

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP
Pós-graduação em Estéticas Tecnológicas

Marco Antonio Moreira Costa

**A VIGILÂNCIA DA VIGILÂNCIA:
A ASCENSÃO DOS CONTROLES INVISÍVEIS**

SÃO PAULO

2010

Marco Antonio Moreira Costa

**A VIGILÂNCIA DA VIGILÂNCIA:
A ASCENSÃO DOS CONTROLES INVISÍVEIS**

Trabalho de conclusão apresentado ao curso de pós-graduação *Lato Sensu* em Estéticas Tecnológicas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), desenvolvido sob orientação do Prof. Dr. Sérgio Roclaw Basbaum, como parte dos requisitos para obtenção do título de Especialista.

Indicação para Banca: Prof. Dr. Sérgio Roclaw Basbaum e Prof. Hermes Renato.

**SÃO PAULO
2010**

RESUMO

Cada aparelho ou dispositivo tecnológico desenvolvido acaba por ser espelho de uma sociedade. O Panóptico, representante da sociedade disciplinar, serve como ponto de partida sobre a relação dos aparelhos com o indivíduo, chegando até a sociedade de controle e um aparato tecnológico que mudou a visão de mundo: a máquina fotográfica. Com o desenvolvimento tecnológico, dispositivos como celulares e vídeos-game servem como plataforma de testes para adoção de novos dispositivos pela sociedade. Por trás de cada aparelho, no entanto, há uma programação para que o dispositivo ensine os indivíduos a forma como deve ser utilizado. Computadores, que são o mais genérico dos aparelhos, dentro de uma estrutura de rede, interligados a esses tantos dispositivos, por fim, acabam por vigiar a sociedade tanto quanto o próprio conceito de controle. Como Flusser nos diz, não há nada além ser mais do que um funcionário para que tente um provável retorno à privacidade e liberdade.

Palavras-chave: sociedade de controle, dispositivos de controle, vigilância

ABSTRACT

Each machine or technological device developed is a mirror of a society. The Panopticon, a representation of the disciplinary society, serves as starting point about the relationship of the devices and the individual, and then about the society of control and an apparatus that changed the worldview: the photographic camera. With the technological development, such devices like cell phones and video-games are being used as tests platform for the society's adoption. However, behind each device, there's a programming that teaches the individuals how to use it. Computers, which are the most generic device, inside a networked structure, linked with some other devices, at last, function as the society's surveillance as much as the concept of control. As Flusser wrote, there's nothing besides to be more than functionary so, then to try the returns to privacy and liberty.

Keywords: society of control, control devices, surveillance

SUMÁRIO

Introdução	1
1. O topo da torre: um breve histórico até as sociedades de controle.....	3
2. Dispositivos de controle: da câmera fotográfica ao corpo	11
3. O ápice do controle: a vigilância automatizada	22
4. Ponto de fuga: política, arte ou confinamento	32
Considerações finais	41
Bibliografia.....	43

INTRODUÇÃO

A grande maioria dos dispositivos tecnológicos atuais conflita com a privacidade e a liberdade dos indivíduos, mesmo que a sua criação e seu desenvolvimento não tenha assumido o lado de controlar a sociedade através da vigilância. É, praticamente, o que ocorreu com a câmera escura e a invenção da fotografia: quando declarado como produto acabado, já ocorria uma procura para utilizar a invenção como um aparelho que pudesse regular a sociedade.

Antes, para entender como e por que a tecnologia interfere, seja no modo dos indivíduos integrantes da sociedade, seja na já citada ausência de privacidade, é necessário entender os tipos de sociedades pelo qual se percorreu o desenvolvimento de diversos aparelhos. A partir da sociedade de soberania e a forma de atuação do poder, passando pela sociedade disciplinar, exemplificada pelo projeto do Panóptico e chegando até a sociedade de controle, o primeiro capítulo reserva-se a analisar exatamente a representação de cada período da sociedade junto a tecnologia.

No segundo capítulo, a máquina fotográfica é estudada a partir de seu botão de controle de interação, que inicia o trabalho de captura de uma visão de mundo. Outros dispositivos são analisados, com objetivo de demonstrar a programação pelo qual as máquinas passam e o humano necessita passar para poder utilizá-las.

No terceiro capítulo, observa-se a chamada vigilância automatizada, onde não há um roteiro específico com que os indivíduos devem interagir e nenhum observador no topo da torre. Dispositivos que realmente captam e armazenam as informações de indivíduos em banco de dados, sem notificação ou autorização, são também objetos de um olhar um pouco mais profundo sobre suas justificativas.

E, por último, no quarto capítulo, citam-se casos onde a política e a arte exprimem uma vertente para fugir da vigilância, seja pelo lado da regulamentação, seja por

projetos artísticos que tentam tornar os indivíduos conscientes sobre o papel de vigilância dos dispositivos tecnológicos.

Através de pesquisa bibliográfica teórica, o questionamento principal gira em torno do quanto os indivíduos da sociedade ficam imersos no fato de estarem no controle, quando na verdade o caminho por onde está se seguindo é exatamente o contrário: o controle das máquinas, dentro de uma vigilância onde não há observador e que, sob a justificativa de segurança, não confronta-se com nenhuma fronteira que a impeça.

1. O TOPO DA TORRE:

UM BREVE HISTÓRICO ATÉ AS SOCIEDADES DE CONTROLE

*It's necessary for the inmate to be
ceaselessly under the eyes of an
inspector; this is to loose the power and
even almost the Idea of wrong-doing.*

Jeremy Bentham

Ao pensarmos hoje qualquer tipo de aparato tecnológico, usado no dia-a-dia ou direcionado a um uso especializado, temos que ter em mente toda uma história pregressa de tantos outros aparatos que foram inventadas em épocas tão específicas, assim como as sociedades que naquele período viveram. Ora, cada sociedade (ou a fase por qual passou) não só se determinou com o comportamento dos indivíduos, as bases de uma arte ou qualquer outro produto de sua época, incluindo aí vários conceitos, como o tão discutido “poder”, mas também se refletiu em um certo desenvolvimento tecnológico. Basta olhar, como Deleuze nos diz, para as próprias máquinas, que nasceram e foram utilizadas pouca ou largamente, mas que consistiam em uma necessidade de ampliar a capacidade humana, ou, como mais tarde McLuhan afirmaria, servir de extensão a um sentido.

O que tivemos durante o período medieval, primeiramente em relação ao poder, foi uma forma centralizadora e individual, comumente regida por um rei. As demonstrações de poder que beiravam a violência eram como punições públicas, resultando em grande dor ou morte do indivíduo. Públicas para que servissem de lição para o restante dos indivíduos integrante da sociedade e, também, para que a relação de dominante e dominado ainda fosse lembrada. Pelo lado econômico, tudo era em relação ao indivíduo que detinha o poder, não havendo relação de troca entre este e qualquer outro indivíduo produtor.

Esta sociedade, nomeada de soberania, fez nascer certos aparatos tecnológicos simples: relógios, martelos, alavancas e outras máquinas que se faziam necessárias

para auxiliar o trabalho dos indivíduos da sociedade. Compreende-se, da mesma forma, que é o que estavam ao alcance de serem desenvolvidos neste período.

Entre o século XVIII e a Segunda Guerra Mundial, o poder se modificou, transitando para formas onde regras deveriam ser ditadas e obedecidas dentro da sociedade. Saem de cena as penalizações públicas em detrimento de instituições como escolas, hospitais, fábricas, penitenciárias e famílias, tendo como papel serem disciplinadores dos atos dos indivíduos. Ou seja: vigiar o indivíduo para não punir. Para isso, há a descentralização do poder, do rei para as leis, instituições e outras formas de vigilância (por exemplo, a polícia, com características mais similares como as atuais). Note-se que tais instituições têm em comum o lugar fechado, o confinamento, procurando assim controlar o espaço e o tempo dos indivíduos onde neles estão inseridos.

É nesse cenário da sociedade que surge o Panóptico, projeto arquitetural para prisões e penitenciárias (mas que também visava ser uma estrutura ideal para as instituições já aqui citadas), criado por Jeremy Bentham, e que é sim um desses produtos determinantes da sociedade disciplinar. Procurava-se, assim, deixar de punir com morte ou dor o indivíduo criminoso para confiná-lo dentro de uma estrutura que pudesse discipliná-lo.

A edificação do Panóptico era caracterizada por sua forma anelar e dividia-se em pequenas celas iluminadas pela luz exterior e, por outro lado, permitia a visão por parte de uma torre localizada ao centro da edificação. Tal torre possuía persianas a fim de evitar com que qualquer pessoa que estivesse em qualquer cela não conseguisse ver quem estivesse na torre. Porém, exatamente o contrário é objetivo que se perseguia: quem estivesse na torre poderia visualizar completamente todas e qualquer cela, sem nenhum ponto de sombra e vigiar os indivíduos presos.

Michel Foucault cita como obsessão de Bentham no projeto do Panóptico, a preocupação entre a visibilidade total dos indivíduos (“o olho que tudo vê”) e a invisibilidade do detentor do poder:

“(Bentham) coloca o problema da visibilidade, mas pensando em uma visibilidade organizada totalmente em torno de um olhar dominador, vigilante. Ele faz funcionar o projeto de uma visibilidade universal no qual existe para servir a um poder rigoroso e meticoloso.¹” (Foucault, 2002: 96)

Temos aqui mais um dos reflexos de tal sociedade: a observação total, sem pontos de sombra ou escuridão, de um invisível detentor do poder, assim como o controle total do tempo, do corpo e da vida das pessoas. Na raiz do projeto do panóptico, bastava que o indivíduo preso se sentisse observado para que não desvirtuasse as regras impostas pela sociedade, ou melhor, por aquele que ditou as regras da sociedade, aquele que sucedeu os poderes antes pertencidos ao soberano. A presença de alguém na torre não é uma necessidade primordial, já que o indivíduo preso nada vê ao olhar para a torre. A garantia de ordem é dada pela auto-disciplina do indivíduo preso, que perde o poder de ação por se achar vigiado, mesmo que não seja a verdade.

Paralelamente ao Panóptico, nasce uma segunda geração de máquinas, automatizadas e enérgicas, que iniciam a substituição da força e do pensamento humano, e a fotografia é oficializada como invenção no século XVIII. Não tarda para que seja incorporada como um aparato moderno de disciplina, sendo que desde o seu início, com a câmera escura, tentou-se de alguma forma encaixar um padrão disciplinador para este novo aparato tecnológico, tomando como referência o Panóptico:

¹ *(Bentham) poses the problem of visibility, but thinks of a visibility organized entirely around a dominating, overseeing gaze. He effects the project of a universal visibility which exists to serve a rigorous, meticulous power.*

“É certamente verdadeiro que, mesmo antes da invenção da fotografia ser anunciada em 1839, houve sugestões para que uma câmara escura do tamanho de uma sala fosse construída em Glasgow para vigiar permanentemente a população que passaria. ‘Ou seja, a necessidade de enviar emissários para reconhecer a conduta dos serviçais seria substituída, por assim dizer, pelos olhos da Polícia’²” (Batchen, 2002: 448)

Esta idéia de transferir a vigilância de um espaço limitado para o espaço aberto, para que uma das instituições disciplinadoras (no caso, polícia) pudesse adotar tal aparato sob qualquer objetivo (no caso, trazer maior segurança) é, ao mesmo tempo, um traço inicial da crise das instituições disciplinadoras após a Segunda Guerra Mundial. Ainda com a chegada das tecnologias que surgiram em função da Guerra, mas que, por fim, foram moldadas para uso cotidiano, ocorre uma mudança na atuação das instituições. Deleuze declara: “sociedades disciplinares é o que já não éramos mais, o que deixávamos de ser” (Deleuze, 1992: 220). As sociedades disciplinares não seriam totalmente suprimidas, mas acontecia ali uma passagem entre elas e um novo regime de dominação, onde a principal característica seria do poder à distância, com a adoção da lógica de confinamento em toda a sociedade, independente de ter muros que separassem o lado interior do exterior das instituições.

Se antes o indivíduo era levado a modelar seu comportamento ao pensar que estaria sendo vigiado, nas sociedades de controle o indivíduo incorporou o efeito da

² *It's certainly true that, even before the invention of photography was announced in 1839, there were suggestions that a room-sized camera obscura be erected in Glasgow for the permanent surveillance of the passing population. “By this means, the necessity of sending out emissaries to reconnoitre the conduct of the lieges would be superseded, since everything would then take place, as it were, under the eyes of the Police”*

disciplinaridade, estando sob efeitos dos dispositivos disciplinares independente da presença destes. A modelagem dos indivíduos, antes aplicado aos seus modelos determinados e verdadeiros em todas as formas sociais, é substituída por uma nova forma de modelagem que nunca termina, é contínua e se transforma rapidamente em outros moldes, já que o indivíduo estaria dentro de uma rede de formação permanente. É o que Gilles Deleuze chama de poder de modulação contínua.

Tecnologicamente, as sociedades de controle passam a operar “máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e, o ativo, a pirataria e a introdução de vírus.” (Deleuze, 1992: 223). As câmeras fotográficas se desenvolveram a ponto de armazenar fotografias em formato digital, em um *chip* de memória (um suporte virtual), não mais em uma película fotográfica (suporte físico). Já há câmeras que captam a imagem no exato momento em que detecta um sorriso (e por que não seria este um simples mecanismo de controle?), sem necessitar da ação de uma pessoa.

“Não há necessidade de ficção científica para se conceber um mecanismo de controle que dê, a cada instante, a posição de um elemento em espaço aberto, animal numa reserva, homem numa empresa (coleira eletrônica)” (Deleuze, 1992: 224-225)

Podemos desenvolver paralelos, segundo esta afirmativa de Deleuze, com o que acontece em algumas instituições: na instituição da prisão, os condenados não estão mais confinados dentro de uma penitenciária, mas são vigiados em qualquer lugar através de uma pulseira eletrônica; na instituição familiar, os filhos não têm mais um horário fixo para voltar para casa quando saem à noite com os amigos, mas são vigiados pelo celular; na empresa, você necessita de seu crachá para entrar em seu ambiente de trabalho e, em algumas situações, até em certas salas com acesso restrito. Nota-se que é desta forma que o poder torna-se transparente: ninguém vê de quem tomou a decisão de permitir ou negar acesso aos indivíduos. O poder é,

também, difícil de localizar e fora de alcance dos indivíduos sob vigilância, tanto quanto a torre do Panóptico.

Ainda segundo Deleuze, o indivíduo torna-se divisível, uma cifra, quando antes era uma assinatura e um número. O controle de acesso a qualquer tipo de informação (ou espaço, como no caso da sala com acesso restrito no trabalho) é determinado por essa cifra (*senha*) e ao indivíduo é permitido ou rejeitado. Se levarmos em consideração um acúmulo desses indivíduos (as massas) com tais aspectos divisíveis, então o que teremos nada mais é do que um grande número de amostras, dados, mercados ou “bancos”, todos controlados por alguma espécie de “coleira eletrônica”.

Neste ponto e sobre a sociedade de controle como um todo, podemos nos lembrar de Foucault quando este discutia sobre o poder perante a sociedade:

“Poder tem somente uma fraca capacidade para ‘resolução’, como se pode dizer em termos fotográficos; era incapaz de individualizar, analisar exaustivamente o corpo social. Mas as mudanças econômicas do século dezoito se fizeram necessárias para assegurar a circulação dos efeitos do Poder, progressivamente através de canais mais precisos, ganhando acesso aos próprios indivíduos, aos seus corpos, aos seus gestos e a todas as suas ações diárias. Ou seja, Poder – mesmo diante das decisões de uma multiplicidade de homens

– pode ser tão eficaz como se exercitado por somente um homem.³ (Foucault, 2002: 96)

A falta de “resolução” que ele cita era o que ocorria na sociedade disciplinar. Havia uma vigilância que enxergava um número grande de indivíduos, mas sem poder individualizar uma massa. Já nesta sociedade de controle, com mudanças econômicas, assim como sociais e tecnológicas, o poder consegue desmembrar um indivíduo dentro de uma massa de tal maneira que o seu corpo “entrega” implicitamente qualquer tipo de informação.

Este é o ponto principal que queremos discutir: com toda essa transparência do poder, ilocalizável e de difícil identificação, esse indivíduo, dentro de uma massa, pode gerar não-intencionalmente quais tipos de informações? Através de um sistema de câmeras que são controladas por “alguém” (ou será “alguma coisa”?) no topo de uma “torre” inalcançável do Panóptico, o que poderá ser traçado sobre este indivíduo? O que se sabe sobre ele?

Devemos ainda levar em consideração que, nesta sociedade de controle, houve uma rápida evolução na velocidade de comunicação. Se, na sociedade soberana, um pergaminho percorria dias ou meses para levar uma mensagem até uma província vizinha no mesmo país, com o telefone conseguiu-se falar praticamente em tempo real com outra pessoa em outro continente. E, hoje, na sociedade de controle, temos ao nosso dispor satélites que formam uma série de redes de informações de imagem, som e dados, responsável por nos fornecer a visão em

³ *Power had only a weak capacity for “resolution”, as one might say in photographic terms; it was incapable of an individualizing, exhaustive analysis of the social body. But the economic changes of the eighteenth century made it necessary to ensure the circulation of effects of Power through progressively finer channels, gaining access to individuals themselves, to their bodies, their gestures and all their daily actions. By such means, Power – even when faced with ruling a multiplicity of men – could be as efficacious as if it were being exercised over a single one.*

tempo real do que acontece em qualquer lugar do mundo, nos dando voluntariamente acesso detalhado sobre o local onde ocorre e o que gerou o acontecimento. Tudo, na maior parte do tempo, através de um simples mas poderoso botão, que na maioria das vezes está ao alcance da ponta de nossos dedos.

Mas será que esse botão nos dá poder de controle? Ele é sim um dispositivo de controle onde nos ajeitamos e tomamos a decisão de escolher o que vemos, mas isso não nos dá o poder de estar na torre. Para entendermos melhor como é que chegou às nossas mãos um dispositivo onde você pode controlar um aparelho ou que, na verdade, deixa você ser controlado por ele, devemos nos voltar para o primeiro aparelho que possuiu um botão de controle que foi capaz de nos dar o “poder” de captar o segundo de um tempo e fixar uma imagem fiel deste: a câmera fotográfica.

2. DISPOSITIVOS DE CONTROLE: DA CÂMERA FOTOGRÁFICA AO CORPO

Já nenhum homem pode controlar o jogo.
E quem nele participar, longe de controlar,
será por ele controlado

Vilém Flusser

Como citado anteriormente, a fotografia foi oficializada no século XVIII. Mas houve uma série de processos, bem anteriores a este período, iniciando principalmente com o conceito descrito por Giovanni Baptista Della Porta como “câmara escura”, que levou a fotografia aos seus aprimoramentos suficientes para o determinado atestado de produto acabado. Hoje, sabemos que a fotografia ainda continuou evoluindo perante os avanços e descobertas tecnológicas (a sociedade de controle se encarregou por nunca dar algo por acabado).

A fotografia, de forma simples, pode ser explicada como um processo que fixa imagens através da exposição da luz em um suporte, físico ou virtual. Mas, o detalhe mais importante deste processo é que a imagem produzida resulta como uma imagem técnica, criada por aparelhos. Vilém Flusser define a função das imagens técnicas: “emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente”. (Flusser 1985: 15).

Pois bem, vejamos: no ato fotográfico, o processo de captação da luz é iniciado por um agente, criando, portanto, a relação que Flusser cita como “aparelho-operador” e o qualifica: “o complexo ‘aparelho-operador’ é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas *input* e *output*.” (Flusser 1985: 11). Quando Flusser cita *input* e *output*, ele se refere respectivamente à origem e destino: o que a câmera fotográfica capta ao apertar um botão (a imagem do mundo real) e o que ela realmente dá como saída (uma representação da imagem captada em um suporte). Em relação à “caixa preta”, não precisamente Flusser está falando da máquina fotográfica. Podemos estender esse conceito a

partir do momento que alguém aperta o botão para tirar foto, todo o processo que acontece dentro da máquina fotográfica até a visualização do resultado final, seja em papel, seja em um computador. Toda essa fase que acontece dentro da “caixa preta” não se vê (inclusive a fase de revelação das fotografias) e, para a grande maioria dos indivíduos, é um mistério e são poucos aqueles que questionam. É exatamente neste ponto que Flusser nos chama atenção:

“Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. Tal amálgama de dominações – funcionário dominando aparelho que o domina – caracteriza todo funcionamento de aparelhos. Em outras palavras: funcionários dominam jogos para os quais não podem ser totalmente competentes.” (Flusser 1985: 15)

Enfim, apontar e disparar um botão para tirar uma fotografia não significa exatamente que o indivíduo está controlando a máquina fotográfica. Muito pelo contrário: foi para isso que a câmera fotográfica foi programada no ato de sua fabricação. Se o indivíduo apontar para uma cena, recortar seguindo uma visão de mundo e apertar o botão, ele só estará obedecendo todo o processo que a própria câmera fotográfica impõe para que venha produzir a imagem técnica. É por isso que Flusser o nomeia de funcionário, já que é controlado pela máquina fotográfica.

Se um indivíduo é funcionário da câmera fotográfica, somente obedecendo rigorosamente à programação desenvolvida em fábrica, onde esta foi moldando a sociedade durante anos para que faça as mesmas coisas em todo o processo, realmente não temos o pensamento conceitual e estético em cada fotografia. Os indivíduos deixam de pensar, passando a somente obedecer à câmera fotográfica. Mas será que isto ocorre somente com este aparelho?

“O funcionário escolhe, dentre as categorias disponíveis no sistema, aquelas que lhe parecem mais adequadas, e com elas

constrói sua cena. Uma vez que pode escolher, o funcionário acreditar criar e exercer certa liberdade pelo número de categorias inscritas no aparelho ou máquina.” (Machado, 2001: 40)

Note-se que Arlindo Machado explora mais detalhadamente o comportamento do funcionário, mas não mais se refere diretamente à máquina fotográfica, substituindo-a por “sistema”. Por isso, vamos focar em outro dispositivo tão comum que faz parte do nosso dia-a-dia: o controle remoto. Este dispositivo pode ser considerado como auxiliar, uma vez que ele não funciona corretamente, na maioria dos casos, sem um aparelho-referência, como, por exemplo, uma televisão.

O controle remoto surgiu durante a Primeira Guerra Mundial, com o objetivo de guiar barcos alemães até uma colisão contra barcos aliados. Seu estudo de desenvolvimento continuou avançando até que, na Segunda Guerra Mundial, coincidindo com o período no qual já se implantavam as características da sociedade de controle, apresentou o *status* de produto acabado. Chegou-se a esta conclusão assim que este dispositivo foi responsável por intermediar o disparo de uma ordem físico-humana e um artefato explosivo.

A partir de então, estudou-se uma forma de adaptar e agregar tal dispositivo a vida cotidiana dos indivíduos da sociedade. Foi exatamente com sua parceria com a televisão que o controle remoto assumiu certa popularidade, substituindo o seu objetivo principal de explodir algo para o de controlar o conteúdo de um aparelho, seja pela forma de seleção, seja de funcionalidade.

Assim como acontece com a máquina fotográfica, podemos também relacionar na funcionalidade do controle remoto o conceito de “caixa preta”. Afinal, o controle remoto e seus botões podem ser considerados o *input*, enquanto a imagem reproduzida na tela do aparelho televisor é o *output*. Porém, mesmo que o indivíduo opte entre vários canais e conteúdos veiculados, ainda há o outro lado do funcionamento do aparelho televisor: a programação transmitida pela emissora. No

fundo, o controle remoto somente serve para intermediar um conteúdo previamente estabelecido e controlado por alguém com um poder maior do que o indivíduo.

Além disso, a forma como funciona o controle remoto não é através de um único botão como a máquina fotográfica (as atuais possuem vários botões, mas somente um desencadeia uma ação), mas não deixa de ser similar. Cada botão do controle remoto tem a sua função específica (hoje, algumas delas são opções de aumentar ou abaixar o volume, trocar de canal, ajustar o brilho e contraste, entre outros) e os primeiros indivíduos que tiveram contato com esse novo dispositivo no início da era da sociedade de controle deveriam aprender. Esse processo de aprendizagem nos leva a observar que, todos os aparelhos carregam uma intenção de programar os indivíduos integrantes da sociedade em como estes devem utilizar cada função.

“A própria programação humana vai sendo programada por aparelhos. Por certo: determinados programadores se julgam, subjetivamente, ‘donos’ das decisões e dos aparelhos. Mas, na realidade, não passam de funcionários programados para assim se julgarem.” (Flusser, 1985: 26-27)

Durante a criação e o desenvolvimento de um aparelho, certos indivíduos programam como o aparelho deve funcionar, quais funções os botões (se houver) devem desempenhar. Seja o engenheiro que projetou o aparelho, sejam os indivíduos na linha de produção, são esses alguns exemplos dos quais Flusser chama de programadores. Ambos, segundo Flusser, acreditam conhecer todas as funções dos aparelhos que previram, mais do que todos os outros indivíduos. É exatamente aí que Flusser ainda os qualifica como funcionários, tanto quanto os outros.

Se colocarmos dentro desta afirmativa exatamente o processo que gira em torno do aparelho televisor, poderemos deixar a fábrica de um lado e nos referir a emissora que produz e transmite a programação. A emissora tem este espaço cedido pelo governo para levar informações ao público, mas, ao mesmo tempo, tem que gerar

seus programas (o que podemos chamar de produtos) conforme regras previamente estabelecidas pelo governo. Portanto, não há liberdade total nestes produtos, e sim uma certa programação guiada pela lei, mas sem ainda excluir a disciplinaridade pelo qual passou a sociedade.

Outros dispositivos desenvolvidos ao longo dos anos também podem ser considerados controles de uma interação humana e carregam essa mesma situação de forma mais sintetizada. Os aparelhos de jogos eletrônicos, mais conhecidos como vídeos-game, de décadas atrás até as atuais, possuem controle de interação com botões (assim como a máquina fotográfica, os primeiros vídeos-game tinham só um único botão e, com a evolução de outras gerações, viraram dezenas de botões, com alguns sendo chamados pelos fabricantes como direcionais e gatilhos) que ao serem utilizados, fazem com que no jogo eletrônico uma ação seja desencadeada.

Esse controle do vídeo-game serve de *input* para o próprio aparelho de vídeo-game, sendo este último o *output* das ações do indivíduo junto ao controle. A televisão, em conjunto com o aparelho de vídeo-game, serve de suporte ao *output*, o que, por fim, torna esses pontos cruciais parecidos com a fotografia. Mas o que difere o aparelho de vídeo-game do aparelho fotográfico é exatamente a continuidade quase infinita (talvez seja melhor chamar até de cíclica) dentro de um curtíssimo espaço de tempo do *output*, ou seja, de um jogo. As respostas perante as ações do indivíduo no controle levam a inúmeras reações do objeto que representa o usuário no jogo. Mas, de acordo com uma seqüência de botões, certas reações do objeto acabam por ser diferenciadas e, nem por isso, quer dizer que seja algo inesperado ao aparelho de vídeo-game, ou seja, não há segredo. Na verdade, esses tipos de seqüências já estavam programados anteriormente e o usuário simplesmente procurou usar seguindo as regras que o jogo permite.

Vale analisar ainda o próprio jogo de vídeo-game, dentro do mesmo contexto de um conteúdo televisivo: por mais que o jogo seja interativo e tenha diversos finais diferentes, que só vai ser mostrado ao usuário um único de acordo com o caminho

que ele percorreu até ali, ainda assim tudo não passou por estar programado. Os dispositivos de controles acabam por dedicar sua funcionalidade como uma ilusão de uma decisão do usuário. Por trás desses dispositivos, não há nada menos do que algo previamente moldado, roteirizado, decidido e previsto anteriormente pelos programadores.

Pode-se perceber que o aparelho fotográfico, a televisão e os vídeos-game não são tão diferentes seguindo por este conceito. É assim com qualquer tipo de aparelho integrante da sociedade de controle, inclusive o que mais representa tal sociedade: o computador.

Os controles de *input* de um computador, no mínimo, são o *mouse* e o teclado mas podem ser vários. A função de *output* fica a cargo de outros vários também, como o monitor, a impressora ou até a Internet. E, enfim, temos talvez a mais complicada “caixa preta” que, mais uma vez, Arlindo Machado, utilizando-se de conceitos flusserianos, explica:

“O computador é uma máquina genérica que pode ser programada de mil maneiras diferentes, para cumprir funções teoricamente infinitas, inclusive para simular qualquer outro aparelho ou instrumento. No computador, estão sempre implicadas duas modalidades de caixa preta: uma ‘dura’, *hard*, cujo programa de funcionamento já está inscrito em seus próprios elementos materiais, e outra ‘imaterial’, *soft*, que diz respeito ao conjunto de instruções formais, em geral apresentadas em linguagem matemática de alto nível, destinadas a determinar como o computador e seus periféricos operarão.” (Machado, 2001: 36)

Portanto, um sistema operacional de um computador é o que Machado chama de *soft*, enquanto que o jogo também é no vídeo-game. O vídeo-game em si não passa de um computador (*hard*), mas com função mais restrita. Tal restrição não faz do

vídeo-game inferior ao computador, mas passa a ser uma espécie de plataforma de testes para o que pode ser adotado por outros aparelhos, já que o custo de produção tende a ser relativamente menor, assim como o risco de perda financeira.

Os celulares atualmente servem também como plataforma de testes. As interfaces de toque (que identifique somente um toque de dedo por vez) chegaram a ser adotadas aqui no Brasil por alguns bancos nas telas de seus caixas de atendimento eletrônico (conhecido internacionalmente como ATM) por muitos anos. Mas foi com o iPhone, celular desenvolvido pela Apple e lançado em janeiro de 2007, acabou por ser adotado o multitoque (com dois ou mais toques de dedos, sendo até simultâneos), tornando essa função popular. A principal meta que este celular conseguiu atingir até de forma tranqüila foi na adoção de tal função de forma intuitiva para fácil manuseio por quem nunca o usou, o que, afinal, refere-se a todos, já que foi o primeiro celular a ter essa tecnologia. Adaptou-se também gestos reconhecidamente materializados de outras situações humanas, como o foliar de um livro. Alguns outros gestos foram criados, não tão diferentes do que uma pessoa algum dia já utilizou em determinado momento de sua vida.

Além disso, esse celular também adotou sensores que mediam aceleração, fazendo com que a visualização de sua tela fosse horizontal ou vertical. A utilização do acelerômetro foi ainda mais primordial para os jogos deste celular, tornando-os mais fáceis de interagir. Esses mesmos tipos de acelerômetros foram utilizados pela Nintendo, fabricante de aparelhos de vídeo-game, para os controles da nova geração de consoles da empresa batizado de Wii, lançado pouco antes em 2006.

O controle do Wii é sem fio (é um controle remoto também, só que sua comunicação é através da tecnologia Bluetooth, ao invés de infravermelho), sendo fixado no pulso como uma pulseira e posicionado na palma da mão, e detém sensores de aceleração que conseguem medir em três dimensões. O objetivo é único: fazer com que os controles sejam responsáveis por transferir a participação do corpo físico ao jogo e fundindo ao corpo virtual. Na prática, o que um jogo do vídeo-game e o

controle, trabalhando juntamente, fazem, é reproduzir os movimentos do indivíduo no jogo, logicamente dentro de certas limitações, ou, novamente, regras. Se levarmos em consideração o jogo de tênis (que inclusive já vem com o vídeo-game), somente uma das mãos (aquela que carrega a raquete) do corpo virtual é que responderá as ações do corpo físico, seguindo um banco de dados de movimentação e gestos reconhecidos. Para entender melhor, voltemos a Machado e sua breve explicação de como funcionam o *soft* junto com o *hard*:

“Programas são formalizações de um conjunto de procedimentos conhecidos, em que parte dos elementos constitutivos de determinado sistema simbólico, bem como suas regras de articulação são inventariados, sistematizados e simplificados para serem postos à disposição de um usuário genérico, preferencialmente leigo. Em geral, os programas abrangem um leque tão amplo de possibilidades que seria impossível a um usuário isolado esgotá-las inteiramente.”
(Machado, 2001: 39)

Não estamos mais só falando do “previsto e roteirizado” anteriormente em um *soft*. Passamos a esfera da catalogação de gestos em um banco de dados no *hard*, para poder abranger as inúmeras possibilidades de interação que Machado referencia.

Não é a toa que há, atualmente, um esforço para a eliminação desses controles físicos de interação, e que culmina exatamente em um acessório, chamado de *Kinect*, de outro vídeo-game, o *Xbox 360*, desenvolvido pela Microsoft.

O *Kinect* é posicionado acima do aparelho televisor e é composto por duas câmeras (*input*). A primeira delas é de padrão RGB, que reconhece rostos e exibe vídeos, enquanto que a segunda é uma câmera infravermelho, que reconhece movimentos e a profundidade do ambiente onde está instalado. Combinado com um emissor também infravermelho e, como o olho humano não consegue ver esses raios emitidos, os indivíduos não testemunham o processo de escaneamento do ambiente

e de seus corpos (divididos em cerca de quarenta e oito pontos principais), funcionando até no escuro. Além disso, o *Kinect* possui microfone, reconhecendo também ordens dadas através da voz (outra forma de *input*).

O *Kinect* pode ser encaixado no conceito explicado por Lev Manovich como nominalismo visual, que nada mais é do que o uso da visão para capturar a identidade de objetos e espaços ao gravar distâncias e formas. O nominalismo visual permite criar mapas detalhados em três dimensões da realidade, apesar de algumas vezes reduzir a apenas duas dimensões. Um aparelho dotado desse conceito de funcionamento detecta a presença de um objeto e informa a um operador (que pode ser um *soft*) sobre a posição e forma desse objeto, enquanto os algoritmos da visão computacional identificam a presença do objeto em particular em uma imagem reconstruída em três dimensões e comparando-o a várias formas armazenadas em um banco de dados.

É ainda incontestável que, para que o funcionamento do *Kinect* fosse possível, foi necessário o desenvolvimento de bancos de dados com padrões de movimentos, gestos e voz assim como a evolução na velocidade de processamento dos algoritmos pela tecnologia computacional.

“A leitura dos algoritmos é muito mais rápida e eficaz, mas não que não pudesse ser feita anteriormente pelo homem. Contudo, não só apenas foi acelerado o processo, como também esta aceleração proporcionou a criação de desenhos e filmes gerados pelo computador. Porém, não se pode pensar nas novas mídias apenas como aceleração de algoritmos, é preciso também considerar outros dois usos essenciais: a comunicação em rede em tempo real e controle em tempo real.” (Manovich, 2001).

Wolfgang Ernst destaca que essa união entre comunicação e controle foi mais ativamente perseguida depois dos ataques terroristas de 11 de setembro, enquanto

antes programas como *Big Brother* serviam como mero entretenimento. Tal união é “a essência do ciberespaço digital, já ocorrendo nos motores de histórias, que são aqueles *softwares* que guiam os jogos eletrônicos, que tem por objetivo monitorar o comportamento dos jogadores em tempo real, a fim de adaptar dinamicamente as opções de jogo de acordo com os movimentos dos indivíduos.” (Ernst, 2002: 462).

Atualmente, um dos mais destacados estudos sendo desenvolvidos⁴, com o objetivo de tornar o reconhecimento de gestos mais claro para os dispositivos móveis, tem catalogado empiricamente os gestos e movimentos mais naturais de culturas de vários países. O objetivo é criar um banco de dados imenso, mas que reconheça e universalize gestos mais comuns e próximos de povos de diversos países. Por um lado, isso também é o que Manovich chama de controle em tempo real, já que os aparelhos reconhecerão qualquer tipo de gesto e, por outro, se o gesto não estiver programado no aparelho, o indivíduo deverá se “reprogramar” para que possa utilizar o aparelho.

É perceptível que essa evolução dos controles físicos de interação está nos levando a ausência destes, ou se levarmos em consideração as características das sociedades de controle, então devemos usar a qualidade de “transparência”. Se os aparelhos móveis e os vídeo-games servem de plataforma de testes, não é difícil pensar que esse banco de dados possa ser utilizado por outros aparelhos. Já há um aparelho televisor desenvolvido pela Toshiba que elimina o controle remoto por completo, através do desenvolvimento de uma tecnologia chamada *Gesture Interface Technology*. A televisão responde aos comandos de pular canais, aumentar volume e outras funcionalidades assim que o espectador gesticule as mãos no ar. Tais reconhecimentos de gestos ainda podem ser personalizados, alterando para o puxão da orelha direita a função de abaixar o volume, por exemplo.

⁴ O estudo se chama “*Cultural Influences on Gestural Interfaces*”, apresentado, parcialmente e de forma inédita em um congresso realizado no Brasil em 2009, por Paola Hemerly Sales.

Não iremos mais perceber onde os controles de interação estarão (assim como nos acostumamos com as câmeras em cada esquina), mas o nosso corpo estará virando o *input* de todos esses novos aparelhos. Nosso corpo físico está criteriosamente se fundindo com um corpo virtual, com partes de nosso corpo transmutando em vários botões como de um controle remoto ou de um vídeo-game. Se então Flusser afirma que “a maioria da sociedade está empenhada nos aparelhos dominadores, programadores e controladores”, já podemos imaginar o que se seguirá em tão pouco tempo.

3. O ÁPICE DO CONTROLE: A VIGILÂNCIA AUTOMATIZADA

Diante das próximas formas de controle incessante em meio aberto, é possível que os mais rígidos sistemas de clausura nos pareçam pertencer a um passado delicioso e agradável.

Gilles Deleuze

Até aqui, lidamos com dispositivos de controle que, em sua maioria, focam o uso seguindo uma programação definida e de acordo com as vertentes de ação esperada em relação ao indivíduo-usuário. Portanto, se formos classificar os dispositivos de controle de interação humana por tipos, somente um foi abordado: aqueles que lidam com situações onde o *soft* reage através de formas sugeridas, necessárias e intencionais, como no caso das mídias interativas, de um vídeo-game ou o cinema interativo, onde não há fuga de um processo roteirizado, mesmo utilizando a captação dos gestos, vozes e, por que não, face de um ou vários indivíduos. Podemos nomear, quando for necessário citá-los novamente, como dispositivos de controle fechados.

Relembrando, esses dispositivos servem de plataforma de teste para outros dispositivos agregarem funcionalidades ainda mais qualitativas e poderosas do que o anterior. Dispositivos como *Kinect*, por exemplo, e outros que dispõem dos mais variados sensores, podem ser adaptados e usados para transformar um local fechado em um ambiente inteligente, onde “um quarto consegue identificar quando os ocupantes acabaram por acordar para ligar automaticamente a cafeteira” (Mann, 2002: 532), medindo inclusive quantas xícaras seriam necessárias. Ou, então, em um ambiente onde câmeras e sensores verificam a quantidade e a temperatura dos corpos presentes em uma sala para, automaticamente, ajustar o grau de temperatura do ar condicionado e, assim, do ambiente como um todo.

Esses são só dois exemplos de uma imensa quantidade de ambientes inteligentes que já existem, operadas invisivelmente por uma máquina. E não só a máquina é invisível ao indivíduo, como também é o controle (*input*). Nesses ambientes, não temos mais a noção de quando se inicia a comunicação e o fornecimento de informações do indivíduo para a máquina.

Antes de partirmos para o segundo tipo de dispositivos, dos quais alguns desses ambientes inteligentes possam até fazer parte, é necessário lembrarmos de Flusser mais uma vez, quando a respeito da intenção por trás da evolução das máquinas:

“O propósito por trás dos aparelhos é torná-los independentes do homem. Essa autonomia resulta, segundo a própria intenção, em situação onde o homem é eliminado. Mas eliminado por método que não foi previsto pelos inventores dos aparelhos, esse jogo casual com elementos, passou a ser de tal forma rico e rápido, que ultrapassa a competência humana.”
(Flusser, 1985: 37)

Não é a toa que podemos comparar essa autonomia dos aparelhos em relação ao homem com a torre central de observação do Panóptico sem estar ocupado por alguém com poder regulador. Da mesma forma que o Panóptico era um ambiente fechado e que monitorava indivíduos ao redor, as primeiras câmeras de vigilância também focavam nesses estilos de ambientes (essas câmeras chamavam-se inclusive de “circuito fechado”, por formarem uma “rede” de imagens em tempo real). Porém, com o tempo, essas câmeras foram sendo adotadas para monitorar ambientes externos, amplos e com grande quantidade de pessoas, o que demonstra as próprias características da sociedade de controle.

Além das câmeras, também existem inúmeros dispositivos operando em qualquer lugar, principalmente no que se refere a céu aberto e com muitas pessoas, com o intuito de vigiar. Vigilância, aliás, que já vimos ser uma demonstração de poder, mas

segundo McKenzie Wark, é só um único elemento de integração de um poder o qual ele chama “vetorial”:

“Seus outros elementos são a capacidade de receber e transmitir informações, a capacidade de arquivar e analisar informações, e a capacidade de transferir recursos de e para certos destinos de uma forma oportuna e precisa.⁵” (Wark, 2002: 396)

Portanto, para unir todos esses elementos no conceito de vigilância, é necessário muito mais do que câmeras apontadas para a massa e monitorando em vários ângulos. É necessário agregar funcionalidades de outros aparelhos, quando ainda há de anexar outros aparelhos ao dispositivo principal.

Steve Mann exemplificou alguns dispositivos sendo utilizados no dia-a-dia que tiveram inseridos em sua criação essa certa preocupação com os elementos de vigilância. Desses, vamos destacar quatro, sendo que o primeiro diz respeito ao reconhecimento automático de face, desenvolvido pela Visage Technologies e instalado em alguns escritórios governamentais nos Estados Unidos. O objetivo é comparar a face de um indivíduo que se inscreveu em algum centro de auxílio com um banco de dados de milhares de faces que já participam do programa, expondo fraudes mais rápidas e eficientes do que outros métodos como as digitais.

O segundo exemplo de Mann diz respeito, novamente, aos aparelhos televisores. Utilizando-se de uma câmera ligada ao codificador da operadora de televisão à cabo, o sistema permite detectar o número de pessoas assistindo e identificá-las, gravando relatórios de quem, o que e quando assistiram. Esse sistema, inclusive, foi

⁵ *Its other elements are the capacity to receive and transmit information, the capacity to archive and analyze information, and the capacity to move resources to and from given destinations in a timely and accurate fashion.*

adotado pela Arbitron, concorrente da Nielsen nos Estados Unidos, para ser desenvolvido mais profundamente, para mais tarde ser utilizado numa melhor medição de audiência e hábitos das pessoas a frente da televisão.

No terceiro exemplo, voltamos aos ambientes inteligentes, desta vez focada em locais de trabalho equipadas com câmeras e microfones para observação constante daqueles que se encontram na sala. O sistema por trás desses dispositivos, que ficam espalhados no ambiente e escondidos, tenta fazer com que qualquer tipo de “ajuda” seja acionada quando necessário, por um indivíduo dentro do ambiente.

Por último, temos “*synthetic aperture camera*”, capaz de “ver” através de roupas, e sendo utilizada como dispositivo de segurança em prédios de organizações contra funcionários que possa sair com objetos confidenciais ou, então, monitorar multidões para encontrar potenciais armas.

Pois bem, com estes exemplos, fugimos dos aparelhos fechados, que tinham em sua programação um roteiro do que se esperar de um ou mais ações de um indivíduo. Passamos a falar de outro tipo de dispositivos: os abertos, que se aproximam ou que participam do próprio cotidiano do indivíduo, onde uma câmera (ou *scanner*?) em uma rua qualquer capta os gestos, vozes e face das pessoas sem que haja a intenção de interação entre ambos por parte do indivíduo.

Todos dispositivos que possam ser classificados como abertos não devem cumprir somente aquele propósito “fechado”, pelo qual ele foi fabricado. Como eles necessariamente tendem a trabalhar em conjunto (dispositivo com dispositivo, comunicando com computadores, interligados em uma rede de respostas bidirecionais, dando acesso a variados bancos de dados, e assim em diante), a razão de ser de cada dispositivo pode ser alterada mediante qualquer situação. Levin Thomas comprova essa afirmação ao citar o conflito que ocorreu na Praça da Paz Celestial e o que o poder por trás desses dispositivos fez para identificar os protestantes:

“Mesmo as tecnologias aparentemente inofensivas como sistemas de controle de tráfego podem facilmente serem alteradas para efeitos de vigilância, como foi evidenciado pelas conseqüências do confronto da Praça da Paz Celestial. O sistema de video-monitoramento de tráfego da Siemens-Plessy que operavam na praça foi usado para identificar virtualmente todos os líderes estudantis, sendo as imagens das câmeras de video sendo transmitidas na televisão estatal até que todos indivíduos fossem denunciados.⁶” (Levin, 2002: 579)

Ou seja, já que, como disse Machado, por trás desses dispositivos há um aparelho genérico (o computador), pelo qual se possa programar por praticamente infinitas possibilidades, juntamente com esses dispositivos específicos mas reprogramáveis, a vigilância automatizada torna-se real. O que, na verdade, passa a estar no topo da torre vigiando a sociedade de controle são as máquinas.

Mann ainda se refere a esse estado de ser dos indivíduos “vistos” por uma entidade remota e inobservável, seja humano ou máquina, mas que não se “vêem” através de aparelhos, como “vigilância visual totalitária”. Ele ainda traça a relação conceitual com o Panóptico, se referindo que ambos têm um mesmo propósito: indivíduos não devem saber que o “vigilante” está observando ou nem mesmo se há um vigilante realmente.

A partir deste conceito que Mann definiu, podemos nomear uma derivação como “vigilância automatizada”, no qual lida exatamente com a ausência humana por trás

⁶ *Even seemingly harmless technology such as traffic control systems can be easily refunctioned for surveillant purposes, as was evidenced by the aftermath of the clashes on Tienannamen Square. The Siemens-Plessy video-traffic monitoring systems that served operation on the square was used to identify virtually all of the students leaders, in that the images from the video cameras were broadcast on state television until all the individuals had been denounced.*

das máquinas, dando assim o “poder” às próprias máquinas, estas programadas somente para serem auto-suficientes e determinadas. Assim, o que há programado nesses aparelhos não se refere a um roteiro do que se espera. É simplesmente uma próxima reação contra a ação desconhecida do indivíduo, de acordo com vários “sinais” que a máquina analisa.

Esses sinais não são nada além do que já citamos anteriormente até aqui: o reconhecimento da face, os gestos reconhecíveis, o tom de voz, entre outras biometrias, sendo capturados por câmeras, identificados e analisados por um *software* dentro de uma rede de computadores que já contém os mais variados bancos de dados, não só em relação aos gestos e voz, mas na identificação dos indivíduos e todo tipo de informação destes. Como descreve Levin Thomas:

“Combinado com o sistemas de vídeo-vigilância já Combined with the video surveillance systems já em vigor, tal tecnologia irá permitir a automática e continua identificação e rastreamento dos indivíduos em quase todos os lugares, tanto public como privado.⁷” (Levin, 2002: 580)

Ainda segundo Ernst, a “antiga” vigilância que era freqüentemente ligada ao regime audiovisual, torna-se então *dataveillance* (vigilância por dados), sendo o reconhecimento de padrões de dados não podendo ser chamado de visual (ou, talvez, somente metaforicamente). Ernst explica ainda que isso se dá exatamente porque o corpo físico não está nesses padrões de dados e, sem os *softwares* que são responsáveis pelo processo pós-captura, haveria risco de tudo (e todos) serem simples bancos de dados:

⁷ *Combined with the video surveillance systems already in place, such technology will allow for the automatic, continuous remote identification and tracking of individuals in nearly all spaces, both public and private*

“O corpo físico no qual o olhar superior colocou como alvo agora, está sendo substituído por um corpo virtual de dados. (...) Quando os corpos fundem-se com dados, eles tornam-se invisíveis, e o olho (de vídeo) do rei observa os seus súditos em vão. Quando os corpos tornam-se matematicamente endereçável, eles entram no espaço digital, não-visual.”⁸ (Ernst, 2002: 462).

Timothy Druckrey complementa Ernst, ao concluir que a imagem (não só a fotográfica), o passaporte, os documentos e até a impressão digital, reconhecidamente entendidos como formas legais de identificação, ficaram obsoletos e estão rapidamente sendo substituídos por tecnologias mais avançadas. Tais tecnologias inserem as identidades de “formas codificadas em sistemas de medição, em formas tecnológicas de perfis informacionais, em sistemas elaborados e redutíveis que destroem as identidades como se fossem qualquer coisa além da acumulação de dados” (Druckrey, 2002: 158). Em Pierre Levy, temos praticamente a mesma afirmação:

“Não só a sua visualização, mas também formas de manipulação, investigação, intervenção e armazenamento por meios informáticos de biomateriais virtuais. É a aliança da noção computacional da vida e a possibilidade tecnológica da virtualização do corpo que permite transgressões e apagamento de fronteiras até aí pensadas estáveis entre o natural e o artificial.” (Levy, 2000)

⁸ *The physical body on which the surveying gaze has been target now, is being replaced by a virtual body of data. (...) When bodies merge with data, they become invisible, and the king's (video)-eye looks for his subjects in vain. When bodies become mathematically addressable, they enter digital, non-visual space.*

Se formos separar os sistemas de vigilância em fases, a fim de determinar quando e onde tais sistemas passariam a acumular informações vindas de outros dispositivos, podemos começar com a primeira fase sendo aquela que nas maiores cidades americanas e européias, e recentemente as brasileiras também, as câmeras foram instaladas em inúmeras ruas com alta movimentação, sendo utilizadas pelos departamentos de polícia como forma de vigilância, sendo suas imagens gravadas em vários computadores (servidores) em uma central onde também tem monitores com diversos pontos da cidade exibidos em tempo real. Em outras cidades como Tampa, na Flórida, esse sistema de vigilância se encontra numa segunda fase, onde essas câmeras públicas foram ligadas em um *software* de reconhecimento de face para que suspeitos criminosos sejam mais facilmente identificados e, assim, presos. Isso ainda não agrega outras biometrias, o que talvez podemos dizer que possam fazer parte de uma terceira fase.

Já há alguns tipos de biometrias que sejam mais prováveis de fazerem parte dessa terceira fase dos sistemas de vigilância por várias razões. O reconhecimento de face e identificação da digital, por exemplo, foram adotados exatamente pelo seu baixo custo e por ser rápido no processamento de informações armazenados em um banco de dados. Já a identificação pela íris e reconhecimento de retina tem custos elevados de implantação, além de incomodar o indivíduo no momento da leitura por ter que permanecer olhando fixamente em um dispositivo. Há ainda o reconhecimento de voz, que tem um custo relativamente baixo, mas com problemas para serem superados, como, por exemplo, a interferência de ruídos em ambientes, principalmente amplos ou externos, ou mudança na voz por problemas nas cordas vocais ou doenças.

O reconhecimento de voz, pelo menos, com o *Kinnect* tem a tendência de não ter mais estes problemas. Os comandos por voz e a interação com os personagens nos jogos não tem sido afetados por esses dois atritos, mesmo que estejamos falando de um dispositivo que tenha seu uso recomendado para ambientes fechados. Mas segundo Levin Thomas, já existem inúmeras outras tecnologias que contornam

alguns problemas que seriam conhecidos para cada tipo de biometria (como com os ruídos), adotando, por exemplo, os novos microfones parabólicos que conseguem capturar claramente, conseguindo inclusive isolar, as conversas que acontecem até a distância de um quilômetro. Há ainda outro microfone, desenvolvido pela empresa alemã PK Elektronik, que utiliza-se de raios *laser* para identificar as conversas no ponto do vista da câmera, inclusive atravessando janelas fechadas.

Ainda há mais por trás do *Kinect*: segundo sua patente publicada no início de agosto de 2010, esse dispositivo consegue ainda ir mais longe do que simplesmente captar o som. Ele reconhece a linguagem de sinais norte-americana, transformando-a em meio audível para um ou mais indivíduos que estejam do outro lado do jogo, quando conectados em rede. Além disso, ele também é capaz de ler os movimentos labiais dos jogadores, transformando-os em som, de acordo com o contexto do jogo.

Se todas essas funções realmente forem adicionadas aos sistemas de vigilância, o que não seria nenhum absurdo, é para se considerar não haver uma saída fácil para cada indivíduo ir e vir (livre arbítrio) ou como preservar uma relativa privacidade, mesmo que em locais abertos e em meio a massa, há a tentativa de carregar um mínimo possível. Ora, ao sair na rua ou entrar em uma loja, cada um seria regularmente identificado, e aonde quer que vá, acaba por deixar uma trilha pelo caminho, um rastro de presença. Ao gesticular, os sistemas ficam encarregados de traduzir internamente e, se o indivíduo ainda ousar falar algo tão baixo que um microfone não consiga captar claramente, ainda assim há a leitura labial para que o sistema entenda. É como Deleuze mesmo comenta, e vale lembra novamente, sobre a coleira eletrônica:

“Félix Guattari imaginou uma cidade onde cada um pudesse deixar seu apartamento, sua rua, seu bairro, graças a um cartão eletrônico (dividual) que abriria as barreiras; mas o cartão poderia também ser recusado em tal dia, ou entre tal e tal hora; o que conta não é a barreira, mas o computador que

detecta a posição de cada um, lícita ou ilícita, e opera uma modulação universal.” (Deleuze, 1992: 225)

Portanto, todas essas informações sobre o indivíduo seriam fornecidas para um banco de dados, para ser usado não só no momento exato que o sistema lida com elas, mas também em uma próxima vez, ao seu favor ou contra, somando-se a tudo que já estiver armazenado e programado sobre o indivíduo nesses bancos de dados. Porém, ainda por mais utópico que possa parecer, vamos esquecer os cartões, as coleiras eletrônicas e qualquer outro tipo de dispositivo que pudesse carregar para dizer que o indivíduo comprove que é ele mesmo. Nada, nenhum desses dispositivos seria mais necessário se o alvo principal dos sistemas (o *input*) passasse a ser o próprio corpo. As pessoas, enfim, estariam definitivamente dentro do jogo, querendo ou não, conscientes ou não. O mistério dessa grande caixa preta é: “como jogar?”.

4. PONTO DE FUGA: POLÍTICA, ARTE OU CONFINAMENTO

“Intelligence”: reason, the ability to learn or understand, and information concerning an enemy of a possible enemy or an area.

Artificial intelligence: artificial reason to analyze collected information, collected intelligence.

Lev Manovich

Durante a final de futebol americano de 2001, a tecnologia “face-FINDER”, desenvolvida pela Visage Technologies, foi utilizada em cada portão de entrada do estádio. Segundo relata Druckrey, cada indivíduo que entrasse no evento era capturado por uma série de câmeras. As faces eram isoladas e inseridas em um banco de dados, comparando com inúmeras características faciais através de “eigenface” (conjunto de vetores usados para reconhecimento de face), além de buscar por aparências faciais que constassem como similares em um banco de dados criminal. Druckrey lembra esse episódio:

“Sob a rúbrica da segurança, no qual invisibilidade é um auto-engano, no qual vulnerabilidade é implícita, e no qual passividade é esperada, a incessante erosão da privacidade individual veio ficar ‘face a face’ com um aparato técnico que propõem identidade como estatística – assim como os

sistemas de Galton no século dezenove.⁹” (Druckrey, 2002: 153)

O que aconteceu, e é o que se deve dar atenção, é que todas as captações foram feitas sem notificação ou permissão dos indivíduos e, conforme Druckrey mencionou, sob a justificativa de trazer o máximo de segurança ao evento. Não é uma justificativa desconhecida, muito pelo contrário: as placas de “sorria, você está sendo filmado”, em lugares públicos ou privados, não causam estranheza em ninguém mais e até já viraram mera decoração.

Relembrando ainda o exemplo de Mann sobre “*synthetic aperture camera*”, no qual se vê através das roupas dos indivíduos, levantou-se certa preocupação em relação a quem está “vendo” tais imagens. Uma vez que se tornam imagens gravadas, mesmo havendo promessas de que somente policiais do mesmo sexo do indivíduo é que poderão ver tais imagens, questiona-se se esse outro lado (quem detém o poder) faria o mesmo:

“Embora proposta que as imagens gravadas são ‘vistas somente por seguranças oficiais de mesmo sexo’, a situação impõem a questão ‘será que um guarda de segurança estaria disposto a posar nu com a promessa que as imagens somente

⁹ *Under the rubric of security, in which invisibility is a self-deception, in which vulnerability is implicit, and in which passivity is expected, the unremitting erosion of individual privacy came ‘face-to-face’ with a technical apparatus proposing identity as statistical – much like systems of Galton in the nineteenth century.*

seriam vistas por cidadãos do mesmo sexo’ – as preocupação já vieram a surgir.¹⁰ (Mann, 2002: 532)

A preocupação é exatamente em relação à privacidade, ou melhor, a falta dela. Por isso, questiona-se se, quem está no poder, conseguiria se submeter aos mesmos dispositivos que a sociedade é confrontada

A organização não-governamental *Privacy International*, formada na Inglaterra em 1990, procura monitorar a vigilância e as invasões de privacidade individuais conduzidas pelos governos e organizações. Criou, inclusive, um índice no qual mede o nível de privacidade dos indivíduos, tendo submetido sua última avaliação nos países da União Européia em 2006, além de mais onze “convidados”. Esse índice classifica, no topo, nações onde os direitos humanos são levados em consideração (nenhum país surge nessa classificação), passando por nações que tem proteção e garantias significativas (aqui, enfim, aparece a Alemanha em primeiro lugar) até, no nível mais baixo, de sociedades de vigilância endêmica (China e Malásia compartilham o último lugar).

Essa mesma organização está protestando e procurando, de alguma forma, mobilizar os indivíduos para tentar fazer com que o governo venha a banir o reconhecimento facial não autorizado pelos indivíduos que são alvo dela aleatoriamente. E não é só isso, de acordo com Mann, há também o mesmo tipo de provocação:

“*Privacy International* está apelando para a proibição do Reconhecimento de Face Computadorizado e cidadãos comuns está se armando com almofadas de tintas e

¹⁰ *Although proponent envision recorded images ‘being viewed only by same-sex security officers’, the situation begs the question ‘would a security guard be willing to pose naked with a promise that images would only be viewed by same-sex citizens’ – the concerns has already arisen*

demandando que políticos e outros funcionários cadastrem suas impressões digitais.¹¹” (Mann, 2002: 532)

Essa mesma discussão é feita paralelamente sobre a Internet. Há, inclusive, muito o que se comparar entre esses dois sistemas. Afinal, o que acontece é que, em teoria, a Internet é um terreno livre, e ao mesmo tempo, é também altamente rastreável. Certas empresas (que não são poucas e nem é preciso citá-las) conseguem, além de identificar um indivíduo, gravar as atividades on-line enquanto este visita várias páginas. As informações de navegação são analisadas a ponto de convertê-las em interesses e, assim, tais dados servirem de potencial de venda para determinados anunciantes. Essa é “a base da discussão sobre a privacidade na rede, gerando uma disputa política para regulamentação de privacidade de dados, entre a Europa, onde a ação de rastrear e guardar as informações do indivíduo está muito mais circunscritas, e os Estados Unidos, onde deixa-se reinar a lógica de mercado irrestrita” (Levin, 2002: 581).

Em vários países, discute-se amplamente a privacidade dos dados que os sistemas de vigilância captam e armazenam, chegando ao ponto de políticos estudarem formas e leis de regulamentação, conforme Levin menciona:

“O debate legislativo sobre a proliferação e o uso ostensivo da vigilância ‘neutra’ são de importância crucial e crescente. Regulamentação de tais vigilâncias diferem-se drasticamente de país para país enquanto o uso de sistemas de CFTV em espaços públicos é severamente restrito em alguns (como

¹¹ *Privacy International is calling for a ban on Computerised Face Recognition and ordinary citizens are arming themselves with ink pad and demanding that politicians and other officials submit to fingerprinting.*

Dinamarca e Alemanha), em outros (como a Grã-Bretanha) permanece virtualmente sem controle.¹² (Levin, 2002: 581)

Não é somente pela procura de uma regulamentação legal que se pode chegar a um meio, não propriamente de protesto, mas como um ponto para fugir de tais sistemas. E o motivo para essa fuga também não é por motivos ilícitos, muito pelo contrário, é, no mínimo, pela busca de uma privacidade e pela liberdade de ir e vir, criando uma resistência. É, também, para demonstrar um lado pelo qual o sistema pode não funcionar: quando a arte se faz presente.

A arte acaba por ser o caminho por onde se pode “branquear” um aparelho, ou então, todo um sistema de vigilância. O ato de “branquear” aqui serve como base de resistência contra a falta de privacidade e liberdade, conforme diz Machado, inclusive citando Flusser:

“A arte hoje impõe aos homens o desafio de poder viver livremente num mundo programado por aparelhos. ‘Apontar o caminho da liberdade é a única revolução ainda possível’”
(Machado, 2001: 55)

Após os ataques de 11 de Setembro, os Estados Unidos passaram a adotar no documento de habilitação para dirigir uma faixa magnética parecida com os cartões de crédito e, em alguns outros, um código de barra. Certos dados confidenciais do detentor do documento ficam guardados nestas áreas e cerca de quarenta estados americanos adquiriram já em 2002 *scanners* que lêem estes dados. Porém, alguns estabelecimentos, como bares e lojas de conveniência, passaram a também adotar

¹² *The legislative debates about the proliferation and use of ostensibly ‘neutral’ surveillance are of crucial – and growing – importance. Regulation of such surveillance differs dramatically from country to country: while the use of CCTV systems in public space is severely constrained in some (such as Denmark and Germany), in others (such as Great Britain) it remains virtually unchecked*

estes dispositivos de leitura, para que pudessem verificar a identificação e a idade dos indivíduos no momento da compra. Só que não são somente estes dados que são captados por esses *scanners*: alguns estabelecimentos, conforme mencionam Beatriz da Costa e Brooke Singer, já admitiram que um valioso banco de dados com as informações desses documentos são construídas, sem notificação ou consentimento do detentor, revelando o perfil de seus consumidores.

Sabendo que os indivíduos não conseguem saber quais são exatamente estes dados armazenados no documento, Costa e Singer criaram um projeto artístico chamado *Swipe*, que tem como objetivo chamar atenção para essa prática de coleta de dados e o que pode ser coletado. O projeto ilustra quais e como essas informações são usadas e os motivos para que os estabelecimentos armazenem e utilizem, rastreando o indivíduo e influenciando o comportamento particular e localizado. Demonstrando aos indivíduos, elas procuraram assim torná-los resistentes contra o sistema através da consciência do funcionamento desta prática.

Outro projeto, uma instalação criada por Nancy Nisbet, mostrava a utilização da *tag* de Identificação por Rádio Frequência (conhecido como RFID, ou *Radio Frequency Identification*) como um sistema de rastreamento humano, considerado pela artista como um promissor sistema de vigilância. Era objetivo de Nisbet na instalação, trazer aos indivíduos essas *tags*, ao mesmo tempo que eles experimentassem as informações que viriam a ser armazenadas sobre suas presenças naquela sala. Mas, o que Nisbet fez de mais interessante, na verdade, foi instalar dois *microchips* em seu corpo para que o sistema rastreasse sua (múltipla) identificação, exemplificando também as múltiplas identidades que os indivíduos carregam em cada instituição. Por fim, a instalação e esses dois chips implantados em Nisbet acabaram por tocar também em um ponto não muito longe de Flusser, quando se referiu aos aparelhos programarem as pessoas: a identidade de um indivíduo pode mudar quando transportado ao modo digital, assim como o modo digital pode alterar a identidade corporal do indivíduo.

Paralelamente mas não menos importante, Mann demonstrou que há dois movimentos no qual se pode confrontar o modo como funciona o sistema. O primeiro deles, utilizando de uma filosofia chamada de Reflexionismo, inspirada no movimento Situacionista, no qual artistas se apropriam dos dispositivos de uma forma a desvirtuar ou desorientar as funcionalidades.

“Reflexionimo tenta trazer essa tradição a um passo a frente, não somente apropriando as ferramentas do opressor, mas por transformar essas mesmas ferramentas contra o próprio opressor.¹³” (Mann, 2002: 533-534)

O segundo movimento descrito por Mann, chamado de Difusionismo, tem como objetivo subverter a natureza totalitária de vigilância, levando em conta o que Foucault diz sobre o Panóptico:

“Não é essencial que o guarda na torre esteja observando um prisioneiro em particular, ou nem mesmo que haja um guarda na torre; é somente necessário que o prisioneiro não saiba se realmente existe um guarda na torre observando. Similarmente, para subverter o Panóptico, não seria essencial que o guarda seja observado, mas que somente tenha a possibilidade do guarda ser notado pelo ‘prisioneiro’ em algum momento.¹⁴” (Mann, 2002: 542-543)

¹³ *Reflectionism attempts to take this tradition one step further, not only by appropriating the tools of the oppressor, but by turning those same tools against the oppressor as well.*

¹⁴ *It is not essential that the guard in the tower be watching a particular prisoner, or even that there be a guard in the tower; it is only necessary that the prisoner not know whether there is a guard watching in the tower. Similarly, to subvert Panopticon, it would not be essential that the guard be watched, but just that there be a possibility that the guard could be spotted by a ‘prisoner’ at some time.*

Se a criação de um sistema secundário (uma vigilância, digamos, “pirata”, se lembrarmos de Deleuze) que funcione de forma mais aprimorada e que vigiasse o sistema primário e seus membros responsáveis pelo poder, não é difícil que este último se desenvolva e, enfim, ambos se igualem dentro do que seria uma guerra de inteligência artificial. Ainda, não tardaria para que esse sistema secundário viesse a ser dotado por outras instituições ou pelo mercado, já que este sistema não está do lado de quem realmente detém o poder além do que quem detém o poder pode considerar este “inimigo” como, o que é comum nos dias atuais, terrorismo.

Portanto, literalmente, criar um sistema de vigilância que lute contra um sistema de vigilância pode não ser uma resistência propriamente dita. Por outro lado, dispositivos ou sistemas que interfiram no sistema de vigilância do governo ou outras entidades, de forma a devolver a privacidade e a liberdade dos indivíduos, talvez venham a revelar ser o caminho mais significativo, como demonstrou Nisbet. Para “fugir” do sistema automatizado de vigilância, com todas as suas biometrias aplicadas, não se deve fazer uso somente de máscaras ou tintas para pintar a pele, para dificultar o reconhecimento de face, mas de *chips*, sensores e frequências de rádio, que contra-ataquem a captação das informações que nosso corpo transmite.

Devemos lembrar que, mesmo por trás da defesa que esses dispositivos de contra-ataque poderiam nos suprir, estes mesmos dispositivos poderiam passar por algum tipo de reprogramação que pudessem ser utilizados contra o indivíduo que estivesse de posse e a favor do sistema. E teríamos, novamente, a máxima de Flusser sobre o sistema operando contra o funcionário, por qual Basbaum por fim sintetiza:

“Os aparelhos são produtos culturais, e portanto querem ser ‘bons’ segundo uma determinada ordem de valores (armação; programa), e sua finalidade é ‘emancipar o homem do trabalho’, isto é, tornarem-se progressivamente autônomos. Para isto, como diz Flusser, servem-se do homem para seu constante aperfeiçoamento. Se os aparelhos autonomizam

determinado pensar técnico, tornam-no parte integrante do dia-a-dia; ao se tornarem hábito, escondem o pensar que os informa sob a lide cotidiana, damos as costas a essa sua intervenção. Ao mesmo tempo em que reificam esse saber, dissimulam-no, escondem-no na caixa-preta: é isso o que define a tecnologia.” (Basbaum, 2005: 140)

Se o isolamento dos dispositivos tecnológicos em um provável confinamento dentro da “caverna” (de sua casa ou qualquer outro ambiente, inclusive externo) e utilizar poucos dos recursos oferecidos pela tecnologia, somente irá sacrificar a liberdade de ir, vir e pensar por uma privacidade ilusória. Os poucos dispositivos tecnológicos, muitos deles fora de alcance ou da consciência humana, já servem para captar informações para armazenar em um banco de dados sobre os indivíduos. O quanto você paga de energia para a companhia elétrica, o que você assiste na televisão, com quem fala ao telefone, entre outros hábitos comuns do dia a dia, são simples informações que já exprimem a sua relação com o mundo. O que se deve pretender é o conhecimento de como se dá essa vigilância para que não haja funcionários até mesmo em bancos de dados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procurou-se mostrar que, dentro do atual estágio de desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos e com a alta adoção de uma série de aparelhos em redes, funcionando conjuntamente, não há uma saída simples para conservar a privacidade e liberdade, até mesmo em locais abertos. O próprio isolamento dos indivíduos não aparenta ser nem mesmo uma saída lógica e confortável, do ponto de vista tanto de liberdade quanto de privacidade.

Os dois movimentos de resistência expressas, a política e a arte, podem trazer significativos progressos, mesmo caminhando em direções diferentes. A política, por exemplo, por mais que venha a ter a preocupação com a privacidade dos indivíduos, acima de tudo a justificativa pela segurança acaba por ser maior. Por outro lado, pode ser comum que a regulamentação do uso de informações dos indivíduos e a armazenam em banco de dados venha a ser discutida de acordo com os interesses dos detentores de poder.

A arte, já que sempre teve um certo papel questionador da visão de mundo e de seus processos, vem fazendo os devidos alertas através de cada projeto artístico, criticando e tentando levantar a conscientização dos indivíduos, exatamente por não ter ao seu lado o mesmo nível de poder do que o governo e as instituições. A liberdade na criação através da arte pode ser o ponto de partida para a liberdade para os indivíduos da sociedade, ao reprogramar os dispositivos ou subvertê-los, assim como procurar por formas de interferir na captação das informações.

De qualquer forma, a busca pela privacidade e liberdade não será algo fácil, considerando até como algo já utópico. O fato de a sociedade estar imersa, auto-disciplinada, em função e programados pelos dispositivos, enfim, funcionários dos dispositivos tecnológicos que também integram o sistema de vigilância, faz com que não haja a devida preocupação com qualquer outro ponto de funcionamento dos aparelhos. Ora, se esses dispositivos trazem o benefício pelo qual a sociedade foi programada a requerer sem questionar, portanto, não haverá entendimento ou nem

mesmo interesse em saber sobre o funcionamento por trás de qualquer caixa preta. O pensamento será sempre de que elas funcionam do jeito que deveriam funcionar, o que, segundo vimos, não é tão simples assim e nem mesmo uma verdade incontestável.

BIBLIOGRAFIA

BATCHEN, Geoffrey. **Guilty Pleasures**. IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002.

BASBAUM, Sérgio Roclaw. **O primado da percepção e suas conseqüências no ambiente midiático**. São Paulo: 2005.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DRUCKREY, Timothy. **Secreted Agents, Security Leaks, Immune Systems, Spore Wars...** IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002.

ERNST, Wolfgang. **Beyond the Rhetoric of Panopticism**. IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Ed. Hucitec, 1998.

FOUCAULT, Michel. **The Eye of Power: A Conversation with Jean-Pierre Barou and Michelle Perrot**. IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002.

LEVIN, Thomas. **Rhetoric of the Temporal Index: Surveillant Narration and the Cinema of "Real Time"**. IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MACHADO, Arlindo. **O Quarto Iconoclasmo**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MANN, Steve. **“Reflectionism” and “Diffusionism”**. IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4^o ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

WARK, McKenzie. **To the Vector of the Spoils**. IN: CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge: The MIT Press, 2002