



Vigilância Sobre Corpos e Espaços Híbridos: Tecnologia Sem Fio, Controle Sem Limite¹.

Sandro Tôrres de Azevedo²
Universidade Estácio de Sá, Niterói, RJ

Resumo:

A interface digital já ultrapassou completamente a tela do computador e hoje atravessa francamente os corpos e os espaços, tornando-os híbridos, pois que ambos se equilibram sobre a cada vez mais tênue ambivalência entre o físico e o virtual. Neste sentido, esse trabalho busca observar esse contexto e, especificamente, refletir sobre táticas atuais de investimento de poder dadas por novas formas de vigilância e controle efetivados através de dispositivos móveis de comunicação (basicamente o telefone celular) e de sistemas de rastreamento. O caminho percorrido na pesquisa aponta para articulações engendradas pelo marketing e pela publicidade, que, se valendo de tecnologias móveis e locativas, buscam estimular o consumo.

Palavras-chave:

Vigilância; controle; corpos e espaços híbridos; tecnologias móveis e locativas.

Introdução

Zygmunt Bauman, observando a passagem do *capitalismo pesado* (modernidade) para o *leve* (contemporaneidade), destaca que “tudo nesse mundo serve a algum propósito, mesmo que não seja claro (por enquanto, para alguns, mas para sempre, para a maioria) qual é esse propósito” (BAUMAN, 2000, p.66). Em verdade, esse pensamento é muito pertinente para se pensar sutilezas que envolvem (ou que entremeiam) não só certas nuances da evolução das lógicas de mercado, mas a relação dessa evolução com o concomitante avanço das tecnologias – principalmente as de comunicação e informação.

Desde a modernidade, a tecnologia tornou-se o limite do tempo e do espaço – ou seja, instrumento de *conquista*: “a velocidade do movimento e o acesso a meios mais rápidos de mobilidade chegaram nos tempos modernos à posição de principal ferramenta do poder e da dominação” (*idem*, p.16). Os processos contemporâneos de *aceleração* que vieram com as novas tecnologias de comunicação e informação, da mesma forma, certamente tonificam as engrenagens do poder vigente. E, neste sentido, não restam

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

² Mestre em Comunicação e Cultura – ECO/UFRJ; graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda – IACS/UFF; Professor da Universidade Estácio de Sá; publicitário. sandrot@oi.com.br



outras opções, é inevitável correlacionar o avanço das tecnologias aos mecanismos da ordem capitalista – tornando até deveras inocente a visão de que, de outra forma, esse avanço seria o mero resultado de um imaculado progresso tecno-científico, como crê o senso comum.

A ordem dominante se metamorfoseia e, tanto quanto, também as suas prerrogativas instrumentais. Vale lembrar que Deleuze já havia proposto a correspondência entre as máquinas e as sociedades que, em seu turno, lhe fazem uso. Daí, inclusive, cabe assinalar que o que ocorre hoje “não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo” (DELEUZE, 1992, p.223).

Assim, serão observados aqui alguns aspectos da relação da tecnologia – em especial, as interfaces móveis de comunicação, representadas pelo telefone celular, e sistemas de rastreamento – com o corpo e com o espaço contemporâneo, para, daí, se refletir sobre o investimento de poder no interior das atuais sociedades de consumo.

O Corpo Interfaceado

Na travessia de tudo que tange a relação corpo-tecnologia, apesar de tantos detalhes importantes que lhe são relativos, um aspecto em especial será observado aqui: trata-se do advento da *interface gráfica do usuário* (GUI – do inglês *graphic user interface*) enquanto recurso técnico de mediação que favorece a interação entre usuário e computador. Conforme expõe Steven Johnson (2001), a GUI veio a delimitar a fronteira entre uma linguagem baseada em códigos binários inscritos em comandos abreviados, extremamente inóspitos e de difícil manipulação, e uma outra linguagem estruturada em significados e expressões de ordem semântica, que conferiram ao computador a capacidade de se representar para além da lógica binária de zeros e uns. Formatada pelo engenheiro Doug Engelbart, a GUI demarca um salto e tanto na trajetória das novas tecnologias, dado que reconfigura as possibilidades de relação com a informática. “A ruptura tecnológica decisiva reside antes na idéia do computador como um sistema simbólico, uma máquina que lida com representações e sinais” (JOHNSON, 2001, p.17).

De fato, é exatamente a GUI que possibilitou o desenvolvimento em grande escala das tecnologias computacionais; funcionou como um fator condicional de franca massificação das operações feitas por pessoas comuns em dispositivos informáticos de toda ordem, inclusive o computador doméstico.



O tamanho dos efeitos sociais disso é expresso na mesma medida que o do crescimento da indústria de microinformática no mundo nas últimas décadas. Mas, a importância da GUI não se resume apenas à explosão digital generalizada. Outro aspecto particular da interface é incrivelmente revolucionário – e é aí que a GUI se conecta às tensões de hibridação corpo-tecnologia –, o princípio de *manipulação direta*.

Junto com a representação gráfica do espaço-informação contido na tela do computador, Engelbart criou a possibilidade do usuário “manipular” essa plataforma gráfica (ou a simulação disso). Apesar de não passar de uma “ilusão tátil”, a substituição de linhas de comandos na execução de tarefas específicas no computador pela manipulação direta de um ponteiro que obedece ao movimento do *mouse* abriu um horizonte absolutamente novo e radical nas experiências protéticas do homem com a máquina. “Mudou o modo como usamos as nossas máquinas, mas mudou também o modo como as imaginamos” (*idem*, p.23). Assim, tal qual uma membrana, a interface gráfica se interpõe e delimita os ambientes que separa, mas, ao invés de afastá-los, aproxima-os, tornando-os sensíveis, acessíveis e significativos um ao outro (BRUNO, 2001, p.198).

Desse modo, a interface não faz apenas a infosfera se representar para o usuário; faz também o inverso, ou seja, o usuário se representar a si mesmo na infosfera – e mais, de uma forma substancialmente sensória³. Um *duplo virtual* do usuário, a partir daí, veio a se emoldurar nos usos mais corriqueiros das novas tecnologias, transformando indelevelmente o imaginário tecnológico contemporâneo (JOHNSON, 2001, p.22).

Inclusive, a incursão ao ciberespaço⁴ é condicionada a toda uma série de conexões cognitivas que têm a sua raiz justamente nas proposições semânticas da GUI. E, talvez não seja demais afirmar, particularmente a partir desses dois aspectos (desenraizamento da popularização do computador e extensão sensória da relação usuário-máquina) é que se nota o quão importante foi o desenvolvimento da GUI para a própria constituição do ciberespaço e a perspectiva de mobilidade nele.

³ Um neófito das tecnologias informacionais, ao travar seus primeiros contatos com a manipulação direta no computador, sente uma natural dificuldade em coordenar a ação tátil do *mouse* com o movimento do ponteiro no *écran* – dificuldade essa muito comum no desenvolvimento de qualquer novo domínio *psicomotor* de um indivíduo. Esse fato é muito interessante para que se perceba a sensorialidade envolvida nessa situação. Ainda, as possibilidades de configuração para “aprimorar a precisão do ponteiro”, que conjuga a intensidade de movimento do *mouse* e a velocidade de movimento do ponteiro, salientam igualmente a perspectiva sensorial da interface.

⁴ É necessário marcar, a disponibilidade em que se encontra a conexão com a Internet inevitavelmente aproxima o conceito de espaço-informação, ou infosfera (que outrora poderia se limitar aos dados armazenados em um *hard disk*), e o de ciberespaço.



Mais ainda, as simulações possíveis através das novas tecnologias e até mesmo a premissa de experiências em ambientes de realidade virtual (tal como é concebida no momento contemporâneo) têm a sua raiz nas injunções ocasionadas pela transformação das subjetividades a partir da percepção da GUI. Nas experiências interativas entre o corpo físico do usuário e as imagens virtuais, as possibilidades expressivas se ampliam ao nível dos limites sensoriais a partir de fluxos contínuos de informações imputadas por ambos os lados, permeando um e outro. “Como informação, o corpo expande suas membranas de contato e mistura-se a dados numéricos, imagens, sons” (BRUNO, 2001, p.209). O híbrido do orgânico e inorgânico encontra na GUI um terreno fértil para germinar e, enfim, culminar numa considerável parte das fantasias em termos protéticos que dominam a cena cotidiana. A partir da interface, o corpo se amalgama ao computador, o corpo se faz sentir na infosfera, é enfim um *corpo interfaceado*.

Dominar a cena informática requer, antes de tudo, o fácil desempenho diante das interfaces gráficas. Manejar a extensão do corpo com habilidade por sobre (ou por entre) o espaço-informação é condição para a mobilidade nas redes as quais o computador se conecta. Estar conectado é, em última forma, se interfacear com os signos constitutivos do ciberespaço.

De qualquer forma, novos projetos envolvendo interfaces gráficas, como, por exemplo, o *surface*⁵, fazem intuir o quanto a imbricação entre o usuário e o computador se faz em diversos níveis (experiência sensorial, motora, cognitiva etc.) e numa situação de permeabilidade intensa, que se incorpora ao cotidiano do indivíduo, favorecendo assim a transparência dessa própria característica pervagante. “As interfaces quase invisíveis estabelecem um duplo fluxo de informações entre o corpo e os ambientes virtuais tornando-os progressivamente mais permeáveis um ao outro e criando um espaço de experiência comum”. (BRUNO, 2001, p.209)

Sobre a GUI, ainda, cabe uma questão: a tão alardeada *inclusão digital* não seria, em resumo, um esforço para que mais pessoas sejam atravessadas por uma pedagogia da interface – aprendam a se estender pela interface – e, assim, possam interagir melhor com os diversos dispositivos computacionais do cotidiano?

Mas o que importa no crescimento da proporção de indivíduos “conectados”? Sem dúvida, o acesso às tecnologias de comunicação e informação e ao acervo de co-

⁵ Dispositivo que consiste num écran multi-touchscreen, da Microsoft – <http://www.surface.com>.



nhecimentos mundial é, atualmente, quesito imperativo para a inclusão social de cidadãos. O Ministério da Ciência e Tecnologia justifica o programa de inclusão digital brasileiro da seguinte forma:

Cada vez mais, a estratificação social e o acúmulo de riqueza se dão em função da capacidade de acessar e processar conhecimento. O acesso cotidiano às redes, equipamentos e o domínio das habilidades relacionadas às tecnologias de informação e comunicação é requisito indispensável à integração social, atividade econômica e fortalecimento da cidadania. A atuação dos governos em parceria com a sociedade na promoção da inclusão digital é componente que se insere no esforço nacional em direção à inclusão social e ao aumento da competitividade estrutural da economia brasileira. A despeito do dinamismo alcançado pela disseminação da internet e das tecnologias de informação e comunicação no segmento empresarial, o número de usuários de internet no Brasil é (...) concentrado nos segmentos de alta renda. Dessa forma, a exclusão digital se combina com a herança persistente da desigualdade sócio-econômica, exigindo ações integradas de amplo alcance voltadas para a cidadania⁶.

Mas o que mais pode estar por trás disso?

Observando as sociedades disciplinares e conjecturando sobre os corpos dóceis, Foucault (2000) se vale do exemplo do *soldado* para explicar como as sociedades modernas se valeram de táticas refinadas de dominação empreendidas sobre a *articulação corpo-objeto*. Para tanto o autor recorre a um código disciplinar que servia de modelo para “manobras” com o fuzil, segundo teóricos militares do século XVIII. Vale a pena transcrevê-lo:

Leve a arma à frente. Em três tempos. Levanta-se o fuzil com a mão direita, aproximando-o do corpo para mantê-lo perpendicularmente em frente ao joelho direito, a ponta do cano à altura do olho, apanhando-o batendo com a mão esquerda, o braço esticado colado ao corpo à altura do cinturão. No segundo, traz-se o fuzil com a mão esquerda diante de si, o cano para dentro entre os dois olhos, a prumo, a mão direita o apanha pelo punho, com o braço esticado, o guarda-mato apoiado sobre o primeiro dedo, a mão esquerda à altura da alça de mira, o polegar estendido ao longo do cano contra a soleira. No terceiro, a mão esquerda deixa o fuzil e cai ao longo da coxa, a mão direita o eleva, com o fecho para fora e em frente ao peito, com o braço direito meio esticado, o cotovelo colado ao corpo, o polegar estendido contra o fecho, apoiado ao primeiro parafuso, o cão apoiado sobre o primeiro dedo, o cano a prumo (Ordonnance du 1er janvier 1766, título XI, art. 2 apud FOUCAULT, 2000, p.130).

Foucault se refere a essa seqüência como uma “codificação instrumental do corpo”, que entrecruza as partes do corpo requeridas para a ação com as partes do objeto manipulado, de forma paralela e correlata, revelando, assim, o caráter coercivo do poder sobre a síntese corpo-máquina.

⁶ <http://www.mct.gov.br>.



Para se pensar a lógica de poder investida hoje sobre o corpo interfaceado, propõe-se aqui uma analogia entre a articulação soldado-fuzil, nos moldes disciplinares, e a articulação usuário-computador, segundo o conjunto de programas e aparelhos materiais que organizam a relação entre homem e máquina na contemporaneidade.

Se assim, a pedagogia cognitiva inscrita no aprimoramento amigável das interfaces gráficas e a performance exigida pelos indivíduos diante da informatização de tudo funcionarão como que um *novo código instrumental do corpo*, muito mais transparente, sutil, escamoteado, camuflado no pretenso “acesso a comunicação e informação”, no entretenimento, na expansão das relações sociais e em tudo que se faz no ciberespaço.

Nas sociedades industriais, a disciplina servia a um propósito de *utilidade*: o corpo “que se manipula, se modela, se treina, que obedece, responde, se torna hábil ou cujas forças se multiplicam” (*idem*, p.117) era um corpo que necessitava estar útil aos ideais de produção. Já nas sociedades pós-industriais, o corpo, como coloca Deleuze (1992), se enquadra numa ordem dirigida “para venda ou para o mercado”, ou seja, para o consumo. “A sociedade pós-moderna envolve seus membros primariamente em sua condição de consumidores, e não de produtores” (BAUMAN, 2001, p.90).

Por essa linha, caminhou a pesquisa de Paula Sibilia, ao pensar o conceito de “obsolescência” do humano. Voltada agora para o consumo, a sociedade ocidental contemporânea não requer mais corpos dóceis que sejam aptos aos manejos das engrenagens industriais e próprios para a produção, mas sim novos corpos, orientados para a aquisição de produtos e serviços conseqüentes do capitalismo leve, de sobreprodução e marketing. Como propõe a autora, são estes “corpos que intimam com a tecnologia: corpos ligados, conectados, sintonizados, ‘anteados’. Corpos ‘superexcitados’, hiperestimulados e aparelhados pela tecnociência.” (SIBILIA, 2002, p.11).

O ciborgue materializado pelo corpo interfaceado é um corpo dócil, é o resultado de um “*up grade*” no *corpo investido* disciplinar, que agora, nas sociedades de controle, de consumo, é um corpo regulamentado na sua capacidade de exercer o papel de consumidor. Treinado para consumir.

Talvez aspectos das sociedades contemporâneas como esse tenham suscitado a Deleuze o temor de que “é possível que os confinamentos mais duros nos pareçam pertencer a um passado delicioso e benevolente” (DELEUZE, 1992, p.216). E, apesar de possíveis “curtos-circuitos”, como sugere esse pensador, materializados na pirataria, nos



vírus, ou até nos *hackers*, as resistências parecem difíceis de se organizarem diante de tanta transparência.

Seguindo os passos de Fernanda Bruno (*Op. Cit.*), talvez seja na arte contemporânea que essas questões vêm encontrando um importante espaço de problematização. E, por essa forma, justamente o corpo é central, como no caso do trabalho do artista Eduardo Kac, que criou, em 1997, a obra “*Time Capsule*”, na qual implantou um *microchip* (transponder de identificação) em seu calcanhar esquerdo. O objetivo era o de trazer à tona “problemas sobre ética na era digital, sobre interfaces úmidos para elementos eletrônicos, e sobre a relação entre identidade e memória artificiais armazenadas dentro do corpo humano”⁷.

É interessante observar que, concomitantemente aos experimentos de Kac, a idéia de implementação de *microchips* no corpo não acontece apenas sob a forma de questionamentos. O consumismo desenfreado já buscou banalizar aspectos políticos que poderiam eclodir de tais questões. Para se ter uma idéia,

*Em Barcelona, na Espanha, a casa noturna Baja Beach Club adotou em março de 2004 o uso do VeriChip. A um custo de 125 euros, os frequentadores mais assíduos são estimulados pela casa a implantar o chip, que tem funcionado como uma espécie de cartão de crédito. Na entrada, os portadores do VeriChip são identificados por sensores, e as despesas efetuadas vão sendo registradas eletronicamente. Posteriormente, a boate envia a fatura para a residência de seu cliente. Além disso, há uma área exclusiva dentro da casa para os portadores do chip*⁸.

De certa forma, hoje o telefone celular desempenha na massa um papel análogo ao do *microchip* enquanto tecnologia de identificação, vigilância e controle. Quase tão integrado ao corpo quanto o *chip*, o celular assume perante seus portadores a idéia de *wearabilidade* (SOUZA E SILVA, 2004). Surge daí uma hipótese de prótese que, mesmo não penetrada na carne, acaba por se tornar absolutamente transparente dada a sua onipresença junto ao corpo. Inclusive, as máquinas que constituem o ciborgue contemporâneo se tornaram tão invisíveis e multifacetadas que não precisam invadir o organismo humano para serem percebidas como extensões do sujeito (*idem*) – daí a idéia de que o telefone celular se inclui num conceito ampliado de prótese. Não é raro ouvir-se queixas ruidosas proferidas por pessoas que, por uma eventualidade, esqueceram ou

⁷ <http://www.ekac.org.br>

⁸ <http://www.ibdi.org.br> (site do Instituto Brasileiro de Política e Direito da Informática)



perderam seus aparelhos celulares (e, talvez, uma docilidade também possa ser perfeitamente percebida aí).

Enfim, As tecnologias de rastreamento se somam ao celular nesse projeto de inter-relação entre homem e máquina, permitindo o *escaneamento* do indivíduo. Numa alusão a Foucault (*Op. Cit.*), as mídias locativas promovem uma organização e distribuição analítica do corpo interfaceado, quadriculando-o agora numa ordem de controle sobre espaços abertos, tendo o planeta inteiro como lugar de ordenação para o consumo.

Segundo Drew Hemment (2003), os novos sistemas de vigilância baseados em telefones celulares habilitados para serviços de rastreamento estão sendo desenvolvidos através de plataformas introduzidas no mercado basicamente para fins de consumo⁹. Por isso, Hemment tem como um dos objetivos do projeto *Loca: Set to Discoverable*¹⁰ explorar reações de pessoas diante de um tipo de vigilância bastante tangível, de forma que essa experiência faça acontecer reflexões e discussões sobre possibilidades mais transparentes de vigilância, empreendidas pelo interesse governamental ou comercial.

A Cidade Interfaceada

Se por um lado o corpo encontra-se, como se propõe aqui, indelevelmente interfaceado, o espaço urbano vive uma situação análoga. Infundáveis pontos eletrônicos estão distribuídos em todos os recantos da cidade, ocasionando um tráfego de dados infinito sobre tudo o que se passa.

A cidade está toda vigiada. A princípio, a verdade dessa sentença se dá pela constatação de que há câmeras de vigilância por todo lado. Porém, um amargo inconveniente se abate sobre essa perspectiva para a consolidação da simulação da vigilância: as câmeras não produzem informação inteligível. Elas são performáticas apenas para os que estão sendo vigiados, servem enquanto arquivo, mas não têm o caráter preditivo tão requerido pelas políticas de segurança pública na atualidade, já que, isoladas, as câmeras de vigilância produzem um tipo de informação difícil de se manipular, e numa quantidade quase impossível de se processar em termos de identificação e individualização (NORRIS *apud* BRUNO, 2006, p.05).

Inclusive, nos processos contemporâneos de vigilância, Fernanda Bruno, ainda recorrendo ao trabalho de Norris, nota um processo de desvalorização do estatuto da

⁹ Do texto “*Mobile phones and surveillance*” (2003). In <http://www.drewhemment.com>.

¹⁰ <http://www.loca-lab.org>



visão e do olhar. Este vem sendo substituído exatamente pela varredura ocasionada pelos dados em *rede*, que vigiam informações e perfis computacionais. Embora talvez as câmeras de vigilância possam ser revigoradas nesse processo a partir da possibilidade de digitalização da imagem, que, num contexto de convergência de dispositivos tecnológicos, poderiam enfim transformar a imagem de vídeo em fonte de informação, ao cruzar dados e perfis (BRUNO, 2006, p.05-06)¹¹.

Mas, por outro lado, virtualmente as pessoas são “escaneadas” em cada passo que dão na cidade. Usar um cartão de crédito numa loja de um shopping center, por exemplo, coloca o usuário numa situação de extrema visibilidade, pois que na hora em que o dispositivo de débito automático é acionado, informações precisas estão se constituindo para a formação de dados que mapeiam uma série de códigos relativos ao ato realizado. Por meio digital, data, hora, local, valores gastos etc. permitem uma análise combinatória riquíssima para produzir informações preciosas sobre o comportamento de consumo individual e coletivo.

A “cidade digitalizada” oferece aos cidadãos conectados toda sorte de entrega de produtos, possibilidade de pagamentos por *homebanking*, novos vínculos de trabalho *in home*, serviços públicos e privados. Mas também, na mobilidade urbana, o transeunte pervaga pela “cidade digitalizada” sempre que se utiliza dos cada vez mais indispensáveis cartões magnéticos multiserviços, terminais eletrônicos, pedágios automáticos e, principalmente, no uso de dispositivos portáteis (COSTA, 2004). E assim, novos efeitos incidem sobre os deslocamentos dos indivíduos e, por isso, a idéia de ‘acesso’ explode em sentidos.

Como Drew Hemment intui, o mundo físico e o mundo virtual vêm se amalgamando, de forma que a rede pode ser acessada a todo o momento, de qualquer ponto, tornando a cidade assemelhada ao mundo digital, em que espaços e coisas podem ser rastreados por mecanismos de busca¹².

Pelo mesmo viés vem seguindo André Lemos (2006). Ao escrever sobre o ciberespaço e tecnologias móveis, o autor vai mais além, classificando o espaço urbano como um espaço “pan-tópico”, onde os acessos não acontecem mais a partir de “pontos de

¹¹ A divisão AdCenter da Microsoft equipou painéis digitais com uma tecnologia de reconhecimento de face. Uma câmera “lê” 129 pontos no corpo de uma pessoa, identificando sua idade, sexo, altura e peso para exibir anúncios demograficamente e criativamente direcionados. Em testes feitos pela empresa de Bill Gates, o sistema teve 90% de eficácia, e vai permitir também interação com o usuário.

¹² Entrevista com Drew Hemment. Revista on-line Arte.mov (<http://www.artemov.net>).



acesso”, mas por “ambientes de acesso”; onde as pessoas transitam e automaticamente produzem incessantemente rastros que redundam em códigos para o exercício do controle através do processamento das informações geradas.

As cidades estão se transformando em ambientes generalizados de acesso e os espaços físicos conectados passam a ser indiferenciados, um “não espaço” pan-tópico. O lugar transforma-se, pelo controle e acesso à informação, em um território através de novas formas de controle informacional. O espaço pan-tópico das cidades passa a ser um espaço sem lugar, uma “u-topia”, servindo para produção, controle, acesso e distribuição de informação (LEMOS, 2006, p.11).

Nesse contexto, os espaços “pan-tópicos” assumem características que favorecem a vigilância e o controle a todo o momento.

Podemos descrever três tipos de espaços pan-tópicos onde tudo é rastreado, memorizável e controlado: 1. O espaço pan-tópico de rastreamento (sistema de acesso em espaços “inteligentes”); 2. O espaço pan-tópico mnemônico (captura de fragmentos do espaço - fotos e vídeos feitos por celulares - circulados em rede); e 3. O espaço pan-tópico panóptico (lugar de controle e vigilância) (idem).

Vale, portanto, a consideração de que a máquina não está hibridizada apenas com o corpo humano, mas também com o espaço contemporâneo. Se a ferrovia, o telégrafo, o rádio, o telefone foram máquinas pioneiras no atravessamento dos espaços físicos, uma radicalização dessa interseção se dá no momento presente através das tecnologias móveis e de rastreamento. Uma nova fase de convívio entre espaço e tecnologia vem afetar a mobilidade sob uma ótica absolutamente nova: a formação dos *espaços híbridos*. Se outrora os espaços virtuais eventualmente eram acessados pela internet fixa, “os espaços híbridos emergem devido às ‘tecnologias móveis de comunicação’, especialmente os telefones celulares” (SOUZA E SILVA, 2004, p.76). E isso estende a noção de ciberespaço para um universo onde a interface do computador se sobrepõe ao espaço físico, um espaço de mistura, onde as fronteiras de um e de outro se esmaecem, se tornam rarefeitas. As interfaces, “o conjunto de programas e aparelhos materiais que garantem a comunicação entre o homem e a máquina” (BRUNO, 2001, p.196), estão presentes em todos os lugares, de todas as formas, pois que as tecnologias móveis acompanham os usuários onde quer que eles estejam. O ciberespaço, portanto, se enlaça aos espaços concretos, relativizando a experiência de espaço e mobilidade dos sujeitos contemporâneos.



No artigo intitulado “Mídias Locativas e Territórios Informacionais”, André Lemos analisa exatamente essa questão da reconfiguração do espaço urbano, designando esse novo espaço como *ciberurbe*. O autor propõe a articulação de uma tríade (espaço, mobilidade e tecnologia) determinante para o entendimento das alterações no estatuto do urbano enquanto “alma” da cidade, do conjunto das várias linhas de força que lhe constituem.

Com as mídias locativas, as trocas informacionais não emergem nem dos meios de massa (rádio, TV, jornais), nem do ciberespaço acessado em espaços fechados (espaços privados ou semipúblicos), mas de objetos que emitem localmente informações que são processadas através de artefatos móveis. Na ciberurbe, novas práticas de mobilidade comunicacional surgem criando novas relações sociais com o espaço (LEMOS, 2007, p.12).

O “espaço informacional” que se cristaliza na cidade, segundo o autor, confere exatamente com a proposta dada aqui de espaço híbrido, onde o ciberespaço se amalgama com o “espaço movente”. Apesar de suas constituições ainda serem heterogêneas, o espaço físico e o ciberespaço, diante da cidade interfaceada, produzem novas subjetividades. Talvez seja possível até afirmar que um fenômeno de desdobramento ou bi-locação seja efetivo na experiência espacial dos indivíduos, já que todos estão, concomitantemente, ocupando lugares em ambos planos de existência.

Corpos Híbridos em Espaços Híbridos

O telefone celular é um dispositivo que manifesta em si a máxima expressão do que André Lemos chamou de ubíquo, pervasivo e senciente (LEMOS, 2006, p.01). Pode ser considerado o eixo sob o qual se equilibram, de um lado, a prótese do corpo cada vez mais invisível, transparente e contígua; e de outro lado, o mecanismo que viabiliza a interseção dos espaços híbridos.

Mais ainda, essa dupla função dessa interface móvel de comunicação manifesta em si o “clímax” das possibilidades tecnológicas atuais de vigilância e controle, que se efetivam inequivocamente sobre praticamente todo o corpo social, já que os aparelhos celulares encontram-se altamente disseminados entre os cidadãos.

Mas como estar dentro do sistema e não ser apanhado por ele? Sobre as relações sociais e eventuais perigos advindos do uso pervasivo de interfaces móveis de comunicação e tecnologias de rastreamento, Drew Hemment conclui que:



*Parte do problema é que atualmente a única opção para as pessoas preocupadas com as implicações das novas tecnologias de rede é desligá-las ou não usá-las. A política da nova mobilidade vai aparecer em algum lugar entre o ligamento e o desligamento*¹³.

Dados os objetivos do projeto *Loca*, conforme explicitado mais acima, Hement exalta justamente a sua preocupação enquanto artista contemporâneo: provocar reflexões sobre aspectos que influenciam a vida cultural, social e política na atualidade e para além dela.

*Estamos tentando sinalizar de que forma as novas práticas de vigilância pervasiva operam, e como elas podem ser entendidas como compartilhadas (peer-to-peer) ou sinápticas. De certa forma, estamos apenas mostrando o que já acontece, ao invés de inventar novas técnicas ou ambientes de vigilância. O perigo é que, ao causar uma pequena irritação ou arrepio, o projeto apresenta uma forma de controle às pessoas. E, assim, as ajuda a aceitá-la, antes que os casos mais perturbadores, que poderiam afetar de fato suas vidas, sejam percebidos*¹⁴.

Mas não será tarde demais? Pois, talvez, essas conformidades já constituam uma realidade contumaz do cotidiano contemporâneo. Até porque a lógica que se encontra por detrás dos arranjos híbridos (a tal lógica que suscita “casos mais perturbadores”) alcançou um nível de transparência tal que a massa dificilmente conseguiria perceber seu brilho. Uma diferença sensível separa a ordem dominante de outrora da atual: nas sociedades modernas, ora o Estado, ora os donos do capital assumiam o posto de detentores do poder – com opacidade suficiente para que isso chegasse ao cume de um “ponto pacífico”; mas nas sociedades contemporâneas, de controle, de consumo, o poder é exercido por sujeitos ocultos.

Conforme Bauman salienta, o modelo panóptico moderno se condicionava a certeza de que os encarregados da vigilância, efetiva ou aparentemente, encontravam-se ali na torre de controle, mas a atual lógica de poder “pos-panóptica” confere ao vigiante a possibilidade extrema de escape, ao nível de inacessibilidade (BAUMAN, 2001, p.18). E é nesse contexto que as sociedades contemporâneas se encontram sob um *controle contínuo* e *comunicação constante*, como alerta Deleuze (1992, p.216). E o consumo, o mercado vai se sedimentando cada vez mais enquanto propulsor das tecnologias de controle que lhe servem, criando, enfim, *membranas* que acabam por se tornarem mais es-

¹³ *Idem.*

¹⁴ *Idem, ibidem.*



maecidas que tangíveis (como é o caso das interfaces que se hibridizam com o corpo e com o espaço).

O consumo vem se tornar o *princípio, meio e fim* para corpos híbridos que se movem em espaços híbridos. Pois que “a história do consumismo é a história da quebra e descarte de sucessivos obstáculos ‘sólidos’ que limitam o vôo livre da fantasia e reduzem o ‘princípio de prazer’ ao tamanho ditado pelo ‘princípio da realidade’” (BAUMAN, 2001, p.89).

Considerações finais

Como Bauman bem lembra (2001, p.64), em torno de mais ou menos meio século atrás, entre as perspectivas que se tinha para o futuro (ou para o agora) figuravam as idéias de Aldous Huxley, materializadas em seu *‘Admirável Mundo Novo’* (1932), e as de George Orwell, em *‘1984’* (1948). Apesar das duas visões seguirem por caminhos diferentes, nota-se um ponto de confluência entre elas: a *vigilância*, o *controle* e a *opressão*. Pensar, pois, sobre as distopias desses autores visionários parece bastante profícuo para articular as questões aqui alinhavadas.

‘Admirável mundo novo’ é uma sentença que Huxley resgatou de William Shakespeare¹⁵ – da criança que, inocente, se maravilha com o inimigo¹⁶. De certa forma, é assim que se portam as personagens huxleyanas: pueris porque entorpecidas em suas atividades pré-programadas e seus horizontes hipnopédicos. E a analogia é tanto quanto pertinente para os indivíduos contemporâneos, que, inebriados com as atuais “alegrias” do consumo, deixam escapar à vista os óbvios tentáculos do controle – dos quais, enfim, eles mesmos não conseguem escapar.

Sobre *‘1984’* e sua sociedade vigiada em nível de detalhes, Bauman (*idem*) observou o quanto triste é a vida no mundo previsto por George Orwell, “um mundo de miséria e destituição, de escassez e necessidade”. Bem, sobre a vigilância, é inegável que o “grande irmão” veio olhar a todos de um jeito que transforma a antevisão de Orwell numa revelação profética. Mas não é custoso, em contrapartida, atribuir uma pe-

¹⁵ A Tempestade (1611), Ato V.

¹⁶ Miranda, filha de Próspero, que dos três anos de idade até os 15 só conhecia as figuras do amargo pai e do escravo Caliban numa ilha do Mediterrâneo, é apresentada aos inimigos de seu pai. E então ela afirma: “Como é bela a humanidade! Ó admirável mundo novo em que vivem tais pessoas!”



quena dose de inocência sobre a idéia de infelicidade que supostamente estaria anelada a essa vigilância – a dor de ser vigiado não veio a se confirmar. É que Orwell não contava com a refinada ação do marketing sobre as sociedades.

O marketing trabalha assim (até por natureza): quando alguém tem em abundância alguma coisa para oferecer, mas que as pessoas não querem ter, nada de desânimo! O caminho não é dar o que as pessoas querem, mas sim fazer as pessoas quererem o que se tem para lhes dar. O capitalismo se renova cotidianamente assim.

Por que então com os investimentos de poder inscritos na vigilância e no controle não se poderia constituir uma perspectiva de felicidade, desejo ou necessidade?

Na verdade, as pessoas chegaram ao ponto de querer essa vigilância, de sentirem a necessidade dela. Vigia-se o que é importante. Quando não há vigilância, não há importância. E as pessoas carecem exatamente de importância. Num mundo onde elas se resumem a números, a senhas, serem vigiados lhes parece estar no centro de alguma coisa (e isso num mundo pós-moderno onde os centros se desmantelaram). Os *blogs*, *fotologs* e congêneres exprimem bem isso, tanto quanto o *Orkut* – as pessoas querem que os olhos estejam sobre elas.

E, por outro lado, o terror generalizado que a violência em si exerce sobre as pessoas no mundo inteiro (embora cada lugar com seus próprios fantasmas) é motivo bastante para que todos não só aceitem a vigilância mais invasiva possível, mas, enfim, a anseiem, a necessitem, a desejem, a queiram. O marketing também sabe usar isso muito bem.

As interfaces móveis de comunicação, tendo o telefone celular como sua expressão mais viva, entram nessa lógica, que se radicaliza a partir de sua conjugação com as tecnologias locativas. É inegável o bem eventual que advêm desses dispositivos (muito pode ser pensado nesse sentido: monitoramento de batimentos cardíacos à distância, localização de pessoas desaparecidas, recuperação de veículos furtados etc.). Mas o seu progresso, definitivamente não ocorre ao acaso – é motivado pelo “bom” uso mercadológico que daí se efetiva, caso contrário, o avanço é automaticamente interrompido.

A mobilidade é atravessada pelas interfaces móveis de comunicação e tecnologias de rastreamento num nível muito além do que pôde ser visto nas transformações ocasionadas por todas as revoluções maquímicas do passado. E o indivíduo e o meio se re-



lacionam, assim, de uma forma muito mais intrincada do que em qualquer outro momento.

Mais que isso, a aposta é a de que o corpo e o espaço enfim se amalgamam. Se equilibrando sobre o eixo do telefone celular, corpos híbridos e espaços híbridos percorrem e são percorridos, nessa ordem e na ordem inversa, ininterruptamente.

Corpo e espaço sencientes reconfiguram o imaginário sobre o corpo e o espaço, que, destarte, continuam sofrendo mutações indelévels sob os efeitos das técnicas. A possibilidade de interconexão de computadores, objetos e pessoas através de sensores onipresentes, que passam a se reconhecer de maneira autônoma e a trocar informações intermitentes, exprime a natureza do momento contemporâneo, que fragiliza as fronteiras de todas as ordens, no mesmo passo que viabiliza uma vigilância e um controle extremamente profundos e transparentes, multiplicando e complexificando as questões em torno dos avanços das tecnologias.

Referências

- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- BRUNO, Fernanda. *Dispositivos de Vigilância no Ciberespaço: Duplos Digitais e Identidades Simuladas*. XV Encontro da COMPÓS, Bauru, SP, 2006.
- _____. *Mediação e Interface: Incursões Tecnológicas nas Fronteiras do Corpo*. In DA SILVA, D. F.; FRAGOSO, S. (Orgs.). *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, 2001, pp. 191-215.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- DE SOUZA E SILVA, Adriana Araujo. *Interfaces Móveis de Comunicação e Subjetividade Contemporânea: de Ambientes de Multiusuários Como Espaços (Virtuais) a Espaços (Híbridos) Como Ambientes de Multiusuários*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Rio de Janeiro: UFRJ/CFCH/ECO, 2004.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão*. 24ª ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- HEMMENT, Drew. *Mobile Phones and Surveillance*. Publicado em Greenpepper, 2003. Disponível em <http://www.drewhemment.com>.
- HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Ed. Globo, 2000.
- JOHNSON, Steven. *A Cultura da Interface: Como o Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LEMOS, André. *Ciberespaço e Tecnologias Móveis: Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*. XV COMPÓS. Bauru, SP, Brasil, 2006.
- _____. *Mídia Locativa e Território Informacional*. XVI encontro da COMPÓS, Curitiba, PR, 2007.
- ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1998.
- SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-orgânico. Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 2002.
- SILVA, Zander Campos. *Dicionário de Marketing e Propaganda*. Rio de Janeiro: Pallas, 1976.