

Artes da Esquiva - Jogar às Escondidas na Época da Vigilância Ubíqua

Rui Matoso

Professor na ECATI -ULHT (Lisboa), investigador-membro da European Communication Research and Education Association, doutoramento em Ciências da Comunicação - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT). Mestre em Práticas Culturais para Municípios - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.

*La mirada remota se hace sentir.
Una mirada sin intención y sin anuncio
alguno de juízo o de processo.
La mirada que todo lo nacido há
de recibir al nacer y por la cual el
naciente forma parte del universo.*

María Zambrano

0. Introdução - As Regras do Jogo

*The man who wishes to dominate his
fellows creates the android machine.*

Gilbert Simondon

De acordo com a crítica marxista da economia burguesa, os instrumentos de produção, constituintes da infraestrutura económica da sociedade, condicionam as formas de existência e de consciência social. Ou seja, o modo e as relações de produção das condições materiais de vida, condicionam os processos sociais, políticos e intelectuais. Nesse sentido, não é a consciência social que determina as circunstâncias históricas, mas são as condições económicas de produção (instrumentos e relações) que determinam as possibilidades da consciência.

Recognizing that the global situation of the world is not for fun, there are artists who confront the presence of new forms of technological domination, before which they oppose critically, playfully and politically. This article intends to identify the control powers and technologies present in our contemporaneity, as well as to analyze the techno-aesthetic modulations that various artists have been proposing as artistic practices of resistance to the permanent vigilance or trivialization of biometric and facial recognition technologies. In this context, Zach Blas his projects, carried out between 2011 and 2016, directly target the critique and dramatization of biopolitical control practices through face identification. Complementary to the practices of resistance in the field of Tactical Media, there are works that denote a strategy of confrontation and civil disobedience, although in the same board of the hidden game. Artists like Trevor Paglen or Harun Farocki have been developing actions that seek to deconstruct and unveil the military-industrial complex and the devices of cybernetic power.

Numa óptica progressista, nenhuma ordem social é destruída sem que as forças produtivas necessárias estejam suficientemente desenvolvidas, nem novas relações de produção conseguem substituir as anteriores sem que as condições materiais amadureçam no contexto da velha sociedade (Marx, 1977). Com o desenvolvimento do capitalismo industrial, o modo de produção da burguesia favoreceu um renovado, mas paradoxal, antagonismo nos processos sociais de produção, ao mesmo tempo que criou as condições materiais para a superação desse conflito. De entre essas condições, diríamos que, na actualidade, o acesso massificado aos novos *media*, às redes telemáticas e aos computadores, é gerador de novos meios e relações de produção favoráveis à reorganização e à consciencialização dos movimentos sociais, e por conseguinte, ao incremento da dissensão na esfera pública, bem como do combate à construção social do consenso e à inércia societal.

Este breve preâmbulo marxista serve o intuito de convocar a “revolução electrónica” (Burroughs, 1994), de modo a posicionarmos-nos na esfera do antagonismo tecno-estético contemporâneo. Esta revolução pode ser analisada sob dois prismas fundamentais: por um lado, no que concerne aos aspectos técnicos da génese e desenvolvimento das tecnologias; e por outro, nos usos das suas possibilidades criativas e subversivas. Neste caso, é inequívoco que consideramos igualmente incorrecto, na esteira de Hans Magnus Enzensberger, conceber as novas tecnologias cibernéticas apenas como meios de consumo, porquanto devem ser tidas principalmente enquanto meios de produção (Enzensberger, 1970)¹.

No horizonte mais vasto da produção simbólica, e de acordo com Pier Luigi Sacco (2011), é facilmente compreensível que a importância estratégica da participação cultural activa - no contexto da noção de *Cultura 3.0* - seja intrínseca à expansão massiva do grupo de produtores culturais. A participação cultural activa refere-se portanto a uma situação na qual os indivíduos não se limitam a absorver passivamente os estímulos culturais, mas são motivados a utilizar as suas habilidades e talentos na produção das suas próprias formas culturais.

As múltiplas disjunturas instauradas pela conjugação entre capitalismo, modernidade e burguesia, fundaram o mundo rizomático e esquizofrénico em que hoje vivemos. Entre processos de desterritorialização, e sob o efeito da separação psicológica entre indivíduos e grupos, por um lado, e as fantasias (ou pesadelos) da contiguidade electrónica, por outro (Appadurai, 1996, p. 56).

De um modo mais específico, podemos verificar que o incremento exponencial das *Indústrias da Consciência* (Enzensberger, 1970) coincide com o desenvolvimento dos *media* electrónicos, e com maior ênfase na emergência da Cibernética, na década de 1940.

Apesar do nascimento da ciência cibernética ter ocorrido sob os auspícios da investigação em torno do *controle* e da *comunicação no animal e na máquina* - de acordo com a definição e título da obra inaugural da *Cibernética* (Norbert Wiener, 1948) -, e obviamente no contexto de pesquisas militares, tal

não significa que o desenvolvimento desta ciência se tenha restringido unicamente ao âmbito de uma técnica fáustica², empenhada em levar ao extremo a vontade de domínio e a subjugação total da natureza, inclusive no campo das tecnologias de controle da mente (psicotecnologias).

Na análise que Andrew Pickering (2010) faz do desenvolvimento histórico da cibernética em Inglaterra, verificamos a pluralidade de ideias e projectos distintos. Desde a corrente anti-psiquiátrica impulsionada por Gregory Bateson e R. D. Laing, à aplicação da cibernética à gestão de empresas nos projectos implementados por Stafford Beer, génio amplamente reconhecido pela sua excentricidade e pela criação do *Cybersyn*³, um simulador computacional implementado no Chile com o objectivo de automatizar as decisões na esfera da economia.

«Cybernetics is better seen as a form of life, a way of going on in the world, even an attitude, that can be, and was, instantiated both within and beyond academic departments, mental institutions, businesses, political organizations, churches, concert halls, theaters, and art museums.» (Pickering, 2010, p. 11)

Entre os teóricos críticos, existe a convicção de que actualmente o poder dominante é exercido mediante máquinas que organizam directamente os cérebros e os corpos, com o objectivo de criar um estado de alienação permanente e independente do *mundo da vida*. As noções de *Capitalismo Semiótico* (Berardi, 2010), de *Império* (Hardt e Negri, 2001) ou de *Sociedade de Controle* (Deleuze, 1992), de certa forma actualizam o conhecimento acerca dos mecanismos de exploração do *Intelecto Geral*, já delineada por Marx no manuscrito *Grundrisse*⁴ para constatar o modo como a criação de capital fixo (tecnologias e máquinas usadas na produção) captura e objectiva o conhecimento social e com isso a vida social em si mesma, e os transforma em força de produção capitalista.

Do outro lado da barricada, apesar das condições laborais do *cognitariado* (Berardi, 2010; trabalhador cognitivo) se afigurem como pulverizadas e rizomáticas, o apelo de Enzensberger dirigido às forças produtivas, no sentido da mobilização de agenciamentos colectivos no campo dos *media* em geral, vem ganhando renovada pertinência no horizonte das práticas artísticas contemporâneas. O potencial mobilizador dos novos *media* e dos *pós-media*⁵, orientados mais para a interacção do que para a contemplação, como reconhece Enzensberger, vem sendo examinado e valorizado nalgumas correntes filosóficas contemporâneas focadas em torno da expansão do agenciamento colectivo.

O pensamento técnico de Gilbert Simondon, detalhado na sua obra dedicada ao *modo de existência dos objetos técnicos* (Simondon, 1958), encontra-se essencialmente focado na relação transdutiva entre o ser humano e as máquinas. Se o processo de individuação ocorre nos objectos técnicos

(tecnicidade), mas também nos sujeitos humanos aos níveis individual (psíquico) e colectivo - construindo subjectividades e intersubjectividades -, esses processos são entre si recíprocos e dão origem a uma dimensão transindividual, formando-se um colectivo sociotécnico resultante da transindividuação homem/máquina.

O dispositivo (*apparatus*) foucauldiano do biopoder (jurídico, tecnológico e militar), centrado historicamente na normalização dos comportamentos, exerce a sua função disciplinar e de controle nos corpos, nos órgãos, e cada vez mais incidindo no cérebro humano, favorecendo a adaptação dos corpos ao meio cibernético onde habitamos - *Cognisfera* (Thomas Whalen)⁶ - *cognisfera* é assim um termo que permite identificar um ecossistema de interconexão cognitiva, no qual as máquinas e os organismos humanos estão cada vez mais integrados.

O dispositivo tecnocientífico contemporâneo já não persegue objectivos disciplinares, mas é o marketing o novo instrumento de controle social, e nesse caso, não é apenas de uma biopolítica que se trata, mas da emergência de uma «bioestética» (Montani, 2007), e de dispositivos tendentes essencialmente a anestesiar, ou seja, a reduzir a exposição da sensibilidade à contingência, em particular através de tecnologias de manipulação e administração técnica do sensível que reduzem o mundo a uma espécie de fábula pueril: espectacularização da vida, simulacros auto-referenciais, *reality shows*, etc.

A ciência cibernética, apesar de capturada pelo dispositivo de controle capitalista, e de produzir o que Byung-Chul Han designa como *quantified self* (Han, 2014:36), implica uma concepção performativa e não apenas uma representação epistemológica do cérebro, da mente e do eu. É através das múltiplas formas da conexão entre corpo-mente e os restantes actores na rede que se configuram os agenciamentos revolucionários, suficientemente hábeis para desestabilizar a esfera cibernética totalitária de controle neuronal e de manipulação emocional (governança algorítmica). Recentemente vimos algumas dessas possibilidades, com as operações subversivas dos *cypherpunks*⁷, entre outros, Edward Snowden⁸ e Julian Assange (*WikiLeaks*⁹).

Andrew Pickering considera que nesta viragem performativa proporcionada pela cibernética, terá de integrar não apenas seres humanos e máquinas, mas de alargar a capacidade de agenciamento ao não-humano.

«There is a convention in the humanities and social sciences that agency is, in fact, something that only humans have, a capacity to reason, plan, construct goals. (...) The world in all its heterogeneous multiplicity is full of agency. The birds are building nests as I write: birds are performative agents: they act in and transform the world. The tsunami that swept across Japan a few weeks ago also did something and made a terrible difference: water is an agent. The nuclear power stations the Japanese are still struggling with are material agents too.» (Pickering, 2012, p. 23)

Estas “danças do agenciamento” humano e não-humano, no actual contexto filosófico das *Ontologias orientadas a Objetos*, do *Realismo Especulativo* ou do *Antropoceno*, facultam-nos outras perspectivas da técnica que vão para além das práticas orientadas para o domínio natureza, acumulação de energia e exploração de matérias primas (*Ge-Stell*).

Em suma, diríamos que se trata do estabelecimento de um novo *teatro ontológico*¹⁰ associado ao agenciamento técnico das forças produtivas, cibernéticas, utópicas e críticas do *status quo*, geradoras de contextos de transindividuação propícios à proliferação de inauditas partilhas do sensível (Rancière, 2005), capazes de reunir políticas e práticas num mesmo *continuum* da produção de um regime ético do viver em comum. Não se trata já de interpretar o mundo, avisou-nos Karl Marx, mas sim de transformá-lo.

A multitude que reúne esforços para combater o *Império* é multiforme, um conjunto proliferante e caótico de singularidades de agentes e de redes, gerador de ontologias plurais, muitas delas ainda desconhecidas. Formadas a partir das reticulações entre o operariado cognitivo e imaterial, activistas e movimentos sociais, trabalhadores precários, entre outras ontologias desesperadas por ganhar existência e poder para agir no mundo. Portanto, é para nós evidente que não é exclusivamente no campo artístico que se potencia o poder subversivo dos novos *media*.

«*The direct mobilizing potentialities of the media become still more clear when they are consciously used for subversive ends. Their presence is a factor that immensely increases the demonstrative nature of any political act*» (Enzensberger, 1970, p. 269).

De forma meramente ilustrativa, vejamos apenas três casos que, de algum modo, se correlacionam com o desiderato de Enzensberger quanto ao potencial mobilizador e insubmisso dos *media*:

i) O colectivo *Telekommunisten*¹¹, cujos membros são provenientes do meio *hacker* e do activismo político, são um caso de práticas e projectos contemporâneos nascidos desta tensão entre o *Império* do controle e as multitudes rizomáticas, promovendo a noção de comunismo distribuído - um comunismo à distância, i.e., um tele-comunismo. Em *The Telekommunist Manifesto*¹², analisa-se o estado das redes mundiais e a falência da Internet como ciberespaço de liberdade, defendendo-se a multiplicação de redes cooperativas e não hierarquizadas fundamentadas na tecnologia P2P¹³: «Peer-to-Peer Communism vs. The Client-Server Capitalist State» (Kleiner, 2010, p. 7).

ii) Na esfera da televisão e do cinema, são conhecidos dois registos emblemáticos da arqueologia revolucionária dos *media*, ambos instaurados devido ao acontecimento mediático da revolução Romena (1989)¹⁴. Um é dado pela palestra, *Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution*, do filósofo Vilém Flusser, no simpósio *The Media Are With Us*¹⁵ organizado em



Videograms of a revolution
Fonte: Harun Farocki e Andrei Ujica (1990)

Budapeste, 1990. O outro, igualmente relacionado com a revolução iniciada com os protestos de ¹⁶ de dezembro em Timisoara, encontramos no filme *Videograms of a Revolution*¹⁶ (1992) de Harun Farocki e Andrei Ujica. No contexto da derrocada do comunismo, este acontecimento revolucionário é histórica e filosoficamente relevante, uma vez que a Roménia foi o único país do Bloco do Leste a derrubar violentamente o seu regime comunista, com a execução de Nicolăe Ceaușescu transmitida pela televisão. Jean Baudrillard, em, *L'illusion de la fin ou la grève des événements* (1992) reflectiu precisamente sobre "a greve dos acontecimentos" e o síndrome de Timisoara. Vilém Flusser viu nesta revolução, "encenada" para os media, uma transmutação da imagem e da história. De forma premonitória, Flusser entendeu que os eventos teriam começado a querer tornar-se imagem enquanto o pensamento político desaparecia de cena, esta metamorfose marcará o início da pós-história.

«What is now happening in Romania cannot be history, something else. Political reasoning does not apply to it. It is the result of magic. It's a sort of technical voodoo. How can we judge it? We do not have the criteria for it. We do not have a philosophy of post-history. We do not have yet a philosophy of an image in power.»
(Flusser, 2010, p.21)

iii) Por último, e para ir directamente ao encontro das preocupações de Hans Magnus Enzensberger, designadamente do uso emancipado dos media e da sua produção colectiva potenciadora de novas formas de organização política, julgamos pertinente evidenciar a utilização disruptiva das práticas artísticas classificadas como *Tactical Media*¹⁷. O livro *Digital Resistance* (2001) da autoria do colectivo americano de artistas *Critical Art Ensemble*¹⁸ tornou-se nos últimos anos a fonte inspiradora da Desobediência Civil Electrónica, introduzida como ideia e modelo de "resistência digital" no festival *Next Five Minutes*¹⁹ (1999), realizado em Amsterdão.

1- Transformações do regime escópico na época das máquinas que vêem

Unless you are Paul Klee, it is not easy to imagine artificial contemplation, - the wide-awake dream of a population of objects all busy staring at you.

Paul Virilio (1994)

A construção cultural do olhar, tópico central da obra de John Berger, *Ways of Seeing* (Berger, 1972), resulta da interacção entre múltiplas dimensões actuaes em cada momento histórico, e está intrinsecamente ligada às condições, e às circunstâncias que, em cada sociedade, favorecem a concretização técnica de determinados *media*.

Consequentemente, é verdade que o mundo é aquilo que nós vemos, mas também aquilo que nos faz aprender a ver. Há pois na percepção visual um paradoxo da imanência e da transcendência, resultante da interacção entre o mecanismo óptico (físico) do órgão humano da visão e os subsistemas neuronais, fisiológicos, psicológicos e culturais. Imanência, visto que o percebido não poderia ser estranho ao sujeito que percebe; transcendência, porque ver comporta sempre alguma coisa para além do que está imediatamente dado (Merleau-Ponty, 1990, p. 48).

O desenvolvimento de novos meios de comunicação originou novas formas de visibilidade, cujas propriedades específicas variam consoante o *medium*, libertando os corpos das características espacio-temporais da comunicação presencial e expandindo o campo de visão no espaço e do tempo. O paradigma da *camera obscura* marca certamente o epicentro do regime escópico e especulativo dominante ainda hoje, formando uma continuidade na cultura visual e cognitiva ocidental desde a antiguidade até ao Séc. XX. Foi este mesmo regime, fundado na perspectiva linear (enquanto tecnologia da visão) e no ocularcentrismo (enquanto epistemologia), que atravessou grande parte da modernidade europeia, forjado por instituições e discursos com poder suficiente para fixar o estatuto do observador e das sociedades disciplinares, nas quais o “olho do poder” (panóptico) representava o arquétipo do “olho divino”, que tudo vê sem ser visto, e uma nova tipologia de poder²⁰ através do qual a visibilidade se constitui enquanto controle e armadilha²¹.

«Whether we focus on "the mirror of nature" metaphor in philosophy with Richard Rorty or emphasize the prevalence of surveillance with Michel Foucault or bemoan the society of the spectacle with Guy Debord, we confront again and again the ubiquity of vision as the master sense of the modern era.» (Jay, 1988, p. 35)

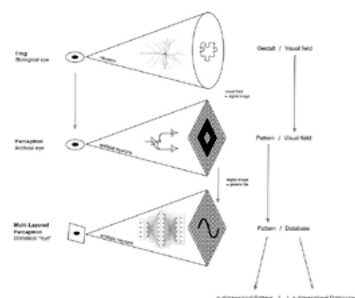
Nos regimes da visualidade contemporânea, o ecrã ganhou enorme relevância cultural. Assistimos assim ao desvanecimento da tradição monocular da perspectiva visual, baseada no ponto de vista focal, em favor de múltiplas

perspectivas fornecidas pela pluralidade dos produtores de imagens e conteúdos. Neste aspecto há que ter em consideração dois planos distintos. Um decorre da mediatização crescente do Séc. XX, século em que o meio televisão foi o mais pregnante também na produção das subjectividades dóceis²². O outro, indicia o aparecimento de uma transmutação no regime escópico, estruturado sobre uma lógica pós-digital, pós-medial, de hibridização e remediação, resultante do desenvolvimento da computação e produzindo novas estéticas.

De facto, a genealogia desta abstracção da imagem em componentes químicos (fotografia analógica) e em informação electromagnética (fotografia digital), nas suas funções de processamento, arquivo e transmissão, remete para a ideia defendida por Friedrich Kittler, de que os media são, no seu fundamento, processadores de informação (Kittler, 2010). Com o desenvolvimento da computação digital (Turing), designadamente com a teoria matemática da informação (Claude Shannon), o processamento da imagem atingiu a dimensão zero (código binário) da percepção visual. Da quarta dimensão (espaço-tempo) à escrita gravada na superfície de uma folha de papel, o cálculo computacional reduz com eficácia toda a informação ao *bit* (Flusser, 2010a).

No actual regime escópico potenciado pela ubiquidade computacional, a imagem deixou de ser apenas representação da realidade e simulacro retiniano, tendo adquirido capacidades performativas (operacionais) em articulação com uma ampla gama de software. Trata-se de uma imagem dinâmica (*softimage*)²³, produzida por um complexo dispositivo tecno-estético, de elevada eficácia digital, e que induz percepções adequadas individualmente a cada consciência humana, induzindo comportamentos, ideias, alucinações ou emoções.

Talvez por isso, nos possamos questionar acerca da modulação das relações sociais na



The Thinking Eye - On the Evolution of Machine Vision into Neural Networks
Fonte: Matteo Pasquinelli

época da virtualidade real, e da passagem de uma sociedade do espectáculo a uma sociedade da performance das imagens: «Não somos já espectadores mas actores de uma performance, e cada vez mais integrados no seu desenrolar» (Baudrillard, 2006, p.51).

O conceito *imagens-operativas*, inicialmente desenvolvido pelo cineasta Harun Farocki, em diversos dos seus filmes e instalações, mas também no seu artigo, *Phantom Images* (Farocki, 2004), remete para uma nova categoria de imagens produzidas por uma nova geração de máquinas inteligentes capazes de definir um novo espaço visual e uma visão pós-humana. Farocki foi um dos primeiros a notar que as máquinas de visão (*vision machines*)²⁵, coadjuvadas por algoritmos informáticos, estavam prestes a inaugurar um novo regime visual promovido por tecnologias visionárias (Virilio, 1994, p. 59).

Esta novidade no campo da produção e da recepção de imagens representa um marco na história social das imagens técnicas, bem como na história da cultura visual. As imagens-operativas não são já produzidas para o olhar humano, como até aqui tinham sido as imagens técnicas “convencionais” produzidas para fins científicos, estéticos, educativos ou de entretenimento. Em vez de simplesmente representar as coisas do mundo, as máquinas e as suas imagens começavam a desenhar acções no mundo.

Forma-se assim um novo regime escópico-maquínico, no qual as imagens, apesar de invisíveis, estabilizadas em código binário ou em movimento num fluxo electromagnético, se re-materializam nos ecrãs, desejando tornar-se operacionais e proactivas, e não apenas superficiais e passivas. Mas se perguntarmos: quem são afinal os destinatários principais destas imagens produzidas para consumo algorítmico? Teríamos obviamente de responder que são os computadores, e não os humanos. Mas, haverá afinal imagens que não se destinem ao olhar?

No contexto cibernético em que habitamos, a produção do agenciamento é, em grande medida, resultante da interacção humana com as imagens-operativas e com a computação algorítmica que lhe é intrínseca. Desenvolve-se assim uma forma “alienígena” de percepção sintética²⁶ aliada do desenvolvimento da inteligência artificial (*machine learning*), capaz de produzir imagens e textos inteligíveis para si mesmo, fazendo emergir uma xenoconsciência²⁷ com capacidade especulativa²⁸ (*self-aware*)²⁹ e dialogante, uma vez que percepcionaria, interpretaria e partilharia o mesmo mundo que os humanos.

Aquilo que é crucial na época da consolidação da percepção sintética (artificial) é a transformação do regime escópico associado durante séculos à perspectiva, enquanto forma simbólica, e ao ocularcentrismo. Isto significa a transubstanciação da óptica humana – demasiado humana – e das suas formas de representação, catalogação e codificação, até ao ponto de se tornarem finalmente obsoletas por via de uma nova mimesis tecno-algorítmica.

2. Vigilância e governação algorítmica na sociedade de controle

No-one can escape from the media.

Peter Weibel

O fenómeno da cibervigilância global é hoje ainda mais prepotente graças ao gradiente rizomático por onde circulam todas as imagens e dados (*big data*) capturados pelas máquinas de visão e percepção sintéticas. A expansão empírica da cibernética na configuração das redes telemáticas actuais reificou-se efectivamente como infra-estrutura e potência de controle, ou como afirmam Galloway e Thacker:

«The network, it appears, has emerged as a dominant form describing the nature of control today (...) Perhaps there is no greater lesson about networks than the lesson about control: networks, by their mere existence, are not liberating; they exercise novel forms of control that operate at a level that is anonymous and nonhuman, which is to say material.» (Galloway e Thacker: 4-5).

No contexto da geopolítica mundial é verificável que o incremento exponencial da vigilância transnacional tem a sua origem na “Lei Patriótica” (*Patriot Act*)³⁰ assinado pelo presidente George W. Bush logo depois dos acontecimentos de 11 de Setembro de 2001. O pós 9/11 é marcado, particularmente nos Estados Unidos, por um clima de perseguição às liberdades civis e pela emergência de um “Estado de Excepção” que contribuiu para a proliferação de medidas legislativas excepcionais. Esta lei permite que órgãos de segurança e de inteligência dos EUA interceptem ligações telefónicas e e-mails de organizações e pessoas supostamente envolvidas com o terrorismo, sem necessidade de qualquer autorização dos Tribunais, sejam elas estrangeiras ou americanas. Desde 2001 até ao presente, múltiplos projectos secretos foram desenvolvidos pelo complexo militar-industrial e o dispositivo de vigilância planetária é cada vez mais intrusivo. Com o uso massivo dos panópticos modernos, os sistemas de vigilância ficam ocultos ou camuflados do ponto de vista dos vigiados. O olhar vigilante contemporâneo está presente, mas é invisível, sendo caracterizado pela exibição da vigilância implícita e, simultaneamente, pelo espectáculo da transparência.

As máquinas de visão, de captura, produção e cognição de imagens sintéticas, configuram aquilo que podemos designar como uma visão distribuída pela computação ubíqua em rede (*swarm vision*): satélites, câmaras de vigilância, drones, smartphones, sensores biométricos, etc. Neste âmbito, o caso Edward Snowden³¹ é suficientemente explícito quanto ao desmascaramento do poder absoluto do aparato global de vigilância³², bem documentado aliás no filme de Laura Poitras, *Citizen Four*³³.

A cognição algorítmica é hoje central a um tecnocapitalismo que se apropriou dos mecanismos psicológicos do comportamento-cognição-afecção (*ciberbehaviourismo*³⁴) e que integra a retroalimentação implícita ao colectivo sociotécnico (*feedback*) enquanto parte da equação política e ideológica do neoliberalismo que pretende anular todas as pretensões históricas do materialismo dialéctico, afastando assim a conflitualidade política e social do centro da esfera política.

O uso generalizado de metadados³⁵, pelos operadores de telecomunicações, fazem parte integrante do dispositivo global de vigilância. Ainda que não contenham conteúdos de mensagens, os metadados podem fornecer uma imagem extremamente detalhada das associações e interesses mais íntimos de uma pessoa, facilitando a pesquisa em grandes quantidades de dados. Porém, a sua fiabilidade é problemática e pode gerar equívocos letais. O general Michæl Hayden, director da NSA (National Security Agency)³⁶, assume que apesar da suposta neutralidade dos metadados, a quantidade agregada a cada comunicação é suficiente para que a NSA elimine pessoas baseando-se apenas na recolha e análise de metadados: *We kill people based on metadata*³⁷.

A este novo regime de governamentabilidade e controle das subjectividades, capaz de instaurar a codificação digital da vida e a redução das incertezas pelo tratamento algorítmico da informação acumulada, Antoinette Rouvroy caracteriza-o por se fundamentar em dois processos complementares: *data-behaviorism* e governação algorítmica. Rouvroy invoca a expressão *algorithmic governmentality* como aquela que não permite processos de subjectivação humana: «Algorithmic governmentality is without subject: it operates with infra-individual data and supra-individual patterns without, at any moment, calling the subject to account for himself» (Rouvroy, 2012).

A genealogia e a evolução histórica do Panóptico nas sociedades disciplinares, tal como analisada por Michel Foucault (1987), conheceu desenvolvimentos tecnológicos que nos permitem hoje designar o dispositivo de vigilância global como um gigante e multiforme panóptico digital, na esfera do que Deleuze designou como *Sociedade de Controle* (1992). A diferença entre os dois regimes, pré e pós digital, pode entender-se da seguinte forma: no caso do panóptico clássico (Jeremy Bentham) usado nas prisões e em outras instituições disciplinares, os indivíduos estão constantemente conscientes da ameaça de serem vigiados - esse é o ponto principal; já no caso da vigilância efectuada pelos aparelhos digitais via internet, já não há uma torre visível onde o vigilante possa observar tudo à sua volta, mas antes uma gigantesca infraestrutura computacional (*The Stack*) tornada invisível. Contudo, é graças a Snowden e a Assange que a escala das operações de vigilância de entidades secretas do Estado, como a NSA e o GCHQ³⁸ se tornaram conhecidas e por isso mais conscientemente presentes no quotidiano.



«If the panopticon effect is when you don't know if you are being watched, and so you behave as if you are, then the inverse Panopticon effect is when you know you are being watched but act as if you aren't. This is today's surveillance culture: exhibitionism in bad faith.» (Bratton, 2015, p. 1592)

Suporte ocular com tecnologia biométrica utilizado pela polícia chinesa.

Recentemente ficámos a saber que as autoridades chinesas estão a implementar um vasto plano de vigilância que vai muito para além do cerceamento das liberdades que temos vindo a observar em diversos casos, designadamente na perseguição feroz ao artista Ai Weiwei³⁹ ou no caso do acesso censurado à Internet⁴⁰. A escalada da vigilância e do controle cibernético na China atingiu um novo patamar, com um novo tipo de óculos equipado com tecnologia de reconhecimento facial utilizado no quotidiano pela polícia chinesa⁴¹, com sérias implicações para a privacidade dos cidadãos.

3. Resistência e esquiva nas práticas artísticas pós-media

*A câmara e a arma estão mesmo
ao lado uma da outra
- campo de visão e campo
de tiro confundem-se.*

Harun Farocki

Dado que os processos de individuação se encontram intimamente ligados ao paradigma

cognitivo ocularcêntrico, as formas de produção, registo e circulação de imagens, assumem extrema importância no que se refere às possibilidades de liberdade e autonomia dos sujeitos.

Ao longo destes últimos anos, marcados pela ciberguerra, pelo terrorismo e por políticas securitárias promotoras do *Estado de Excepção* (Agamben, 2010), tornado agora como paradigma normal de governação e cada vez mais caracterizador do *modus operandis* dos Estados “democráticos”, artistas e escritores vêm contrapondo, de forma mais individual ou colectiva, diversas acções de resistência.

Em 2013, na sequência das revelações de Edward Snowden, 562 escritores, incluindo 5 Prémio Nobel, de mais de 80 países, lançaram uma petição à escala mundial, “*A stand for democracy in the digital age*”⁴², em defesa das liberdades civis e contra a vigilância efectuada por corporações e governos.

3.1. Surveillance cinema

O ano de 1956 pode ser considerado como aquele que marcou o início de um novo género cinematográfico, *Surveillance Cinema*, ao qual pertencem filmes que de algum modo representam a proliferação dos dispositivos de vigilância no quotidiano. A primeira adaptação da novela distópica de George Orwell, “1984”, foi realizada em 1956 por Michael Anderson⁴³. Muitos outros projectos se seguiram abordando perspectivas complementares da relação entre poder, dominação e o olhar vigilante. Numa lista⁴⁴ elaborada por Dietmar Kammerer, verificamos a existência de um conjunto significativo de filmes que apresentam a vigilância como tema de fundo ou da intriga.

No contexto do cinema expandido, i.e., do cinema enquanto prática artística desenvolvida fora do contexto das salas de cinema convencionais, um filme de Michael Klier - *The Giant*⁴⁵ (*Der Riese*, 1983) - com banda sonora de Mahler e composto exclusivamente a partir de *found footage* de vídeos gerados por câmaras de vigilância instaladas no espaço público, é considerado pelo artista Harun Farocki⁴⁶ como uma das suas principais influências cinematográficas, designadamente para o seu trabalho em torno da vigilância disciplinar e no seu filme, *Prison Images* (2000)⁴⁷.

No ensaio intitulado, *Olhares de Vigilância* (Farocki, 2002), o cineasta descreve e enumera as tecnologias de vigilância usadas em prisões nos EUA, máquinas que detectam drogas ou armas em qualquer orifício dos prisioneiros, leitores da íris que isolam e comparam indivíduos de modo infalível e armas acopladas às câmaras de vigilância instaladas nos pátios das prisões, utilizada sempre que há distúrbios entre prisioneiros, levando ao ferimento e à morte de um numero considerável de presos.

A associação técnica entre o projectil e a câmara, ou entre a guerra e o cinema⁴⁸, tem sido de facto uma constante histórica, conforme Friedrich Kittler evidencia em diversos momentos das suas lições sobre os media ópticos na Universidade Humboldt, em Berlin, 1999 (Kittler, 2010). Paralelamente ao

uso da *camera obscura* na pintura renascentista por Brunelleschi (1377-1446), a aplicação da perspectiva linear esteve desde o início também associado à balística. Desde então, a relação entre câmaras e guerra não tem parado se se reinventar, até ao ponto se fundirem naquilo que Farocki designou como “imagem operativa”, uma tecnologia usada abundantemente nas “misseis inteligentes” a partir da *Guerra do Golfo* (1991). A função operativa destas imagens é a de servirem a um automatismo de percepção artificial programado para a detecção de alvos e re-orientação da rota dos misseis.

«The profound aim of the camera obscura, which elevated it above many other simply entertaining inventions of that time, converged with the profound aim of shooting, in order to bring down the enemy when he is finally and accurately within one's sights.» (Kittler, 2010, p. 58)

3.2. - Máquinas de produzir (in)visibilidade

*Today many images are made for no one,
but this does not mean that they are functionless.*

Benjamin Bratton

Na exposição *Visibility Machines*⁴⁹ (2014), realizada por Trevor Paglen⁵⁰ e Harun Farocki, foram reunidos trabalhos destes dois artistas, os quais se assumem como meticolosos observadores do complexo industrial militar global, investigando e trazendo para o campo do visível, ou seja para a visibilidade pública, formas de vigilância e áreas militares secretas. Farocki e Paglen mostram assim os projectos clandestinos com que os militares transformaram profundamente a nossa relação com as imagens e as realidades que elas parecem representar.

Visibility Machines explora como estes artistas não apenas produzem imagens críticas, mas activam uma apropriação sistemática das estruturas que sustentam as realidades políticas particulares que enfrentam. Através de estratégias estéticas distintas, mas com uma preocupação artística compartilhada, ambos os artistas desenvolveram maneiras exemplares de subverter as técnicas de imagem dos “guerreiros da visão”, e torná-las acessíveis aos civis.

Uma parte significativa das obras de Trevor Paglen, apresentado em *Visibility Machines*, investiga as actividades secretas das operações militares dos EUA, conhecidas como *Black World*, e fazem uso de técnicas fotográficas que o artista, e investigador, vem desenvolvendo sob a denominação de *Limit Telephotography*⁵¹, uma técnica que emprega lentes telescópicas de alta potência que atingem distâncias focais próximas dos 30 km.

O trabalho de Paglen é de facto exemplar na tarefa de tornar visível o invisível, tal como pretendia Paul Klee enquanto missão da Arte, posicionando-se assim no mesmo território daqueles que assumem o poder militar e o



Detachment 3, Air Force Flight Test Center,
Groom Lake, NV.
Fonte: Trevor Paglen, 2008



Harun Farocki, *Serious Games* - video stills.
Fonte: Harun Farocki GbR



controle da vigilância planetária, criando, desse modo, resistência crítica à política de invisibilidade intrínseca ao dispositivo tecnológico da dominação. Inúmeras bases e instalações militares classificadas estão localizadas em algumas das partes mais remotas dos Estados Unidos, escondidas nos desertos e ocultas por dezenas de quilómetros de terrenos restritos. Muitos desses locais são tão remotos que não há lugar algum na Terra onde um civil possa vê-los a olho nu.

O grupo de trabalhos de Harun Farocki presentes na exposição *Visibility Machines*, aborda as principais ligações entre tecnologia, política e coerção. Estabelecendo um diálogo crítico com as imagens e as instituições que as produzem, revelando as cada vez mais complexas e intrincadas relações entre pessoas, máquinas, visão e violência. Na instalação *Eye/Machine* (2001)⁵², Farocki revela uma reflexão mais aprofundada em torno das imagens-operativas, imagens que não sendo abstractas também não cumprem a função de representação, apenas formam parte de uma operação que permite memorizar e reconhecer padrões visuais.

Não se trata somente de ver nas imagens técnicas a extensão das possibilidades de conhecimento, nem as câmaras só como expansão da visão, mas de efectuar diversos modos de operacionalização da informação visual.

Num outro projecto, intitulado, *Serious Games*⁵³ (2009), Farocki investiga de que modo os videojogos produzidos com imagens virtuais da guerra do Iraque e desenvolvidos por empresas especializadas em design de simuladores⁵⁴, são utilizados em processos terapêuticos baseados em psicoterapias imersivas -*Virtual Reality Exposure Therapy*⁵⁵. A conexão entre projectos de simulação para treinos militares e a cultura de entretenimento fundada no consumo de imagens 3D é notória e globalmente reconhecida como constituindo um poderoso complexo que junta a esfera da guerra ao entretenimento. O avultado financiamento fornecido pela DARPA⁵⁶

à investigação em tecnologias de imagem e na micro-electrónica forma o nexo histórico entre a simulação computacional, a realidade virtual para fins militares e a indústria do entretenimento.

3.3 - Arte e epistemologia algorítmica

A exposição, *For Machine Use Only*⁵⁷, produzida para a 11th Gwangju Biennale 2016⁵⁸ com curadoria de Mohammad Salemy, convida os artistas participantes a investigar sobre o modo como a sua produção artística é vista e entendida por máquinas. Trata-se por isso de investigar as possibilidades e as limitações de um mundo compreendido e interpretado por formas de inteligência artificial e respectivos algoritmos, reequacionando a nossa dependência da computação e de pensar sobre a automação das imagens, a sua relação com a política do conhecimento e com o nosso conhecimento da política.

A exposição e o conjunto de textos publicados (Salemy, 2016), posicionam-se no terreno da *machine vision* e da epistemologia algorítmica (percepção sintética), e estruturam um conhecimento crítico das novas *assemblages* sociotécnicas (*socio-technical ensemble*) e dos agenciamentos produzidos pelo poder cibernético das indústrias de Silicon Valley.

Todos estes inquéritos, ao usos e efeitos tecnológicos da imagem operativa, impulsionados por artistas e investigadores, consubstanciam-se, em grande medida, no pensamento de Gilbert Simondon, nomeadamente, na carta a Jacques Derrida, datada de 3 de julho de 1982, sobre a *Tecno-Estética*, onde o filósofo revela a sua vontade de revitalização da filosofia contemporânea, a qual, no entendimento de Simondon, deve fundar-se num «pensamento dos interfaces, onde nada deve ser excluído a priori» (Simondon, 1982).

No caso da exposição, *For Machine Use Only*, o interface sob escrutínio está patente no motor de busca de imagens da Google⁵⁹ (*reverse image search*), o qual detém o monopólio e a potência para modular a percepção sintética das máquinas, contribuindo assim para a formação de uma imagem com propriedades especulativas (Matoso, 2016b), produtora de mundividências, de imaginários e de agenciamentos maquínicos distribuídos pelas redes telemáticas (redes sociais, Internet das coisas, etc.).

Resumidamente, o que esta exposição proporciona é uma série de reflexões e conhecimentos em torno da existência de um novo regime escópico-maquínico e de uma nova categoria de imagens que, apesar de todas as aparências, não são produzidas para o olhar humano.

«Today many images are made for no one, but this does not mean that they are functionless. They are made by and for machines that “see” the world differently than we do. Those machines do not have eyeballs, rods and cones, and a visual cortex, but do have sensors that detect light, motion, form, heat and color in other ways.» (Benjamin Bratton, 2016)

O enfoque da curadoria de Salemy e dos trabalhos dos artistas integrados na exposição, dirige-se ao conhecimento crítico da transmutação do actual regime escópico, mas também às novas possibilidades de agenciamento colectivo e às novas práticas de resistência face aos usos dominantes da tecnociência na sociedade de controle (dispositivo), quer seja pelo lado das infraestruturas de vigilância, quer seja pela vertente da manipulação emocional e afectiva mobilizada pela computação ubíqua.

Ao fim e ao cabo, é no balanço entre o impulso para a invisibilidade das tecnologias e das operações do complexo militar-entretenimento-industrial e a inteligência maquínica dos actores sociais (artistas, activistas, investigadores, etc.), que se efectua o jogo das escondidas, e do desvelamento, entre a Multitude e o Império - sejam estas ou outras as designações que queiramos dar às forças e às tensões presentes em campo.

3.4 - Jogar às escondidas na época da biométrica

O desenvolvimento de algoritmos cada vez mais potentes no campo da biométrica, designadamente os utilizados para reconhecimento facial, implica um maior desempenho das tecnologias de *Redes Neurais Convolucionais*⁶⁰, mais aptas para o reconhecimento de imagens devido à sua maior potência de computação em Inteligência Artificial.

O algoritmo *DeepFace*⁶¹, do Facebook, pode identificar um rosto com mais de 97% de precisão, e isto deve-se não apenas à alta tecnologia (hardware), mas também aos milhões de fotografias que diariamente são enviadas para a plataforma sob a forma de *selfies*. Neste contexto, é possível especular se a banalização dos “auto-retratos” realizados com *smartphones*, não terá sido uma tendência de engenharia social disseminada pelas indústrias da biométrica com o intuito de alimentar bases de dados⁶² úteis para a aprendizagem dos algoritmos (*machine learning*).

O síndrome⁶³ de compulsão narcísica associado à prática obsessiva das *selfies*, caricaturado por artistas como Cindy Sherman, cujas auto-representações publicadas no *Instagram*⁶⁴ assumem o seu ódio às *selfies* dando a ver o grotesco e a paródia, tinha sido já identificado por Marshall McLuhan. Num ensaio intitulado, *The gadget lover* - Narcissus as Narcosis, McLuhan afirma que: «it is this continuous embrace of our own technology in daily use that puts us in the Narcissus role of subliminal awareness and numbness in relation to these images of ourselves» (McLuhan, 1964, p. 49).

Se o reconhecimento facial é hoje uma das principais tecnologias de vigilância, não podemos separar essa função do aglomerado mais vasto de dados recolhidos, que não se confina apenas à informação que disponibilizamos via Internet, incluindo, entre outras informações, os movimentos com cartão de crédito, localização GPS, circulação em autoestradas, telecomunicações, elementos biométricos corporais (*biometric body scanning*), reconhecimento facial, reconhecimento emocional, câmaras de vídeo vigilância (CCTV), etc. Os

dilemas de ordem pragmática que se nos colocam são diversos, mas focam-se essencialmente nas questões de privacidade, intimidade, subjectividade e corporalidade (*data body*)⁶⁵.

Os artistas contemporâneos mais próximos de um entendimento político da criação artística, fazem um uso lúdico e tático (*tactical media*⁶⁶) de todos os meios necessários (*by any media necessary*⁶⁷) que lhes permitam compreender e agenciar todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas.

Nestas circunstâncias, um artista pós-medial como Zach Blas⁶⁸, desenvolve estratégias de resistência e esQUIVA no campo de batalha da vigilância biométrica. O projecto, *Facial Weaponization Suite* (2011-14)⁶⁹, coincide com os protestos do movimento *Occupy*⁷⁰ e com outros protagonizados por hackers ligados aos *Anonymous*⁷¹, os quais sofreram represálias da polícia que lhes decretou a proibição do uso de máscaras no espaço público, e conseqüentemente, a sua perda de anonimato, e o respectivo reconhecimento da sua identificação.

Zach Blas traz a subversão da máscara para o universo do panóptico digital e do reconhecimento facial, elaborando um projecto artístico criativo e participado, que consiste na construção de máscaras feitas em oficinas comunitárias para protestar contra o reconhecimento biométrico facial e as políticas identitárias.

Cada máscara é produzida pela agregação dos dados faciais biométricos dos participantes em uma determinada oficina, o que resulta numa “máscara colectiva” amorfa, mas que permite aos participantes usarem simultaneamente as faces dos muitos outros. Semelhante às tácticas colectivas de protesto que evitam ou reconfiguram o reconhecimento individual, como os *Anonymous*, os *Black Block*, as *Pussy Riot* ou os *Zapatistas*, usar os rostos abstractos de um colectivo real torna os participantes irreconhecíveis individualmente.

Posteriormente, entre 2013-16, o artista inicia um novo projecto, *Face Cages*⁷², baseado nas problemáticas lacunas das tecnologias biométricas:



Vista parcial da exposição,
For Machine Use Only.

Fonte: Salemy, 2016



Face Cages

Fonte: Zach Blas, 2013-16



«Biometric machines often fail to recognize non-normative, minoritarian persons, which makes such people vulnerable to discrimination, violence, and criminalization: Asian women's hands fail to be legible to fingerprint devices; eyes with cataracts hinder iris scans; dark skin continues to be undetectable; and non-normative formations of age, gender, and race frequently fail successful detection. These examples illustrate that the abstract, surface calculations biometrics performs on the body are gross, harmful reductions.» (Blas, 2016)

Do ponto de vista da governação algorítmica (Rouvroy, 2012) das populações (biopolítica), e do correlativo calculo computacional, *Face Cages* ironiza com os resultados cognitivos da abstracção matemática, cujo olhar maquínico resulta numa visão redutora e estandardizada do humano, produzindo estereótipos facilmente encontrados em ideologias próximas do racismo e da xenofobia, bem como resulta na expressão de uma certa violência simbólica mobilizada pela classe digerati, tecnologicamente capacitada.

Como tem sido notório ao longo das ultimas décadas, nada consegue escapar à força centrípeta do capitalismo, nem ninguém se consegue esconder definitivamente do panóptico global. Ainda assim, o trabalho crítico dos artistas aqui mencionados, ao contribuir para práticas e discursos de resistência, promovem igualmente uma forma lúdica de lidar com hodiernas formas de poder tecnofascista, activando um conjunto de técnicas e estratégias que dão corpo a uma *Arte da Esquiva*, e a um sistema técnico-estético que nos permita, de algum modo, jogar às escondidas na época da vigilância ubíqua.

Referências

- Agamben, G. (2010). *Estado de Excepção*. Lisboa: Edições 70.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large - Cultural Dimensions of Globalization*. Regents of the University of Minnesota
- Bell, D. (1976). *The cultural contradictions of capitalism*. Nova Iorque: Basic Books.
- Beniger, J.R. (1986). *The Control Revolution*. Harvard University Press
- Berger, John (1972). *Ways of Seeing*. Penguin Books.
- Bratton, B. H. (2016). «Notes for "The Work of the Image in the Age of Machine Vision"». *For Machine Use Only: Contemplations on Algorithmic Epistemology*. Seattle: The New Centre for Research and Practice. Pp.19-22.
- Bratton, B. H. (2015). *The Stack: On Software and Sovereignty*. The MIT Press.
- Burroughs, W. (1994). *A revolução electrónica*. Lisboa: Vega.
- Castells, M. (2005). *A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política*. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Deleuze, G. e Guattari, F. (1983). *Anti-Oedipus*. University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1992). «Postscript on the Societies of Control». *October*, Vol. 59. (Winter, 1992), pp. 3-7.

- Enzensberger, H. M.(1970). *Constituents of a Theory of the Media*. New Left Review (64) 13-36. Nov/Dec 1970.
- Farocki, H. (2004). *Phantom Images*. Public nº 29 (2004).
- Farocki, H. (2002). «Olhares de Vigilância». Bock, J. (org). *Da Obra ao Texto – Diálogos sobre a Prática e a Crítica na Arte Contemporânea*. Lisboa: Fundação Centro Cultural de Belém. Pp 183-189.
- Flusser, V. (2010). *Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution*. Berlin: UdK.
- Flusser, V. (2010a). *On religion, memory and synthetic image*. Berlin: UdK.
- Foucault, Michel (1987). *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes.
- Galloway, A. R. e Thacker, E. (2007). *The Exploit: A Theory of Networks*. (Electronic Mediations Ser. Vol. 21). Minneapolis: University of Minnesota
- Hardt, M. e Negri, A. (2000). *Império*. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Heidegger, M. (2002). *Ensaio e Conferências*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Hoelzl, I. e Marie, R. (2015). *Softimage. - Towards a New Theory of the Digital Image*. Intellect.
- Jay, M. (1988). «Scopic regimes of modernity». Foster, Hal (ed.). *Vision and Visuality*. Dia Art Foundation e Bay Press.3-23.
- Kittler, F. (2010). *Optical Media*. Cambridge: Polity Press.
- Kleiner, D. (2010). *The Telekommunist Manifesto*. Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Kluitenberg, E.(2011). *Legacies of Tactical Media*. Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Land, N. (1993). «Machinic desire». *Textual Practice*, 7:3, 471-482.
- Latour, B. (2011). «Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist». *International Journal of Communication* nº 5 (2011), 796 -810.
- Marx, K. (1977). *A Contribution to the Critique of Political Economy*. Moscovo: Progress Publishers.
- Matoso, R. e Pinto, JG. (2016) (Eds). *Art and Photography in Media Environments*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Matoso, R. (2016a). «Imagem-Operativa/ Imagem-Fantasma – A percepção sintética e a industrialização do não olhar em Harun Farocki». *Atas do V Encontro Anual da AIM*, pp.66-78. Lisboa: AIM. (<http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-VEncontroAnualAIM-07.pdf>) [consultado em 12/08/2018]
- Matoso, R. (2016b). *A imagem especulativa*. Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia nº 24. <http://interact.com.pt/24/a-imagem-especulativa/> [consultado em 13/08/2018].
- Mcluhan, M. (1964). *Understanding Media-The extensions of man*. Routledge.
- Merleau-Ponty, M.(1990). *O Primado da Percepção e Suas Consequências Filosóficas*. São Paulo: Papirus Editora.
- Montani, Pietro (2013). *Bioesthétique*. VRIN.
- Negri A. (2007). «Art and Culture in the Age of Empire and the Time of the Multitudes». *SubStance* #112, Vol. 36, no. 1, 2007.
- Pickering, A. (2012). «Art and Agency». *The Vibrancy Effect*. Roterão: V2_ Publishing / NAI Publishers.
- Pickering, A. (2010). *The cybernetic brain:sketches of another future*. The University of Chicago Press.
- Rancière, Jacques (2005). *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34.
- Rouvroy, A. (2012). «Privacy, Due Process and the Computational Turn». In *Philosophers of Law Meet Philosophers of Technology* . Mireille Hildebrandt & Ekatarina De Vries (eds.). Routledge.
- Sacco, P. (2011). *Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming*.Working Group on Cultural and Creative Industries.
- Salemy, M. (2016) (Edt.). *For Machine Use Only: Contemplations on Algorithmic*

Epistemology. Seattle: The New Centre for Research and Practice.

Simondon, G. (1982). *On Techno-Aesthetics*. PARRHESIA n.º 14 (1-8).

Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Editions Aubier

Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Nova Iorque: John Wiley and Sons.

Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indiana University Press.

Notas

¹ «Tape recorders, ordinary cameras, and movie cameras are already extensively owned by wage earners. The question is why these means of production do not turn up at factories, in schools, in the offices of the bureaucracy, in short, everywhere where there is social conflict. (...) Only a collective, organized effort can tear down these paper walls.” He imagines “Networklike communications models built on the principle of reversibility of circuits (...) a mass newspaper, written and distributed by its readers, a video network of politically active groups».

² Na esfera da Filosofia da Técnica é consensual identificarem-se duas grandes linhagens do pensamento técnico: a *Prometeica* (incrementada depois da Revolução Francesa) e a *Fáustica* (teorizada por Oswald Spengler). Muito sumariamente, a concepção *Prometeica* da técnica, de cariz socialista, promulga a abolição das separações ontológicas entre o humano, as máquinas e os animais. A linhagem *Fáustica*, orientada para a exploração da natureza e acumulação de energia e matérias primas, foi bem resumida por Heidegger na sua formulação da essência da técnica (*Ge-Stell*): « Por toda a parte, assegura-se o controle. Pois controle e segurança constituem até as marcas fundamentais do desencobrimento do explorador (...) Chamamos aqui de com-posição (*Ge-Stell*) o apelo de exploração que reúne o homem a dis-por do que se des-encobre como disponibilidade.» (Heidegger, 2002, p. 23).

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Project_Cybersyn

⁴ «A natureza não constrói máquinas, nem locomotivas, ferrovias, telégrafos elétricos, etc. Estes são produtos da

indústria humana; material natural transformado em órgãos da vontade humana sobre a natureza, ou da participação humana na natureza. Eles são órgãos do cérebro humano, criado pela mão humana; o poder do conhecimento, objetivado. O desenvolvimento do capital fixo indica em que medida o conhecimento social geral se tornou uma força direta de produção, e em que grau, portanto, as condições do próprio processo de vida social estão sob o controle do intelecto geral e foram transformadas de acordo com ele; até que ponto os poderes da produção social foram produzidos, não só na forma de conhecimento, mas também como órgãos imediatos da prática social, do processo de vida real.». Karl Marx, *The Grundrisse*, 1858. [tradução nossa].

⁵ Para uma breve aproximação a uma possível noção de “pós-media”, vide: *Foreword: An introduction to Art and Photography in Media Environments* (Matoso e Pinto, 2016). Introdução disponível aqui: (<https://medium.com/@ruimatoso/art-and-photography-in-media-environments-book-f1359e2ed296>)

⁶ Whalen, Thomas (2000) ‘*Data Navigation, Architectures of Knowledge*’. New Media Institute.

⁷ <https://www.activism.net/cyberpunk/>

⁸ <https://www.theguardian.com/world/series/the-snowden-files>

⁹ <https://wikileaks.org/>

¹⁰ Apesar do uso ser metafórico, consideramos aqui oportuno convocar como “caso de estudo” uma das últimas peças do Teatro Praga, *Jāngal*, estreada em junho de 2018. Vide: Matoso, R.

(2018). *Hiper.Jângal - Uma Deriva Tecnológica Tangencial à Peça do Teatro Praga*. Artecapiatal.net (<http://www.artecapital.net/perspetivas>, consultado em 28 agosto 2018)

¹¹ <http://telekommunisten.net/>

¹² <http://media.telekommunisten.net/manifesto.pdf>

¹³ <https://p2pfoundation.net/>

¹⁴ <https://romanianrevolutionofdecember1989.com/>

¹⁵ Registo audiovisual da palestra de Vilém Flusser, *Revolution*: <https://www.youtube.com/watch?v=zhkqQxhlg4E>

¹⁶ <http://harunfarocki.de/films/1990s/1992/videosgrams-of-a-revolution.html>

¹⁷ <http://www.tacticalmediafiles.net/>

¹⁸ <http://critical-art.net/>

¹⁹ <http://v2.nl/events/next-5-minutes>

²⁰ «O Panóptico funciona como uma espécie de laboratório de poder. Graças aos seus mecanismos de observação, ganha em eficácia e em capacidade de penetração no comportamento dos homens; um aumento de saber vem implantar-se em todas as frentes do poder, descobrindo objetos que devem ser conhecidos em todas as superfícies onde este se exerça.» (Foucault, 1987, p. 169)

²¹ «A visibilidade é uma armadilha (...) Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscreve em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; toma-se o princípio de sua própria sujeição.» (Foucault, 1987, pp. 166-168)

²² «É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado.» (Foucault, 1987, p. 118)

²³ «From our earlier definition of the image as program (*softimage*) we arrive in fact at a very large definition of the image: understood as the relation of data and

of algorithms that are engaged in an operation of data gathering, processing, rendering, and exchange.» (Hoelzl e Marie, 2016).

²⁴ <http://matteopasquinelli.com/inaugural-lecture-antrittsvorlesung/>

²⁵ Termos como “machine vision”, “computer vision” ou “artificial vision systems” são amplamente usados na literatura académica das disciplinas científicas e tecnológicas que estudam e implementam sistemas de captura, processamento e análise de imagem. Contudo, não é no âmbito puramente tecnocientífico que orientámos a nossa tese, mas antes no sentido das Ciências da Comunicação e na sua aplicação aos objectos artísticos e à teoria crítica. Neste sentido, o termo “vision machine” é proveniente de Paul Virilio (1994): «After all, aren't they talking about producing a 'vision machine' in the near future, a machine that would be capable not only of recognizing the contours of shapes, but also of completely interpreting the visual field [...]? Aren't they talking about the new technology of "visionics": the possibility of achieving sightless vision whereby the video camera would be controlled by a computer?» (Virilio, 1994, p. 59).

²⁶ Matoso, R. (2016). «Imagem-Operativa/ Imagem-Fantasma - A percepção sintética e a industrialização do não olhar em Harun Farocki». *Atas do V Encontro Anual da AIM*, pp.66-78. Lisboa: AIM. (<http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-VEncounterAnualAIM-07.pdf>)

²⁷ Jean-François Lyotard, no primeiro capítulo do livro, *The Inhuman: Reflections on Time* (1991, pp. 13-14), depois de nos lembrar que a tecnologia não é uma invenção humana, coloca a hipótese de criação de uma consciência pós-humana, apta a escapar da Terra antes da derradeira explosão solar: «That is: how to make thought without a body possible. A thought that continues to exist after the death of the human body (...) So theoretically the solution is very simple: manufacture hardware capable of 'nurturing' software at least as complex (or replex) as the present-day human brain, but in nonterrestrial conditions».

²⁸ Matoso, R. (2016). *A Imagem Especulativa*. <http://interact.com.pt/24/a-imagem-especulativa/> [acedido a 22 julho 2018].

²⁹ «Today, a different technological age suggests a different kind of attribution of self-awareness to images. We are becoming increasingly familiar with the technologically distributed sensorium, the extended body, virtual and nonlocal experience, and the plethora of interfaces, projections and feedback systems that demand and shape our attention in daily life. In this climate, the intermingling of consciousness with all aspects of perceptible reality is so intimate that commentators, like Ron Burnett in 'How Images Think' (2004), have been led to conclude that images, which often mediate our experience of technology, are themselves imbued with human thought.» (*The Self-Aware Image in the Wireless Obscura* (Robert Pepperell) (https://www.researchgate.net/publication/228839148_The_Self-Aware_Image_in_the_Wireless_Obscura)

³⁰ <https://www.britannica.com/topic/USA-PATRIOT-Act>

³¹ <http://www.theguardian.com/us-news/edward-snowden>

³² [https://en.wikipedia.org/wiki/Global_surveillance_disclosures_\(2013%E2%80%93present\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Global_surveillance_disclosures_(2013%E2%80%93present))

³³ <https://citizenfourfilm.com/>

³⁴ Neologismo criado pelo autor.

³⁵ Dados complementares aos conteúdos das mensagens : hora, local, contactos, etc.

³⁶ <https://www.nsa.gov/>

³⁷ <https://www.nybooks.com/daily/2014/05/10/we-kill-people-based-metadata/>

³⁸ <https://www.gchq.gov.uk/>

³⁹ <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/aug/04/ai-weiwei-beijing-studio-razed-by-chinese-authorities>

⁴⁰ <https://freedomhouse.org/report/freedom-net/2017/china>

⁴¹ <https://www.theverge.com/2018/3/12/17110636/china-police-facial-recognition-sunglasses-surveillance>

⁴² <https://www.change.org/p/a-stand-for-democracy-in-the-digital-age-3>

⁴³ <http://www.allmovie.com/movie/1984-v104070>

⁴⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_featuring_surveillance

⁴⁵ <http://www.medienkunstnetz.de/works/der-riese/>; https://youtu.be/xLCsJuFbi_0

⁴⁶ <https://www.harunfarocki.de/>

⁴⁷ <https://www.harunfarocki.de/films/2000s/2000/prison-images.html>

⁴⁸ Apesar das contiguidades óbvias, não é propriamente a correlação entre guerra e cinema que nos interessa desenvolver neste artigo. Contudo, para aprofundar essa relação é fundamental a obra de Paul Virilio, designadamente: *War and Cinema: The Logistics of Perception* (2009).

⁴⁹ <https://cadvc.umbc.edu/visibility-machines-harun-farocki-and-trevor-paglen-presented-at-vertigo-of-reality/>

⁵⁰ <http://www.paglen.com/>

⁵¹ <http://www.paglen.com/?l=work&s=limit&i=3>

⁵² <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000/eye-machine.html>

⁵³ <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2009/serious-games-iii-immersion.html>

⁵⁴ Um desses simuladores criados para fins terapêuticos é justamente designado como *Virtual Iraq* e comercializado pela empresa Virtually Better, Inc. (<http://www.virtuallybetter.com/virtual-iraq/>)

⁵⁵ Um dos projectos de investigação pioneiros no uso desta terapia em soldados traumatizados está integrado no Institute for Creative Technologies, da University of Southern California (ICT): <http://ict.usc.edu/prototypes/pts/>. No entanto, o espectro terapêutico é muito mais amplo, e inclui a maior parte das fobias e medos inconscientes: vertigens, aracnofobia, agorafobia, glossofobia, etc.

⁵⁶ Defense Advanced Research Projects Agency (<http://www.darpa.mil/>)

⁵⁷ <http://www.seeyounextthursday.com/events/exhibition-for-machine-use-only/>

⁵⁸ <http://www.the8thclimate.org/en/>

⁵⁹ <https://images.google.com/>

⁶⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Convolutional_neural_network

⁶¹ <https://computervisiononline.com/blog/deepface-facebooks-face-verification-algorithm>

⁶² <http://www.face-rec.org/databases/>

⁶³ <https://www.bestcomputerscienceschools.net/selfies/>

⁶⁴ <https://www.instagram.com/cindysherman/>

⁶⁵ Exemplos: 1) o cálculo dos seguros de saúde podem ser baseados em dados relativos ao nosso historial clínico e outros de saúde que já tenham sido disponibilizados previamente às companhias de seguros. Para nossa conveniência, dizem-nos, as empresas já sabem tudo o que precisam de saber sobre nós. O problema é que nós não sabemos o que eles já sabem sobre nós, e nem sequer temos a certeza de que as informações estão corretas, desconhecendo assim como são tomadas as decisões sobre o nosso corpo, saúde e doença. 2) A empresa à qual nos candidatámos exclui-nos da selecção prévia de candidatos devido a possuir informação errada sobre o nosso historial clínico e potenciais problemas de saúde, ou não quer contratar empregados que fiquem doentes no futuro.

⁶⁶ A expressão "tactical media" refere-se ao uso crítico e à teorização das práticas mediais que se baseiam em todas as formas de utilização lúcidas e sofisticadas de antigos e novos meios de comunicação, para alcançar uma variedade de objectivos e atingindo todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas» (Kluitenberg, 2011, p. 13, tradução nossa)

⁶⁷ *Vd. Tactical Media:* <http://www.tacticalmediafiles.net/picture?pic=1702>

⁶⁸ <http://www.zachblas.info/>

⁶⁹ <http://www.zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/>

⁷⁰ <https://www.occupy.com/>

⁷¹ <https://anonofficial.com/>

⁷² <http://www.zachblas.info/works/face-cages/>