

**Mariposas, vaga-lumes, instagrammers:
subjetivações e dispositivos digitais**

Rodrigo Campos Rocha

Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2018

Mariposas, vaga-lumes, instagrammers: subjetivações
e dispositivos digitais

Rodrigo Campos Rocha

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no curso
de Graduação em Cinema de Animação e Artes
Digitais, como requisito à obtenção do título de
bacharel. Escola de Belas Artes, Universidade Federal
de Minas Gerais.

Orientador: Carlos Henrique Falci

Belo Horizonte, MG - Brasil, 2018

RESUMO

Este ensaio examina a cultura digital por meio de uma perspectiva crítica sobre as relações entre estética e tecnologia, entre imagem e poder, entre *dispositivo* e sujeito, na sociedade contemporânea. Investiga de que modo agem, no território digital, os *dispositivos*, conforme pensados por Foucault, Deleuze e Agamben, e de que modo se relacionam com a questão da visibilidade. São destacadas três linhas ou dimensões principais dos dispositivos - estética, ideológica e subjetivante - a partir das quais se faz uma análise do Instagram. A análise reúne argumentos que permitem entender como e por que o Instagram funciona como *dispositivo*.

Palavras-chave: cultura digital, instagram, imagem, visibilidade, dispositivo, subjetivação, estética, ideologia, subjetividade, visualização, interface, tecnologia.

ABSTRACT

This essay examines digital culture through a critical perspective on the relations between aesthetics and technology, between image and power, between *dispositif* and subject, in contemporary society. It investigates how the *dispositif*, as defined by Foucault, Deleuze and Agamben, act in the digital territory, and how they relate to the issue of visibility. Three main lines or dimensions of the apparatuses are highlighted - aesthetic, ideological and that of subjectivation - from which an analysis of the Instagram is made. The analysis brings together arguments that allow us to understand how and why Instagram works as a *dispositif*.

Keywords: digital culture, instagram, image, visibility, *dispositif*, apparatus, subjectivation, aesthetics, ideology, subjectivity, visualization, interface, technology.

Sumário

INTRODUÇÃO	5
PARTE I: Dispositivo e visibilidade	7
1. Imagem e dispositivo	8
2. Subjetivação e dispositivo	9
3. Estética, dispositivo e mídia digital	11
4. Ideologia e subjetivação	17
5. Visualização e interface	23
6. Internet e controle	25
PARTE II: O Instagram como dispositivo	29
7. Um dispositivo estético	30
8. Um dispositivo ideológico e subjetivante	35
9. O papel da interface do usuário	38
CONCLUSÃO	41
10. Das subjetividades	42
Referências Bibliográficas	47

INTRODUÇÃO

Quando Godard se torna um plug-in, é preciso olhar para além da Nouvelle Vague.¹
(GALLOWAY, 2012, p.08)

Este trabalho busca desenvolver uma perspectiva crítica sobre as relações entre estética e tecnologia, entre imagem e poder, entre dispositivo e sujeito, para pensar a cultura digital na sociedade contemporânea e para analisar um fenômeno dessa cultura: o uso massivo de um aplicativo de rede de compartilhamento de imagens, o Instagram.

Na primeira parte, fundamentam-se conceitos como subjetivação, dispositivo, estética e ideologia, a partir de textos de Michel Foucault, Giorgio Agamben, Gilles Deleuze, Jacques Rancière, Louis Althusser e Judith Butler, mostrando-se também como estes conceitos estão interligados. A relação entre imagem e dispositivo é pensada a partir do trabalho de Marie-José Mondzain. A partir de Alexander Galloway, Wendy Chun, Wendy Brown, a tecnologia da informação é pensada em suas dimensões estética, ideológica e subjetivante, observando-se como a tecnologia da informação viabiliza: controle, visibilidade, opacidade, poder, capital. Até aqui, as principais questões que movem a reflexão são: Qual a relação entre dispositivo, subjetivação, estética e ideologia? Como os dispositivos operam no território digital? Qual o lugar da imagem e da visibilidade na sociedade contemporânea e qual o papel da "visualização" de imagens digitais?

¹Tradução do autor. No original: "*When Jean-Luc Godard becomes a plug-in, we must look beyond the Nouvelle Vague*"

A segunda parte baseia-se no entendimento, construído na primeira parte, de dispositivo como estratégia de controle relacionada à subjetivação e à distribuição do visível e do enunciável para a análise de um aplicativo de rede de compartilhamento de fotos com mais de 700 milhões de usuários atualmente. A análise do Instagram parte de uma leitura crítica do pensamento de Lev Manovich², e se desenvolve por meio algumas questões principais, como: De que modo o Instagram pode ser compreendido como um dispositivo? Como se dá seu regime estético? Como incorpora uma ideologia? Como processa subjetivações? Tais questões amparam também a reflexão sobre o papel da interface de usuário em um dispositivo de gestão de imagem.

Ao final, apresentam-se considerações sobre as subjetividades produzidas pelo dispositivo Instagram.

² MANOVICH, Lev, **Instagram and Contemporary Image**. 2015-17. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>> Acesso em: 25/06/2018

PARTE I: Dispositivo e visibilidade

Desemaranhar as linhas de um dispositivo é, em cada caso, traçar um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que Foucault chama de “trabalho em terreno” (...) O estudo da variação dos processos de subjetivação parece ser uma das tarefas fundamentais que Foucault deixou aos que haveriam de segui-lo. (DELEUZE,1990)

1. Imagem e dispositivo

A concepção de dispositivo proposta por Michel Foucault (1982/1994), um dispositivo é "um conjunto de estratégias de relações de força" que condiciona e é condicionado por saberes e poderes. Dispositivos sustentam e são sustentados por instituições como mecanismos de governo ou de dominação. O dispositivo reúne estratégias que operam em diferentes dimensões, seja de natureza material ou psíquica, visando e obtendo resultados efetivos na realidade. Gilles Deleuze (1993) destaca duas primeiras dimensões de um dispositivo, a da visibilidade e a da enunciação. O dispositivo implica regimes que se definem em função do visível e do enunciável.

Para além da origem etimológica do conceito de dispositivo proposto por Foucault, o termo latim *dispositio*, tradução do grego *oikonomia*, Giorgio Agamben (2009) investiga a genealogia teológica do conceito de *oikonomia*, que teria sido estabelecido pela igreja bizantina nos séculos VIII e IX. A "*oikonomia* divina" seria o dispositivo pelo qual o poder divino administra, governa os gestos humanos.

Segundo Marie-José Mondzain (2015), o conceito de *oikonomia* visava a defesa da imagem-ícone, durante o período iconoclasta do Império Bizantino. A fim de defender o status teológico da imagem religiosa contra a suspeita de idolatria, a Igreja usa o conceito de *oikonomia* para sustentar a doutrina dual da imagem e do ícone. A doutrina estabelece que a imagem é invisível, portanto, não pode ser idolatrada, enquanto o ícone, que é visível, apenas semelha a imagem, para fazê-la presente, sensível. A ambiguidade dessa doutrina baseia-se na ideia da encarnação do Cristo, que é histórico e divino, como uma estratégia da *oikonomia* divina. Cristo encarna para que Deus possa administrar a humanidade - e por meio da salvação, promover o reequilíbrio das contas, no balanço dos pecados humanos. O Novo Testamento seria a prova de que a necessidade histórica que Deus tinha do Filho, a necessidade que o Filho tinha da igreja e a necessidade que a igreja tinha do poder temporal terreno, são a mesma necessidade, tem o mesmo princípio lógico: a *oikonomia*.

A encarnação é o devir visível do invisível, de um modo tal que o invisível mantém a invisibilidade, como assinala Rodrigo Silva (2011). A fim de operar no mundo real, Deus envia um filho humano, o Cristo, que só é capaz de representar pai invisível, de encarnar

o divino (espírito) porque difere dele, sendo visível (carne). Do mesmo modo, a *semelhança* que caracterizava o ícone, sustentava-se na sua *diferença* fundamental, em relação ao que representava. Análogo ao Cristo, o ícone mediava dois territórios que ao mesmo tempo dividia, mantinha como distintos e distantes, a fim de evitar a idolatria atacada pelos iconoclastas. Análogo ao Cristo, o ícone encarnava a providência divina, e servia como uma peça chave na estratégia de administração das paixões dos homens, ou seja, na 'economia' da igreja. Mondzain (2015, p.16) observa que, "longe de ratificar a disjunção entre a verdade intangível e realidade, entre o rigor da lei a aplicação da regra, a 'economia' opera sua reconciliação"³. O conceito de 'economia' teria se erguido para sustentar a íntima relação entre o gerenciamento das visibilidades e a administração da vida humana na terra.

A derrota dos iconoclastas bizantinos significou um novo *consentimento* da imagem, que, segundo Mondzain, abriu o caminho para a expansão da cultura imagética no ocidente. Esse consentimento respaldava-se por uma concepção de imagem vinculada à noção de *oikonomia*, ou seja, partia da tese de que a economia, a gestão do humano e do visível, se fazia, natural e necessariamente, por meio de imagens. Naturalizada, a concepção de imagem como dispositivo de governo, de gestão do visível, de gestão das paixões humanas, dispara e marca o desenvolvimento exponencial da cultura das imagens no ocidente até a atualidade. A sociedade contemporânea caracteriza-se pela produção e circulação massiva de imagens, pela economia das imagens e por imagens, pela cultura da visibilidade e do espetáculo.

2. Subjetivação e dispositivo

O dispositivo implica regimes de visibilidade e de enunciação, mas fundamentalmente, segundo Giorgio Agamben (2009), o dispositivo implica processos de subjetivação. O dispositivo é um mecanismo de subjetivação, de produção de subjetividades (e justamente por isso, constitui-se um mecanismo de governo). A subjetividade é entendida não como uma interioridade ou uma essência, mas como resultado de um processo, de uma construção, de um embate. A subjetividade, segundo Agamben, é o resultado do embate entre ser vivente e dispositivo.

³Tradução do autor. No original: *Far from ratifying the disjunction of truth and reality, the economy would become the operator of their functional reconciliation*

A noção de subjetividade baseada no protagonismo da consciência, à qual é dado o domínio soberano sobre os sentidos e a vida, foi inaugurada na modernidade. A consciência, identificada com o pensamento, estaria ligada à existência de um *eu* interior, um sujeito da consciência (algo como uma essência única, última e duradoura), e a subjetividade seria a marca ou uma identidade da consciência, ou desse *eu*. Essa concepção moderna de subjetividade é contestada por autores contemporâneos, como Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995), que propõem a descentralização do cogito e o protagonismo do corpo como fonte de sentidos e pensam a subjetividade como resultado de um processo do qual a consciência é antes o sinal, não a causa.

A subjetividade diz respeito ao modo como um indivíduo se inscreve em uma categoria social. É o resultado de um processo que se dá a partir de forças que atravessam o indivíduo na sua relação com a sociedade e as instituições. Foucault (1982/1994) mostra que o poder não atua simplesmente oprimindo ou dominando as subjetividades, mas operando na sua própria construção, por meio de processos de subjetivação. Os dispositivos visam "à criação de corpos dóceis, mas 'livres'", isto é, autônomos, responsáveis pelo seu próprio processo de assujeitamento.

De que modo se dá a subjetivação, uma vez que não se dá pela violência, de que modo o dispositivo logra que o indivíduo se faça sujeito? A subjetivação requer um processo de internalização de normas. A fim de compreender como as normas sociais são internalizadas, Judith Butler (1997) investiga a face psíquica do poder. As relações entre desejo e interdição do desejo, entre a sujeição do desejo e o desejo da sujeição. Restringindo e produzindo o desejo, as normas sociais operam como fenômenos psíquicos e governam a subjetivação ao estabelecer códigos de comportamento para uma sociabilidade. O desejo de sujeição ancora-se em uma expectativa de existência social. Compelido a buscar reconhecimento em categorias sociais que o antecedem, o indivíduo compõe sua subjetividade submetendo-se a elas. Sua subordinação é consentida diante da promessa de existência conferida por um grupo ou uma categoria social.

A subjetivação é interiorizada, mas antes, a própria constituição de uma interioridade psíquica é normativa. Butler (1997, p.19) observa que a norma, tornando-se psíquica, envolve "não apenas a sua interiorização, mas a interiorização da psique". Ou seja, a própria ideia moderna de que existe uma interioridade dentro da qual existe um eu que constrói uma subjetividade, ou que se constrói como sujeito, teria sido, antes, normatizada, naturalizada como norma.

Embora seja uma máquina que produz subjetividades, como pensa Agamben, ou uma "máquina de fazer ver e de fazer falar", segundo Deleuze (1993), o dispositivo não é necessariamente uma máquina concreta, é antes um conjunto de linhas. O dispositivo se compõe de linhas de visibilidade, linhas de enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, que se entrecruzam e se misturam. A linha de subjetivação é um processo, a produção de subjetividade em um dispositivo. A linha de visibilidade, o regime que regula o visível e o invisível, e a linha de enunciação, o regime que regula o enunciável e o indizível. Em cada dispositivo, as linhas atravessam limiares em função dos quais são estéticas, científicas, políticas, etc. Do ponto de vista do indivíduo, as linhas que o atravessam são diferenciadas em três qualidades: duras, maleáveis e de fuga. As linhas duras compreendem as normas e a estratificação, as linhas maleáveis (rizoma) permitem o fluxo, a desestratificação relativa, e as linhas de fuga, a ruptura e a experimentação, a desconstrução (DELEUZE e GUATTARI, 1995). O cruzamento dessas linhas implica em processos de sedimentação, trânsito ou ruptura de subjetivações, e destes processos de subjetivação-dessubjetivação resultam as subjetividades.

Agamben (2009, p.46-49) observa que, na sociedade contemporânea, os processos de dessubjetivação ganham força. Os dispositivos com os quais temos que lidar na atual fase do capitalismo agem menos pela produção de um sujeito que pela dessubjetivação (p.46). Tais processos de dessubjetivação não dão lugar à recomposição do sujeito, como que ocorria no caso do dispositivo da confissão-penitência na igreja, um momento dessubjetivante que servia para restaurar a o processo de subjetivação. Além disso, ocorre a indiferenciação recíproca entre processos de subjetivação e processos de dessubjetivação, e tal indiferenciação leva à produção de "sujeitos espectrais". As sociedades contemporâneas se apresentam assim como corpos inertes atravessados por gigantescos processos de dessubjetivação que não correspondem a nenhuma subjetivação real.

3. Estética, dispositivo e mídia digital

Buscando identificar o que há de novo nas mídias digitais, Manovich (2001b) enumera cinco princípios fundamentais - representação numérica, modularidade, automação,

variabilidade e transcodificação. A transcodificação produz a mais substancial consequência da informatização: a conversão da mídia, de todas as mídias, em dados. A mídia informatizada combina aspectos tradicionais da cultura humana com convenções maquínicas específicas da organização computacional de dados. Manovich argumenta que as "novas mídias" são compostas de duas camadas distintas: uma camada cultural e uma camada computacional. A primeira, com categorias como composição e perspectiva, estória e trama, mimese e catarse, tragédia e comédia; a segunda, com categorias como processamento, classificação, função e variável, algoritmo, banco de dados. Como as novas mídias são criadas, distribuídas e armazenadas por e em computadores, a camada computacional afeta cada vez mais a camada cultural das "novas mídias". A maneira como o computador modela o mundo, representa os dados e permite operar sobre eles, as convenções da interface homem-computador, tudo isso "influencia a camada cultural das novas mídias: sua organização, seus gêneros emergentes, seus conteúdos"⁴ (2001b, p.64). A camada computacional também seria afetada pela camada cultural, mas o único argumento dado por Manovich é que o uso do computador como "máquina de mídia" vem influenciando a aparência das interfaces. Aqui Manovich se refere ao cultural como um aspecto da mídia-máquina. Para demonstrar que a visualidade da interface de um computador descende do cinema, toma o cinema apenas como uma forma cultural, adotando uma perspectiva formalista. Interessado meramente em "analisar continuidades entre a interface do computador e formas culturais, linguagens e convenções anteriores"⁵, Manovich (2001, P.79) conclui que uma mídia pré-existente (culturalmente assimilada) influencia outra mídia que lhe sucede no tempo.

Manovich também irá abordar o cultural em seu sentido mais amplo e, além de um exame formal das novas mídias, procura verificar os efeitos da "revolução computacional" na cultura visual. A "infoestética" proposta por Manovich (2001a) diz respeito não somente aos objetos das novas mídias (websites, jogos, instalações interativas, animações computacionais, vídeo digital, interfaces homem-máquina), pois não se trata apenas de uma estética dos dados, das formas baseadas no computador, mas das tendências estéticas e estratégias criativas que podem ser encontradas através das várias áreas da cultura contemporânea. A infoestética não seria "apenas a estética dos dados, a infoestética é a nova

⁴Tradução do autor. No original: *influence the cultural layer of new media: its organization, its emerging genres, its contents.*

⁵Tradução do autor. No original: *I am interested in analyzing continuities between a computer interface and older cultural forms, languages and conventions*

cultura da sociedade da informação"⁶. Manovich inspira-se no conceito de "informacionalismo" de Manuel Castells. O informacionalismo seria o paradigma que vem substituir o industrialismo, segundo Castells, com o aumento da capacidade humana de processamento de informação e comunicação promovido pelas revoluções na microeletrônica, software e engenharia genética. Considerando o informacionalismo paradigma tecnológico da base material das sociedades no início do século 21, Manovich se pergunta sobre seus efeitos na esfera da estética. Como Castells analisa o impacto das tecnologias da informação não só no trabalho intelectual, mas em todas as áreas da economia, Manovich projeta a influência das mídias digitais em outras mídias e áreas da cultura. Sua abordagem da questão da cultura e da arte na sociedade da informação, entretanto, se restringe a uma perspectiva formalista, tecnicista e semiótica.

Em seu Manifesto, Manovich quer inaugurar a "infoestética" como sucessora do modernismo e do pós-modernismo em razão de uma máquina-mídia, o computador: "nunca uma mesma máquina foi motor da economia e a principal ferramenta de representação"⁷. A lógica apresentada parece simples: ao surgir uma nova ferramenta técnica, deve surgir uma nova arte. "As novas estéticas da cultura da informação se manifestam mais claramente no software e nas interfaces do computador"⁸, argumenta. As novas formas culturais da sociedade da informação se encontram nas aplicações de computador empregadas na indústria e na ciência: simulação, visualização, banco de dados. A inauguração de um novo movimento-período estético na história compreenderia um único desafio: "descobrir como empregar essas ferramentas para criar uma nova arte."⁹

Em sua "infoestética", Manovich concebe estética como resposta estilística às novas tecnologias da informação. Baseia-se na tese de que o desenvolvimento do computador é determinante para o desenvolvimento de novas formas culturais e artísticas, ou seja, de que a revolução técnica gera uma revolução estética. Justamente o oposto desta tese é defendido por Rancière (2005, p.49), que afirma que "a revolução técnica vem depois da revolução estética".

⁶Tradução do autor. No original: "*INFO-AESTHETICS is not only the aesthetics of data. INFO-AESTHETICS is the new culture of INFORMATION society.*" (Info-Aesthetics Manifesto)

⁷Tradução do autor. No original: "*Never before a single machine was an engine of economy -- AND the main tool for representation*" - INFO-AESTHETICS, Manifesto

⁸Tradução do autor. No original: "*new aesthetics of information culture manifests itself most clearly in computer software and its interfaces*"- INFO-AESTHETICS, Summary

⁹Tradução do autor. No original: "*I argue that computer applications employed in industry and science – simulation, visualization, databases – are the new cultural forms of information society. The challenge before us is to figure out how to employ these tools to create new art*" (Info-Aesthetics, Summary)

A proposição de que as artes mecânicas (fotografia e cinema) induziriam uma modificação no paradigma artístico remete a uma tese mestra do modernismo, tese que vincula a diferença das artes à diferença de suas condições técnicas ou de seu suporte ou *medium* específico. Ao insistir em uma essência formal do *medium*, das técnicas e características da tecnologia, Manovich tem portanto uma visão modernista (GALLOWAY, 2012, p.03). A mesma vinculação entre o estético e o onto-tecnológico se vê na tese benjaminiana sobre a arte na era da reprodução técnica. Para Rancière, entretanto, não é a natureza técnica da fotografia que a constitui como arte, mas a tematização do indivíduo comum, anônimo, *qualquer*. Essa desierarquização da representação possibilita que a reprodução mecânica (que se dirige a *qualquer um*) seja qualificada como arte, e é esta qualificação estética que possibilita o desenvolvimento da reprodução mecânica, e não o contrário.

O regime estético moderno compreende a ruína de um sistema hierárquico de representação, uma vez que tematiza o anônimo, a vida ordinária de *um qualquer*. Ao mesmo tempo, desenvolve uma linguagem capaz de abordar *qualquer* tema: o realismo. Mas essa desierarquização, que desvincula tema e forma e dá visibilidade ao *qualquer um*, antes de ser fotográfica ou cinematográfica, ocorreu na literatura e na pintura, afirma Rancière. A estética da modernidade proporciona visibilidade ao ordinário, ao anônimo, ao comum, com as mesmas tintas e telas com que quer dar visibilidade a tudo. Essa desierarquização, essa nova distribuição das competências do visível e do enunciável significa uma nova "partilha do sensível", uma revolução estética. A nova ciência histórica e as artes da reprodução mecânica se inscrevem na mesma lógica da revolução estética:

"Passar dos grandes acontecimentos e personagens à vida dos anônimos, identificar os sintomas de uma época, sociedade ou civilização nos detalhes ínfimos da vida ordinária, explicar a superfície pelas camadas subterrâneas e reconstituir mundos a partir de seus vestígios, é um programa literário, antes de ser científico". (RANCIÈRE, 2005, p.49)

A conexão entre estética e política é fundamental à concepção de "partilha do sensível" proposta por Rancière (2005). A política ocupa-se do que se pode ver e do que se pode dizer sobre o que é visto, assim como de quem tem competência para ver e dizer, baseando-se em um sistema de formas *a priori* (num sentido kantiano) que determina o que se pode sentir, fazendo um recorte do visível e do invisível, da palavra e do ruído, que define o

que está em jogo na política como forma de experiência. Este sistema que se encontra na base da política é a estética.

Transformações estéticas resultam em transformações políticas e sociais, por isso, os movimentos artísticos são importantes. Sem o programa estético do idealismo alemão, Marx não poderia pensar o trabalho como essência genérica do homem. A ideia de trabalho como transformação da matéria sensível e sua apresentação à comunidade origina-se da ideia de arte como transformação do pensamento em experiência sensível à comunidade (no conceito de *produzir*, o *fazer* e o *tornar visível* se fundem). Uma estética contém uma visão de sociedade, projeta e potencia uma sociedade, pois se trata de uma partilha. Se a estética grega constituiu-se a partir da divisão e da distribuição entre as formas, os temas e as práticas artísticas de acordo com a hierarquia das classes sociais, era justamente contra a divisão entre aqueles que podem ver e dizer sobre o que se vê e aqueles que podem apenas ver, contra tal hierarquia social, que se colocava o idealismo alemão.

Antes de Rancière, a ideia de que um regime estético predetermina procedimentos científicos foi apresentada por Paul Virilio (1994), em sua análise do desenvolvimento de procedimentos policiais e judiciais que substituem o ponto de vista e a narrativa-testemunho de uma testemunha real por tecnologias supostamente isentas das deficiências do olho humano e das aberrações da subjetividade. Uma pessoa só pode ver o que se encontra dentro do seu espectro visível, definido tanto pelas limitações da visão quanto pelos limites e deslimites da imaginação. Impressões digitais, câmeras de alta definição, sensores infravermelhos e aparelhos de telepresença produzem provas incontestáveis, ao passo que testemunhas cometem erros. Virilio (1994, p.45) identifica, na valorização do detalhamento, da objetividade do olhar da máquina ou da máquina que olha, "o nascimento do hiper-realismo na representação legal e policial". O hiper-realismo permite a construção do "ponto de vista policial", que substitui a visão humana, a impressão subjetiva, pela visão artificial, o registro objetivo, que as "máquinas que veem" proporcionam.

A estética compreende um sistema relacionado não apenas à distribuição, mas também a produção, a regulação e a gestão/governo das visibilidades e das enunciabilidades. Tais processos implicam em papéis relativos a quem vê ou escuta/lê, a quem fala ou mostra, e estes papéis também são modos de subjetivação - produzem espectadores, artistas, críticos, colecionadores. Encontram-se aí as linhas principais de um dispositivo, assinaladas por Deleuze, a linha da visibilidade, a linha da enunciação e a linha da subjetivação. Nesse sentido, se pode entender a estética como dispositivo, ou falar de um "dispositivo estético".

Galloway (2012, p.64) entende o computador como uma mídia não-óptica, ou não-visual, e afirma que "qualquer um que queira encaixar computadores na estrutura da 'cultura visual' está sofrendo de uma desafortunada fetichização da interface física, como se o monitor de computador fosse um substituto adequado para o meio como um todo"¹⁰. Se o cinema pode ser uma ontologia, o computador é uma ética. Pois "o computador instancia uma prática, não uma presença, um efeito, não um objeto."¹¹ Enquanto a linguagem opera (primariamente) no nível da descrição e da referência, a fim de codificar o mundo, o cálculo opera no nível da computação e do processo, a fim de agir sobre o mundo ou de simular agir sobre o mundo. O computador precisa ser compreendido em termos de ética, ou de política, por isso a análise formalista de Manovich se mostra equivocada. Se o cinema foi a mídia definidora do século vinte, as interfaces digitais semelhantes a games são algo mais que uma mídia.

Manovich negligencia a questão política na sua abordagem formalista da estética digital. Esse formalismo, entretanto, representa um gesto político, ainda que um gesto muito diferente daquele representado pelo radicalismo formal de Dziga Vertov, no início do século XX, e que Manovich quer continuar. A experimentação poético-tecnológica de Vertov significou uma nova estratégia ao realismo socialista soviético, uma inovação que exaltava a potencialidade da nova mídia-máquina, e o potencial da "câmera-olho" como documentário, em detrimento das ficções teatralizadas. O realismo socialista é um exemplo de um dispositivo estético-ideológico, o novo regime estético proposto por Vertov seria outro. O propósito do seu "cinema-verdade" era servir a mesma ideologia socialista. Ainda que propusesse menos uma transgressão do que uma alternativa de dispositivo estético ao socialismo soviético, o formalismo de Vertov era inovador na época¹². Nos dias de hoje, a abordagem formalista das "novas mídias" feita por Manovich se insere em um contexto bastante diferente. Os princípios cinemáticos de Vertov encontram-se incorporados ao código (e Manovich de certa forma confirma isso, com sua tese de que a "imagem cinética" inaugurada pelo cinema tem continuidade na tela do computador, mas não aponta suas

¹⁰ Tradução do autor. No original: *"anyone wishing to cram computers into the framework of 'visual culture' is certainly suffering from an unfortunate fetishization of the physical interface, as if the computer monitor were an adequate substitute for the medium as a whole"*

¹¹ Tradução do autor. No original: *"The computer instantiates a practice not a presence, an effect not an object."*

¹² Dziga Vertov lançou *O Homem com a Câmera* em 1929

implicações). Hoje, quando os recursos de linguagem vertovianos encontram-se disponibilizados em programas de edição de imagem como efeitos pré-configurados, como plug-ins, entre outros tantos, o poder revolucionário do radicalismo formal parece bastante desinflado. O gesto político de Manovich, portanto, seria a própria despolitização da questão da mídia. A despolitização é uma característica da racionalidade técnica/tecnológica, que direciona à tecnologia a solução para os problemas de toda ordem, e credita a ela o empuxo de mudanças culturais. Essa racionalidade despolitizante, naturalizada em Manovich, é normalizada pelo neoliberalismo.

4. Ideologia e subjetivação

Na concepção de Louis Althusser (1998), a ideologia é um dispositivo conceitual-material que implica em subjetivação, em apropriação (interiorização) e não percepção da sujeição. O dispositivo seria justamente o mecanismo sistemático de força cultural e de perpetuação da ideologia hegemônica. A ideologia não é um conjunto de idéias estáticas impostas ao subordinado pelas classes dominantes, mas a dinâmica pela qual “uma classe dominante ganha o consentimento voluntário da classe subordinada ao sistema que assegura sua subordinação”¹³. O que explica o onipresente controle social da ideologia é esse consentimento, que entretanto não é estático, deve ser reconquistado. Os discursos e instituições dominantes ou hegemônicos perpetuam o consentimento necessário para seu domínio.

As representações que constituem a ideologia são baseadas no mundo material, nos indivíduos, nos aparelhos e suas práticas. Através de um “dispositivo conceitual”, um indivíduo acredita ser um sujeito dotado de uma consciência. Os indivíduos não percebem sua sujeição, acreditando que eles livremente formam ou reconhecem idéias. A ideologia é perpetuada pelos sujeitos e pelas instituições em um processo dinâmico, altamente irresistível, denominado “interpelação”.

A subjetivação produzida pela ideologia passa pela interiorização, pela apropriação e pela “não-percepção” do assujeitamento. Ideologias hegemônicas conseguem

¹³ John Fiske, 1998. p. 310, *apud* Althusser, 1998

tornar processos de subjetivação imperceptíveis aos indivíduos por meio da naturalização de normas. A "naturalização" da norma significa a não-percepção da norma enquanto tal, enquanto ação normativa, significa manter invisível, não-enunciável, o contrato que estabelece as normas.

Entre as diversas ideologias que podemos encontrar nas sociedades do início do século 21, a ideologia que se faz hegemônica, em termos globais, é a ideologia capitalista neoliberal. A ideologia neoliberal defende o livre comércio e a privatização, defende que o governo da sociedade seja exercido exclusivamente pela economia de mercado, ao invés da política de estado. Tais proposições representam uma lógica empresarial, despolitizante, e se sustentam sobre um argumento ou ideia fundamental: de que a racionalidade técnica/tecnológica é suprema e soberana, inquestionável.

Se uma ideologia implica em subjetivação, o que caracterizaria a subjetividade neoliberal? Vivemos em uma sociedade de controle, segundo Deleuze (1992), marcada pelas tecnologias da informação, como a sociedade disciplinar marcou-se pelas tecnologias da indústria. Enquanto a disciplina, limitada e descontínua, produz sujeitos confinados, o controle, aberto e contínuo, produz sujeitos endividados. Na sociedade disciplinar industrial, a prisão era uma instituição emblemática, na sociedade do controle informatizada, o emblema ideológico é a empresa. A empresa, a lógica empresarial contamina todas as instituições, e um novo regime de dominação se implanta. Os processos de subjetivação também são contaminados por um modelo de subjetividade, a do empresário, do "empreendedor". A interiorização dessa lógica empresarial baseada em uma racionalidade técnica extrema, econômica, gerencial e apolítica, será uma estratégia da ideologia neoliberal.

A racionalidade técnica/tecnológica neoliberal, segundo Wendy Brown (2015, p.44), é a "racionalidade pela qual o capitalismo finalmente engole o humano". A ideologia neoliberal possibilita o "capital humano" pois o humano e o maquínico lhe é igualmente indiferente - a ideia de que "tudo é capital" é uma afirmação burguesa neoliberal, que visa obliterar o trabalho.

Para Wendy Chun (2011), na sociedade neoliberal, o software incorpora a ideologia, e codifica a lógica neoliberal. O software visa produzir a aparência de transparência, visa dar visibilidade aos dados considerados relevantes. Esta visibilidade, entretanto, é produzida de modo invisível. A computação passa a ser metáfora para o que, sendo invisível, produz efeitos visíveis, pelo modo como o código-fonte se torna algo que

apaga de vista a execução, esconde o trabalho da máquina (WARK, 2017). "As interfaces algorítmicas - mesmo quando exibem seus próprios níveis de detalhes altamente precisos e virtuosos - provam que algo está acontecendo por trás e além do visível. Em outras palavras, há algumas coisas que são irrepresentáveis.¹⁴" (GALLOWAY, 2012, p.86)

Galloway se pergunta o que a relação entre a estética da informação e a imagem pode revelar sobre a relação entre transparência e ocultação, entre representabilidade e irrepresentabilidade. A definição do que não deve ser visto serve, obviamente, aos interesses das classes dominantes. O poder se encontra não no que se dá a ver, mas justamente no que se oculta, no que se quer irrepresentável. É por isso que, segundo Galloway, representações adequadas da sociedade de controle ainda não teriam acontecido. As mídias digitais exigem uma avaliação diferente da irrepresentabilidade. A imagem se torna sinônimo de visualização de dados. E "visualização" de dados é sinônimo de informação. Enquanto o dado é empírico, a informação é estética, pois é ela que dá uma forma aos dados. Embora os dados podem se tornar informação em diversas formas, a visualização de dados praticada majoritariamente na internet, por exemplo, parece seguir um número restrito de predefinições. A informação assim visualizada "traça conexões mas exclui protocolos, trabalho e poder"¹⁵ (WARK, 2017, p232). Segundo Galloway (2012, p.92) "o lugar da irrepresentabilidade é o lugar do poder"¹⁶. Quando a sociedade do espetáculo dá lugar à sociedade da informação e do controle, o poder passa a residir não mais na imagem, mas nas redes, computadores, algoritmos, informação e dados.

Gigantes da web como Google, Facebook e Amazon, escondem seus algoritmos que valem bilhões de dólares, defendidos como uma "receita secreta". A opacidade dos algoritmos é estratégica nesse sentido. A ocultação de dados, ou *data hiding*, é uma estratégia comum nas linguagens de programação, como na Programação Orientada ao Objeto ou OOP (Object Oriented Programming), usada pelo Java, em que o objeto é uma instância de uma classe. Os objetos interagem entre si mais ou menos como caixas-pretas, escondendo seus códigos a sete chaves. Entre outras coisas, isso torna o código mais modular, e possibilita

¹⁴Tradução do autor. No original: *Algorithmic interfaces – even as they flaunt their own highly precise, virtuosic levels of detail – prove that something is happening behind and beyond the visible. In other words, there are some things that are unrepresentable. And the computer is our guide into that realm.*

¹⁵Tradução do autor. No original: *the information that is applied to it seems over and over to be the same, a sort of hub-and-spoke cloud aesthetic, which draws connections but leaves out protocols, labor or power.*

¹⁶Tradução do autor. No original: *the point of unrepresentability is the point of power.*

a divisão de trabalho entre os programadores e o mascaramento dessa divisão de trabalho - um código pode ser escrito parte na Califórnia, parte em Bangalore.

Chun (2006, p.viii) encontra "o paradoxo estruturante da informação: sem tecnologias de controle, não há liberdade (de escolha ou movimento)"¹⁷. A ligação entre controle e liberdade, que não é de identidade, mas de convergência, responde a fracassos históricos, marcando uma mudança significativa nos aparatos de poder. O neoliberalismo é a normatividade da racionalidade técnica/tecnológica, e a tentativa de resolver tecnologicamente problemas políticos resulta na paranóia que sustenta tal ligação entre controle e liberdade - "Esta estrutura de usar enquanto se é usado, esta nova exposição, exemplifica a liberdade-controle, mas também abre a possibilidade de uma liberdade além do controle"¹⁸ (CHUN, 2006, p.250). O neoliberalismo parece opor-se à política porque quer ser percebido como resposta à falência do estado, não à crise do capitalismo - quer tirar o governo das mãos do estado, e quer governar usando o estado.

O governo deve estar nas mãos dos "empresários", sujeitos que a ideologia neoliberal favorece e define como indivíduos de sucesso. A dinâmica da empresa é aplicada à subjetividade produzida pela ideologia neoliberal. A subjetivação passa pela internalização da gerência e do empreendimento, o sujeito deve investir em si mesmo, administrar sua carreira como sua vida e orientá-las por metas, deve ser empresário de si mesmo. A incorporação da ideologia neoliberal implica na interiorização da norma empresarial, na introjeção da gestão, ou seja, na produção da subjetividade do *autogestor*.

O indivíduo se vê como o seu próprio controlador, seu próprio explorador. A consequência, segundo Byung-Chul Han, é a impossibilidade de uma revolução, uma vez que não há contra quem dirigi-la¹⁹. O inimigo foi interiorizado, introjetado pelo sujeito. Mas isso não significa que não existam os opressores do lado de fora. Significa apenas que não se pode vê-los, localizá-los. Via de regra, a exploração que o indivíduo faz de si não lhe traz nem lucro nem liberdade, como prometidos, ao contrário, o captura e dá lucro a um outro. O controle que o indivíduo acredita possuir, na verdade, lhe é dado, ou mais precisamente, vendido ou alugado, dentro de regras, limites, protocolos que ele desconhece. O controle que

¹⁷ Tradução do autor. No original: *it traces the structuring paradox of information and communications: without control technologies, no freedom (of choice or movement)*.

¹⁸ Tradução do autor. No original: *This structure of using while being used, this new exposure, exemplifies control-freedom, but also opens the possibility of a freedom beyond control*

¹⁹ Byung-Chul Han, 2018, entrevista para o El País, https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/cultura/1517989873_086219.html?%3Fid_externo_rsoc=F_B_BR_CM

o indivíduo acredita ter sobre si é ilusório, simulado. Trata-se de uma simulação de controle, da mera operação de uso das "ferramentas" que o programa disponibiliza, dentro de um sistema fechado, que não infere na realidade material. O mesmo dispositivo que oferece ao usuário a simulação do controle também oferece um mecanismo pelo qual ele pode de fato ser controlado. Um mesmo dispositivo irá produzir dois efeitos: a simulação do controle ao usuário e a dissimulação do controle sobre ele exercido.

A sociedade de controle contemporânea se caracteriza pela profusão de dispositivos e por sua onipresença na vida dos indivíduos, como observa Agamben. Hoje, centenas de milhões de usuários usam aplicativos que servem para o autocontrole²⁰, a autogestão. Encontram-se disponíveis no mercado aplicativos destinados à gestão do tempo, das tarefas, dos gastos, do desempenho esportivo, dos hábitos.

Aplicativos de rede social oferecem a gestão das próprias relações, e na prática viabilizam uma mútua vigilância entre os seus usuários. As redes sociais instauram uma vigilância virtual, e assim, promovem a interiorização da vigilância. A globalização, de acordo com Virilio (1998, p.61), "requer que todos nós nos observemos um ao outro e nos comparemos um ao outro continuamente". A "visão panóptica" (estratégia de vigilância prisional que usa a virtualidade e produz a interiorização da vigilância, como aponta Foucault) é o objetivo da nova ótica global, construída a partir de redes multimídia e tele-tecnologias, pois é indispensável ao estabelecimento do "mercado do visível". O Bigdata funciona como um Panóptico, pelo fato de ser "visto" como quem pode ver tudo, sem ter que de fato ver - com a diferença que o Bigdata não pode ser visto pelos olhos de ninguém.

Chun tenta demonstrar como o software sustenta e despolitiza a ideologia. A interface faz as ações do humano perante a máquina parecerem uma relação poderosa, atribuindo ao usuário um falso poder e uma falsa liberdade, um pseudo-empoderamento.²¹ O software estimula nossa crença no mundo como neoliberal: como um jogo econômico que segue certas regras. "Nossas interações com o software nos disciplinaram, criaram certas

²⁰ O termo "autocontrole" aqui se refere apenas ao gerenciamento de ações, e não se associa ao autoconhecimento ou ao autocontrole psíquico.

²¹ Chun detecta a incorporação de uma narrativa em um procedimento tecnológico: "Incorporada na noção de instrução como (código-)fonte na direção à automatização, está a constantemente repetida narrativa de liberação e empoderamento, mestres e (ex)escravos". *"Embedded within the notion of instruction as source and the drive to automate computing—relentlessly haunting them—is a constantly repeated narrative of liberation and empowerment, wizards and (ex)slaves"* (Chun, 2011, p.41; apud Wark, 2017, p.213)

expectativas sobre causa e efeito, nos ofereceram prazer e poder (...) que acreditamos ser transferível para outros lugares"²² (CHUN, 2011, p.92).

A ideologia neoliberal é incorporada na produção de subjetividades que se autocontrolam como se não fossem controladas. Faz o indivíduo acreditar-se autor de sua própria subjetivação, e de certa forma, ele o é. Entretanto, antes, a própria ideia de "auto-subjetivação" já seria um conceito-dispositivo. A invenção de um "eu" que tem autonomia para se inventar é uma marca da modernidade, e este conceito de "eu" é explorado pela ideologia neoliberal.

Wendy Brown (2015) identifica uma origem militar no modelo da subjetividade neoliberal. O sujeito neoliberal é autônomo e autogerente, mas também obedece comandos, sua autonomia é restrita de acordo com tarefas comandadas. No seu mundo, a competição é a lei, não a troca (mercado), e competição implica em desigualdade, por isso a desigualdade é naturalizada e normalizada. Tudo isso aproxima a subjetividade neoliberal à subjetividade do *gamer*.

Seguindo o entendimento foucaultiano de que a guerra é o motor por trás das intuições e da ordem, a guerra move e subjaz à paz, Paul Virilio (1998, 2000) analisa a relação entre a tecnologia da informação e o desenvolvimento militar após a Segunda Guerra Mundial. Os avanços na tecnologia militar permitiram que a guerra fosse automatizada e, portanto, integrada às operações cotidianas da geopolítica. Virilio (2000a) percebe que "a soberania não reside mais no próprio território, mas no controle do território"²³, por isso os satélites são armas genuínas da guerra da informação, permitem uma estratégia que prescinde do extermínio em massa de populações civis, mas que implica no desenvolvimento permanente de um arsenal global (VIRILIO, 2000b). Manter as condições para a guerra significa a existência virtual da guerra (a guerra virtual). E a condição para uma "guerra total" é a normalização de tecnologias militares na vida cotidiana. A guerra da informação, como observa Virilio, (2000a) não diz respeito a destruição causada por bombas e granadas, mas aos sistemas de informação da própria vida.

²² Tradução do autor. No original: *Our interactions with software have disciplined us, created certain expectations about cause and effect, offered us pleasure and power—a way to navigate our neoliberal world—that we believe should be transferrable elsewhere p.92*

²³ Tradução do autor. No original: *sovereignty no longer resides in the territory itself, but in the control of the territory (CTheory)*

5. Visualização e interface

Como alternativa ao capitalismo "pós-industrial", Yann Boutang (2012) propõe o conceito de "capitalismo cognitivo". Atento aos "novos vetores de produção de riqueza", observa que a nova riqueza baseia-se não no valor do tempo de trabalho e na utilidade ou escassez de recursos, mas ao tempo de vida e à superabundância de conhecimento. O capital cognitivo captura valor por meio de novas formas de trabalho, desmaterializadas (pretensamente, pois ocultar sua materialidade é estratégico), como o *trabalho digital* - abordado por Trebor Scholz (2014). Estas formas valorizam a criatividade, e a inovação permanente passa a ser o valor substancial do capital cognitivo. O capitalismo cognitivo depende de uma sociedade de conhecimento que pratique uma colaborativa "polinização", segundo Boutang (2012). Essa "polinização", talvez o papel central da comunicação, é viabilizada pelas redes digitais. As redes, ou *networks*, se estabelecem na contemporaneidade como uma terceira forma de organização social, segundo Castells (2009), ao lado do mercado e da hierarquia.

A tese do capitalismo cognitivo, porém, ao afirmar que uma forma de capitalismo (cognitivo) se constitua a partir da exploração da superabundância (de conhecimento) e não na escassez, apresenta um problema, um contrassenso em relação à teoria marxista. Esse problema seria resolvido com o conceito de "capitalismo atencional", proposto por Yves Citton (2017). O conceito parte da percepção de que o novo capital explora não a superabundância de conhecimento, mas a escassez da atenção. O papel das redes (*networks*) pode ser visto sob um novo ângulo: as redes digitais são rápidas em identificar recursos quando tempo e atenção são escassos. O princípio da valorização por meio da atenção deriva da necessidade vital por notoriedade, visibilidade, necessidade que caracteriza a sociedade do espetáculo e seu mundo de aparências.

Na economia da atenção, segundo Citton (2017, p.47) "o simples fato de olhar para um objeto representa um trabalho que aumenta o valor de tal objeto"²⁴. O que permite que a atenção seja tratada como forma de capital, como moeda, é uma operação de tradução

²⁴Tradução do autor. No original: *the simple fact of looking at an object represents a labour wich increases the value of the object.*

que homogeniza e padroniza a atenção coletiva, através de várias ferramentas de medição e *rating* (classificação). Visualizar um conteúdo digital, como por exemplo uma foto do Instagram, e clicar um botão da interface, como o de "curtir" ou "compartilhar" agrega valor ao produto (no caso o produto é tanto o conteúdo quanto o software com o qual se interage).

Vivemos sob a iconocracia denunciada por Debord, sob o imperialismo do visível, que no território digital usa a "visualização" como forma de produção de mais-valia: quanto mais "visualizações" tem um conteúdo digital, mais ele vale. Na cultura digital, a chamada "visualização" designa não o processo mental do indivíduo, seu "imaginar", mas um *clique*, um *toque*, uma duração de *streaming*, ou outra ação que se dê na interface. A interação com a máquina/software não corresponde, necessariamente, a uma visualização humana de fato. Mesmo assim, por razões estatísticas, se presume que a cada *clique/streaming* ocorrido na interface da máquina, ocorra efetivamente uma visualização humana. A ação na interface substitui a ação real do olhar humano, simula a visualização. A simulação, segundo Baudrillard (1991, p.9), substitui o real pelos signos do real. O resultado é a indiferenciação entre o "verdadeiro" e o "falso", entre o "real" e o "imaginário". Se na simulação sempre há uma distância entre real e os signos do real, como sugere Baudrillard, as tecnologias da interface se desenvolvem no sentido de encurtá-la. As interfaces passam a usar sensores, câmeras e microfones, em vez de objetos como mouse e teclado. As interfaces dos smartphones hoje capturam a imagem, a voz e o toque do usuário, capturam a sua localização e o seu movimento - enquanto os softwares identificam e reconhecem o usuário, interpretam seu comportamento, suas preferências.

A interface é hoje menos vista como uma superfície - uma "superfície significante", como chamou Flusser - que como uma passagem. A interface tanto separa como mistura os dois mundos que nela se encontram. Na teoria de sistemas, interface é o lugar onde uma informação muda de uma entidade a outra, ou de um nó a outro, o modo como um conjunto de dados pode interagir com outro, dentro de um sistema. Para Galloway, a interface não é uma coisa, mas sempre um efeito, um processo ou uma tradução. A interface é menos uma mediação que um espaço de *remediação*, um ponto de transição entre diferentes níveis midiáticos. Nas interfaces digitais, as passagens transparentes (janelas, portas, molduras), os dióptricos da sociedade de controle, substituíram as superfícies reflexivas, os catóptricos da sociedade do espetáculo. Pois um aparelho dióptrico, assim como a tecnologia, quanto mais apaga traços de seu próprio funcionamento, maior sucesso em cumprir sua função (GALLOWAY, 2012, p.25-33).

Partindo da afirmação de Chun, de que na sociedade de controle o software é análogo à ideologia, Galloway sugere que a interface é uma alegoria do controle (2012, p.30). Mas a interface do usuário é mais que uma alegoria, ela opera e materializa objetivos estratégicos do programa. A interface é uma "área de escolha", uma delimitadora de opções. Ao mesmo tempo que abre um espaço para escolha, restringe esse espaço a um limite de opções. Ao enfatizar a escolha como liberdade, ou a "liberdade da escolha", e ao mesmo tempo, desconsiderar a restrição de opções como castração à liberdade, a interface incorpora um discurso ideológico. As opções disponibilizadas pela interface, normalmente, são impostas, isto é, o usuário não escolhe as opções, mas entre as opções. François Dagognet (1982, p.49) sublinha que "a interface faz perguntas, mas ao fazê-las, sugere respostas". Na análise de uma interface de usuário, portanto, devemos nos perguntar sobre as intenções que determinam as opções apresentadas ao usuário.

6. Internet e controle

A relação entre controle e liberdade na internet é investigada por Wendy Chun (2006), que rastreia os modos como uma tecnologia que prospera no controle pode ser compreendida como uma mídia de massa da liberdade. A ligação entre informação, código e controle está nas origens da ciência da computação, assim como nas origens da engenharia genética, afirma Chun. Informática e biotecnologia derivam de um mesmo campo epistêmico maior, o da *programabilidade biopolítica*, que pensa a informação como código e controle. A conversão de tudo (coisas e homens *igualmente*) em dados manipuláveis, programáveis, virtualmente acessíveis a *qualquer um* é indissociável da expansão da racionalidade técnica/tecnológica neoliberal.

O mesmo discurso utópico que envolveu o desenvolvimento das tecnologias digitais acompanhou o desenvolvimento da internet. A promessa de Bill Gates de que a internet seria um espaço de "igualdade" que ajudaria a resolver problemas sociais no mundo físico mostrou-se ilusória. A questão da raça, como mostra Chun (2006, p.129), "foi, e ainda

é, central para a concepção do ciberespaço como um espaço comercial utópico"²⁵. Os "visionários" e capitalistas da internet a venderam inicialmente como a solução do "problema racial" mas por meio da negação das diferenças ("igualdade"). O discurso vendia, e ainda vende, a ideia de que o código não vê cor, a ideia de que o código, a informática, possui uma objetividade isenta dos juízos humanos. A ideia de que o algoritmo é pura matemática, de complexidade sobrehumana, de extrema racionalidade e eficácia, acima de qualquer suspeita. Podemos ver aqui o dispositivo ideológico definido por Althusser: um conceito-máquina irresistível que renova o consentimento à subordinação da classe subordinada.

Cathy O'Neil demonstra que algoritmos, a despeito de sua reputação de imparcialidade, incorporam preconceitos, ideologias e reproduzem a desigualdade e a injustiça: "modelos são opiniões incorporadas na matemática"²⁶ (O'NEIL, 2016, p.21). O modo como o racismo é incorporado em modelos praticados por instituições americanas é analisado por O'Neil, que chama atenção para os fatores que afetam os dados que alimentam o modelo, mostrando que não apenas nos algoritmos, mas também no processo de coleta de dados, ocorre a injeção de valores éticos, sociais, que se mostram "erros". Modelos destrutivos em geral começam seus erros justamente na coleta de dados, uma vez que já refletem tendências e preconceitos (O'Neil, 2016). O erro na coleta/leitura de dados gera loops de feedback que impedem que algoritmos se aperfeiçoem, que aprendam com feedbacks diferentes.

O ideal hackerativista da desierarquização da informação pode ser relacionado aos ideais modernistas (e do realismo) de tornar o indivíduo comum, *qualquer um*, o protagonista das narrativas (que levou a torná-lo hoje o autor da própria narrativa) e de fazer com que tais narrativas cheguem a *qualquer um*. O conhecimento, *todo e qualquer* conhecimento, devia chegar a *todos e qualquer um*. A glorificação do poder do clique do mouse (uma parte da interface) transformaria a Internet em uma utopia "controlada pelo usuário". A internet (ainda) não possibilitou que o conhecimento chegasse livremente a *todos e qualquer um*, porém, possibilitou que a mercadoria o fizesse (incluindo o conhecimento, a informação como mercadoria).

Assim como Chun equaciona software e ideologia, Tiziana Terranova pensa a informação como forma de controle. O trabalho de Terranova propõe uma teoria da

²⁵ Tradução do autor. No original: *Race was, and still is, central to conceiving cyberspace as a utopian commercial space.*

²⁶ Tradução do autor. No original: *models are opinions embeded in mathmatics.*

informação radical e crítica (CRIT) para pensar a produção de informação e os seus protocolos, em vez de questões de significação. O design do sistema da informação é abordado como a projeção de um campo de possibilidades para além da contagem de cliques (como organização da percepção e construção de hábitos corporais). Terranova afirma que a informação não é uma essência mas um campo de batalha. Seu interesse pela internet, que vê como um império, se justifica: a internet não é vista simplesmente como um *medium* específico, mas como um tipo de implementação ativa de uma técnica de design capaz de lidar com a abertura dos sistemas (WARK, 2017a). Na análise de Terranova, o poder da informação reside na sua lógica estatística, na redução de eventos à probabilidades. Nos sistemas informacionais, o real só pode emergir do estatisticamente provável. Sistemas informacionais tendem a ser sistemas fechados, definidos pela relação entre seleção (o real) e o campo de possibilidades (o virtual), mas onde este campo aparece em uma forma empobrecida. A informação opera, assim, como uma forma de contenção probabilística e resolução da instabilidade, incerteza e virtualidade de um processo.

O mais extenso sistema de "gerenciamento de informações" hoje é a Internet, uma rede global distribuída de computadores. A rede é o diagrama, o computador é a tecnologia é o protocolo é o estilo de gerenciamento, segundo Galloway, e estes três elementos juntos definem a internet como aparato de controle da sociedade no início do novo milênio. A questão que se deve colocar não é se a Internet é uma vasta arena de comunicação irrestrita e livre ou se é uma burocracia virtual altamente estruturada e regulada, se distribui autonomia ou controle, mas sim como consegue as duas coisas. Historicamente, o controle sobre o mundo real tem se exercido por meio de três ferramentas fundamentais: hierarquia, centralização e violência. Tais ferramentas, aparentemente, não se veem na internet. Mas como uma tecnologia pode ser tão eficaz em estabelecer o controle de um modo aparentemente tão sem controle?

Galloway (2004, p.243) tem a resposta: por meio do protocolo. "O protocolo é o mecanismo de controle massivo que guia as redes distribuídas, cria objetos culturais e engendra formas de vida".²⁷ No centro da computação em rede está o conceito de protocolo. Um protocolo de computador é um conjunto de recomendações e regras que descrevem

²⁷Tradução do autor. No original: *Protocol is that machine, that massive control apparatus that guides distributed networks, creates cultural objects, and engenders life forms.*

padrões técnicos específicos. Protocolos são desenvolvidos e mantidos por organizações²⁸ que regulam a acessibilidade aos conteúdos na internet. Analisando as especificações técnicas do TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) e do DNS (Domain Name Server), Galloway sugere que as relações de poder estão sendo transformadas de um modo ressonante com a flexibilidade e as restrições de tecnologia da informação. A Internet não é simplesmente "aberta" ou "fechada", mas acima de tudo, modulada. A informação flui, mas de uma maneira altamente regulada. Esta propriedade dupla - fluxo regulado - é central para o entendimento da Internet como uma tecnologia política. Se a Internet é, equivocadamente, vista como caótica ao invés de altamente controlada, é porque o protocolo é baseado em uma contradição entre duas operações: uma que distribui radicalmente o controle em localidades autônomas e outra que concentra o controle em hierarquias rigidamente definidas. Os protocolos TCP e IP servem à primeira operação, o DNS, à segunda.²⁹

²⁸Os protocolos que governam grande parte da Internet estão contidos nos chamados documentos RFC (Request For Comments), publicados pela Internet Engineering Task Force (IETF), afiliada à Internet Society, uma organização tecnocrática altruísta (que deseja "o benefício de todas as pessoas em todo o mundo"). Muitos dos protocolos usados na World Wide Web (uma rede dentro da Internet) são regidos pelo World Wide Web Consortium (W3C), como o Hypertext Markup Language (HTML) e o Cascading Style Sheets (CSS).

²⁹TCP e IP são os principais protocolos para a transmissão de dados de um computador para outro através da rede, e possibilitam que qualquer computador na rede possa falar com qualquer outro computador, resultando em um relacionamento não-hierárquico, ponto-a-ponto. Por outro lado, quase todo o tráfego da Web deve se submeter ao DNS, uma estrutura hierárquica para obter acesso à estrutura anárquica e radicalmente horizontal da Internet. O DNS é um grande banco de dados descentralizado que mapeia endereços de rede para nomes de rede. Todas as informações de DNS são controladas em uma estrutura hierárquica de árvore invertida.

PARTE II: O Instagram como dispositivo

Não seria provavelmente errado definir a fase extrema do desenvolvimento capitalista que estamos vivendo como urna gigantesca acumulação e proliferação de dispositivos. Certamente, desde que apareceu o homo sapiens havia dispositivos, mas dir-se-ia que hoje não haveria um só instante na vida dos indivíduos que não seja modelado, contaminado ou controlado por algum dispositivo. (AGAMBEN, 2009, p.42)

7. Um dispositivo estético

A fórmula "gestão da imagem, gestão do mundo" lançada pela igreja bizantina, que tinha o ícone como dispositivo, extrapolou o território religioso, institucional e se tornou naturalizada na sociedade do espetáculo, uma sociedade de imagens. Ainda que se possa dizer que "invisivelmente, a Internet transforma cada espectador em um espetáculo"³⁰ (CHUN, 2006, P.130), hoje a sociedade é regida menos pelo espetáculo que pela informação. A fórmula talvez tenha se atualizado como "gestão da informação, gestão do mundo". Inevitável a pergunta: se o ícone foi um dispositivo com a função de gestão de visibilidades, quais dispositivos hoje cumprem tal função no território digital, e como o fazem?

Diante da enorme profusão de dispositivos hoje, assinalada por Agamben, escolhemos um único dispositivo para a nossa análise, uma máquina de gestão da imagem que tem enorme popularidade.

Lançado em 2010 como um aplicativo de rede de compartilhamento de fotos exclusivo para celular (Iphone), o Instagram alcançou 700 milhões de usuários em 2017³¹. O Instagram pode ser considerado uma mídia de massa, e grande parte do seu poder ou do seu valor na bolsa reside aí. Considerando todos os procedimentos envolvidos no Instagram (mecanismos de mediação, de produção da imagem, e de medição de valores, de geração de valor), veremos que o Instagram é mais que uma mídia ou uma mediação. O Instagram é um conjunto de práticas regidas por uma estratégia, ou um conjunto de estratégias que implicam determinadas práticas, isto é, um dispositivo. Suas estratégias articulam tecnologias de hardware (smartphone, câmera), software (programação, interface) e rede (internet).

Considerando que um dispositivo é composto, como vimos, de linhas de visibilidade, enunciação e subjetivação, vale examinar diferentes as dimensões pelas quais o Instagram pode ser compreendido como um dispositivo - estética, ideológica e subjetivante .

³⁰ Tradução do autor. No original: *the Internet turns every spectator into a spectacle*.

³¹ Fonte disponível em: <<https://canaltech.com.br/redes-sociais/instagram-chega-a-700-milhoes-de-usuarios-e-tem-crescimento-historico-92798/>> Acesso em 25;06/2018

A partir daí, pretende-se avaliar o papel da interface de usuário no contexto dos objetivos estratégicos do Instagram, enquanto dispositivo voltado à visualização da imagem.

De que modo o Instagram pode ser entendido como um dispositivo estético? Dispositivos estéticos são estratégias e mecanismos de força cultural que perpetuam regimes de visibilidade e de enunciação. O Instagram é, evidentemente, um aplicativo de produção e regulação de visibilidades, de gestão da imagem, associada à enunciação.

O mais importante motivo pelo qual o Instagram é voltado exclusivamente para o celular, para uma "experiência" móvel, segundo o co-fundador Kevin Systrom, "é que o Instagram, em sua essência, é sobre ver e tirar fotos em qualquer lugar"³². Pelo mesmo motivo, o programa não só habilita e estimula a produção de fotos com o celular, como não permite (até o ano de 2017, pelo menos) a postagem de fotos oriundas de nenhum outro aplicativo. E o programa não permite porque a empresa Instagram não quer. "Nós não oferecemos a possibilidade de se fazer upload da web, já que o Instagram é sobre produzir fotos em movimento, no mundo real, em tempo real"³³, explicou Systrom em 2013³⁴, confirmando que, por meio da distribuição de "possibilidades", isto é, das "ferramentas" oferecidas e não oferecidas, se cumprem os objetivos daqueles que desenham o programa. Obrigar que todas as fotos sejam feitas com o mesmo tipo de câmera, a câmera automática de um celular, é uma forma de mostrar que se está garantindo certo nivelamento técnico entre as imagens publicadas e conseqüentemente entre aqueles que as produzem. O objetivo é estético, pois busca uma horizontalização na distribuição do visível. Também carrega uma certa concepção de realismo documental em que a imagem fotográfica equivale à captura do "mundo real", e que uma imagem será tão mais verdadeira quanto mais crua ou mais automática (menos trabalhada por aquele que tira a foto), mais espontânea, instantânea - publicar uma foto no instante em que ela é tirada faz parte do mesmo objetivo. Esse realismo documental que promove a exposição da vida de *qualquer um* deve ser necessariamente autobiográfico. A ideia de narrativa, de construção de uma história sobre a própria vida, a partir das imagens, explica por que a área da interface onde o usuário deve inserir suas postagens se apresenta com o nome "*stories*" (histórias). O Instagram convoca cada usuário a

³²Tradução do autor. No original: *Instagram, at its core, is about seeing and taking photos on-the-go...*

³³ Tradução do autor. No original: *We do not offer the ability to upload from the web as Instagram is about producing photos on the go, in the real world, in realtime.*

³⁴ Fonte: MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image**. 2015-17. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>> Acesso em 25/06/2018

registrar sua própria vida, a *todo e qualquer* instante, em um processo semelhante ao de um *diário*, que implica em um compromisso constante, duradouro. Um diário fotográfico, uma vez que as fotos são os principais registros dos eventos, registros marcados e alinhados no tempo. A interface do Instagram mostra a data e a hora de cada foto (e o local exato, se o usuário quiser) e alinha as publicações cronologicamente (no seu modo de visualização principal/home). Enquanto num diário escrito o registro pode ser feito posteriormente ao evento, o registro fotográfico precisa ser feito durante o evento. Mas o Instagram traz ainda uma diferença fundamental do diário fotográfico conhecido. Enquanto os diários de outrora eram coisas privadas, destinados às gavetas, feitos para não serem vistos por outros (exceto poucos íntimos), os registros postados no Instagram por cada usuário são publicados para todos que pertencem à sua rede (que o "seguem"), pelo menos. E a publicação se dá no mesmo instante da postagem. Isso faz com que o registro, antes de ser uma coisa do passado, possa ser uma coisa do presente - uma transmissão ao vivo. A busca pelo "tempo real", como disse um dos seus fundadores, levaria o Instagram a oferecer a postagem de vídeos ao vivo.

Ao Instagram é indispensável a câmera, tanto quanto a internet, por isso originalmente um aplicativo para smartphones³⁵ (aparelhos multifuncionais que possibilitam fotografar e acessar a internet, entre outras coisas). O objetivo principal do aplicativo é justamente promover a ligação imediata entre a câmera na mão do indivíduo e a tela na mão de outro indivíduo por meio da rede online, câmera e tela presentes no mesmo aparelho, o smartphone. Diminuir a distância entre captar e publicar uma imagem, a distância entre ver e comentar. A diminuição das distâncias faz parte da estratégia de, mais que facilitar, impelir o usuário a cruzá-las, ou seja participar das práticas da rede.

O propósito do Instagram é impelir o usuário a produzir e publicar fotos do tipo que Manovich chama de "casual". As fotos casuais seriam aquelas que, em geral, servem ao mero intento de se registrar um evento, "documentar visualmente e partilhar uma experiência, uma situação, ou retratar uma pessoa ou grupo", e do ponto de vista da refinação visual, seriam "fotos ruins", tiradas por fotógrafos casuais, amadores, eventuais (p.52-56).

Ainda que o programa desabilite, não impede que muitos usuários consigam publicar no Instagram fotos produzidas por profissionais com equipamentos profissionais. A manipulação das fotografias e de outros recursos do programa para finalidades diferentes daquela para a qual o programa foi desenhado, entretanto, é feita por uma minoria. O exame

³⁵ O Instagram foi lançado em outubro de 2010 como um aplicativo para iPhone.

de milhões de fotos do Instagram prova que o seu propósito estético - "produzir fotos no mundo real, em tempo real"- é cumprido pela maioria, ou seja, por centenas de milhões de usuários, segundo a pesquisa feita por Manovich (2015-17, p.21).

Enquanto Virilio aponta (entre 1994 e 2000) para o lado obscuro, negativo, das tecnologias da informação, falando de uma "guerra info" (*infowar*), Manovich fala de uma "infoestética" (*info aesthetics*), contaminado pelo impulso revolucionário da primeira geração da cultura web dos anos noventa. Com o slogan "a informação quer ser livre" os ativistas da tecnologia digital acreditavam no projeto de se abrir todos os códigos-fonte, de se promover o acesso irrestrito ao conhecimento, com uma promessa de libertar a humanidade de uma maneira só sonhada nos anos sessenta. O mesmo otimismo de "A Linguagem das Novas Mídias" encontra-se, ainda mais exaltado, em seu livro-site-manifesto "Infoestética", publicado como *open source*, entre 2000 e 2001³⁶. De lá para cá, em duas décadas, as condições de produção e de distribuição do conhecimento mudaram muito. Em relação à internet, "o que antes era um meio subversivo se tornou um playground do espetáculo como nenhum outro"³⁷ (GALLOWAY, 2012, p.02). O mundo se vê mais perto das previsões pessimistas de Virilio que das apostas de Manovich.

Ainda se justifique o "otimismo" de Manovich em 2001 em relação às "novas mídias", como entender a sua evocação de uma "sociedade estética" feita quinze anos depois? Sua pesquisa sobre o Instagram o leva a conceber uma "classe instagram", composta por aqueles que, por meio do aplicativo, partilham um estilo de vida que favorece a aparência e a forma e que, ao ser disponibilizado a *qualquer um* pelo aplicativo, deixa de ser privilégio dos ricos (MANOVICH 2015-2017, p.118). Na sociedade atual, a "produção e apresentação de belas imagens, experiências, estilos e designs de interação do usuário são centrais para seu funcionamento *econômico e social*", e "a estética é a principal propriedade dos bens e serviços comerciais", acredita Manovich (2015-17, p.117), que propõe o termo "sociedade estética" para "a sociedade de bens e serviços de consumo esteticamente sofisticados"³⁸. O pensamento de Manovich se funda em uma concepção de estética em que esta é mero sinônimo de design.

Manovich reconhece nas fotos não casuais do instagram um estilo, que residiria em uma determinada maneira de combinar a forma/técnica e o conteúdo/tema da imagem. A

³⁶ <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Book/page:4>

³⁷ Tradução do autor. No original: *What was once a subversive medium is now a spectacle playground like any other*"

³⁸ Tradução do autor. No original: *"the society of aesthetically sophisticated consumer goods and services"*.

articulação de elementos de design e de fotografia na abordagem dos temas define tal estilo, que teria surgido com a fotografia de propaganda, nos anos trinta, posteriormente adotado por designers gráficos profissionais nos anos noventa, "graças ao Photoshop", segundo Manovich, e estendido às imagens em movimento, "graças ao After Effects". Tal estilo teria sido adotado após o ano 2000 por milhões de jovens e profissionais da cultura, "graças ao Instagram" - e ao recrutamento de "pessoas sofisticadas" na rede - é chamado de "instagramismo" por Manovich (2015-17, p.71-73). O que interessa ressaltar aqui é que, antes de ser um estilo, o instagramismo pressupõe a estilização da imagem, isto é, uma construção, um trabalho sobre a imagem, uma forma de produzir imagens não "casuais". As imagens "casuais" são exatamente aquelas defendidas pelos fundadores do Instagram, as imagens para as quais o aplicativo teria sido projetado. O "instagramismo" parece significar, portanto, um desvio, uma desobediência ao propósito central do Instagram. Mas essa contradição já existia no programa, desde seu lançamento. Quando surgiu, o Instagram se diferenciou de outros serviços de compartilhamento de fotos porque oferecia filtros e ferramentas simples de edição de imagens. Para Manovich (2015-17, p.73), a expansão do Instagram teria "democratizado o fazer imagens com boa aparência". As imagens "casuais" propostas pelo Instagram não precisavam ser fotos cruas, podiam sofrer uma intervenção moderada. Esta intervenção nas fotos, ressalte-se, só podia ser feita com as ferramentas oferecidas pelo programa. Mais uma vez, a distribuição das possibilidades no aplicativo serve a um dispositivo de ordem estética, que tenta determinar o que pode ser inferido sobre o visível, provendo e ao mesmo tempo restringindo as ferramentas poéticas de produção da imagem.

O Instagram é um dispositivo estético, não somente porque produz visibilidade, mas porque implica um regime de distribuição e regulação de visibilidades. Implica também um regime de enunciação, que condiciona o que se pode dizer sobre o visível. Enquanto a visibilidade é mediada pela imagem fotográfica, o enunciável por meio da escrita de "comentários" e de gestos digitais como "curtir".

Ao colocar o indivíduo *qualquer* como tema e, ao mesmo tempo, como autor da narrativa, a narrativa fotográfica, o Instagram cumpre ideais estéticos do realismo e do pós-modernismo. Diante do fim das grandes narrativas, preconizado por Lyotard (1984), o Instagram produz pequenas narrativas por meio de uma linguagem capaz de representar *qualquer um*, ou *qualquer coisa*, indiferentemente, uma linguagem acessível a *qualquer um*, a linguagem das imagens fotográficas.

O capitalismo atencional produz diferentes tipos de público, e o público se torna um recurso no mercado de ações, afirma Citton (2017). O Instagram transforma seus usuários em um tipo de público a mais, na economia da atenção. Ao mesmo tempo, o Instagram faz de cada espectador um espetáculo. Para obter esse duplo resultado, o Instagram reúne estratégias que imputam aos usuários um pacote de ações, papéis, práticas. O usuário se faz espectador por meio de ações digitais como "seguir" e "explorar". O usuário se faz espetáculo por meio de ações como "fotografar/gravar", "publicar" e "compartilhar".

Por causa de seu uso massivo, do número de usuários, publicações e visualizações que gera, o Instagram constitui-se uma mídia de massa, pelo menos é usado como tal, na atualidade. O enorme alcance da visibilidade produzida pelo Instagram permite que, no seu território, se produzam e se reproduzam públicos e espetáculos. Também permite que se reproduzam e se produzam celebridades: usuários "seguidos" por milhões de outros usuários.

8. Um dispositivo ideológico e subjetivante

Como entender a dimensão ideológica do dispositivo Instagram? Segundo Althusser (1998), como vimos, a ideologia implica subjetivação, apropriação, não-percepção da sujeição. A ideologia hegemônica requer dispositivos que renovem o consentimento da subordinação à classe dominante. Dispositivos ideológicos são mecanismos sistemáticos de força cultural que perpetuam a ideologia hegemônica.

O Instagram produz visibilidades por meio da produção e da publicação de imagens principalmente autobiográficas. A produção e a publicação das imagens são geradas e geridas pelo próprio usuário. O usuário é feito gestor da própria visibilidade. A defesa da "autogestão", como vimos, constitui uma estratégia de subjetivação característica do neoliberalismo. O papel de *autogestor* caracteriza a subjetividade neoliberal.

A estratégia do Instagram, de garantir a *todo e qualquer* usuário as mesmas ferramentas técnicas de operação sobre a imagem, é justificada como forma de proporcionar igualdade ou "democratização" (quando na verdade incorre em indiferença). A ideia de que ferramentas técnicas iguais bastam para se obter a equidade entre os homens origina-se da mesma racionalidade técnica/tecnológica que sustenta a ideologia neoliberal.

O Instagram não só produz e regula visibilidade e enunciação, como lhes atribui valor. Na economia da escassez da atenção, o capitalismo atencional, o Instagram capitaliza a visibilidade por meio da quantificação de visualizações das imagens e por meio da quantificação de enunciações que qualificam as imagens/enunciados - os comentários e os gestos digitais de "curtir" e "seguir". Movido a publicações, o Instagram incorpora a dinâmica da publicidade, como parte da lógica empresarial, à dinâmica do diário fotográfico, propiciando ao usuário "empreendedor de si" os instrumentos para a publicidade de si, a autopropaganda.

Em um dispositivo digital, a não-percepção da sujeição, se dá por meio da opacidade em relação aos dados e códigos operados pelo programa. O Instagram reproduz o modo como o software incorpora a ideologia, segundo Galloway (2012), oferecendo um controle que, apesar de simulado e restrito, é vendido como condição ou forma de liberdade. Sob a visibilidade proporcionada pela interface do usuário, o programa mantém ocultos seus algoritmos e a utilização que faz dos dados que detém. Enquanto proporciona e condiciona ao usuário a (auto)gestão da imagem, a publicidade de si, o Instagram proporciona, secretamente, ao seus proprietários, os verdadeiros empresários, a gestão e a exploração dos dados dos seus milhões de usuários. Como sabemos, na sociedade da informação e do controle, a classe dominante é aquela que tem o domínio sobre a informação, a "classe vetorial", segundo McKenzie Wark (2017).

O Instagram pode ser entendido como um dispositivo ideológico, pois materializa a lógica hegemônica neoliberal da racionalidade técnica/tecnológica, da autogestão e da valorização da visibilidade. O Instagram é apresentado como um serviço tecnológico, por meio de um discurso que promete aos usuários uma visibilidade constante de alcance potencialmente ilimitado, com igualdade de condições técnicas de produção de imagens. A adesão a essa máquina irresistível implica na adesão a uma prática, na interiorização de uma estratégia ou "estilo de vida" (que implica na publicidade da vida privada), e representa a reconquista do consentimento à subordinação de uma massa de usuários a uma elite que detém o poder sobre a informação.

Concebido originalmente como uma espécie de diário fotográfico online, o Instagram pode ser pensado como uma máquina de produzir narrativas autobiográficas, e portanto, como um mecanismo de produção de subjetividades, um dispositivo de subjetivação.

A subjetividade resulta de processos, de relações estabelecidas entre indivíduos e grupos sociais, entre indivíduos e instituições. Sendo um efeito, e não uma essência, nem uma unidade ou uma totalidade, a subjetividade pode ser partilhada por diferentes indivíduos, e muitas subjetividades podem fazer parte de um mesmo indivíduo. A identidade cultural seria uma forma de subjetivação. Os grupos identitários se estabelecem através de pequenas variações, diferenças, hibridizações culturais, se multiplicam e se dividem, aglutinam e separam indivíduos nas redes sociais.

Para se inscrever no Instagram, o usuário deve descrever a si mesmo, definindo um conjunto de preferências (que devem ser selecionadas entre as opções oferecidas) no seu perfil, e também costuma fazê-lo nas *tags* das fotos. Um mesmo usuário se apresenta como uma composição de identidades, por exemplo "blogger, fotógrafo, viajante" (descrição muito frequente, segundo a pesquisa de Manovich - p.89). Sua autodescrição, como suas preferências e outros dados são interpretados pelo programa de forma a "customizar", ajustar a seleção e a organização dos conteúdos disponibilizados ao usuário. O programa responde aos inputs do usuário por meio de uma lógica incorporada nos algoritmos, que direciona a cada usuário conteúdos acessados por usuários de perfil/comportamento semelhante, uma lógica do tipo "se A curte uma foto que B curtiu, ele pode se interessar por outras fotos curtidas por B" (uma lógica que atravessa diversos programas, e que visa o consumo, o encaminhamento dos produtos presumivelmente adequados a cada consumidor). As associações operadas pelo programa são inúmeras, não são necessariamente identitárias, são essencialmente lógicas, mas resultam em uma impressão de pertencimento a um grupo.

Os *instagrammers* detêm os meios de produção cultural e produzem "capital cultural", segundo Manovich. A condição para que os *instagrammers* produzam "capital cultural", longe da ideia de exploração ou de mais-valia, é que o *instagrammer* tenha as devidas *habilidades* exigidas pelo aplicativo, além, claro, de adquirir um aparelho (comprar um celular, por exemplo) - e ainda, vale acrescentar, de dispor de uma conexão com a internet. O "capital cultural", no caso, é medido pelo número de "seguidores" que um *instagrammer* tem. Ainda segundo Manovich, *instagrammers* nem sempre "vendem suas habilidades a 'capitalistas'"(p.117), às vezes, preferem usá-las eles mesmos para ter experiências pessoais "significantes" e manter relações "humanas". Manovich ainda propõe o termo "trabalhadores estéticos" para designar a função dos *instagrammers* na "sociedade estética". Resumindo, a "classe instagram" possui os meios de produção e trabalha, livre da exploração e da mais-valia. Mas, numa sociedade em que o poder da classe dominante passa

a residir não nos meios de produção mas na informação, talvez também a exploração e a mais-valia tenham encontrado novas formas. Uma dessas formas seria a introjeção da exploração, a autoexploração. Segundo Byung-Chul Han (2018), o indivíduo hoje não somente se autoexplora, ele se autoexplora acreditando estar se realizando. A autogestão e a autoexploração se colocam ao indivíduo como forma de autonomia e libertação. O indivíduo precisa e quer, ele mesmo, exercer o controle, acreditando assim conquistar a liberdade. Mas ao fazê-lo, ele obedece à lógica traiçoeira do neoliberalismo, que oferece o controle prometendo a liberdade. O que a ideologia quer fazer crer é que, se o controle é exercido pelo próprio indivíduo, ele - automaticamente - terá liberdade, autonomia, e será autêntico.

Embora demonstre que o Instagram produz subjetividades, Manovich jamais vê um *medium* como um dispositivo. Entretanto, de acordo com Agamben, não se pode dissociar subjetivação e dispositivo, ou seja, se o Instagram produz subjetividades, é um dispositivo.

A espetacularização do eu, a produção virtual de uma autobiografia, a publicação instantânea da intimidade, segundo Paula Sibília (2008), são processos de subjetivação característicos da expressão da sociedade do espetáculo. No território digital, blogs e redes sociais cumprem esse papel, sendo o Instagram um exemplo emblemático. O Instagram é uma mídia de massa que explora o potencial da rede em transformar *qualquer um* em espetáculo, capitalizando as visualizações dos "seguidores", transformados em público.

9. O papel da interface do usuário

No Instagram, um dispositivo que promove a visibilidade por meio da imagem, a interface de usuário tem um papel central. Ela cumpre a promessa primeira do aplicativo: dar visibilidade à imagem. Ao efetivar a visualização da imagem, a interface do usuário materializa um regime estético. Além disso, compete à interface operar mecanismos que capitalizam as visualizações.

Em um aplicativo de gestão de imagens, a forma como se organizam e se apresentam as imagens na interface de usuário do Instagram é bastante significativa. A interface do Instagram assemelha-se ao *álbum* de fotografias, origina-se e atualiza (digitaliza) o álbum de fotografias, um aparato que permite se dispor as imagens da vida pessoal nas próprias mãos, e fazê-las correr com as próprias mãos. Por outro lado, como espaço público

muito organizado, assemelha-se também a uma *galeria* (nome usado pelo aplicativo para um dos seus recursos, um modo de visualização), em que o movimento do observador é substituído pelo das imagens. Uma galeria na qual qualquer observador pode e deve ser também autor-expositor (competência não apenas dos artistas ou dos fotógrafos profissionais), pode e deve também ser comentador (e não apenas os especialistas). O observador-expositor comum, *qualquer*, responde ao regime de visibilidade das imagens e ao regime de enunciações, apreendidos como normas ou tendências. Ele irá publicar, compartilhar ou comentar a partir das imagens e comentários que se lhe apresentam.

Na sociedade do espetáculo-simulacro, como na economia da atenção, a visualização é capital. A visualização é algo quantificável, contabilizável, enquanto a visibilidade é difícil de medir. Já não basta que uma imagem se faça visível ou que dê visibilidade, é preciso registrar cada visualização que venha a ter. Produzir não somente a visibilidade mas principalmente a visualização das imagens é uma tarefa central da interface do Instagram.

Do ponto de vista ideológico, a interface do Instagram cumpre o papel da interpelação, conforme pensada por Althusser, de seduzir o indivíduo à adesão voluntária, de tornar irresistível a renovação do consentimento à subordinação ao sistema, dominado pelos que detém o poder sobre a informação. Como interpeladora, a interface tem o papel de se mostrar, mas também de esconder. A ocultação de algoritmos, dados, informações, é tão importante quanto a exibição de imagens, textos e ferramentas. A interface do usuário, o *front-end*, se apresenta como um painel de controle, de gestão e monitoramento da imagem, que simula ao usuário um papel de controlador (maior do que o controle efetivo que tem, bastante restrito), enquanto o *back-end*, a interface do administrador, permite o controle de fato sobre o que se dá no *front-end* (controle que é ocultado, e que pode envolver o uso e a manipulação do banco de dados e metadados dos usuários).

Os objetivos daqueles que fundaram o Instagram se desenham no programa por meio da distribuição de "possibilidades", das "ferramentas" e recursos que são oferecidos assim como daqueles que são negados ao usuário. A disposição das ferramentas oferecidas é tarefa da interface, assim como o feedback, a visualização das operações da ferramenta, e dos resultados dessas operações.

A ideologia, ressalta Althusser, interpela os indivíduos como sujeitos. A interpelação é o mecanismo pelo qual a ideologia recruta sujeitos entre os indivíduos. Abordar o indivíduo como sujeito é uma das primeiras funções da interface na programação do

Instagram, ela deve convidar e impelir o indivíduo a escolher um nome próprio, e uma chave para que possa entrar na "comunidade". Com o nome inscreve-se um sujeito, que será saudado por este nome (a "saudação" é um elemento fundamental à interpelação, segundo Althusser) , mas reconhecido por uma senha.

Por meio das operações oferecidas pela interface, o usuário é interpelado e capacitado a se sujeitar, a se construir como sujeito na rede, por meio das práticas que constituem a rede: seguir, compartilhar-publicar, comentar, reagir, salvar, fotografar-publicar, ou denunciar e silenciar. Na perspectiva da ideologia neoliberal, o objetivo da interface seria: interpelar como se não interpelasse, sujeitar como se não sujeitasse, limitar as opções como se as criasse.

CONCLUSÃO

Uma das principais consequências da sociedade de controle é que mudamos de uma condição em que máquinas singulares produzem proliferações de imagens para uma condição na qual multidões de máquinas produzem imagens singulares³⁹. (GALLOWAY, 2012, p.91)

³⁹Tradução do autor. No original: *One of the key consequences of the control society is that we have moved from a condition in which singular machines produce proliferations of images, into a condition in which multitudes of machines produce singular images .*

10. Das subjetividades

A gestão da imagem e da informação é sinônimo de poder na sociedade do espetáculo e da informação. O Instagram funciona como um dispositivo de gestão da imagem, com caráter estético, ideológico e subjetivante. Promove uma negociação entre liberdade e controle, e implica no cruzamento de regimes de visibilidade e de enunciação. Possui uma dimensão estética, porque distribui e regula visibilidades e enunciabilidades, num regime que propõe que *qualquer um* (que possua um celular e acesso à internet) possa produzir, publicar e comentar as imagens. Possui também uma dimensão ideológica, porque aplica a lógica hegemônica neoliberal da racionalidade técnica/tecnológica despolitizante, da valorização da visualização, que impele a adesão do indivíduo às práticas da autogestão e da auto-exposição pela publicação do privado. Ao mesmo tempo, implica em processos de subjetivação, produzindo e reproduzindo incontáveis subjetividades. Sua interface tem a função estratégica de interpelar o indivíduo como sujeito, de seduzi-lo à adesão e ao consentimento, e materializar seus regimes de visibilidade, de enunciação e de subjetivação .

Vale aqui uma reflexão sobre a noção de "qualquer um", de indivíduo qualquer, noção que parece atravessar e marcar discursos em vários contextos e momentos históricos. A preocupação com o indivíduo *qualquer* dissemina-se a partir da modernidade. A "qualquer um" são possibilitadas e atribuídas, sucessivamente, competências novas, que não tinha antes. Graças ao realismo, a fotografia, a arte pop, ao cinema, à tevê, às mídias digitais, vão se abrindo a "qualquer um" as possibilidades e as competências para: ser representado, ser visto, ver, produzir e publicar imagens, falar sobre o que se vê, representar, avaliar, controlar. Estas competências encontram-se em um único dispositivo, o Instagram, ou seja, o Instagram representa um acúmulo histórico de competências conferidas ao "qualquer um". O termo "qualquer um" é associado à ideia de inclusão, de ampliação de acesso e de direitos, de resposta às diferenças. Paradoxalmente, trata-se de uma forma de considerar os indivíduos independentemente de suas diferenças características, ou seja, uma forma de desconsiderar tais diferenças. O termo "qualquer um" exprime uma concepção universalista de indivíduo, um conceito que tenta conceber os indivíduos por meio da indiferença em relação às subjetividades que os distinguem. O Instagram destina-se a "qualquer um", a lhe viabilizar o

exercício de um conjunto de competências conquistadas historicamente, como modo de proporcionar a expressão/construção de sua subjetividade. Portanto, é a partir de uma concepção que é indiferente às subjetividades dos indivíduos que o Instagram traça sua estratégia de subjetivação. Por outro lado, ainda que desenhada para "qualquer um", esta estratégia desenha-se de tal modo a garantir um espaço a "cada um"⁴⁰, convocando *cada um* dos usuários a imprimir nesse restrito espaço a sua diferença, a sua singularidade.

Na sociedade de controle, ocorre uma mudança nas condições de produção e circulação das imagens. Em vez de poucas máquinas a reproduzir imagens milhões de vezes, , segundo Galloway (2012), milhões de máquinas produzem imagens singulares. É o que fazem os celulares com câmera possuídos por quase toda a população do planeta. O potencial dessas câmeras de produzir imagens singulares é explorado pelo Instagram como forma de produção de subjetividade. Imagens de si, imagens da vida privada, cotidiana, do usuário são peças-chave na estratégia de fazer com que o usuário esteja constantemente construindo uma subjetividade, por meio da produção-publicação-visualização das imagens.

Nas sociedades disciplinares, duas coisas são fundamentais: a assinatura, que indica o indivíduo, e o número de matrícula, que indica sua posição numa massa - o poder é ao mesmo tempo massificante e individuante. Nas sociedades de controle, o essencial é uma cifra, uma senha - "a linguagem numérica do controle é feita de cifras, que marcam o acesso à informação, ou a rejeição". Não se está mais diante do par massa-indivíduo. Os indivíduos tornaram-se "dividuais", divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou "bancos". O controle se dá não de uma forma individualizada, mas dividualizada e estatística, descompactando o individual em pacotes de informação e (re)agrupando informações em outros pacotes. Deleuze (1992) faz uma dupla analogia, comparando o *sujeito confinado* da sociedade disciplinar com a **toupeira** e o *sujeito endividado* da sociedade de controle, com a **serpente**: "o homem da disciplina era um produtor descontínuo de energia, mas o homem do controle é antes ondulatório, funcionando em órbita, num feixe contínuo". Assim como a serpente se renova periodicamente trocando de pele, o sujeito endividado renova a sua dívida. A captura do sujeito pelo endividamento é uma estratégia crescente num mercado que se volta menos para o gesto do consumo e mais para o compromisso da dívida, aquele relativo a tempos descontínuos, este relativo ao tempo contínuo de toda a vida. Um mercado que prefere

⁴⁰ O termo "cada um" aqui é entendido em oposição à noção de "qualquer um": enquanto este exprime indiferenciação, aquele exprime singularidade.

o serviço ao produto, isto é, volta-se menos ao "consumidor", que paga pelo consumo eventual de um produto, e mais o "usuário", o "assinante", que paga continuamente pelo uso do produto, pelo serviço que lhe corresponde.

O Instagram é um dispositivo de subjetivação, mas não produz uma subjetividade *instagrammer*, no sentido de que não produz uma única subjetividade, senão inúmeras subjetividades. A tarefa de identificar e enumerar as subjetividades que se produzem e reproduzem entre as centenas de milhões de usuários da rede (considerando-se ainda que cada usuário pode ter mais de uma subjetividade) não parece tarefa possível, nem indispensável. No entanto, caracterizar tais subjetividades parece fundamental. É o que faz Agamben, ao chamar de "espectrais" os sujeitos produzidos pelos dispositivos de subjetivação-dessubjetivação atuais.

Uma máquina de produzir subjetividades por meio de diários online, de narrativas autobiográficas feitas de imagens fotográficas, irá produzir subjetividades que são, em última instância, imagens. Imagens que podem tanto traduzir experiências reais quanto substituí-las, e portanto, constituem necessariamente não subjetividades reais, mas subjetividades espectrais, simulacros de sujeitos. Além da spectralidade, outra característica das subjetividades produzidas pelo Instagram seria a hipervisibilidade: uma visibilidade constante, ininterrupta, ilimitada e instantânea, uma vez que as imagens são capturadas, publicadas e visualizadas a *todo e qualquer* instante.

A imagem com a qual o Instagram lida é a imagem digitalizada, on-line, distribuída em rede, multiplicada em telas que se espalham por todos os espaços e que brilham a qualquer momento, todo o tempo. Uma vez digitalizada, uma vez código, o que era "imagem" passa a ser "simulacro", segundo a distinção platônica entre uma representação que se refere ao real (portanto, "verdadeira") e outra que refere à aparência de real (portanto, falsa). A profusão de imagens é de tal grandeza que gera um ofuscamento, um impossibilidade de ver. Pois a visibilidade total equivale à luz ilimitada, excessiva para os olhos humanos. A tragédia já não é tanto a da alienação quanto a do êxtase da comunicação, da saturação pelo excesso de imagens, e o conseqüente esvaziamento da experiência, a anestesia. Rodrigo Silva (2011, p.122) afirma que no regime estético atual "já não há imagens e que se tende para o horizonte da extinção da imagem pela sua profusão de visibilidades".

A gigantesca profusão das visibilidades e proliferação das subjetividades, de certa forma, esvaziam a imagem e o sujeito. Quanto mais proliferam as imagens e subjetividades, mais parece escapar o "sujeito real" (Agamben), ou o "singular" (Deleuze).

Embora o Instagram tente "capturar" o real, ou produzir um real, não implica em qualquer realidade necessariamente, razão pela qual não distingue o verdadeiro do falso. As subjetividades do usuário não passam de imagens, representações, que podem corresponder a uma subjetividade real ou não. O processo de subjetivação, de construção de uma subjetividade pelo Instagram serve igualmente à dessubjetivação, negação, desconstrução ou escape de uma subjetividade outra. A dessubjetivação pode ocorrer por meio do cancelamento de uma conta, assim como por meio da abertura de uma conta, dependendo da relação que as subjetividades construídas no Instagram tem com subjetividades anteriores do usuário, ou com a sua realidade.

Em razão de sua imensa proliferação e de sua condição imagética, a subjetivação promovida pelo Instagram produz sujeitos espectrais, imagens ou simulações de sujeitos, e não sujeitos e identidades reais. Tais sujeitos não teriam, segundo Agamben, potência política, pois a política só pode ser feita por sujeitos reais. Entretanto, para além dos espectros produzidos, há certamente "sujeitos reais" segurando os celulares, e sua potência política pode muito bem ser explorada a partir das subjetividades "espectrais" que ele cria como usuário de uma rede social. A exploração dos dados relativos às subjetividades dos usuários do Facebook (do mesmo "dono" do Instagram) para fins políticos teria sido feita de modo ilícito pela Cambridge Analytcs, durante a campanha para a presidência dos Estados Unidos em 2016. A agência usou inadvertidamente os dados de milhões de usuários do Facebook para customizar a propaganda política que veio a eleger o presidente.

Em sua leitura de um texto de Pasolini sobre o desaparecimento dos vaga-lumes, Didi-Huberman (2011) associa o próprio artista Pasolini à imagem do **vaga-lume**, *luciole*, "pequena-luz" em italiano. Na perspectiva benjaminiana, a Grande História serve ao discurso dominante, mais ofusca do que faz ver, como a luz solar em relação ao céu. Benjamin (1987) acredita no potencial revelador da Pequena História, são os seres que habitam as sombras da sua época que melhor podem revelar a verdade sobre o seu tempo - como "centelhas", lampejos que surgem e desaparecem. Os vaga-lumes de Didi-Huberman são alternativas aos faróis das grandes narrativas, às luzes das imagens espetaculares, são formas de sobrevivência nas condições de semiescuridão da "pobreza da experiência". Se o declínio da

experiência foi anunciado por Benjamin, seu fim foi atestado por Agambem⁴¹. Para o filósofo, no mundo contemporâneo, as imagens assumem a função de "uma glória" (espetáculo), presa à máquina "do reino": imagens luminosas contribuindo com sua própria força para fazer de nós povos subjugados, hipnotizados em seu fluxo. Os sujeitos produzidos por essa máquina hipnótica assemelham-se à **mariposas** noturnas atraídas pela luz - que os aniquila. Para Didi-Huberman, porém, a experiência não foi aniquilada ainda. É o valor da experiência que caiu de cotação, num mercado em que cabe a nós não apostarmos. E também nos cabe perceber "a beleza naquilo que desaparece" (Benjamin, 1928). Didi-Huberman reconvoca a "imagem dialética" proposta por Benjamin, que consiste "em fazer surgirem os momentos inestimáveis que sobrevivem, que resistem a tal organização de valores".

"Busquemos, então, as experiências que se transmitem para além de todos os 'espetáculos' comprados e vendidos à nossa volta (...). Somos 'pobres em experiência'? Façamos dessa mesma pobreza - dessa semiescuridão - uma experiência." (DIDI-HUBERMAN, 2011) .

Os vaga-lumes de Didi-Huberman sobrevivem em uma semiescuridão. Mas como sobreviver no contexto da hiperclaridade, da hipervisibilidade? Como escapar dos dispositivos de hipervisibilidade das redes sociais da imagem-simulacro? Evocando a origem religiosa do conceito de dispositivo (*oikonomia* divina), Agamben conclama à "profanação dos dispositivos", uma necessidade premente. Deleuze aponta para a existência de linhas de fuga que criam fissuras nas linhas duras e maleáveis dos dispositivos, fissuras que podem dar espaço à dessubjetivação. Uma arte da discrição, uma arte do desaparecimento, segundo Pierre Zaoui (2013), seria uma forma de escapar ao regime de hipervisibilidade da sociedade do espetáculo, da informação e do controle. Cutton pensa o desaparecimento como uma forma de resistência. Não um desaparecimento total, mas um desaparecimento temporário e recorrente. Uma auto-dessubjetivação intermitente. Imagino esse auto-apagamento intermitente como um vaga-lume, um vaga-lume que precisa se apagar em vez de se acender. Em um ambiente de claridade permanente e visibilidade total, causada por uma multidão de seres com luminescência ininterrupta, luminescência produzida por uma multidão de dispositivos como o Instagram, um vaga-lume precisa se apagar de vez em quando.

⁴¹ AGAMBEN, Giorgio - **Le Règne et la gloire**. In_Homo Sacer, 2007, apud DIDI-HUBERMAN, Georges. **A sobrevivência dos Vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011

Referências Bibliográficas

- AGAMBEN, Giorgio. **Le Règne et la gloire**. In_HomoSacer, 2007.
- _____. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Argos. 2009.
- ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos Ideológicos de Estado**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: RelógioD'Água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. **Sobre o conceito da história**. In. Obras Escolhidas, Magia e Técnica, Arte e Política, São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOUTANG, Yann M. **Cognitive Capitalism**, Cambridge: Polity, 2012.
- BROWN Wendy. **Undoing the Demos: Neoliberalism's Stealth Revolution**, New York: Zone Books, 2015.
- BUTLER, Judith, **The Psychic life of Power: Theories in Subjection**. 1997. p.19
- CASSIANO, M. & FURLAN, R. **O processo de subjetivação segundo a esquizoanálise**. Psicologia & Sociedade, 2013
- CASTELLS, Manuel. **Communication Power**. Oxford, New York: Oxford University Press, 2009.
- CHUN Wendy. **Control and Freedom, Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics**. MA: MIT Press, 2006.
- _____. **Programmed Visions: Software and Memory**, Cambridge, MA: MIT Press, 2011.
- DAGOGNET, François. **Faces, Surfaces, Interfaces**. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1982.
- DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo. In: DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Ed. Vega-Passagens, 1996.
- _____. **Post-Scriptum sobre as sociedades de controle**. Tradução de Peter Pál Pelbart. In: Conversações: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995-1997
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A sobrevivência dos Vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.
- FISKE, John, **Introdução Ao Estudo Da Comunicação**, Porto: Edições ASA, 1995
- FOUCAULT, M. (1979) Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal.
- _____. "Le sujet et le pouvoir", in Dits et écrits. Paris: Gallimard. 1982/1994
- GALLOWAY, Alexander R. **Protocol**, How Control Exists after Decentralization, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 2004
- _____. **The Interface Effect**, Polity, Cambridge: 2012
- HAN, Byung-Chul, entrevista para o El País, 2018. Disponível em:
<https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/cultura/1517989873_086219.html?%3Fid_externo_rsoc=FB_BR_CM> Acesso em 25/06/2018.
- LYOTARD, Jean-François. **The PostModern Condition: A Report on Knowledge**. Manchester: Manchester University Press, 1984
- MANOVICH, Lev. **Info-Aesthetic**, 2001. Disponível em:
<<http://manovich.net/index.php/projects/info-aesthetics>> Acesso em 25/06/2018.
- _____. **Instagram and Contemporary Image**. 2015-17. Disponível em:
<<http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>>
Acesso em 25/06/2018
- _____. **The Language of New Media**. Massachussets: MIT Press, 2001.
- MONDZAIN, Marie-José. **Image, Icon, Economy: The Byzantine Origins of the Contemporary Imaginary**. Stanford: Stanford University Press, 2005.
- O'NEIL, Cathy. **Weapons of Math Destruction**. Broadway Books, New York, 2016 - p.21
- PEIXOTO, Carlos Augusto. **Sujeição e singularidade nos processos de subjetivação**. in *Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica*. Rio de Janeiro:Ágora, 2004.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**, Estética e política. São Paulo: Editora: 34, 2005.
- SCHOLZ, Trebor. **Digital labor: The Internet as Playground and Factory**. New York: Routledge, 2014.
- SIBILIA, Paula. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Rodrigo. **A partilha do visível**: Pequeno excuro sobre a imagem. IPL, Cadernos PAR n.º 4, 2011.

VIRILIO, Paul, and ARMITAGE, John. CTheory Interview with Paul Virilio: The Kosovo War Took Place in Orbital Space. CTHEORY . Disponível em: <www.ctheory.net/articles.aspx?id=132> Acesso em 25/06/2018.

VIRILIO, Paul. **The Informational Bom**. London:Verso Books, 1998.

_____. **The Vision Machine**. Indiana: British Film Institute, London, and the Indiana University Press, 1994.

_____. **The Strategy of Deception**. London: Verso, 2000.

WARK, Mckenzie. CRIT: Critical and Radical Information Theory - On Tiziana Terranova, 2017. Disponível em: < <http://www.publicseminar.org/2017/02/crit/>> Acesso em 25/06/2018.

_____. **Gamer Theory**. Cambridge: Harvard University Press, 2007.

_____. **General Intellects**, Twenty-One Thinkers for the Twenty-First Century. London: Verso, 2017.

ZOUI, Pierre. **La Discrétion**, Ou L'art de disparaître. Paris: Autrement, 2013.