
O Instagram Como Dispositivo De Imagens: Uma Máquina De Ordem Seis?¹

Luis Fernando FRANZOLOSO²
Universidade do Vale do Rio do Sinos - São Leopoldo, RS

RESUMO

Pensar as imagens tem sido um desafio cada vez mais complexo, sobretudo devido ao aumento da produção das mesmas, causado sobretudo pela acessibilidade e facilidade de uso dos dispositivos tecnológicos. As transformações das máquinas de imagens se reconfiguram de tempos em tempos, e foram ordenadas por Philippe Dubois em uma escala numérica de um a cinco. Seguindo o pensamento de Dubois, o presente trabalho tem como objetivo olhar para o Instagram (para além de uma rede social) como uma máquina de imagem de sexta ordem. Dentre as máquinas de imagens a fotografia parece ser uma das mais afetadas a partir de sua desmaterialização e consequente circulação na Rede. Cabe a este artigo dar um passo em direção às potencialidades e problemáticas que se instauram neste contexto das imagens técnicas.

PALAVRAS-CHAVE: Instagram; dispositivo; imagem; máquina; fotografia.

1. INTRODUÇÃO

Quem pode imaginar um mundo sem imagens? Ou ainda, quem pode se relacionar com o mundo, hoje, sem as imagens técnicas? As imagens, de todas as formas e naturezas, fazem parte da história da humanidade. Elas habitam desde as paredes das cavernas milenares até o imaginário mais íntimo de cada ser. Somos povoados e atravessados por imagens ao ponto de Joan Fontuberta (2014) classificar nossa espécie não mais como *homo sapiens* e sim como "*homofotográficos*". Para o pesquisador francês Philippe Dubois (2004) toda imagem, mesmo a mais antiga, reclama uma tecnologia (de produção ao menos, por vezes de recepção), "pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber" (DUBOIS, 2004, p. 31-32). Ainda de acordo com o autor

[...] máquinas de imagens pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera "tecnológica" necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo) (DUBOIS, 2004, p. 33).

¹ Trabalho apresentado no GP Fotografia, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Curso de Ciências da Comunicação da UNISINOS, e-mail: lufffoto@gmail.com.

As máquinas de imagens são tão arcaicas³ e diversas que este trabalho não pretende fazer um levantamento histórico e detalhado acerca de todas as suas formas e desdobramentos, mas compreende-se que "qualquer novo meio tecnológico introduz mudanças de escala, velocidade e padrão nas atividades humanas" (FISCHER, 2013, p. 49), ficando evidente que em cada época histórica em que apareceram, estas tecnologias de imagens sempre foram vistas como novidades (DUBOIS, 2004, p. 33).

Alguns processos na fabricação de imagens são mais conhecidos que outros, como a xilogravura por exemplo, em que "o desenho tornou-se pela primeira vez tecnicamente reproduzível [...]" (BENJAMIN, 1986, p. 166), ou a litografia, que fez com que a técnica de reprodução atingisse uma etapa essencialmente nova (BENJAMIN, 1986, p. 166). Sabe-se que desde o Renascimento câmaras obscuras⁴ foram utilizadas como instrumentos de arte, dispositivos de demonstração científica e diversão popular (HUHTAMO, 2013, p. 36). Erkki Huhtamo (2013) observa que a câmara obscura ainda é conhecida sobretudo como precursora da câmera fotográfica, que culminou no que Walter Benjamin chamou de "a primeira técnica de reprodução verdadeiramente revolucionária - a fotografia [...]" (BENJAMIN, 1986, p. 171). Sobre a invenção da fotografia, Benjamin afirma que

Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho. Como o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução das imagens experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral (BENJAMIN, 1986, p. 167).

Tal aceleração na produção de imagens foi potencializada ao longo dos quase 200 anos da invenção da fotografia que, conforme observado por Pricila Arantes (2005, p. 157), desde seu nascimento, já no início do século XIX, foi acompanhada por um grande número de discursos.

³ Assim como as máquinas de linguagem, as máquinas de imagens são obviamente muito antigas - bem mais do que tudo o que concerne às chamadas "artes tecnológicas". Sua origem histórica é bem anterior, portanto, à invenção da fotografia. É evidente, por exemplo, que todas as construções ópticas do Renascimento (as portinholas de Albrecht Dürer, a tavoletta de Filippo Brunelleschi, as diversas espécies de câmara escura (*camara obscura*) etc.), com modelo perspectivista monocular que elas pressupunham, foram máquinas de conceber e fabricar imagens dos pintores/engenheiros - e isto já no *Quattrocento*: verdadeiras *techne optike* que ajudaram a fundar uma forma de figuração "mimética" baseada na reprodução do visível (tal como ele se dava à percepção humana) e ao mesmo tempo intelectualmente elaborada, para não dizer calculada (como processo mental) (DUBOIS, 2004, p. 36).

⁴ Lúcia Santaella usa o termo câmara obscura. Outros autores usam termos diferentes para o mesmo significado: câmera escura (português brasileiro), câmara escura (português europeu) e *camera obscura* do latim (SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfred, 1998).

Não existe fotografia sem um dispositivo⁵, aparato técnico, máquina, câmera ou qualquer meio necessário para a captação da luz que sensibilize um suporte no qual será gravada uma imagem. Os anos se passaram e hoje é quase improvável imaginar o mundo sem as câmeras fotográficas e a fotografia, visto que “o ser humano [...] não sabe mais olhar, a não ser através do aparelho” (FLUSSER, 1985, p. 30). Essa ferramenta comunicacional, a fotografia, que é, no entender de Ronaldo Entler (1994, p. 74), sem dúvida o mais explorado meio de comunicação visual com o objetivo de registro, vem passando mais uma vez por mudanças, tanto tecnológicas, com a entrada das câmeras acopladas aos aparelhos de telefonia celular - os *smartphones* -, quanto ao que diz respeito às linguagens visuais, implicando novas possibilidades estéticas, novas maneiras de ver imagens e, sobretudo, de compartilhá-las.

De acordo com André Parente (1993) as novas tecnologias para produzir, captar, transmitir, reproduzir, processar e armazenar imagem estão aí, como uma realidade não contornável:

o telescópio, o microscópio, a radiografia, a fotografia, o cinema, a televisão, o radar, o vídeo, o satélite, a fotocopiadora, o ultrassom, a ressonância magnética, o raio laser, a holografia, o telefax, a câmera de pósitrons, a infografia. São as máquinas de visão, que à primeira vista funcionam seja como meios de comunicação, seja como extensões da visão do homem, permitindo-o ver um universo jamais visto porque invisível (PARENTE, 1993, p. 13-14).

Ainda neste sentido, conforme Arlindo Machado (1997), os dispositivos tecnológicos ainda são necessários para se obter imagens por uma questão biológica da natureza.

A natureza nos deu um aparelho fonador, por meio do qual podemos exteriorizar os conceitos que forjamos em nosso íntimo e pelo qual podemos também nos comunicar uns com os outros, mas não nos deu, desgraçadamente, um dispositivo de projeção incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens de nosso cinema interior (MACHADO, 1997, p. 220-221).

Para Machado (1997, p. 222), a imagem não vem diretamente do homem e pressupõe sempre uma mediação técnica para que possa ser extraída, sendo ela “sempre um *artifício* para simular alguma coisa a que nunca podemos ter acesso direto” (MACHADO, 1997, p. 222). Nesse caso, para Machado, a fotografia é o exemplo mais citado e óbvio.

⁵ O conceito de dispositivo surgiu primeiro no cinema, para depois contaminar outros campos teóricos, em particular o da artemídia, no qual ele se generalizou (fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame, tele-presença etc.). Isso se deve ao fato de que as obras de arte e as imagens não se apresentam mais necessariamente sob a forma de objetos, uma vez que se “desmaterializam”, se “dispersam” em articulações conceituais, ambientais e interativas (PARENTE, 2007, p. 16).

Parece evidente que ainda há a dependência dos dispositivos para realizar uma fotografia, mesmo sua evolução mostrando tender para um caminho de próteses cada vez menores e automáticas, desenvolvidas por empresas como a gigante *Google*, por exemplo. Fica, de toda forma, a pergunta levantada por Machado: “existirá alguma imagem, exceto aquelas que forjamos dentro de nós mesmos, que não decorra da intervenção de um dispositivo técnico?” (MACHADO, 1997, p. 222). A resposta parece já ter sido esclarecida, sobretudo se a imagem em questão for a fotográfica, pois como bem lembra Benjamin Picado (2011, p. 168) “a natureza da fotografia é, essencialmente, derivada de seu dispositivo”. Quando se trabalha com fotografia é necessário considerar que se está diante de uma prática mediada por um aparelho, ou seja, “trata-se de imagem produzida por aparelhos” (FLUSSER, 1985, p. 10).

Para André Parente (2007) um mesmo dispositivo pode dar lugar a vários modelos de representação e visões de mundo. Por exemplo a câmera escura no século XVII, quando "se torna o modelo de percepção passiva, desencarnada, objetiva; e no século XIX, quando se torna o modelo de uma percepção ativa, encarnada, subjetiva" (Jonathan Crary apud PARENTE, 2007, p. 15). Isso significa pensar, segundo Victa de Carvalho (2008), que um dispositivo é capaz de sobreviver ao tempo, no entanto, não sem se ajustar aos regimes de visão e de subjetividade referentes a cada época. Tal relação é facilmente reconhecida na fotografia com as transformações sofridas pelas câmeras (máquinas) fotográficas, suas práticas, usos e aplicações. De tal modo Victa de Carvalho afirma que “a pluralidade de dispositivos na atualidade constitui um campo aberto de possibilidades e experimentações, e estas são capazes de produzir transformações na subjetividade humana” (CARVALHO, 2008, p. 18-19). Conforme afirma Philippe Dubois

[...] quatro entre as “últimas tecnologias” que surgiram e se sucederam de dois séculos para cá e introduziram uma dimensão “maquinica” crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora. Estou falando, é claro, da fotografia, do cinematógrafo, da televisão/vídeo e da imagem informática. Cada uma destas “máquinas de imagens” encarna uma tecnologia e se apresenta como uma invenção de certo modo radical em relação às precedentes. A técnica e a estética nelas se imbricam, dando lugar a ambigüidades e confusões deliberadamente cultivadas [...] (DUBOIS, 2004, p. 33).

Através das máquinas de imagens passamos a viver num "mundo que nos aparece como uma infinita e desestruturada coleção de imagens" (MANOVICH, 2015, p. 8). Um mundo não mais visto diretamente pelos nossos olhos, mas sempre mediado por um dispositivo.

2. A CLASSIFICAÇÃO DAS MÁQUINAS DE IMAGEM NA PERSPECTIVA DE PHILIPPE DUBOIS

A classificação das máquinas de imagem tratadas neste artigo parte dos estudos do pesquisador francês Philippe Dubois. Outros autores podem ter classificações diferentes, sendo que não se pretende aqui esgotar o assunto quanto a ordem, qualidades, usos ou quaisquer teorias outras, e sim pensar em uma continuidade dos processos e práticas das máquinas de imagem na atualidade. Basicamente Dubois (2004) diferencia as máquinas de imagem por seus tipos, usos e funções e as ordena em cinco categorias. A primeira delas, que Dubois (2004) chama de máquina de ordem um, seria uma máquina puramente ótica, como a já citada anteriormente, e talvez mais conhecida, câmara obscura (e suas variações de grafia), a portinhola ou a *tavoletta*, por exemplo. Conforme o autor essa é uma máquina do tipo "pré-configuração" (DUBOIS, 2004, p. 36) pois intervém anteriormente a formação propriamente dita da imagem, funcionando como uma condição prévia na organização do olhar, facilitando assim a apreensão do real. São como "próteses para o olho, não são operadores de inscrição [...], reproduzem, imitam, controlam, medem ou aprofundam a percepção visual do olho humano [...]" (DUBOIS, 2004, p. 36).

Já com o advento da fotografia, classificada por Dubois (2004, p. 38) como uma nova máquina de ordem dois, surge um novo patamar de maquinação da figuração. A máquina de ordem dois não apenas pré-visualiza o objeto, a paisagem, o mundo, como anteriormente fazia na antiga máquina ótica, de ordem um. A máquina de segunda ordem continua a fazer o que antes fazia a de primeira ordem, ou seja, captura, prefigura e organiza a visão e vai um passo adiante, passando também a inscrever a imagem (DUBOIS, 2004, p. 38). Com a fotografia o "gesto humano passa a ser um gesto mais de condução da máquina do que de figuração direta" (DUBOIS, 2004, p. 38).

A fotografia é a pré-cursora do cinema, também conhecido como fotografia em movimento, pois são fotogramas que se movem a uma velocidade tal que reproduzem a sensação de imagens em movimento. É precisamente com o aparecimento do cinematógrafo, já no final do século XIX, que o maquinismo das imagens avança para uma terceira etapa, cumprindo uma etapa complementar, que Dubois (2004) atribui como a etapa da visualização. Desse modo, agora "Uma máquina de ordem três vem assim se acrescentar às duas outras" (DUBOIS, 2004, p. 43). Fica claro até aqui que cada máquina não suprime as precedentes, como atenta Dubois (2004, p. 45), mas sim se acrescentam de forma suplementar às antecessoras. A nova máquina de ordem três, o cinematógrafo, introduz um novo aspecto colocado por Dubois (2004, p. 43): a recepção do objeto visual. Como consequência, somente é possível ver as imagens geradas pela máquina de terceira ordem,

ou seja, as imagens do cinema, por intermédio das máquinas, como bem coloca Dubois, isto é, "no e pelo fenômeno da projeção" (DUBOIS, 2004, p. 43).

Avançando para o século XX encontra-se a máquina de ordem quatro: a televisão. A imagem agora é capturada pela ótica das câmeras, não sendo mais projetada, como anteriormente no cinema, mas sim transmitida. A transmissão de imagens a distância, "ao vivo e multiplicada" (DUBOIS, 2004, p. 46) passa a ser a nova forma de ver imagens: "a distância e a multiplicação são a regra. A imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de *souvenir* (pois não tem passado), agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja" (DUBOIS, 2004, p. 46). São imagens que ganham em potência, chegando pouco a pouco aos lares das famílias espalhadas pelo mundo, abrindo "a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral" (DUBOIS, 2004, p. 46). Essa máquina de ordem quatro foi dominante a partir da metade do século XX e transformou a sociedade em muitos aspectos. Essa sociedade é o espectador que, de acordo com Dubois (2004), foi transformado numa "espécie de fantasma indiferenciado" (DUBOIS, 2004, p. 46), passando a ser "um número, um alvo, uma taxa de audiência: uma onipresença fictícia, sem corpo, sem identidade e sem consciência" (DUBOIS, 2004, p. 47).

Após as máquinas de projeção e de transmissão uma "última tecnologia" (DUBOIS, 2004, p. 47) vem complementar a ordem das máquinas na classificação de Dubois. Essa máquina de ordem cinco surge nas últimas décadas do século XX tendo um impacto histórico tão importante quanto o das precedentes. "Trata-se da imagem informática, também chamada de imagem de síntese, infografia, imagem digital, virtual etc" (DUBOIS, 2004, p. 47). Uma imagem gerada por computador, colocando em discussão o próprio "Real" (o referente originário) (DUBOIS, 2004, p. 47) que se torna maquínico, de acordo com o autor, que observa "uma transformação fundamental no estatuto desta "realidade" [...]" (DUBOIS, 2004, p. 47).

É uma máquina de ordem cinco (que retoma as outras no seu ponto de origem), não de reprodução, mas de concepção. Até então, os outros sistemas pressupunham todos a existência de um Real em si e para si, exterior e prévio, que cabia às máquinas de imagem reproduzir. Com a *imagerie* informática, isto não é mais necessário: a própria máquina pode produzir seu "Real", que é a sua imagem mesma (DUBOIS, 2004, p. 47).

Neste sentido, no entendimento de Dubois, o próprio mundo teria se tornado "maquínico", ou seja, imagem, como numa "espiral insana", para usar o termo do próprio autor (DUBOIS, 2004, p. 48). Porém, em seu texto original, o pesquisador discute bastante sobre como a máquina de ordem cinco afeta a questão do "real", da "realidade" (que ele denomina de "virtual"). Dubois chega a ser radical a ponto de afirmar que não existiria mais "Real" (nem "representação" portanto, segundo ele mesmo), como também não haveria

mais imagens (DUBOIS, 2004, p. 48). Essa é uma afirmação de quase duas décadas. Não se pode ter certeza de como o autor entende o momento atual em que, ao que parece, só existem e sobrevivem as imagens. Não há (e nem se pretende) espaço aqui para discussões de conceitos complexos como "real", "realidade" ou a definição do que seria "imagem" no entendimento de Dubois. Interessante para este trabalho é pensar na imagem eletrônica (máquina de ordem cinco) "sem corpo nem consistência" (DUBOIS, 2004, p. 64), uma imagem que só serve, concordando com o autor, para ser transmitida, visto que o processo de desmaterialização da imagem parece ter atingido seu ápice (DUBOIS, 2004, p. 64).

Ainda sobre a informática, uma diferenciação é apontada pro Dubois (2004) em relação às máquinas de ordem anteriores que, conforme visto, seriam próteses do olhar, enquanto a máquina de ordem cinco funcionaria como prótese da mão: controle remoto, *mouse*, teclado, mesmo para fazer uma imagem etc. e sobretudo, especialmente para propor uma nova máquina de ordem seis, que não poderia ser pensada sem as “telas táteis” (DUBOIS, 2004, p. 65) que têm povoado a vida de cada ser, que agora passa uma parte crescente do seu dia a dia observando telas (HUHTAMO, 2013, p. 1) a tal ponto de essas pequenas superfícies se tornarem uma extensão permanente do corpo do "usuário-proprietário" (HUHTAMO, 2013, p. 2-3). "Multiplicaram-se os suportes, cada um com sua tela" (LOPES; MONTAÑO; KILPP, 2014, p. 2). Estamos diante da "emergência de *práticas de tela*" (HUHTAMO, 2013, p. 5), numa passagem para a interatividade com telas de todos os tamanhos (KRAPP; FISCHER, 2020, p. 2), que agora funcionam como superfícies de informação (HUHTAMO, 2013, p. 46), entre outras coisas. O conceito de “pensamento-em-superfície”, trazido por Vilém Flusser em seu livro *O mundo codificado*: por uma filosofia do design e da comunicação, vem absorvendo o “pensamento-em-linha” (FLUSSER, 2007, p. 110). Cada vez mais pensamos, interagimos, observamos, nos relacionamos com e pelas superfícies/telas representando uma enorme mudança no espaço, nos padrões de comportamento e em toda a estrutura de nossa sociedade (FLUSSER, 2007, p. 110-111). As telas, ou as superfícies, no termo usado por Flusser (2007), adquirem cada vez mais importância no cotidiano. Podem ser vistas na televisão, nas telas de cinema, nos cartazes e nas páginas de revistas ilustradas (FLUSSER, 2007, p. 102), além das fotografias, pinturas e inscrições rupestres (FLUSSER, 2007, p. 102). As telas e/ou superfícies têm feito parte de todas as máquinas de imagens, de todas as ordens, "mudado e se redefinido continuamente como parte de diferentes aparatos culturais" (HUHTAMO, 2013, p. 7).

Encerrado essa breve explanação acerca das máquinas de imagem na perspectiva dos estudos de Philippe Dubois (2004), propondo uma possível nova máquina de imagem de ordem seis, a partir da quinta e última discutida pelo autor francês, a saber, a informática (ou o digital), partindo de um pensamento de André Parente (2007), que aponta como principal novidade do digital o fato de que este vale muito mais por suas potencialidades, e

como "um espaço a ser vivido, experimentado, explorado" (PARENTE, 2007, p. 25). Para Parente (2007, p. 26) o espaço digital é "potencialmente infinito, pois é co-gerado pela ação do interator e reapresenta-se a cada acesso". E é justamente pensando nessa possibilidade infinita de que fala Parente, desse espaço de possibilidades, que a continuidade do presente texto se desenvolve a seguir. A máquina de imagem de ordem seis seria uma máquina de infinitas possibilidades.

3. O INSTAGRAM COMO DISPOSITIVO DE IMAGEM: UMA MÁQUINA DE ORDEM SEIS

O crítico Clément Chéroux escreve: "De um ponto de vista de seus usos, se trata de uma revolução comparável à instalação de água corrente nos lares no século XIX. Hoje, dispomos, em domicílio, de uma torneira de imagens que implica numa nova higiene da visão" (FONTCUBERTA, 2014).

O aplicativo *Instagram* surgiu como uma plataforma para a prática fotográfica tornando-se um fenômeno planetário e conseqüentemente uma das mais potentes expressões da cultura do entretenimento digital (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 7). Esses dois autores ainda observam que "a produção e a circulação de imagens digitais em redes sociais é uma narrativa cotidiana, fluida e efêmera de si" (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 7) e que "em meio a uma cultura do entretenimento e do consumo de imagens, o objetivo da fotografia no Instagram é ser um vetor de comunicação, de compartilhamento [...]" (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 7). Em seus estudos, Vilém Flusser já havia observado indícios de alterações em relação ao transporte de imagens, especialmente no domínio das imagens eletrônicas (FLUSSER, 2007, p. 158-159). Antes da criação do *Instagram*, que conforme André Lemos e Catarina de Sena (2018, p. 7) "é a rede social mais importante para compartilhamento de fotografia" (e cada mais vez mais de outras formas de imagens⁶), Flusser (2007) verificou que as imagens passavam a ser cada dia mais transportáveis, e os receptores cada vez mais imóveis. Essa predisposição apresentada, segundo o autor, era uma qualidade sobretudo da revolução cultural, já no tempo em que Flusser (2007) escrevia sua obra *O mundo codificado*. Sem negligenciar que o *Instagram* é, também, uma rede social, e que as fotografias são realizadas e disponibilizadas nesse ambiente para serem "curtidas e esquecidas no fluxo incessante de sucessão no qual são produzidas" (SILVA JUNIOR, 2015, p. 11), a proposta a seguir é pensar o aplicativo em questão para além de uma rede social, e problematiza-lo com um dispositivo de imagens reconfigurado em uma nova máquina de ordem seis. Uma máquina de imagem complexa oriunda da imbricação e contaminação das máquinas anteriores, descritas e classificadas conforme Philippe Dubois.

⁶ Complemento do autor.

As máquinas de imagem de ordem um - máquinas óticas -, ajudaram a direcionar o olhar, enquanto a fotografia, máquina de ordem dois, desenvolveu-se sob o princípio da câmera obscura e da ótica (máquinas anteriores), ocupando-se em fixar quimicamente, em um suporte físico e relativamente estável, as imagens refletidas dos objetos do mundo atravessadas pelo aparelho, em uma corrida pela conquista do instantâneo⁷. Com o cinematógrafo e o cinema, colocando as imagens de ordem dois em movimento, a terceira ordem das máquinas de imagem ampliou o imaginário, projetando novas experiências de ver e sentir as coisas. Já a televisão - máquina de ordem quatro - como descrito anteriormente, leva a imagem para além das telas do cinema, e passa a transmiti-las aos lares das famílias com capital para adquirir essa nova máquina. Classificada com máquina de ordem cinco, a infografia coloca em cheque (ao menos para autores com Dubois) a própria existência da imagem. Uma máquina de imagem que confronta a própria imagem. Em síntese, cronologicamente, a imagem passa por máquinas: de visão/visualização, de fixação, de movimento, de transmissão e de desmaterialização. A nova máquina de imagens de sexta ordem, proposta aqui como o *Instagram*, é uma máquina que sintetiza todas as anteriores. Essa máquina de ordem seis tem como principal força na circulação e no compartilhamento das imagens⁸.

Philippe Dubois esclarece que

[...] após o começo dos anos 2000, os estudos fotográficos têm de lidar com a questão da virada digital (*o digital turn*), que não lhe é exatamente específica, já que afeta da mesma maneira outras formas de imagens tecnológicas (cinema, vídeo, televisão - e mesmo as imagens mais “antigas”, pictóricas, gráficas etc. [...]). O digital vai permitir (ou obrigar, conforme o ponto de vista) abordar o campo da teoria da fotografia, tanto do ponto de vista “ontológico” da imagem quanto da perspectiva “pragmática” de seus usos. [...]. Essa mudança é fundamental, tanto para o pensamento da ontologia da imagem e de seus dispositivos quanto para o pensamento sobre os usos e as práticas da imagem. O campo teórico sob esse prisma se torna mais intenso, mais denso, mais complexo; mais vasto e diversificado, mas também menos claro, menos definido, menos estruturado (uma vez que tudo é, agora, “digital”) (DUBOIS, 2017, p. 40-41).

⁷ A fotografia nem sempre foi instantânea. De certo modo, essa percepção foi construída. Isso ocorreu de modo regular, em tentativas de se superar os limites das tecnologias fotossensíveis em congelar a ação nos registros fotográficos (SILVA JUNIOR, 2015, p. 4).

⁸ Tal questão midiática de distribuição distingue a fotografia de outras imagens técnicas. No entanto, o aparelho fotográfico, agora embutido junto do aparelho de exibição, conseguiu o feito de tornar-se mais prático e tão superficial quanto uma folha de papel. Se transportar uma folha de papel já era algo simples e permitia à fotografia capacidade ímpar de distribuição, agora uma fotografia sequer precisa ser passada de mão em mão, pois já está virtualmente em todas as mãos. [...]. O Instagram é ele mesmo outro aparelho (FANFA; GRIPP, 2020, p. 197). O pensamento que ele simula é imagético, não apenas fotográfico, mas também audiovisual. O nome não poderia ser outro, e refletir sobre ele já é por si só interessante: *Insta-* refere-se ao instante, ao instantâneo e automático; *-gram* é sufixo que, como na palavra telegrama, refere-se ao escrito ou gravado (FANFA; GRIPP, 2020, p. 197-198). O Instagram é, assim, um dos lugares mais complexos onde se pode observar uma fotografia para decifrá-la. É onde o aparelho fotográfico reproduz seu tipo de pensamento sem freios (FANFA; GRIPP, 2020, p. 198).

Essa complexidade que afeta cada vez mais as imagens a partir do digital, com máquinas cada dia mais simples operacionalmente e em contrapartida mais difíceis de serem decifradas, já a algum tempo vem sendo observada por autores como Raymond Bellour (1993) quando afirma que cada vez menos sabemos o que é a imagem (BELLOUR, 1993, p. 214). Ou quando Nelson Brissac Peixoto questiona: "Qual é o lugar da imagem?" (PEIXOTO, 1993, p. 242), "como encontrar a sua própria imagem na desordem das imagens? Como fabricar imagens que fiquem, que deixem rastros?" (PEIXOTO, 1993, p. 245). A imbricação das imagens, para Peixoto (1993), faz com que não existam mais imagens simples, somente "cadeias de imagens" (PEIXOTO, 1993, p. 245). São amontoados de fotografias/vídeos, contrastando, além disso, com a falta de tempo para durar (SANZ, 2011, p. 66). A questão "o que é a fotografia?" é assim sucedida por uma outra questão de fundo: "o que pode a fotografia?" (a que ela serve? quais são os valores que ela veicula e que atribuímos a ela?) (DUBOIS, 2017, p. 39). Recorrendo novamente aos estudos de Dubois para apontar questões ainda a serem respondidas:

o que acontece se a "fotografia" não é mais "subtraída" e se ela não se aloja mais em nenhum lugar, se ela não é mais "material", se ela não tem mais o "seu" lugar? Por exemplo, se ela é somente um fluxo, uma massa infinita de dados que circulam sem cessar pelas redes informáticas, uma pura "memória fluente" que se faz e se desfaz a cada novo instante contínua e ilimitadamente (DUBOIS, 2017, p. 49).

Ampliando o pensamento de Dubois, substituindo o termo fotografia por imagem propõem-se: o que pode a imagem? O que podem as imagens geradas pela máquina de ordem seis? A máquina de ordem seis, por onde essa fotografia "sintetizada" e não mais "subtraída", essa imagem imaterial, sem corpo e sem lugar, que circula num fluxo contínuo, opera dentro de pequenos dispositivos, conhecidos sobretudo como *smartphones*⁹. São essas "caixas", ou "aparelhos" (Flusser, 1985), contemporâneas, de simples operação mas de complexa extensão, que "estão no centro da mudança social na prática da fotografia" (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 8) e quiçá, na mudança do pensamento, da produção, da distribuição e da relação com as imagens contemporâneas. Vai-se cada dia mais de "uma imagem a outra através de um evento imagético" (PEIXOTO, 1993, p. 244) em que as imagens passam a estar em constante devir (PEIXOTO, 1993, p. 239). Esse constante devir das imagens tem levado a uma saturação imagética. No entanto, para Raymond Bellour (1993), não é a saturação que está em jogo, pois "Saturados ou não por imagens, nós não sabemos nada quanto a isso, não saberemos jamais" (BELLOUR, 1993, p. 214). Para o autor a questão está na diversidade dos modos de ser da imagem. A máquina de

⁹ "Se pensarmos no aparelho fotográfico com o qual Flusser escreveu sua *Filosofia da caixa preta*, nos anos 1980, o *smartphone* sem dúvida é um aparelho muito complexo e pouco transparente" (FANFA; GRIPP, 2020, p. 196).

ordem seis alcançaria essa diversidade dos modos de ser e dessa "proliferação doravante virtualmente infinita de imagens" (BELLOUR, 1993, p. 214) oferecendo assim um "mundo que se tornou ao mesmo tempo cada vez mais visível e invisível" (BELLOUR, 1993, p. 219), causado, possivelmente, pela aceleração dos novos meios de comunicação que, de acordo com Priscila Arantes (2005, p. 163), afetaria de tal maneira a percepção do mundo, tornando ainda mais complexa a experiência dos "mundo possíveis" (DUBOIS, 2017).

A máquina de imagem de ordem seis é uma máquina alimentada e retroalimentada continuamente, diariamente, a cada instante, 24 horas por dia. Esta prática é fundamental para o funcionamento e manutenção desta máquina. Uma das maneiras de alimentar a máquina *Instagram* é através da perspectiva do segundo clique proposto por José Afonso da Silva Junior (2015, p. 8). O clique é o primeiro atributo da fotografia e é o ato capaz de capturar o instante, já o "hiperatributo" é o que agrega a "lógica do segundo clique" à fotografia atual (SILVA JUNIOR, 2015, p. 8), ou seja, o botão e o ato de compartilhar a imagem. Na perspectiva do autor "Se for clicada, mas não circulada, a imagem produzida carece de uma existência completa (SILVA JUNIOR, 2015, p. 8). Como efeito da performance sustentada no segundo clique, o compartilhamento, surge uma intrigante inversão: "o tempo é mais disponível para fotografar do que para olhar para essas imagens" (SILVA JUNIOR, 2015, p. 11). Com o compartilhamento, cria-se o que o autor descreve como "uma espécie de neutralização, uma imunidade que diz menos sobre permanência e mais sobre a intensificação da aceleração da experiência diante do tempo" (SILVA JUNIOR, 2015, p. 12). Portanto, diferente da máquina de imagem de segunda ordem - a fotografia - que desenvolveu-se e debruçou-se nos esforços da permanência da imagem, a máquina de sexta ordem - o *Instagram* - opera em uma lógica da impermanência das imagens, resultando da desmaterialização experimentada pelas máquinas de quinta ordem, e potencializada pela circulação das imagens desta nova máquina proposta aqui.

A máquina de ordem seis dividiu-se ao longo de sua invenção em duas direções possíveis no que diz respeito às imagens. A primeira é conhecida como galeria (feed), em que as imagens são dispostas verticalmente em uma linha de tempo (timeline) infinita. A segunda é a função *Stories*, espaço virtual destinado às imagens efêmeras que permanecem por 24 horas desde o momento de seu compartilhamento. O *Stories* é o lugar das publicações temporárias, uma dimensão que soma em potência quando o aplicativo que mais cresce entre os usuários incorpora essa função (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 23-24). Já para esses autores, a "galeria" é uma espécie de reserva temporal, "guardando momentos especiais" enquanto o *Stories* se manifesta por narrativas efêmeras, compartilhando imagens para o entretenimento, "feitas para sumir" (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 8).

Se a galeria é a história que se quer guardar, o Stories é o burburinho do dia a dia que deve desaparecer para dar origem aos burburinhos do dia seguinte. Esse burburinho também amplificado pelo contexto do extraimagético que o Stories possibilita, bem como pelas suas formas específicas de sociabilidade, como o uso de enquetes, a realização de lives em conjunto com outros usuários, o uso de stickers relacionados a localizações específicas, dentre outros. [...] No Stories, não são momentos especiais para o futuro, mas eventos únicos, expressando a dimensão do “aqui e o agora”. Na galeria, guarda-se o tempo, mesmo que o feed dê a ela, também, uma certa efemeridade com a circulação do fluxo da informação. Na galeria consuma-se o tempo na circulação e visualização temporária (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 24).

Tais "burburinhos" de que falam os autores acima podem ser pensados como uma das formas de realimentação da máquina de imagem de ordem seis. Mesmo que de forma pequena, toda e qualquer reação e interação gera mais dados para a máquina, servindo como *input* para mais uma rodada (FANFA; GRIPP, 2020, p. 199). Mauricio de Souza Fanfa e Phillip Dias Gripp ainda pontuam que há mais um dispositivo embutido entre os já citados. Eles se referem ao algoritmo de distribuição de conteúdo em plataformas de mídia social. O algoritmo, no entendimento dos autores, é ele mesmo o responsável para que, na situação massificada de conexão, o ambiente onde a informação é veiculada não seja precisamente espaço vazio, mas pelo contrário, é amplamente povoado e o que nele circula é bastante manipulado (FANFA; GRIPP, 2020, p. 199). Na "mídia algorítmica, cada interação deixa o aparelho mais competente e sua decifração mais complexa" (FANFA; GRIPP, 2020, p. 199). São os novos desafios que a máquina de imagem de ordem seis vem trazendo aos pesquisadores. Máquinas mais complexas, criando possibilidades de novas mídias e novos paradigmas que abarcam mais opções do que os paradigmas das velhas mídias e que continuam a se expandir (MANOVICH, 2015, p. 25).

Sobre a realimentação da máquina *Instagram* uma observação verificada até o momento é de que ela é "faminta" por dados. Entendendo esses "dados" que mantém a máquina de ordem seis em funcionamento sob a ótica dos estudos de Lev Manovich (2015), ao afirmar que no mando da nova "tecnoimagem da fotografia", o banco de dados¹⁰ reinaria (MANOVICH, 2015, p. 19). O impulso do banco de dados também seria uma forma de direcionamento da fotografia no decorrer de sua história (MANOVICH, 2015, p. 18). As *hashtags*, símbolo usado para complementar as imagens circulantes na máquina de ordem seis, seriam o exemplo mais óbvio de banco de dados aqui. Cada *hashtag* usada no *Instagram* acionaria um conjunto de imagens possíveis armazenadas nessa enorme coleção estruturada de dados. Nesta perspectiva das *hashtags* como banco de dados o novo ato

¹⁰ "Na ciência computacional, banco de dados é definido como uma coleção estruturada de dados. Os dados armazenados em um banco de dados são organizados de forma a permitir agilidade na busca e na recuperação por um computador, ou seja, não há nada além de uma simples coleção de itens" (MANOVICH, 2015, p. 8). "O lugar em que a forma banco de dados realmente aflorou, contudo, foi na internet" (MANOVICH, 2015, p. 9).

fotográfico (estou pensando aqui no segundo clique) aponta para imagens como vetores de comunicação sobretudo pelos metatextos que expandem sua potência comunicativa (LEMOS; DE SENA, 2018, p. 7).

4. CONSIDERAÇÕES

As máquinas de imagens têm participado cada vez mais dos processos comunicacionais em que os atores sociais as utilizam para se relacionarem com o mundo. As potencialidades das máquinas de imagens são tamanhas que não seria suficiente discutir todas aqui. O presente artigo procurou dar sequência aos estudos propostos por Philippe Dubois, ampliando sua classificação na ordem das máquinas de imagens, propondo apontar uma nova máquina, que seria de sexta ordem, conforme apresentado: o *Instagram*. Da simplificação na usabilidade à complexidade dos processos gerenciados por cada ordem maquínica, a clareza por criticar a imagem técnica vem acompanhada pela dificuldade em tornar a caixa preta em caixa transparente. Como se sabe, para Flusser (1985), o aparelho fotográfico é o primeiro e mais simples de todos, o mais transparente. O fotógrafo seria o primeiro "funcionário" do aparelho, o mais puro e o mais acessível de ser analisado (FLUSSER, 1985). Já o smartphone seria o último, o mais impenetrável e o relativamente menos transparente de todos os aparelhos (FANFA; GRIPP, 2020, p. 196). Alguns autores sugerem a necessidade de tornar a caixa transparente para que possam ser feitas críticas à imagem técnica (FANFA; GRIPP, 2020, p. 193). Os esforços por tornar a caixa/máquina transparente parecem ser um desafio cada vez maior aos pesquisadores e merece maior aprofundamento e discussão. As máquinas de imagens estão em constante desenvolvimento e afetam em profundidade as maneiras como vemos, como somos vistos, como nos comunicamos, como experienciamos as coisas, como afetamos e somos afetados pelas imagens, como criamos narrativas visuais, como nos relacionamos com a memória, enfim, como construímos um mundo possível.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, P. Em busca de uma nova estética. In: ARANTES, P. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac, 2005.
- BELLOUR, R. A dupla hélice. In: PARENTE, A. (org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CARVALHO, V. de. O Dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais. **Tese de Doutorado**, Universidade Federal do Rio de Janeiro, ECO-Pós/UFRJ, 2008. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses_dissertacoes_interna.php?tease=9>. Acesso em: 05 mar. 2022.

DUBOIS, P. Da imagem-traço à imagem-ficção: O movimento das teorias da fotografia de 1980 aos nossos dias. **Revista Discursos fotográficos**, Londrina, v.13, n.22, p.31-51, jan./jul. 2017.

DUBOIS, P. Máquinas de imagens: uma questão de linha geral. In: DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ENTLER, R. A fotografia e o acaso. **Dissertação de Mestrado**. Campinas: Departamento de Mídias, Instituto de Artes da Unicamp, 1994.

FANFA, M. S.; GRIPP, P. D. Um mundo de coisas mais competentes que nós: abrindo caixas pretas através de uma semiótica material em Vilém Flusser. **Revista Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 51, p. 185-202, Edição Especial Dossiê Flusser: 100 anos. 2020. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/103684/59572>>. Acesso em: 13 jul. 2021.

FISCHER, G. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: KILPP, S.; FISCHER, G. (org.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, V. Linha e Superfície. In: **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FONTCUBERTA, J. Por um manifesto pós-fotográfico. **Revista Studium**, n. 36, p.118-130, Unicamp, Campinas, 2014. Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/36/Studium_36.pdf>. Acesso em: 20 out. 2014.

HUHTAMO, E. Elementos de Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela. **Revista de Audiovisual**, Vitória, n. 03, p. 1-50, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/sala206/article/view/6228>>. Acesso em: 09 mar. 2021.

KRAPP, P. FISCHER, G. Cultura digital entre distribuição e remix. **Revista Fronteiras-estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 22, n. 2, p. 2-11, 2020. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/viewFile/fem.2020.222.01/60747935>>. Acesso em: 17/12/2021.

LEMOS, A.; DE SENA, C. Mais livre para publicar: efemeridade da imagem nos modos “Galeria” e “Stories” do Instagram. **Revista Mídia e Cotidiano**, Artigo Seção Temática, Volume 12, Número 2, Agosto de 2018. Disponível em: <<https://Periodicos.Uff.Br/Midiaecotidiano/Article/View/10035/8493>>. Acesso em: 24 Jul. 2021.

Lopes, T.; Montañó, S.; Kilpp, S. Montagem Espacial E Potencialidades Do Audiovisual Locativo No Cenário Urbano. **Revista Eco-Pós**, Rio De Janeiro, V. 17, P. 1-11, 2014. Disponível em: <https://Revistas.Ufrj.Br/Index.Php/Eco_Pos/Article/View/1468>.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.

MANOVICH, L. Banco de dados. Tradução de Camila Vieira. **Revista ECO-Pós**, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4403037/mod_resource/content/1/O%20banco%20de%20dados.pdf>. Acesso em: 14 fev. 2021.

PARENTE, A. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, M.; MARTINS, Í. M. **Estéticas Do Digital**. Lisboa: LabCom, 2007.

PARENTE, A. Os paradoxos da imagem-máquina. In: PARENTE, A. (org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PARENTE, A. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PEIXOTO, N. B. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, A. (org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio e Janeiro: Ed.34, 1993.

PICADO, B. Sobre/Pelo/Contra o Dispositivo: revisitando a arché da fotografia. **Revista MATRIZES**, ano 4, nº 2 jan./jun. 2011 - São Paulo - Brasil – p. 165-181.

SANZ, C. Quando o tempo fugiu do instantâneo. **Revista Studium**, n. 32, 2011. Disponível em: <https://www.studium.iar.unicamp.br/32/Studium_32.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2021.

SANTAELLA, L.; N., Winfred. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SILVA JUNIOR, J. A. da. O segundo clique da fotografia. Entre o registro do instante e instante compartilhado. **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Rio de Janeiro, RJ – 4 a 7/9/2015. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1924-1.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2021.