

Do algoritmo ao Deepdream: estética e produção de uma micropolítica heterotópica digital¹

Mario Alberto Pires de ARRUDA²
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Internet livre foi um sonho que se manteve presente durante décadas, mas que já não se aplica à estrutura contemporânea. Os algoritmos digitais são responsáveis pela formação das bolhas de interesse que impedem a circulação livre e abrangente das informações dentro da internet. Com base no conhecimento do mecanismo de rastreamento de conteúdos que dá origem a esse panorama, programadores do mundo todo criaram o Deepdream, uma estética digital capaz de romper os algoritmos temporariamente e tornar mais heterogêneos os percursos dentro das redes. Para analisar esse fazer artístico recorreremos às teorias de Félix Guattari e Michel Foucault, buscando encontrar as potencialidades de transformação identitária e de manifestação dos devires dentro da internet através da produção de espaços topológicos que assumem características heterotópicas.

PALAVRAS-CHAVE: micropolítica; heterotopia; arte; internet; algoritmo.

Os algoritmos das mídias sociais e dos mecanismos de busca na internet mostram primordial e exclusivamente aquilo que o consumidor de informação digital se interessa e interage diante de seu percurso dentro da rede. As possibilidades de cruzamento de informações não são de todo livres e obedecem a um regime de similaridade de conteúdo ou emissão, uma estrutura formada pela regularidade das interações, segundo Raquel Recuero (2009). Para um uso consciente das potencialidades e limitações online, é necessário entender o mecanismo de rastreamento e suas linhas de fuga.

A internet hoje é um ambiente constituído por inúmeros nichos de interesse que acabam por delimitar os indivíduos em bolhas de troca. Essa é a forma de sua hierarquização hegemônica devido aos interesses comerciais de suas grandes empresas (Google, Facebook, Youtube, etc), que rastreiam identidades com o objetivo de encontrar mercados para qualquer produto. O jogo capitalista dentro da internet está na negociação de um espaço de anúncio com foco nos nichos de interesse que são mapeados a partir do algoritmo de identificação de conteúdo. Com isso, empresas que desejam anunciar na

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

² Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Integra o Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC). Bolsista CAPES. E-mail: marioarruds@gmail.com

internet tem a possibilidade de chegar diretamente nos consumidores que já tem propensão de comprarem seus produtos.

Pierre Lévy, referência para pesquisas sobre internet e virtualidade, em entrevista ao site Brasil Econômico³ comenta que o poder está no entendimento dos algoritmos. O conhecimento do mecanismo de estruturação dos fluxos informacionais na internet é de suma importância para uma sociabilidade livre na internet. A educação sobre o algoritmo se torna questão política quando pensamos que aquilo que é marginalizado permanecerá à margem devido à organização prévia de conteúdo que uma pessoa possa receber de acordo com seus interesses manifestados na internet. Para ficar mais claro, ao não dar *likes* em conteúdos de páginas que contenham identidades tidas como homossexuais que eventualmente apareçam na *timeline* do Facebook, o indivíduo está escolhendo não receber futuramente conteúdos semelhantes em seu *feed*⁴.

Analisando um relatório recente disponibilizado pelo Google⁵, a máquina de identificação de imagens, sons e vídeos (chamado redes neurais), pode ser descrito da seguinte forma: a partir de uma análise inicial em relação às qualidades icônicas dos “signos” (PEIRCE, 2012), o mecanismo consegue encontrar as relações já estabelecidas com outros signos presentes em seu banco de dados, no que podemos entender como a busca de um significado que é dado pelas relações que já estão armazenadas.

A partir disso, a constituição de uma rede aberta ao “devir” (DELEUZE, 1992) na internet perpassa pela desmontagem das representações já assimiláveis pela máquina de rastreamento digital. Lembrando que o mecanismo atribui os significados aos produtos midiáticos através das relações mapeadas, um possível desvio do aparelho algorítmico digital se dá pela instauração de conexões improváveis entre signos.

É seguindo na busca dessas linhas de fuga da estrutura da internet que encontramos o Deepdream, uma estética artística que se expressa pela visualidade e opera um rearranjo criativo capaz de gerar “uma proliferação não apenas das formas mas das modalidades do ser” (GUATTARI, 2012, p. 105). Entendemos a arte aqui como um processo de convergência entre as “linguagens, as técnicas e as éticas” (LÉVY, 1996, p. 78), as quais descreveremos adiante após uma fundamentação teórica.

Micropolítica das redes

³Disponível em: <http://brasileconomico.ig.com.br/mundo/2015-05-22/se-voce-entender-os-algoritmos-da-internet-tomara-o-poder.html>

⁴ Lista de atualização de conteúdo disponibilizada ao usuário de internet sem que esse tenha que visitar o endereço de emissão

⁵ Disponível em: <http://googleresearch.blogspot.co.uk/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>

Para que fique claro o percurso processual que pretendemos realizar a partir de agora, partiremos de uma apresentação do conceito de processos de singularização (GUATTARI; ROLNIK, 1996) para elaborar uma premissa de que as linhas de fuga em relação às identidades hegemônicas dadas pelos algoritmos digitais hoje perpassam pela construção de espaços virtuais que assumam formas de heterotopias (FOUCAULT, 2013), conceito que a nós servirá mais potencialmente por sua característica rizomática (DELEUZE; GUATTARI, 2011).

Com o intuito de encontrar os agenciamentos possíveis que permitam aos devires se intensificarem, Félix Guattari e Suely Rolnik partem da exposição de que o capitalismo mundialmente integrado constitui a matéria-prima para sua produtividade incessante através da produção de subjetividades. São essas subjetividades que além de se tornarem produtos vendáveis também se tornam pontos de normalização, produzindo hierarquias segundo sistemas de valores e de submissão.

Em relação a isso, os processos de singularização se apresentam como recusas dos modos de conduta encodificados. Eles são uma possibilidade de “singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver, com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos, com a instauração de dispositivos para mudar os tipos de sociedade” (GUATTARI; ROLNIK, 2011, 17). Os processos de singularização devem ser tratados sempre de modo processual, preferencialmente não sendo reificados. Isso vem do entendimento de que as manifestações minoritárias à nível molecular são indistintas e sua redução a identidades é um tanto quanto reacionária mesmo quando utilizadas por grupos progressistas. Tratar de modo processual é considerar que as expressões do devir mesmo quando recuperam elementos culturais de um passado identificável tem sempre um caráter criativo de invenção.

Para Guattari e Rolnik (2011), as minorias, como os devires homossexual, mulher, negro, animal, artista são da ordem de uma problemática da multiplicidade e da pluralidade e não são vistas como identidades culturais fixas. Sua existência e potencialização são da ordem das travessias entre as estratificações dos diferentes modos de subjetivação e singularização. O atravessamento entre as manifestações minoritárias, a constituição de redes entre elas, é então requisito para a continuação do processo transformador, já que “toda vez que uma problemática de identidade ou de reconhecimento aparece em determinado lugar, no mínimo estamos diante de uma ameaça de bloqueio e de paralisação do processo” (GUATTARI; ROLNIK, 2011, p. 74). Portanto, a constituição de redes de

relacionamentos abertos que rompam estratificações históricas, enunciativas e de visibilidade são de suma importância para a construção de tipos de sociedade menos opressores.

Nota-se assim que a análise das redes existentes e a evidenciação dos seus pontos já delimitados parece ser essencial para se encontrar novas possibilidades de conexão. Redes como bibliotecas, livros ilustrados, coleções são segundo Bruno Latour (2004) as inscrições que servem para estabelecer o domínio intelectual. Podemos entender então que pensar e agir no mundo advém das informações contidas na formação das redes. Desta maneira, o banco de dados da internet pode ser entendido também como um orientador daquilo que teremos condições de formular diante de seu uso.

A esse conceito de rede relacionamos o arquivo em Foucault (2008, p. 148), que é “[...] o sistema geral da formação e da transformação dos enunciados”, aquilo que possibilita o aparecimento dos enunciados independentemente das performances verbais ou das leis do pensamento. Sendo os enunciados também frutos das condições de enunciação, o arquivo pode ser entendido como o sistema de funcionamento dos enunciados, como uma característica virtual, o sistema de possibilidades de atualização do que já está dado, o vir a ser da linguagem.

A partir do cruzamento dos dois autores, pretendemos evidenciar a importância da influência dos bancos de dados existentes para a constituição de identidades. O enunciado além de determinar aquilo que se pode falar sobre um objeto, também determina as possibilidades de posição do sujeito, através das quais se dão os processos de subjetivação permeados pela linguagem.

Mas tendo em vista os processos de singularização e a formação de redes improváveis, é importante notar que “um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo” (DELEUZE, GUATTARI, 2011a). Portanto, se supõe que a rede potencializadora das manifestações minoritárias precisa ser inventada de forma criativa, desejante. Ela não deve ser mapeada, mas produzida, a fim de que novos enunciados sejam possíveis, novos desejos passem a existir.

Diante do breve relato das condições atuais da internet, entendemos que para “retomar o espaço da farsa, produzindo, inventando subjetividades delirantes que, num embate com a subjetividade capitalística, a façam desmoronar” (GUATTARI; ROLNIK, 2011, p. 30), é necessário que se analise os processos de hibridização e transformação tanto das qualidades icônicas das representações do mundo concreto quanto das mídias

envolvidas no processo de criação. Sendo assim, a procura das possibilidades de montagem sem significado prévio será essencial, já que os pontos de uma estrutura quando se conectam de forma assignificante tem possibilidade inventiva de uma nova rede. Logo, a existência do devir se coloca contra os cortes significantes que delimitam as estruturas. O “princípio de ruptura assignificante do rizoma” (DELEUZE; GUATTARI, 2011a), que é a linha de fuga da identidade bem demarcada, é o modo pelo qual o devir pode ser potencializado.

Com base nisso, para encontrar e empoderar os devires de uma sociedade, é necessário entender as estruturas de representação utilizadas contemporaneamente. Enxergamos a internet como território importante para essa análise por ser um espaço em que a construção identitária se dá através de performances, não se fixando em essências, já que “se a ciência moderna buscava representar o mundo, se sua missão consistia em adequar teorias à realidade, numa incessante busca da *verdade*, a cibernética estaria preocupada com *performances*”. (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 51, grifo dos autores).

Entretanto, sabemos que a estrutura atual da internet é estabelecida por graus de semelhança e os acontecimentos que desviam as performances online de um padrão estão cada vez mais raros se pensados a partir da rede. Por isso, avaliamos importante a análise da ação do Deepdream, uma arte capaz de gerar processos de singularização a partir de um aparelho digital que tem em seu mecanismo restrições a encontros improváveis.

O Deepdream nos servirá também para evidenciar o entendimento de que os dados na internet (como imagens, sons, textos) são territórios digitais e formam espaços através de suas relações. Para que isso se torne claro, torna-se necessária a inserção de um conceito de espacialidade que tem origem na linguagem.

Heterotopia: o espaço topológico desejante

A partir da análise da literatura de Jorge Luis Borges, Michel Foucault (1999) concebe um pensamento que classifica os cenários contidos nas obras do escritor como heterotopias. Isso se dá por esses operarem como heteróclitos, aquilo que rompe a organização estabelecida e gera desordem potente de fazer emergir outras ordens de ligação. O heteróclito é um sistema de analogias, um espaço de similitudes com uma nova ordem possível.

Quase simultaneamente, ainda no mesmo ano da publicação de *As palavras e as coisas*, Foucault utiliza o termo heterotopia fora da análise literária para designar

contraespaços, “utopias situadas, esses lugares reais fora de todos os lugares” (FOUCAULT, 2013, p. 20). Tipos de ambientes que contestam os espaços em que vivemos através da existência de um heteróclito que existe em um território. Diante disso, o autor coloca que as heterotopias, que identifica frequentemente nas obras de Borges,

arruinam de antemão a “sintaxe”, e não somente aquela que constrói as frases — aquela, menos manifesta, que autoriza “manter juntos” (ao lado e em frente umas das outras) as palavras e as coisas. (FOUCAULT, 1999, p. 13).

As heterotopias seriam os espaços nos quais ocorre a realização efetiva da utopia da dispersão das estruturas hegemônicas de uma sociedade. Foucault divide o conceito em cinco princípios, sendo o terceiro o mais importante para nossa problemática: a heterotopia é “capaz de justapor em um único lugar real, diversos espaços, diversos lugares que são eles mesmos incompatíveis” (2013, p. 24). A heterotopia é, portanto, um espaço capaz de gerar e efervescer as potencialidades das forças em dispersão.

A heterotopia nos serve para estudar essas manifestações minoritárias em espaços digitais por ser o espaço de redes improváveis. Assim como Donna Haraway coloca que seu método de construção do manifesto ciborgue é a ironia e que “ela tem a ver com a tensão de manter juntas coisas incompatíveis porque todas são necessárias e verdadeiras” (2009, p.35), entendemos que os métodos diversos agenciados em relação à tecnologia digital operam de forma semelhante a essa. É importante notar que a arquitetura da heterotopia não se refere a um jogo de oposições, mas de incongruências e de heterogeneidade. É somente pela superação dos significados dados por polarizações duais que se estabelece a heterotopia.

Para tornar claro o percurso que está sendo traçado aqui, precisamos entender que o espaço produzido pela internet não aponta para uma geografia estática e mapeável, mas para uma rede de relações. Utilizaremos então a noção de espaço topológico, que se dá pelas “relações de vizinhança entre pontos e elementos, e forma séries, tramas, grafos, diagramas, redes” (PARENTE, 2013, p. 100). O entendimento do espaço como sistema topológico é o que nos possibilitará a passagem do conceito de heterotopia para a internet. O algoritmo digital é o lugar (território) dentro da internet e a sua desterritorialização é a formação heterotópica.

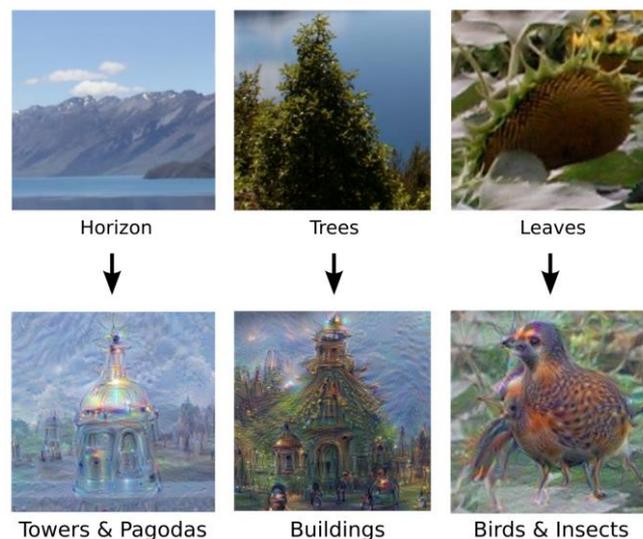
Como o Deepdream é uma arte de expressão visual, focaremos a seguir nas relações produzidas pelo campo imagético dentro da internet.

Deepdream, como as máquinas enxergam as imagens

A estética que veio a ser chamada Deepdream pode ser considerada um exemplo do que chamaremos aqui de arte maquina. Veremos a seguir como esse movimento funciona e porque podemos analisá-lo como uma micro manifestação de processo de geração de diferença na internet.

É importante notar que o Deepdream advém de uma complexa programação que só foi possível pela abertura do mecanismo em uma postagem do blog da empresa Google. A partir disso, programadores do mundo todo criaram sites⁶, aplicativos para celular e *softwares* para computadores em que se pode transformar fotos pessoais em *deepdreams*⁷.

Figura 1 - Mecanismo das redes neurais



Fonte: <http://googleresearch.blogspot.com.br/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>

A estética teve seu início em julho de 2015 e é construída a partir da utilização do mecanismo de rastreamento do Google, as redes neurais que comentamos anteriormente, para gerar imagens que embaralharam os mecanismos de rastreamento. Para entender o processo é necessário entender primeiramente o modo de ação das próprias redes neurais.

A partir dos bancos de dados online construídos pelo abastecimento dos usuários de redes sociais e sites em geral, as redes neurais produzem moldes fantasmas que servem como ponto de partida para a análise de imagens e classificação de significados. Com base nesses moldes, as redes neurais fazem tentativas de aproximação com as características dos traços e cores das imagens analisadas. Diante de um grau satisfatório de semelhanças, o mecanismo é capaz de determinar o conteúdo de uma imagem e atribuir significados não só

⁶ Ver: <http://psychic-vr-lab.com/deepdream/> e <http://deepdreamgenerator.com/>.

⁷ Utilizamos o termo deepdream, com letra minúscula, para designar o resultado do processo estético Deepdream

no interior de uma imagem, mas a partir das relações que ela faz com outras imagens, textos e outras mídias online.

Sendo assim, os bancos de dados ordenam os significados e podem ser considerados um fator essencial de uma semântica da internet. Cada imagem analisada pelas redes neurais tem o seu significado estabelecido pela sua relação sinonímica com as semelhantes presentes anteriormente na internet. Exemplificando, a forma que designa uma árvore está diretamente ligada ao algoritmo formado pelos conteúdos marcados como “árvore” para essa tecnologia. Já quando pensamos em características humanas, as redes neurais podem estar determinando o que é ser homem, ser mulher, ser homossexual, ser negro, ser branco, ser indígena, e isso parece assustador.

Sendo assim, o arquivo opera diretamente na classificação do conteúdo. Como observado por Foucault (2008), o arquivo influencia na produção e transformação dos regimes de visibilidade de uma imagem. Aquilo que se vê é aquilo que se tem condição de ver diante do conjunto de imagens anteriores e as visibilidades estabelecidas sobre elas.

Já no que veio a ser chamado Deepdream, o que ocorre é a utilização das redes neurais para gerar uma linha de fuga do próprio rastreamento para o qual ela é projetada. Isso é feito pela intensificação extrema e parada brusca e aberta do mecanismo sobre a imagem. A intensão deixa de ser a identificação e passa a ser a produção de distorções na superfície da imagem. Não mais identificar conteúdos atores, mas produzi-los (passa-se de uma questão de representação a uma questão de produção).

Tecnicamente, o Deepdream opera o seguinte percurso: os moldes começam a ser testados sobre a imagem, mas o processo é interrompido. Essa distorção do uso do mecanismo das redes neurais passa a gerar imagens que contenham outras imagens identificáveis para além do conteúdo inicial. Em uma fotografia de uma pessoa surgem animais, fractais, formas híbridas. Além disso, podemos considerar como parte do processo a intensificação da potência de rastreamento das redes neurais: onde elas não identificam objeto algum, pede-se para encontrarem algo. A intensificação extrema vai até que a soma de moldes começa a estruturar camadas e formas. Logo, o Deepdream é uma manifestação criadora do banco de dados a partir do banco de dados, aproximando e mesclando conteúdos anteriormente armazenados.

Resumidamente, a figura inicial continua existindo, mas ocorre uma multiplicação de imagens dentro de uma mesma imagem. Então a produção através desse mecanismo de intensificação das redes neurais pode ser considerada inicialmente uma geração de

heteróclitos no arquivo digital. Um lugar fora de todos os lugares, um território fora de todos os territórios. O Deepdream justapõe em uma imagem diversas outras imagens que a princípio não tem ligação. A sintaxe da imagem é rompida. Onde há nuvem, passa-se a ver cachorros empoleirados em castelos fractais; onde há corpo humano, passa-se a ver traços animais. As formas criadas fluem para o fora do sentido de uma realidade racionalizável: aparecem o carro-caracol, a raposa-peixe, o rosto de trinta olhos, o humano animal.

Podemos analisar esse percurso que origina o Deepdream como a criação de heterotopias em dois níveis complementares e recursivos: dentro da imagem; e na produção do algoritmo que gera os *feeds* das mídias sociais e mecanismos de busca. Primeiramente, dentro de uma mesma imagem o Deepdream opera por aglutinação: aproximação de significantes que sofrem alteração em sua estrutura, mas que ainda permanecem com indícios de sua origem. Na imagem original aparecem formas aleatórias do banco de dados online, cores saturadas características da digitalidade e texturas formadas por fractais fantasmas. Na figura 2 percebemos a existência de um corpo humano vestido, dos cabelos surge um rosto muito parecido com um bicho preguiça ou um macaco, nas mãos aparece uma ave, no fundo é possível identificar um peixe e um cachorro de bico comprido, todos formados por fractais de cores.

Figura 2 – Supervão Deepdream



Fonte: arquivo pessoal produzido pelo site <http://psychic-vr-lab.com/deepdream/>

Já no que toca aos algoritmos digitais precisaremos de uma reflexão para além da visibilidade, mas que parte exatamente dela. Como vimos anteriormente, os significados de cada conteúdo imagético também se dão por suas relações com o banco de dados da internet. Tornando claro o pensamento, uma guitarra remete a conteúdos de rock e, devido a isso, os fãs de rock que interagem com a palavra rock receberão em seus *feeds* uma guitarra que eventualmente tenha sido postada em seu círculo de interação.

No Deepdream, traços imagéticos são misturados aleatoriamente, significantes incompatíveis são aglutinados. Quando as redes neurais de rastreamento analisam essas imagens, o arquivo de relações passa a ser reconfigurado devido a aberração produzida pela aglutinação. Mesmo que mínima e infimamente, os *feeds* daqueles que interagem com *deepdreams* passam a ser formados por um algoritmo mais plural devido a aglutinações de conteúdo. Quando é postada uma imagem de divulgação de um grupo musical da qual surge uma cabeça de galinha em uma mão, o mecanismo pode vir a entender que essa imagem como um todo pode interessar a uma pessoa que tenha interesses em granjas ou aves em geral. Assim, podemos entender o Deepdream como uma possibilidade de formação de espaços topológicos que justapõem conteúdos e pessoas que partem de territórios distintos: o Deepdream pode vir a formar rizomas.

A topologia temporária agenciada pelo Deepdream é um ambiente heteróclito materializado nas conexões online. Essa justaposição de territórios pode ser considerada um monumento que rompe a história tradicional instaurada pelos algoritmos. Vejamos como se dá esse pensamento: as ações e buscas online ficam registradas nos bancos de dados dos sites das grandes empresas, logo são como documentos referentes aos percursos individuais. Diante disso, os mecanismos de rastreamento e organização produzem os algoritmos, que são como o discurso histórico sobre a sociedade, gerando os campos de visibilidade e enunciação materializados nos *feeds* posteriores. Quando se dá a micro reorganização algorítmica devido às interações produzidas pelo mecanismo Deepdream, o que ocorre é a criação de um novo monumento, constituído pela série de encontros improváveis feitos. A entrada dos *deepdreams* nos *feeds* é um acontecimento de descontinuidade: eles não existiam, não tiveram interações anteriores e ainda assim geram novas conexões devido às características icônicas de sua própria materialidade.

Formada a heterotopia, mergulha-se em processos de singularização devido às interações com indivíduos e seus conteúdos que se unem a partir das novas multiplicidades dos seus *feeds*. A nova e temporária interação gera uma “virtualização” (LÉVY, 1996, p.

18) das identidades envolvidas: como reage um fã de rock a um conteúdo referente a granjas ou à avicultura? Esse tipo de relação improvável pode fazer emergir complexificações dentro de grupos com identidades estáveis. O fã de rock pode vir a se manifestar vegetariano e contrário a produção de aves para o abate e alimentação, por exemplo. Portanto, se a problematização de uma estrutura é da ordem da virtualidade, a resposta é sua “atualização” (LÉVY, 1996, p. 16): os indivíduos que passam por um período de desterritorialização algorítmica podem ser impelidos a reformularem e atualizarem a sua identidade diante dos conteúdos que estão fora de seus interesses, ou seja, entram em um estágio de singularização.

Em análise sobre o espaço, Félix Guattari coloca que “edifícios e construções de todos os tipos são máquinas enunciativas” (2012, p. 140), ou seja, aquilo que temos condições de ver e falar também são dados pelas arquiteturas que circulamos. Os espaços são vetores da atividade mental, semiótica e subjetiva devido a sua demarcação de aqui e agora quando em relação ao corpo. “O alcance dos espaços construídos vai então bem além de suas estruturas visíveis e funcionais. São essencialmente máquinas, máquinas de sentido, de sensação” (GUATTARI, 2012, p.140).

Transpondo o conceito para a problemática digital, a estrutura algorítmica também nos conduz a campos comunicativos determinados. Para que se estabeleçam novos campos de visibilidade e enunciação se torna necessária uma reforma das estruturas que navegamos online, inclusive para construir discursos sobre nós mesmos.

Por um outro viés, Flusser (2008) nos mostra que os aparelhos determinam a nossa atividade e nosso hábito através de seu programa de funcionamento. A única forma de não sermos funcionários dos aparelhos que utilizamos na nossa produção é agindo contra o seu mecanismo com o intuito de gerar resultados não previstos, singularidades não mapeadas.

Sendo assim, o percurso do nosso trabalho indica que uma possibilidade de se instaurar processos de diferenciação dentro da internet se dá pela estetização da infraestrutura da internet. Quando os próprios mecanismos que formam a estruturalidade digital são tratados como matérias-primas a serem modificadas é que se pode ter a possibilidade de constituir uma arte capaz de convergir os devires em dispersão de uma sociedade.

Assim como Guattari evocou uma arquitetura que tivesse como focos a enunciação parcial, a heterogênesse dos componentes e os processos de ressingularização, evocamos a partir dessa pesquisa uma arquitetura algorítmica digital nas mesmas diretrizes. Entendemos

que a possibilidade disso se realizar também se dê através de uma arte que mexa nas estruturas das mídias sociais e dos sites de busca e culmine em um processo de transformação das identidades construídas online. A essa arte trazemos o nome de arte maquínica. Falamos aqui da máquina social, máquina pós-humana, máquina como motor de agenciamentos, construtora de “um real por vir, um novo tipo de realidade” (DELEUZE; GUATTARI, 2011b, p. 106).

REFERÊNCIAS

- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 2. São Paulo: Editora 34, 2011.
- FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico; As heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo: Editora 34, 2012.
- GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica - Cartografias do desejo**. 1996
- HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.
- LATOUR, Bruno; HERMANDT, Èmilie. **Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções**. In: PARENTE, André. **Tramas de Rede: Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2012.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 2010.