

Teoria crítica da mídia: Chun, Galloway, Wark

Critical media theory: Chun, Galloway, Wark

EDNEI DE GENARO^a

Universidade do Estado de Mato Grosso. Cárceres — MT, Brasil

RESUMO

Realizamos uma apresentação da teoria crítica da mídia (norte-americana, surgida a partir dos anos 2000) presente nos autores Wendy Hui Kyong Chun, Alexander R. Galloway e McKenzie Wark. Distinguimos três temas-chave, software, redes e classes, que engendram uma compilação de textos (artigos e capítulos de livros). A partir disso, delineamos os temas, as questões, os contextos e as teses centrais levantadas pelos autores, assim como explicitamos, em considerações finais, os escopos das arqueologias de mídias que fomentam suas teorias críticas.

Palavras-chave: Teoria Crítica da Mídia, Wendy Hui Kyong Chun, Alexander R. Galloway, McKenzie Wark.

ABSTRACT

We performed a presentation of the critical theory of the media (North American, emerged from the 2000s) present in the authors Wendy Hui Kyong Chun, Alexander R. Galloway and McKenzie Wark. We distinguish three key themes, software, networks and classes, which engender a compilation of texts (articles and book chapters). From this, we outline the themes, questions, contexts and central theses raised by the authors, as well as make explicit, in final considerations, the scopes of their media archaeologies, which foment their critical theories.

Keywords: Critical Media Theory, Wendy Hui Kyong Chun, Alexander R. Galloway, McKenzie Wark.

^a Professor na Universidade do Estado de Mato Grosso. Membro pesquisador do grupo de pesquisa: Núcleo de Estudos em Educação, Violência, Infância, Diversidade e Arte (NEVIDA, Faculdade de Educação — UFG). Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2923-0195>. E-mail: ednei.genaro@unemat.br.



INTRODUÇÃO

Para compreender filosoficamente e desenvolver estudos críticos da digitalização, sem cair em demonizações, conservadorismos ou escatologias, três autores despontam hoje como referências significativas: Wendy Hui Kyong Chun¹, Alexander R. Galloway² e McKenzie Wark³. Na literatura acadêmica produzida por eles, estabelecida a partir do início da década de 2000, algumas características emergem e entrelaçam-se: a competência ao lidar com a história e, sobretudo, com os atuais avanços da engenharia e ciência da computação; a atenção dada às materialidades das mídias digitais; e a reflexão crítica a partir da conjugação de aspectos sociopolíticos, culturais e econômicos — retomando, com êxito, particularmente no campo dos estudos das mídias, o essencial da tradição da teoria crítica e de subsequentes teorias tecnopolíticas e pós-estruturalistas contemporâneas, pelas quais cada um dos autores procura representar-se diferentemente, porém convergindo em temas, problemas e debates.

À vista disso, Chun, Galloway e Wark perfazem uma primorosa e infrequente literatura⁴, sendo os principais expoentes de uma nova geração de teóricos críticos norte-americanos, sobretudo no que concerne às questões diversas envolvendo os temas do *software* (a parte lógico-matemática do computador), das redes (as redes digitais, de computadores) e das classes (as classes sociais, tendo em vista suas conformações a partir das materialidades ou, classicamente, das forças produtivas). Não obstante, tal literatura carece ainda de traduções⁵ e debates⁶. O presente artigo, discutindo os autores em pauta por meio de três temas-chave (*software*, redes e classes), procura diminuir tal lacuna.

SOFTWARE, REDES E CLASSES

Seguindo a divisão dos três temas-chave, compilamos os textos (artigos e capítulos de livros) dos autores. A Tabela 1 expõe a compilação, constituindo os eixos centrais de discussão do artigo.

As temáticas definidas — *software*, rede e classe — são, em si mesmas, significativas, em termos técnicos e humanos. Não obstante, elas deliberam uma produtiva — imprescindível, na verdade — correlação entre materialidades (os *softwares-hardwares*), ambientes (as redes de computadores, tendo em vista o ecossistema não humano e humano, as “redes sociais”) e estruturas (estratificações dos corpos técnico e social, tendo em vista suas simbologias e hierarquizações). *Software*, em sentido lato, refere-se à parte lógico-matemática (códigos-fonte, compiladores, estruturas de dados, algoritmos, linguagens de programação, sistemas operacionais) de qualquer computador moderno

¹ Nascida em 1969. Doutora em Língua Inglesa pela Universidade de Princeton (EUA). Professora de “Novas Mídias” na Universidade Simon Fraser (CA), desde 2018.

² Nascido em 1974. Doutor em Literatura pela Universidade Duke (EUA), em 2001. Professor de “Mídia, Cultura e Comunicação” na Universidade de Nova Iorque (EUA), desde 2002.

³ Nascida em 1961. Doutora em Comunicação pela Universidade Murdoch (AU). Professora de “Cultura e Estudos de Mídia” na New School University & Eugene Lang College (EUA), desde 2003.

⁴ Citemos os títulos de três importantes livros de cada autor: *Programmed Visions: Software and Memory* (Chun, 2011), *Updating to Remain the Same: Habitual New Media* (Chun, 2016), *Discriminating Data: Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition* (Chun, 2021), *The Exploit: A Theory of Networks* (Galloway & Thacker, 2007), *The Internet Effect* (Galloway, 2012), *Uncomputable: Play and Politics In the Long Digital Age* (Galloway, 2021), *A Hacker Manifesto* (Wark, 2004), *Teleshia: Communication, Culture and Class* (Wark, 2012), *Capital is Dead* (Wark, 2019). Frequentemente, os capítulos mais importantes dos livros publicados pelos autores foram anteriormente publicados em forma de artigos em revistas acadêmicas, sendo alguns desses artigos materiais de estudo do presente artigo.

⁵ A Tabela 1 apresenta do mesmo modo os textos que constituem o projeto de tradução e notas, do autor.

⁶ No Brasil, o aproveitamento das obras dos autores permanece em citações

Tabela 1

Compilação de textos, segundo a temática *software, redes e classes*

	Autor(es) (ano)/Título(tradução)	Título e Fonte
S O F T W A R E	Wendy H. K. Chun (2005) Software: a persistência do conhecimento visual	On Software, Or the Persistence of Visual Knowledge Grey Room, 18, 26–51
	Alexander R. Galloway (2006) A linguagem quer ser ocultada: software e ideologia	Language Wants To Be Overlooked: On Software And Ideology Journal of Visual Culture, 5(3), 315–331
	Wendy H. K. Chun (2008) “Fontiçaria”: o código como fetiche	On ‘Sourcery’, or Code as Fetish Configurations, 16(3), 299–324
	Alexander R. Galloway (2013) A miséria da filosofia: realismo e pós-fordismo	The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism Critical Inquiry, 39(2), 347–366
	McKenzie Wark (2017) Wendy Chun: programando políticas	Wendy Chun: Programming Politics In McKenzie Wark. General Intellects: Twenty-One Thinkers for the Twenty-First Century (pp. 211–225). Verso
	McKenzie Wark (2017) Alexander Galloway: a intraface	Alexander Galloway: The Intraface In McKenzie Wark. General Intellects: Twenty-One Thinkers for the Twenty-First Century (pp. 197–210). Verso
R E D E S	Alexander R. Galloway & Eugene Thacker (2004) Protocolos, controles e redes	Protocol, Control, and Networks Grey Room, 17, 6–29
	H. K. Chun (2015) Networks NOW: obsolecente demasiado cedo	Networks NOW: Belated Too Early Berry, David M. Berry, & Michael Dieter (Ed.). Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design (pp. 289–315). Palgrave Macmillan
	Alexander R. Galloway & David M. Berry (2015) Uma rede é uma rede é uma rede: reflexões sobre o computacional e as sociedades de controle	Network is a Network is a Network: Reflections on the Computational and the Societies of Control Theory, Culture & Society, 33(4), 151–172
C L A S S E S	McKenzie Wark (2004) A classe hacker	Abstraction (Capítulo 1) e Class (Capítulo 2) In McKenzie Wark. The Hacker Manifesto (pp. 13–31). Harvard University Press
	McKenzie Wark (2015b) A classe vetorialista	The Vectoralist Class (Partes I e II) Parte I: E-flux Journal, 65, May, 1–8 Parte II: E-flux Journal, 70, February, 1–6

Nota. Autoria própria.

pontuais e esparsas. Levando em conta as duas últimas obras de apresentação geral das “teorias da cibercultura” (Rüdiger, 2011) e das “teorias das mídias digitais” (Martino, 2014), já desatualizadas, as contribuições da nova geração não aparecem, com exceção das de Wark, ainda que de modo parcial, no capítulo intitulado *O esquerdismo cibernético: McKenzie Wark & Richard Barbrook* da obra de Rüdiger.

que, integrada a configurações físicas, microeletrônicas, o *hardware*, compõe a máquina simbólico-cibernética executável de maneira discreta, binária ou digital. Rede de computadores refere-se à telecomunicação de dados entre dois ou mais dispositivos eletrônicos de computação, a partir de componentes *softwares* (protocolos, links, *firewalls*, estrutura de dados em grafos) e *hardwares* (moduladores-demoduladores, roteadores, cabos de fibra óptica, servidores). Classe social refere-se ao modelo de estratificação social, atentando para as conformações tecnocientíficas e suas correspondentes organizações do trabalho, gerando acordos, conflitos e mobilidades entre as classes (classes dominantes e dominadas, em sentido abertamente político; classes alta, média e baixa, em sentido sociológico-analítico).

⁷ David M. Berry, professor de “Humanidades Digitais” na Universidade de Sussex (UK), é autor dos principais livros introdutórios e epistemológicos no que diz respeito à crítica da digitalização, na perspectiva da teoria crítica, em particular, e das humanidades, em geral. Referenciamos aqui três de seus livros: *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age* (Berry, 2011), *Critical Theory and Digital* (Berry, 2014), *Digital Humanities: Knowledge and Critique in a Digital Age* (Berry, 2017).

⁸ No original: “has important consequences not only for how we create and interact with media, but also for the techniques of knowledge in a ‘computerized society’”. Essa e as demais traduções são do autor.

Conforme assevera Berry (2014)⁷, o processo de softwarização não é autônomo ou separado das esferas políticas e econômicas; *pari passu*, o processo de “computacionalização da razão” não ocorre sem mobilizar automatizações, comodificações e metamorfoses das relações entre capital e trabalho, a partir de virtualizações da cultura, no plano geral. *Software* é o “motor das sociedades contemporâneas”, um “meta-meio informático” que converge as mídias anteriores. Sua extensibilidade permanente “tem consequências importantes não apenas para a forma como criamos e interagimos com a mídia, mas também para as técnicas de conhecimento em uma ‘sociedade informatizada’”⁸, (Manovich, 2013, p. 337, grifos do autor), ainda mais contemporaneamente, em que as redes de *hardwares* e *softwares*, atuando por meio da programação orientada a objetos e a dados, conseguem engendrar inteligências artificiais de nível *machine learning* e *deep learning*, ou seja, são capazes de autoproduzir algoritmos e autoadministrar certas minerações de dados, a fim de estabelecer reconhecimentos visuais, de áudio, linguísticos ou realizar análises e sínteses preditivas, adaptativas ou auto-organizativas.

Conseqüentemente, os desafios para a pesquisa contemporânea são enormes. A constituição de contratos democráticos e o comprometimento com a diminuição de desigualdades e preconceitos diversos exigem um intenso diálogo transdisciplinar entre os campos da Computação e das Ciências Humanas e Sociais. Os presentismos e empirismos desguarnecidos têm dominado as discussões a respeito, sendo, portanto, valiosos e imperiosos os trabalhos de exame e debate cuidadosos de literaturas clássicas e contemporâneas que ajudem a edificar as pontes de diálogo entre os campos e a esclarecer acerca das materialidades contemporâneas e suas implicações filosófico-políticas mais profundas. Perante o desafio acadêmico exposto, as obras de Chun, Galloway e Wark soerguem e atualizam variadas tensões e contradições dialéticas pertinentes para a *crítica da cultura* contemporânea, de maneira que cultura, capital-trabalho e indústria

são agora entrevistados e compreendidos por meio de um exame filosófico-arqueológico minucioso da máquina digital e seus consequentes mapeamentos e agenciamentos de afetos, gestos e ambientes.

Efetuiremos uma apresentação e breve discussão da compilação de textos, visando delinear as questões, os contextos e as teses centrais levantadas pelos autores, bem como, em determinados momentos, ensaiar questões, hipóteses ou conjecturas na perspectiva do debate contemporâneo. Por fim, em considerações finais, alargamos a discussão, arrazoando sobre os escopos das teorias críticas dos três autores, com base em suas diferentes arqueologias de mídias.

Software

O texto inaugural, *Software: A persistência do conhecimento visual*, de Chun (2005), tem todos os elementos que o engradem como um clássico, e assim atesta a repercussão que teve posteriormente. O artigo — um ensaio longo, na verdade — aventa inúmeras discussões, a partir de uma cautelosa análise dos processos de inovação dos computadores, suas gêneses como limitadas máquinas calculadoras, nos anos 1940, até tornarem-se revolucionárias máquinas de mídia — um novo e revolucionário meio de comunicação, gerido igualmente por uma nova e revolucionária ciência: a cibernética.

A história da computação digital — isto é, das criações e otimizações de *softwares* (e *hardwares*) — é carregada de acasos (o nascimento das linguagens simbólicas de programação, por exemplo), de diversidade de níveis técnicos (da linguagem de programação direta, passando para a estruturada até a de alto nível), contratempos e controvérsias (da transição dos procedimentos e atores operatórios para os procedimentos e atores programadores, sobretudo), de desafios teóricos (a separação entre instrução e máquina; a programação oscilando entre atividade servil e de comando; a “ampliação do usuário”, enfrentados pelos cientistas Von Neumann e Norbert Wiener), de impedimentos, tensões de comoditização, comercialização e conflitos (entre operadores e programadores), e de oposições e hierarquias entre os gêneros feminino e masculino na definição de competências e cargos (a profissionalização dos programadores e o caso das “garotas do ENIAC”, suas relevâncias e o apagamento dessa história), sendo todos esses assuntos discutidos de maneiras notáveis no ensaio de Chun, que transita desembaraçadamente entre questões e problemas da computação e das ciências sociais e humanas.

Desde o início do ensaio, uma tese geral é abraçada, estabelecendo uma extensa coesão crítica, a saber: o nascimento da programação (ou dos *softwares*) atendeu a um “domínio compensatório”, ao mesmo tempo elevando (contínua e exponencialmente) a invisibilidade dos agenciamentos — a “ocultação da

máquina” — e produzindo intensa visibilidade para uma nova realidade — virtual —, a partir das “explosões de instruções” e “ampliação do usuário”, com base em regimes de interface e interatividade. De fato, a anunciada profusão da “cultura visual” é o contrário da transparência, encampando um “sistema invisível de visibilidade”, em dialética de revelação e ofuscação, sendo modelo às “redes invisíveis do capital”. Daí Chun jogar de maneira frutífera com a ideia de que o *software* é um “análogo funcional da ideologia”, tendo em mente os variados sentidos que esse intrincado conceito marxista ganhou na história, que fomentam questionamentos sobre os efeitos duplos e contrários, de interpelação e constrição, na produção de uma nova realidade pelos sistemas operacionais — foco de Chun, neste ensaio de 2005, e, igualmente, hoje, em relação às plataformas digitais —, sendo assunto paradigmático a questão da programabilidade inerente a isso, denotando, em suma, a virada das “velhas” para as “novas mídias”.

O texto seguinte, *A linguagem quer ser ocultada: Software e ideologia*, de Galloway (2006), é uma longa e propositiva resposta ao ensaio de Chun, procurando, centralmente, avançar nas duas teses principais enunciadas — “o software é análogo funcional da ideologia”; “o conhecimento visual persiste no *software*”. A investigação acerca do que vem a ser essa nova linguagem no mundo, o “*software*”, concebido como sequências de instruções ou rotinas para executar tarefas, introduz uma intrincada discussão acerca do aprofundamento das formas de representações ou mímeses no mundo.

Galloway pormenoriza as propriedades fundamentais de tal linguagem, denotando os sentidos teóricos opositivos, problemáticos e paradoxais. *Software* não é uma tecnologia óptica, contudo, transfigura-se plenamente em disposições visuais, figurativas ou alegóricas, inclusive avultando a visualidade no mundo. Para isso acontecer, o *software* é obrigado a se ocultar o máximo possível, a fim de garantir toda a sua potência na forma de comunicação humana. É o intangível tornado visível. Assim, um dos rendimentos importantes do texto de Galloway, sua relevância, hoje, é a elucidação da particularidade do modelo simbólico-informático do software enquanto formado por variadas tecnologias não ópticas e não narrativas, sendo diferente das mídias anteriores, mas que, contrariamente, ao ocultar (*overlook*) tudo isso, tornou-se mais eficiente e “sobrevista” (*over look*), a partir das simulações e interfaces. Eis o paradoxo do computador: criou a “cultura visual” contemporânea, não tendo nada de visual e narrativo. Visualidade e computação se relacionam de formas problemáticas. *Software* é exclusivamente um pensamento lógico-matemático convertido em tecnologia e que, agora, desempenha a configuração técnica hegemônica na definição do social das sociedades contemporâneas — enquanto veículo de programabilidade que se aproveita da imagem, a formação genética da cultura

(a partir de W. J. T. Mitchell), para abstrair, fetichizar, figurar ou alegorizar; em uma palavra, para ideologizar o mundo em nível nunca visto na história.

Na fórmula de Galloway (2006), “o *software* é um exemplo de transcodificação técnica sem figuração que, contudo, coexiste com um nível exorbitante de fetichismo ideológico e de não-reconhecimento”⁹ (p. 319, grifos removidos). Visualidade e computação têm, pois, relação problemática. É preciso esconder o máximo possível a computação (encapsular e ofuscar, nos termos técnicos da programação) para garantir que o meio computacional se desfaça de ser meio comunicacional. Assim, da mesma maneira que as teorias sobre a ideologia sustentam, o software tem a ver com um “alto grau de restrições que imputa ao discurso”, sendo um “ambiente que gera problemas teóricos” diversos. A demanda aqui, pois, não é somente se o *software* pode ser portador de certa visão política de mundo, isto é, não apenas uma interpretação estritamente política, mas, precedentemente, sobre a forma de representação alegórica ou figurativa com que o *software* aparece ao mundo social e político — como um “intenso bosque mimético”, como uma cópia (analógica) continuamente variável da ideologia, auferindo sua “funcionalidade” de maneira figurativa, tendo isso, de imediato, efeitos de aparência e fetichismo.

Para o autor, enfim, é preciso compreender e politizar a dialética interna, tanto reflexiva quanto ofuscante, da programação, e os demais mecanismos da complexa maquinaria de ocultação e dissimulação do computador, pois são essas que validam e tornam produtiva a relação analógica com a ideologia, e toda a alegoria (a partir de Fredric Jameson) do mundo social e político capaz de ser desdobrada: da história da produção e divisão social do trabalho (em termos corriqueiros, a precarização ou a uberização, hoje) à da fragmentação e atomização de todas as camadas da vida social (o neoliberalismo e as bolhas sociais, hoje).

“Fontiçaria”: *O código como fetiche*, artigo de Chun (2008), é, em parte, uma réplica a Galloway, indo a um tópico que, apesar de apontado e considerado central nos dois textos anteriores, não foi devidamente explorado: a natureza do código-fonte. Sua relevância é óbvia. O código-fonte, presente em qualquer computador, é o ponto de origem e de convergência dos conteúdos, efeitos e extensões dos processos de digitalização. Para a autora, compreender rigorosa e especificamente o *software* — e as novas mídias, em geral — recai inexoravelmente sobre refletir acerca do que vem a ser estas novas fabricações de linguagens de compilação, interpretação e execução a partir do código-fonte.

O texto de Chun prima por revelar-nos toda a complexidade do assunto. O código-fonte abarca “rituais maquímicos e humanos” em demasiadas associações e obscuridades. Por meio dele, o *software* encaminha um sentido mítico

⁹ No original: “*software* is an example of technical transcoding without figuration that nevertheless coexists with an exceedingly high level of ideological fetishism and misrecognition”.

de logos, a saber, integrando palavra e resultado, pensamento e ação, tempo e espaço, execução e inscrição. Tal força integrativa, que se quer performática e desantropomórfica, enquanto linguagem de máquina, só poderia cair em uma dimensão mágica, e é esta a tese de Chun: o código-fonte é uma “fonte mágica”, uma fonticaria (*sourcery*), alcançando um nível de “fetichismo que ofusca as vicissitudes da execução e torna nossas máquinas demoníacas”¹⁰ (Chun, 2008, p. 300), ou seja, tendo execuções ocorrendo em segundo plano, não visualizadas nem representadas. Códigos-fonte funcionam como axiomas velados e espectrais, determinando certos controles e possibilidades de influência sobre eventos futuros.

¹⁰ A autora recupera a noção de daimónion, a voz interior mística de Sócrates. No original: “a fetishism that obfuscates the vicissitudes of execution and makes our machines demonic”.

Entre outras coisas, o artigo é precioso ao evidenciar como a “caixa-preta dos algoritmos” — expressão frequente hoje — procede, na verdade, de resoluções e convenções que estão na gênese e no núcleo da programação. Os atuais modos de vigilância e, mais ainda, de captura, pelos “algoritmos”, eram uma possibilidade prevista já na gênese da programação. Eis algumas das contribuições decisivas da autora, neste texto.

Em *A Miséria da Filosofia: Realismo e Pós-Fordismo*, Galloway (2013) apresenta a seguinte afirmação-interrogação central: “o que deveríamos fazer para que a nossa compreensão do mundo não seja pura e simplesmente coincidente com o espírito do capitalismo?” (p. 352, grifos removidos)¹¹. Diante da inquietude e demanda críticas contra as atuais vigilâncias e capturas, de exploração dos corpos e de concentração de poder e riqueza a partir dos *softwares*, a interrogação recai, em última instância, sobre os sentidos da crítica contemporânea, que não pode ser reduzida aos mesmos mecanismos e suportes cognitivos e tecnológicos responsáveis pela extração de valor, baseados em codificação e processamento de informação por rotinas matemáticas; em outras palavras, baseados em softwarização e capitalização do mundo.

¹¹ No original: “What should we do so that our understanding of the world does not purely and simply coincide with the spirit of capitalism?”

Segue que qualquer corrente atual de pensamento filosófico ou científico que se assente e ornamente, sincrônica e acriticamente, à lógica da infraestrutura pós-industrial contemporânea pode experimentar lícitas acusações de renúncia e cumplicidade. De tal modo, o texto de Galloway — sua produtividade intelectual e contestação crítica — incide sobre os planos e as categorizações de pensamentos científicos e filosóficos congruentes e compassivos aos modelos cibernéticos de captura e vigilância. Ele observa o quanto certas novas correntes de pensamento, especialmente as intituladas realismo especulativo e ontologia orientada a objetos — com destaque à concebida por Graham Harman a partir das filosofias de Alan Badiou e Quentin Meillassoux —, vêm se ajustando ahistórica e acriticamente ao pensamento computacional imperativo hoje, a programação orientada a objetos (JavaScript, C++, Ruby, Objective-C, Lisp, Python).

Sua contestação é oportuna e produtiva, servindo, como bem nota Galloway (2013), como uma “grande linha divisória” entre duas escolas de pensamento,

uma que destaca hoje a lógica simbólica, a geometria, as análises lineares, a teoria dos conjuntos, os algoritmos, o processamento de dados, e assim por diante como fora da história ôntica, isto é, fora da instância da história (mas não necessariamente da história das essências), e outra que reconhece a existência de tal matematização hoje no cerne do modo de produção e, pois, não apenas regendo a história, mas de uma maneira geral é a própria história. A primeira aproximação responderá ao nome de realismo, a segunda, de materialismo¹². (p. 359)

Para Galloway, no atual momento histórico, onde a economia não é somente guiada, mas fundada pela prevalência do software, qualquer posição filosófica que não reconheça a matemática como ao mesmo tempo sintética e histórica, embaraça os conceitos de “absoluto” e “real”, passando a ser passível da acusação de conservadorismo, ingenuidade ou resignação. Afinal, Galloway (2013) indaga e responde: como seria a democracia orientada a objeto de Latour ou Graham? “Suas democracias têm pouca relação com a soberania do povo, somente com as regras do mercado”¹³ (p. 363).

Wark, a partir de dois textos (Wendy Chun: Programando Políticas e Alexander Galloway: a Intraface), escritos já em meados da década de 2010, procurou resgatar e interpretar o debate e as contribuições de Chun e Galloway a respeito do software, assinalando ainda suas próprias visões, discordâncias e questionamentos. No primeiro texto (Wark, 2017a), ela reconhece que a tese central de Chun (software como análogo à ideologia) alcançou notável arqueologia a partir de seu mergulho na área da computação, e de suas variadas conjecturas teóricas que revelaram “o papel da computação no gerenciamento das populações e o cultivo dos indivíduos enquanto ‘capital humano’”¹⁴ (p. 198), sendo Chun pioneira na demonstração e valorização de noções foucaultianas (da governamentalidade, notadamente) para o campo da crítica da digitalização. A combinação das tradições marxistas (código-fonte como fetiche; *software* como forma de propriedade, mercadoria e ideologia etc.) e foucaultianas (código como matriz da governamentalidade; computação e biologia derivadas da mesma episteme etc.) é, para Wark, fonte de convenientes indagações, comentários e críticas, sendo essas conveniências o esteio avaliativo de todo o seu texto, que resulta no delineamento de três questões ou temas para exploração em pesquisas contemporâneas. O programador ou codificador está inteiramente subsumido nas formas e nos processos de trabalho e propriedade com o *software*? De outro modo: devemos aceitar a afirmação de Chun de que o código é fetiche que

¹² No original: “those who consider today that symbolic logic, geometry, linear analysis, set theory, algorithms, information processing, and so on are outside of ontic history, that is, outside the history of instances (but not necessarily the history of essences), and those who recognize that such mathematization exists today at the very heart of the mode of production and therefore, not only drives history, but in some basic way is history itself. One approach will answer to the name realism, the other, materialism”.

¹³ No original: “Their democracy has little relation to the rule of the people, only the rule of the market”.

¹⁴ No original: “the role of computing in the management of populations and the cultivation of individuals as ‘human capital’”.

¹⁵ Wark (2017, p. 200, grifo do autor), em trecho sumarizante, destaca a sua posição: “provavelmente o comando em si mesmo não seja tão comandante, aparecendo também como um gesto que somente restaura o próprio sujeito. Talvez o comando não seja ‘empoderamento’ de coisa alguma, a não ser de si mesmo. A informação tem controle acerca de ambos, objetos e sujeitos”. No original: “perhaps command itself is not quite so commanding, and is a gesture that only appears to restore the subject to itself. Maybe command is not ‘empowering’ of anything but itself. Information has control over both objects and subjects”.

determina o imaginário e controla realmente as coisas? Questão sensível para Wark, autora de *Manifesto Hacker*¹⁵; afinal, o *software* é parte do neoliberalismo ou o *software* é a infraestrutura do neoliberalismo? Wark procura reavaliar tal determinação infraestrutural e questionar a menor relevância que Chun depositou para as lutas e negociações na história da industrialização das tarefas cognitivas e da aplicação dessas na divisão do trabalho, que contribuíram para configurar o software como forma fundamental e distinta de trabalho e mercadoria, de desqualificação, casualização e hierarquia (aqui, lembremos, aparece o tema clássico do construtivismo tecnológico). Por fim, o software seria um caso de fetiche e ideologia? Para Wark, um caminho mais adequado para a compreensão do *software* seria pensá-lo com base em termos desenvolvidos por Alexander Bogdanov, substituição e metáfora básica, afastando-o de pensá-lo como algo que “sustenta e despoltiza” mediante à ideologia, como faz Chun (e Galloway).

Por sua vez, em *Alexander Galloway: a Intraface*, Wark (2017b) comenta e interpreta a noção de *software* no texto *A Linguagem Quer Ser Ocultada: Software e Ideologia*, levando em conta também ideias e discussões correlatas apresentadas nos outros capítulos da obra *The Interface Effect* (Galloway, 2012), que incluiu o referido texto, precavendo que, em Galloway, a propriedade fundamental das mídias digitais, especificamente dos *softwares*, não é bem uma ontologia, mas a simulação de uma. Diferente das mídias anteriores, o *software* é um arranjo remediador entre o computador e o usuário, sendo a instância, o ambiente — a mediação — para as práticas e efeitos atuais, dos usuários, dos objetos; em outras palavras, o *software* aparece como algo mais próximo do campo da agência ética (o que deve ser) do que da ontologia (o que é). O computador é uma “máquina ética”, pois, em última instância, apesar de ser uma força normatizadora ou centralizadora, não define ou determina um mundo; pelo contrário, o *software* “simula a ideologia” a partir de uma “zona de indecisão”, o que abre um interessante debate estético-político sobre as disposições alegóricas da interface. No texto, Wark nos faz entender as implicações e problemáticas dessa “distinta e sutil” caracterização alegórica de Galloway das mídias digitais. Revelemos apenas alguns pontos relevantes do debate entre os dois: como pensar os novos tipos de armazenamento, processamento e transmissão com os quais agora estamos lidando? De que modo isso se materializa ou se visualiza? Qual classe de relações — políticas, especialmente — aparece, então, com os computadores? Ou: qual tipo de estética-política a “máquina ética” computador promove? Seria ainda possível constituir um modelo de interpretação profundo (como os de Marx, Nietzsche e Freud) hoje? Se sim, de qual tipo?

Redes

As duas temáticas seguintes, redes digitais e classes sociais, são apreendidas, evidentemente, a partir do processo mais geral de softwarização. *Protocolos, Controles e Redes* (Galloway & Thacker, 2004), texto que Galloway faz em coautoria com Eugene Thacker¹⁶, esquadrinha as constituições teóricas e inovativas, no campo da cibernética, que levaram a pensar a organização computacional (e biológica) em complexas arquiteturas de interconexões entre nós (*nodes*) e bordas (*edges*). Propriamente, os autores se interessam pela análise das características e contingências cibernéticas via aplicação da teoria dos grafos (a área da matemática que estuda as estruturas relacionais entre os objetos de um determinado conjunto) e dos protocolos (a área da computação que estuda as regras, as convenções e as condições de possibilidade de controle e conexão em determinada comunicação ou transferência de dados entre computadores). A atenção dada às configurações tecnológicas das redes é imprescindível tanto para a compreensão da origem da Internet — da criação de seus diversos protocolos, a saber, *Internet Protocol*, *Dynamic Host Configuration Protocol*, *Transmission Control Protocol*, *Hypertext Transfer Protocol* e *File Transfer Protocol*, sobretudo —, como também da nova dimensão geopolítica aberta a partir disso, que abarca hoje uma complexa rede de *softwares*, plataformas digitais e servidores, em escala planetária, trabalhando com computação em nuvem¹⁷. Em 2004, ao focar os efeitos e as transformações políticas com as redes de computadores, os autores constituíram um texto pioneiro, hoje clássico, problematizando e conceituando os ambientes descentralizados e distribuídos (fluidos, dinâmicos e de longos alcances) e as propriedades controlativas (modulatória, flexível, monitoradora, regulatória) das redes. Uma das prosperidades do texto foi, notoriamente, oferecer parâmetros conceituais de estudos sociopolíticos àquilo que antes Deleuze havia escrito, no campo da filosofia política, sobre as “sociedades de controle”, e Simondon, ainda mais anteriormente, com as suas ontologias e cosmologias das individuações psíquica, técnica e coletiva.

Networks NOW: Obsolescente Demasiado Cedo (Chun, 2015) é um ensaio seminal para compreender a centralidade das redes sociais na definição da prosperidade, coordenação e imaginário social do neoliberalismo. No texto, a autora apresenta os principais argumentos e teses que vem aprimorando em suas duas últimas obras, *Updating to Remain the Same* (Chun, 2016) e *Discriminating Data* (2021).

Para dar consistência aos seus argumentos e teses, Chun retoma alguns conceitos de Fredric Jameson, Benedict Anderson e Mark Granovetter, autores que esclareceram os fenômenos problemáticos da “desorientação pós-moderna”, do “desacoplamento local-global” e do “colapso do imaginário político”, a fim

¹⁶ Professor de “Estudos de Mídia” na universidade The New School, em Nova Iorque.

¹⁷ A obra *The Stack: On Software and Sovereignty*, de Bratton (2015) articulou uma (re)leitura da geopolítica contemporânea neste sentido.

de atualizá-los no atual macrocosmo das redes sociais, de exploração dos fluxos de subjetividades fragmentadas e imersas na e para a produção/exploração de informação, valor, captura, vigilância e controle. “As redes encapsulam tudo o que é novo e diferente sobre as nossas instituições sociais, formações sociais e organizações políticas e militares”¹⁸ (Chun, 2015, p. 289), sendo elas paradigmáticas pela capacidade de mapear e rastrear os fluxos dos afetos, ambientes e capitais. Tal poderosa capacidade é, na verdade, extremamente empobrecedora da vida e de suas relações sociais, pois a engenharia social constituída pelas redes sempre enfoca “nas ações de agentes individuais como agentes individuais, e não como parte da sociedade de massa ou comunidade”¹⁹ (Chun, 2015, p. 295), apurando um imenso dispositivo de assujeitamentos por hábitos repetitivos e dinamismos performativos vazios e precarizados.

De tal modo, a “lógica pós-moderna” das novas mídias é centrada no aperfeiçoamento contínuo e antinômico de mapeamentos e dissipações (*leaks*). Ou seja, as redes sociais, tão logo submetem o mundo a um mapa (geolocalizam, listam, relacionam, catalogam, esquematizam, projetam), lançam sucessivamente novos expedientes (ciclo eterno de obsolescência prematura) para torná-lo novamente poroso, rompendo os limites e embarçando reiteradamente os laços sociais ou as amizades — reduzidas “a matrizes de relação, baseadas em nós e conexões”²⁰ (Chun, 2015, p. 300). Como resultado, as novas mídias e suas lógicas de mapeamento “são movidas por aquilo que buscam conter: a dissipação. Afinal, o que é um amigo nas redes sociais senão uma dissipação?”²¹ (Chun, 2015, p. 301).

As metamorfoses e os custos da ampliação dos contatos e das interações sociais a partir das plataformas de redes sociais tornaram-se extremamente perniciosos para a formação de conexões autênticas e produtivas às coletividades (criação de *crowdsourcing*, cultura *peer-to-peer* e demais interações e afetos colaborativos, horizontais e democráticos, produtivos aos conhecimentos e valores, como muitos esperavam nos anos 2000), precipitando o fracasso ou a exploração tóxica das comunidades, esfacelando suas funções e potencialidades públicas e democráticas às sociedades civis. O fundamento lógico-empresarial de redes sociais, Chun assevera, é a aglutinação serial e esfacelada de indivíduos enquanto *You*s, nunca de indivíduos enquanto *We*. O macrocosmo de *You*s é a unidade básica e suficiente para o mapeamento de conexões e rastreios, importando adestrar e maximizar continuamente as repetições habituais dos indivíduos, administrando-os na referida lógica dissipativa. Os hábitos criados em redes “são indiscutivelmente o que a cultura pode ser na era do neoliberalismo”²² (Chun, 2015, p. 307). A autora descreve a consequência dramática de tudo isso: “Em vez de engajarmos em ações políticas terminantes, adiamos

¹⁸ No original: “*Networks encapsulate everything that is new and different about our social institutions, global formations, and political and military organizations*”.

¹⁹ No original: “*on the actions of individual agents as individual agents, rather than as part of mass society or community*”.

²⁰ No original: “*into matrices of relation, based on nodes and connections*”.

²¹ No original: “*are driven by what they seek to contain: the leak. What, after all, is a social media friend, if not a leak?*”.

²² No original: “*are arguably what culture can be in the era of neoliberalism*”.

e distendemos a ação: definitivamente, estamos incessantemente procurando, mas nunca encontrando”²³ (Chun, 2015, p. 289)²⁴.

O terceiro e último texto do tema-chave redes resultou de um diálogo entre Galloway e Berry (2015), tendo como assunto principal o presentismo de muitas filosofias sociais e tecnologias, que enunciam: “tudo se reduz a redes”. Mark Zuckerberg (“as pessoas são redes”), Donald Rumsfeld (“o campo de batalha é uma rede”), Bruno Latour (“a ontologia é a rede”), John Von Neumann (“a computação é uma rede”), David Joselit (“a arte é uma rede”), Konrad Wachsmann (“a arquitetura é uma rede”). Todas as áreas do saber humano parecem promulgar conceitos e metodologias do tipo, difundindo a “metanarrativa do empirismo reticular” (Galloway). A respeito disso, Galloway expõe suas críticas, lançando também novas suspeitas e interrogações, em direção a um debate sobre os (des)caminhos da filosofia contemporânea — assunto que foi central no texto *Miséria da Filosofia: Realismo e Pós-fordismo*, no tema *software*, e que agora se estende para as redes. De que maneira as “filosofias das reticulações” (ecologias, agenciamentos, redes, sistemas, ambientes), calcadas em paradigmas pós-fundacionalistas, estão em fina associação com a lógica do capitalismo que explora hoje as relações interpessoais? Estaria da ordem do dia abandonar o Deleuze dos “anos 1970” (dos rizomas, das maquinações) para realçar o valor do Deleuze dos “anos 1990” (da sociedade de controle)? Como evitar o abandono de proposições contingenciais e sistemáticas? (Galloway evidencia como o pensamento de François Laruelle ajuda a responder essa questão). De que forma podemos conciliar a tradição hermenêutica das ciências humanas com os modelos empiricistas que abundam na chamada humanidades digitais?

Para Galloway, as tentativas de substituição das proposições e enredos críticos pós-modernistas pelos “empirismos reticulares” — os “Google Deleuzianos”, os “Carl Sagan Deleuzianos” e os “Fraldas Molhadas Deleuzianos”, como ele os classifica — são ainda mais problemáticas, no sentido de esvaziamentos da crítica e, por conseguinte, de falta de enfrentamento da atual miséria do mundo capitalista.

Ao não oferecer nenhuma alternativa à forma de rede, o pessimismo reticular é profundamente cínico porque exclui qualquer tipo de pensamento utópico que possa acarretar uma alternativa às nossas muitas redes invasivas e difundidas. E tudo isso muitas vezes sob a égide de “Deleuze” — nosso outrora querido Deleuze!²⁵ (Galloway & Berry, 2015, p. 7)

A questão não é o “fim da crítica”, mas a nova acepção da crítica “após a descentralização” e a dominância de tecnologias políticas na constituição das estruturas sociais. De tal modo, fazendo eco à posição de Chun acerca da

²³ No original: “*Rather than engaging in decisive political action, we defer and extend action: we are arguably forever searching, but never finding.*”

²⁴ Chun cita William James, que revelou o lado psicológico extremamente conservador do hábito. O hábito é “o enorme volante da sociedade, seu agente conservador mais precioso. Ele sozinho é o que nos mantém dentro dos limites da ordenança e salva os filhos da fortuna das revoltas invejosas dos pobres” (James, 1890 citado em Chun, 2015, pp. 307–308). No original: “*is 'the enormous fly-wheel of society, its most precious conservative agent. It alone is what keeps us all within the bounds of ordinance, and saves the children of fortune from the envious uprisings of the poor.*”

²⁵ No original: “*By offering no alternative to the network form, reticular pessimism is deeply cynical because it forecloses any kind of utopian thinking that might entail an alternative to our many pervasive and invasive networks. And all of this is often under the aegis of 'Deleuze'—our once dear Deleuze!*”

implantação de redes dissipativas e suas conseqüentes destruições dos *socius* e comunidades, a questão hoje é o combate ao “enfraquecimento da sociedade civil”, depois do deslocamento dela por uma “nova configuração de aparelhos, implantações e estruturas [tecnológicas]” (Galloway & Berry, 2015, p. 16)²⁶.

²⁶Galloway cita uma importante tese do artigo *The Withering of Civil Society*, de Michael Hardt (1995).

Classes

A fábula histórica do fim da dominação e do conflito entre classes na “sociedade da informação” é vigorosamente refutada por Wark, desde sua obra clássica de 2004, *O Manifesto Hacker*. Obra que não apenas refutou como lançou novas bases teóricas e questões pertinentes para repensar a dominação e o conflito, esclarecendo, para tanto, as mudanças de paradigmas a partir dos anos 1970, com a inserção dos computadores no cerne da organização capitalista. Da referida obra, destacamos para a discussão os dois capítulos iniciais, *Abstração e Classe*²⁷; além desses, outro texto, o de sua reavaliação sobre o assunto, no ensaio intitulado *A Classe Vetorialista*, publicado em duas partes (Wark, 2015, 2016).

²⁷ Para fins de tradução (projeto acadêmico complementar), os capítulos foram agregados e intitulados *A classe hacker*.

Em 2004, Wark identifica e pormenoriza uma redefinição das classes sociais, efetuando uma periodização esclarecedora. O sentido neoliberal do contemporâneo — destacado por Chun como chave crítica — significa, antes de tudo, uma nova fase de mercantilização, de apropriação privada e de abstração do trabalho, suplantando, em ordem de importância e *locus* do poder, a fase dirigida pela classe pastoralista, mais antiga, condicionada pela primeira natureza — da terra ou da agricultura — na extração de valor e subordinação dos camponeses, e a fase da classe capitalista, assentada na segunda natureza — da indústria e infraestruturas — para extração de valor e subordinação direta dos proletários. A terceira e paradigmática fase, propõe Wark, é a dirigida pela classe vetorialista, profundamente adaptada à extração de valor a partir de uma terceira ordem de natureza, a informação, produzida e/ou gerenciada pelos *softwares-hardwares* e as redes computacionais-sociais. Igualmente, surge uma nova classe subordinada, a classe dos hackers, que informa a terceira natureza. “Hackear é produzir ou aplicar o abstrato da informação e expressar a possibilidade de novos mundos, para além da necessidade”²⁸ (Wark, 2004, p. 7), de modo que a classe *hacker*, ou seja, os diferentes especialistas e criadores das ciências, filosofias, tecnologias e artes, encontram-se numa peculiar ambivalência, entre senhores e escravos, entre apropriadores e expropriados, entre criadores e estereis, sendo coagidos, pela classe vetorialista, a trabalhar em condições em que perdem o controle sobre o que produzem.

²⁸ No original: “*To hack is to produce or apply the abstract to information and express the possibility of new worlds, beyond necessity*”.

Embora os domínios anteriores estejam presentes no contemporâneo, não são mais eles que definem os rumos da mais-valia e das inovações. A coordenação

computacional é abstrata²⁹, e sua ação essencialmente vetorial, no sentido de que ela pode, em princípio, ser implantada em qualquer lugar, tendo como base os procedimentos topológicos dos *softwares*/redes de informações, que preenchem, estendem, comprimem, dobram e entrelaçam globalmente os territórios³⁰. No começo (anos 1970), a coordenação era apenas das finanças, mas hoje,

[a]s finanças se encontram unidas a outros tipos de controle pela informação — a partir do controle de patentes, dos direitos autorais e marcas, das cadeias de suprimentos a partir da logística, do controle da distribuição espacial dos recursos por meio de SIG ou, mais recentemente, do controle de acesso às informações sobre o cenário mutável de pessoas e coisas —, tornando todos eles endereçáveis³¹. (Wark, 2015, p. 5)

Os textos de Wark, suas teses e contextualizações históricas e políticas, despertam, obviamente, uma série de debates. Um mérito da autora está em fugir de um reducionismo a respeito. Há distintas classes dirigentes (pastoralista, capitalista e vetorialista) e expropriadas (camponesa, proletária e hacker), de modo que as suas articulações e expressões político-econômicas levantam diversas indagações e estudos, sendo particularmente significativas as ponderações acerca das formas de liberação/controle da classe hacker. Em 2013, escrevendo suas “considerações acerca do Hacker Manifesto”, Wark avaliou as pertinências e as lacunas entre o que a classe hacker pode ser e o que vem sendo na realidade, bem como a consciência ou inconsciência desta classe enquanto tal.

Eu propus pela primeira vez a tese da classe hacker em 2000 e, nos anos seguintes, ouvi repetidamente que, mesmo que exista, nunca poderá se tornar consciente de si mesma enquanto uma classe. Mas, francamente, acho que a recente política de informação confirma a tese. A classe *hacker* não desfila na avenida atrás de bandeiras vermelhas no primeiro de maio. Mas é totalmente capaz de se organizar em torno da neutralidade da rede, do *creative commons*, do *open publishing* na ciência, desafiando patentes estúpidas e prejudiciais e assim por diante. O equivalente contemporâneo da “consciência sindical” do antigo movimento trabalhista chegou bem e genuinamente³². (Wark, 2013, p. 91)

Recentemente, no livro *Capital is Dead*, Wark (2019) balizou a crescente superioridade da classe vetorialista sobre a capitalista.

Se a classe capitalista é dona dos meios de produção, a classe vetorialista é dona dos vetores de informação. São donas dos extensivos vetores de comunicação, que

²⁹ “Abstrair é construir um plano sobre o qual matérias diferentes e não relacionadas podem ser dispostas em muitas relações possíveis. Abstrair é expressar a virtualidade da natureza, conhecer alguma instância de suas possibilidades, atualizar uma relação em infinitivas relacionalidades, manifestar a multiplicidade” (Wark, 2004, p. 5). No original: “*To abstract is to construct a plane upon which otherwise different and unrelated matters may be brought into many possible relations. To abstract is to express the virtuality of nature, to make known some instance of its possibilities, to actualize a relation out of infinite relationality, to manifest the manifold*”.

³⁰ Na área físico-matemática, o cálculo vetorial compreende as operações matemáticas com grandezas físicas de intensidade, direção e sentido, instituindo relações e intervenções geométricas. Na computação gráfica, pontos, linhas, curvas e outras formas geométricas são regularmente utilizadas na (re)constituição de desenhos, podendo preencher, estender, envolver, comprimir, dobrar e entrelaçar os mesmos sem aumentar o tamanho dos arquivos, pois as informações para as suas (re)configurações estão dispostas como vetores a serem desenhados (não são eventos singulares ou contingenciais).

³¹ No original: “*Finance finds itself joined by other kinds of control through information, whether through the control of patents, copyrights, and brands, the control of supply chains through logistics, the control of the spatial deployment of resources through GIS, or most recently through control of access to information about the shifting landscape of people and things by making all things addressable*”.

³² No original: “I first proposed the idea of the hacker class in 2000, and in the intervening years have repeatedly been told that even if it exists, it can never become conscious of itself as a class. But frankly, I think the recent politics of information bears out the thesis. The hacker class does not march down the boulevard behind red banners on May Day. But it is fully capable of organizing around net neutrality, creative commons, open publishing in science, challenging stupid and harmful patents, and so on. The contemporary equivalent of the trade union consciousness of the old labor movement has well and truly arrived”.

³³ No original: “If the capitalist class owns the means of production, the vectoralist class owns the vectors of information. They own the extensive vectors of communication, which traverse space. They own the intensive vectors of computation, which accelerate time. They own the copyrights, the patents, and the trademarks that capture attention or assign ownership to novel techniques. They own the logistic systems that manage and monitor the disposition and movement of any resource. They own the financial instruments that stand in for the value of every resource and that can be put out on markets to crowdsource the possible value of every possible future combination of those resources. They own the algorithms that rank and sort and assign particular information in particular circumstances”.

³⁴ No original: “During the 1980s and ’90s—influenced greatly by poststructuralism, psychoanalysis, and cultural Marxism—media studies tended to focus on the realm of the superstructure: subjects, texts, ideology, spectacle, language, and so on, whereas today the focus has shifted from the superstructure to the base.

atravessam o espaço. Donas dos vetores intensivos de computação, que aceleram o tempo. Dos direitos autorais, das patentes e das marcas registradas, que capturam a atenção ou firmam propriedades das novas técnicas. Dos sistemas logísticos, que gerenciam e monitoram a disposição e movimentação de qualquer recurso. Dos instrumentos financeiros, que exprime o valor de todos os recursos e que pode ser colocado nos mercados para *crowdsource* o valor possível de todas as combinações futuras possíveis desses recursos. Dos algoritmos, que classificam, separam e atribuem informações específicas em circunstâncias específicas³³. (p. 55)

Diferente de certas visões atuais (a de Ernesto Laclau e Chantal Mouffe, por exemplo), as classes sociais em Wark não são definidas pela via representacional-discursiva, mas a partir das condições das forças produtivas, discordando, pois, daqueles atidos a um “marxismo refinado” (*genteel Marxism*), que dá valor superior às superestruturas cultural e política e “pouca ou nenhuma atenção” às infraestruturas ou forças produtivas (Wark, 2015, p. 220).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante os anos 1980 e 1990 — fortemente influenciados pelo pós-estruturalismo, pela psicanálise e pelo marxismo cultural — os estudos de mídia tendiam a se concentrar no reino da superestrutura: sujeitos, textos, ideologia, espetáculo, linguagem e assim por diante, enquanto hoje o foco mudou da superestrutura à base. Estou pensando no renascimento de abordagens mais arquivísticas e históricas para estudos de mídia (apelidado de arqueologia de mídia), ou a tendência na mídia digital em direção a métodos mais obstinados e orientados para a máquina (estudos de plataforma, estudos de software).³⁴
— Galloway, em conversa com Berry (2015, p. 15)

As teorias críticas da mídia de Chun, Galloway e Wark estabelecem, como evidenciamos, temas e questões gerais que se apresentam em múltiplos entrecruzamentos e diálogos. Contudo é possível notar ênfases e horizontes distintos de críticas e pesquisas arqueológicas em cada um dos autores.

A partir de sua arqueologia dos *softwares* e, tão logo, dos ambientes de redes digitais formados por eles, Chun intenta equacionar, em última instância, uma perspectiva crítica mais aprofundada da cultura neoliberal empossada nos indivíduos mediante contínuos investimentos e ocultamentos de arranjos, processamentos, manipulações e instruções, reconhecendo nos *softwares* uma importante disposição da racionalidade contemporânea.

Conhecer o software tornou-se uma forma de iluminismo — um modo de compreender um todo invisível, contudo poderoso — e essa concepção de software fundamenta seu apelo. O *software* tornou-se uma metáfora para a mente, para a ideologia e para a economia: a ciência cognitiva compreende o cérebro/mente em termos de *hardware/software*; a biologia molecular concebe o DNA como uma série de “programas” genéticos; e a própria cultura foi colocada como uma forma de “software” em oposição à natureza, que é “*hardware*”³⁵. (Chun et al., 2022, p. 4)

Mais recentemente, Chun (2021) vem estendendo sua teoria crítica ao pesquisar as inovações e aplicações das ciências das redes e *machine learning* na geração de novas formas de discriminação e segregação sociais através de depurações de dados.

Galloway, por sua vez, por meio de suas arqueologias das redes, dos jogos digitais e das interfaces, constituiu, nos anos 2000, uma trilogia de publicações, nomeada “alegorias do controle”, examinando especialmente os entrelaçamentos estéticos e políticos contemporâneos via tais dispositivos informacionais. Em relação às redes e aos jogos digitais, enfatizou as suas propriedades tendencialmente anti-hermenêuticas, carecendo estudá-los em suas formações diagramáticas ou maquinicas, que, no caso das redes, geraram uma nova economia política — de gerência, modulação e controle — via protocolos e, no caso dos jogos digitais, evidenciaram um ambiente contemporâneo — de ações, operações, simulações e interações entre sujeitos e objetos — já distinto do paradigma estético cinematográfico e, de tal maneira, repleto de maquinismos cibernéticos e alegorias próprias das atuais sociedades de controle. Com relação às interfaces, seu interesse incidiu posteriormente sobre as novas dimensões estético-políticas — de ofuscação, opacidade e ilegibilidade — dos dispositivos de interfaces (gráficas, de redes, do usuário) diversos, baseados em *softwares*, responsáveis pela atual “cultura visual”, que não implicou, como vimos, em mais transparência e poder narrativo, mas sim na produção de “efeitos de interface” superlotados de figurações, zonas de interação, de significação e de indecisão, servindo, frequentemente, como veículos ideológicos — de controles, capturas, aparências, fetichismos.

Para Galloway, uma atenção redobrada aos atuais “efeitos de interfaces” e aos demais processos de digitalização, associados às diagramáticas do poder, é essencial para desvelar os possíveis âmbitos de subjetivação, resistência e comunização.

Em vez de uma politização do tempo ou do espaço, estamos testemunhando um aumento na politização da ausência — e presença —, explicitando temas como a invisibilidade, a opacidade e o anonimato, ou a relação entre identificação e

I'm thinking of the renaissance in more archival and historical approaches to media studies (dubbed media archaeology), or the trend in digital media toward more hard-nosed, machine-oriented methods (platform studies, software studies)”.

³⁵ No original: “To know software has become a form of enlightenment—a way to comprehend an invisible yet powerful whole—and this conception of software grounds its appeal. Software has become a metaphor for the mind, for ideology, and for the economy: cognitive science comprehends the brain/mind in terms of hardware/software; molecular biology conceives of DNA a series of genetic ‘programs’; and culture itself has been posited as a form of ‘software’ in opposition to nature, which is ‘hardware’”.

³⁶ No original: “Instead of a politicization of time or space we are witnessing a rise in the politicization of absence — and presence — oriented themes such as invisibility, opacity, and anonymity, or the relationship between identification and legibility, or the tactics of nonexistence and disappearance, new struggles around prevention, the therapeutics of the body, piracy and contagion, informatic capture and the making-present of data (via data mining)... The question here is very clearly not one of territorial ‘autonomy’ (Hakim Bey) or a reimagining of space (the Situationists), but rather a question of opacity and unreadability. As McKenzie Wark writes in his fine book *A Hacker Manifesto*, ‘There is a politics of the unrepresentable, a politics of the presentation of the nonnegotiable demand.’ Strictly speaking then, and using the language of ontology, it is not simply that a new ‘cultural logic’ has been secreted from the mode of production than it is a claim about logic itself (a logic of logic), for logic is the science of appearing, just as ontology is the science of being. And to be neat and tidy about things, we ought to remember that these new digital devices are all logic machines to begin with.”

³⁷ A hipótese cibernética “refere-se a um regime epistemológico específico no qual sistemas ou redes combinam agentes humanos e não humanos em comunicação e comando mútuos. Juntamente com os muitos campos relacionados que se assemelham à cibernética — ciências de rede como a ecologia, a teoria de sistemas e a teoria dos grafos; as ciências da decisão econômica, tais como a teoria dos jogos e a teoria da escolha racional; a ciência da informação e do processamento de sinais; o behaviorismo, o cognitivismo e as ciências pós-freudianas

legibilidade, ou das táticas de inexistência e de desaparecimento, das novas lutas em torno da prevenção, da terapêutica do corpo, da pirataria e do contágio, da captação informática e da presentificação dos dados (via *data mining*) ... A questão aqui não é exatamente uma “autonomia” territorial (Hakim Bey) ou uma reimaginação do espaço (os situacionistas), mas sim uma questão de opacidade e ilegibilidade. Como McKenzie Wark escreve em seu belo livro *A Hacker Manifesto*, “Existe uma política do irrepresentável, uma política da apresentação da demanda inegociável”. Rigorosamente falando, pois, e usando a linguagem da ontologia, não é simplesmente sobre uma nova “lógica cultural” que foi ocultada do modo de produção, mas uma afirmação sobre a própria lógica (uma lógica da lógica), pois a lógica é a ciência do aparecer, assim como a ontologia é a ciência do ser. E para estarmos engajados a respeito, devemos lembrar que [os] novos dispositivos digitais são justamente as máquinas lógicas para dar início a isso³⁶. (Galloway, 2011, p. 246–247)


A partir dos anos 2010, Galloway (2021, 2022a, b) vem ampliando suas investigações das dimensões filosóficas e políticas abertas com a “hipótese cibernética”³⁷, buscando sumamente compreender, ancorando-se nas filosofias de Laruelle, Badiou, Husserl e Deleuze, as contingências, os limites e as possibilidades do digital (e do analógico), da matemática e da geometria.

Wark, em seus estudos arqueológicos, em vez de definir um dispositivo específico, preocupou-se em apreender, de forma mais abrangente, as origens e as implicações da nova “lógica cultural” midiática (referida por Galloway, na citação acima) que, no mais das vezes, encontra-se miseravelmente ausente nos estudos críticos contemporâneos.

[A] busca pela compreensão da cultura te leva a compreender a mídia, o que te leva a tentar descobrir algumas coisas sobre a tecnologia. Acontece hoje que as formas refinadas do pensamento marxista ocidental ensinadas nas universidades há várias gerações não são boas para entender como as *forças de produção* realmente funcionam. Isso requer algum conhecimento técnico e experiência reais, ou pelo menos a disposição de admitir que outras pessoas possam saber sobre essas coisas e você aprender com elas. A produção de conhecimento contra-hegemônico só pode ser realmente camarada e colaborativa³⁸. (Wark, 2019, pp. 18–19)

De tal modo, Wark estabeleceu oportunas problematizações e ponderações acerca das teorias e práxis contemporâneas, salientando como elas estão ainda mais decisivamente sendo definidas e estruturadas por dispositivos midiáticos, o que ajudaria a explicar, notadamente, muitos dos atuais (des)caminhos, descuidos e esquecimentos da esquerda progressista ou revolucionária (Wark,

2015, 2017a, b). A par disso, observou por diversas vezes o desafio premente da teoria crítica hoje, se ela não quiser cair em hipocrisia intelectual. A respeito e derradeiramente, seguem duas passagens da obra *Telesthesia: Communication, Culture and Class*, publicada em 2012.

O paradoxo do nosso contemporâneo é que tanto a privatização da informação quanto a expansão de um bem comum informal estão acontecendo ao mesmo tempo. O que pode nos dar esperança é a própria fragilidade da posição vectorialista, que vai contra as propriedades ontológicas da própria informação, e só pode proteger seus interesses por meio de um aumento maciço do nível de coerção legal Se teoria crítica é resistir a tornar-se uma teoria meramente hipócrita, ela deve se envolver com seus próprios meios de produção e distribuição. Uma política hacker é participar e se esforçar para criar, tanto técnica quanto culturalmente, relações abstratas de dádiva, dentro das quais a informação pode não apenas querer ser livre, mas pode se tornar livre³⁹. (Wark, 2012, pp. 147–148) 

REFERÊNCIAS

- Berry, D. M. (2011). *The philosophy of software: Code and mediation in the digital age*. Palgrave Macmillan.
- Berry, D. M. (2014). *Critical theory and digital*. Bloomsbury.
- Berry, D. M. (2017). *Digital humanities: Knowledge and critique in a digital age*. Polity.
- Bratton, B. (2015). *The stack: On software and sovereignty*. MIT Press.
- Chun, W. H. K. (2005). On software, or the persistence of visual knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. <https://doi.org/10.1162/1526381043320741>
- Chun, W. H. K. (2006). *Control and freedom: Power and paranoia in the age of fiber optics*. MIT Press.
- Chun, W. H. K. (2008). On “Sourcery”, or code as fetish. *Configurations*, 16(3), 299–324. <https://doi.org/10.1353/con.0.0064>
- Chun, W. H. K. (2011). *Programmed visions: Software and memory*. MIT Press.
- Chun, W. H. K. (2015). Networks NOW: Belated Too Early. In David M. Berry, & Michael Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 289–325). Palgrave Macmillan.
- Chun, W. H. K. (2016). *Updating to remain the same: Habitual new media*. MIT Press.
- Chun, W. H. K. (2021). *Discriminating data: Correlation, neighborhoods, and the new politics of recognition*. MIT Press.

do sujeito — a hipótese cibernética passou a dominar a produção e a regulação da sociedade e da cultura” (Galloway, 2014, p. 111). No original: “refers to a specific epistemological regime in which systems or networks combine both human and nonhuman agents in mutual communication and command. Along with the many related fields that parallel cybernetics—network sciences like ecology, systems theory, and graph theory; the sciences of economic decision such as game theory and rational choice theory; information science and signal processing; behaviorism, cognitivism, and the post-Freudian sciences of the subject—the cybernetic hypothesis has come to dominate the production and regulation of society and culture”.

³⁸ No original: “trying to understand culture will lead you to understanding media, which will lead you to try to figure out some things about technology. Then it turns out that the genteel forms of Western Marxist thinking taught in universities for several generations now are not good at understanding how the forces of production actually work. That requires some actual technical knowledge and experience, or at least a willingness to concede that others may know about such things and to learn from them. The production of counterhegemonic knowledge can really only be comradely and collaborative”.

³⁹ No original: “The paradox of our times is that both the privatization of information, and the expansion of an informal commons, are happening at the same time. What might give us hope is the very fragility of the vectorialist position, which runs counter to the ontological properties of information itself, and can only protect its interests

P

by a massive ramping up of the level of legal coercion... If critical theory is to resist becoming merely hypocritical theory, it has to engage with its own means of production and distribution. A hacker politics is one of participating in, and endeavoring to create, both technically and culturally, abstract gift relations, within which information can not only want to be free, but can become free”.

- Chun, W. H. K., Soon, W., Wardrip-Fruin, N., & Zhu, J. (2022). Software studies, revisited: A roundtable on the software studies series at MIT Press. *Computational Culture: a journal of software studies*, 9 [preprint]. <http://computationalculture.net/software-studies-revisited/>
- Fuller, M. (2008). *Software studies: A lexicon*. The MIT Press.
- Fuller, M. (2017). *How to be a geek: Essays on the culture of software*. Polity Press.
- Galloway, A. R., & Berry, D. M. (2016). A network is a network is a network: Reflections on the computational and the societies of control. *Theory, Culture & Society*, 33(4), 151–172.
- Galloway, A. R., & Thacker, E. (2004). Protocol, control, and networks. *Grey Room*, 17, 6–29. <https://doi.org/10.1162/1526381042464572>
- Galloway, A. R., & Thacker, E. (2007). *The exploit: A theory of networks*. UMP.
- Galloway, A. R. (2004). *Protocol: How control exists after decentralization*. MIT Press.
- Galloway, A. R. (2006). Language wants to be overlooked: On software and ideology. *Journal of Visual Culture*, 5(3), 315–331. <https://doi.org/10.1177/1470412906070519>
- Galloway, A. R. (2011). Black Box, Black Bloc. In B. Noys (Ed.). *Communization and its discontents: Contestation, critique, and contemporary struggles* (pp. 237–252). Autonomedia.
- Galloway, A. R. (2012). *The internet effect*. Polity Press.
- Galloway, A. R. (2013). The poverty of philosophy: Realism and post-Fordism. *Critical Inquiry*, 39(2), 447–366. <https://doi.org/10.1086/668529>
- Galloway, A. R. (2014). The cybernetic hypothesis. *Differences*, 25(1), 107–131. <https://doi.org/10.1215/10407391-2420021>
- Galloway, A. R. (2021). The gender of math. *Differences*, 32(3), 1–24. <https://doi.org/10.1215/10407391-9479681>
- Galloway, A. R. (2021). *Uncomputable: Play and politics in the long digital age*. Verso.
- Galloway, A. R. (2022a). Golden age of analog. *Critical Inquiry*, 48(2), 211–232. <https://doi.org/10.1086/717324>
- Galloway, A. R. (2022b). The origin of geometry. *Grey Room*, 86, 6–27. https://doi.org/10.1162/grey_a_00335
- Hardt, M. The withering of civil society. *Social Text*, 45, 27–44. <https://doi.org/10.2307/466673>
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury.
- Martino, L. M. S. (2014). *Teorias das mídias digitais: Linguagens, ambientes, redes*. Vozes.

- Rüdiger, F. (2011). *As teorias da cibercultura: Perspectivas, questões e autores*. Sulina.
- Wark, M. (2004). *The hacker manifesto*. Harvard University Press.
- Wark, M. (2012). *Telesnesia: Communication, culture and class*. Polity Press.
- Wark, M. (2013). Considerations on a hacker manifesto. In T. Scholz (Ed.). *Digital labor: The internet as playground and factory* (pp. 89–96). Routledge.
- Wark, M. (2015a). *Molecular red: Theory for the Anthropocene*. Verso.
- Wark, M. (2015b). The vectoralist class. *E-flux Journal*, 65, artigo 4. <https://www.e-flux.com/journal/65/336347/the-vectoralist-class/>
- Wark, M. (2016). The vectoralist class, part II. *E-flux Journal*, 70, artigo 1. <https://www.e-flux.com/journal/70/60567/the-vectoralist-class-part-ii/>
- Wark, M. (2017a). Alexander Galloway: The intraface. In M. Wark (Ed.). *General intellects: Twenty-one thinkers for the twenty-first century* (pp. 211–225). Verso.
- Wark, M. (2017b). Wendy Chun: Programming politics. In M. Wark (Ed.). *General intellects: Twenty-one thinkers for the twenty-first century* (pp. 197–210). Verso.
- Wark, M. (2019). *Capital is dead: Is this something worse?* Verso.

Artigo recebido dia 11 de maio de 2023 e aprovado em 15 de agosto de 2024.