

## A noção de sujeito algoritmizado e sua implicação na cultura digital

*The notion of an algorithmized subject and its  
implication in digital culture*

Cláudia Araújo<sup>1</sup>  
Cleomar Rocha<sup>2</sup>  
Mary Aurora da Costa Marcon<sup>3</sup>  
Olira Rodrigues<sup>4</sup>

### Resumo

O artigo discute a concepção de sujeito enquanto ser social e as implicações dessa noção na cultura digital. Parte-se da caracterização do sujeito algoritmizado nas redes, que se reveste no movimento e fluxo do ambiente complexo, descontínuo e não linear. A partir de revisão bibliográfica, abordagem qualitativa e aproximação fenomenológica, o texto, de orientação teórico-especulativa, infere acerca de valores mantidos sobre os dados gerados, em que humanos e não humanos podem ter o mesmo valor, e conclui que, nas redes, a noção de sujeito se altera, adquirindo características de um sujeito digital, algoritmizado.

**Palavras-chave:** Cultura Digital. Humanos e não humanos. Sujeito Algoritmizado. Performatividade Social.

### Abstract/resumen/resumé

*The article discusses the concept of the subject as a social being and how obvious this notion is in digital culture. It starts from the characterization of the algorithmic subject in the networks, which is coated in the movement and flow of the complex, discontinuous and non-linear environment. From the bibliographic review, qualitative approach and phenomenological approach, the text, with a theoretical-speculative orientation, infers about values collected on the generated data, in which humans and non-humans may have the same value, and concludes that, in networks, the notion of subject changes, acquiring characteristics of a digital, algorithmic subject.*

**Keywords/Palabras clave/Mots clefs:** Digital Culture, Human and non-human, Algorithmic subject, Social Performativity.

---

<sup>1</sup> Pós-Doutora em Estudos Culturais pelo Programa Avançado em Cultura Contemporânea (PACC/UFRJ). Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-Goiás). Mestra em Educação (PUC-Goiás). Graduada em Pedagogia (UEG). Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) Instituto Federal de Goiás (IFG).

<sup>2</sup> Pós-doutorando em Artes (ECA/USP), pós-doutor em Poéticas Interdisciplinares (UFRJ), Estudos Culturais (UFRJ), e em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP), doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA), Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem (UnB) e Licenciado em Letras (FECLIP). Professor do PPG em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG), Performances Culturais (FCS/UFG) e Artes (UnB). Coordenador do Media Lab/ BR. Pesquisador Produtividade do CNPq.

<sup>3</sup> <sup>3</sup> Mestra em Educação (PUC-Goiás). Especialista em Gestão Educacional pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Graduada em Processamento de Dados pela Universidade Metodista de Piracicaba e Pedagogia (UEG). Assessora Pedagógica da Secretaria Municipal de Educação de Anápolis.

<sup>4</sup> Pós-doutora pelo Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Porto em Portugal (FLUP). Pós-doutora em Estudos Culturais pela Faculdade de Letras (UFRJ). Doutora em Arte e Cultura Visual (UFG). Mestra em Educação (PUC-Goiás). Graduada em Letras (UEG). Professora do PPG Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias (PPG-IELT/UEG).

## Sob a égide do digital

A gênese dos efeitos da cultura na contemporaneidade aponta para o sujeito nas redes, no entrelace do humano e do maquínico, uma vez que as implicações da noção do sujeito se deslocam, para um sujeito digital, algoritmizado, com particularidades em sua presentificação, alicerçando-se em uma base digital manifesta a partir da convergência de mídias e linguagens computacionais.

Notadamente, a base ontológica que redefine o sujeito rizomático permite que ele se apresente de distintas formas nas interfaces computacionais, em multiplicidade de versões. Doravante, essa questão aponta para o fato de que os sistemas culturais hodiernos fazem com que os sujeitos se caracterizem em uma lógica distribuída e coletiva, antes restrita a um repertório linear e individual, oriundo da cultura não digital. Assim, sujeitos contemporâneos, na cultura digital, viabilizam distintas tarefas, fazendo concretizar aproximações e diálogos in/próprios entre humanos e não humanos.

A Actor Network Theory (ANT) de Latour (2012) estabelece uma equivalência de humanos e não humanos como atores em rede, em que não há uma estabilização, mas um movimento contínuo de fluxos e interações.

O digital impregna o cenário com mudanças em todas essas esferas e, por consequência, impacta sobre os sujeitos (atores) que transitam em seu fluxo. Tal sujeito, no atual contexto, é atravessado por múltiplos sistemas que agora se arvoram. Sua identidade pode, ainda, ser impactada diretamente por algoritmos que passam a gestar novos dados que, por sua vez, podem orientar atualizações e mesmo extensões de discursividades, que se portam como espaço-tempo de um tecer coletivo, que se amplia sempre ao sabor das intervenções momentâneas da rede.

Essa questão, por certo, se desdobra em algumas breves reflexões. A primeira se refere ao fato de que o sujeito, na óptica digital, ganha novos ares de espaço que se constroem em rede. A segunda, quando faz perceber que os sistemas hoje invadem o cotidiano do sujeito, permitindo-se interconectar com outros afazeres, como se deslocar ao trabalho, por exemplo, atribuindo novos adjetivos às atividades, como dispersa, descontinuada e fugaz e passam a impugnar vestígios que se dirigem às muitas experiências interconectadas.

Diante do exposto e reconhecendo as mudanças promovidas na instância da noção do sujeito e no lastro cultural no qual se insere, vislumbra-se que esse sujeito, a partir da sua ontologia, parece reivindicar a existência de índices que lhe são bastante particulares. Ao se investigar a natureza mesma do sujeito em contextos digitais, percebe-se que este passa a englobar, no processo próprio de sua construção e (des)(re)construção, outros atores que passam a postular vestígios de identidades fragmentadas, transformando, decerto, suas próprias experiências, ensejados por novos agentes (não humanos) envolvidos, que se efetivam em seus deslocamentos ordinários.

Dito isso, infere-se que a interação é lastreada por procedimentos maquínicos que, ao serem interpretados, evocam índices condutores da experiência do sujeito em contexto digital, atravessados por tecnologias digitais em um processo de convergência, dançando nas telas ao sabor das escolhas, multiplicando formas de experienciar, bem como modos de comportamentos, que apontam para novos vestígios afetados em uma esfera coletiva.

Em outras palavras, a conexão humano e não humano na contemporaneidade se estabelece em um decurso de dados geradores de vestígios e vestígios geradores de dados, que se efetivam no espaço-tempo em que a experiência se conforma, em sua urdidura, assentida a propriedade participativa, que parece denotar uma espécie de simbiose.

Uma experiência que se efetiva por entre espaços e tempos à escolha particular do sujeito, que o circunscreve em suas andanças. Uma identidade que não só sobrepõe a narrativa sobre os territórios como, sobretudo, incorpora estes em si. Uma experiência que, embora particular é também coletiva e interconectada aos espaços que, em si, implicam em pontos de existência, como um estado expandido de percepção e consciência (Kerckhove; Almeida, 2015), na transcendência de novas visualidades em relação ao tempo e espaço.

Mais além dos espaços fixos de outrora, o sujeito se tece nos interstícios dos espaços de fluxos. Para Castells (1999), a ideia de fluxo se funda em "sequências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade" (Castells, 1999, p. 436), alinhando existências dispersas, na (re)integração de signos em redes funcionais. Um sujeito que reivindica em seu próprio fazer um conjunto de ações que são conformadas nos fluxos de interações entre distintos atores, em lugares dispersos, e ao mesmo tempo fazendo deste locus um tempo de práticas sociais.

Tais experiências também implicam vestígios que alteram, inclusive, modos de representação comportamental, antes atrelados às narrativas presenciais, mas pelos deslocamentos e paisagens, além de, através da camada computacional, incorporar dados que versam sobre representações numéricas e dados de geolocalização, imputam lógicas que são constituídas pelos e nos percursos que em si, construindo novas territorialidades em um ponto de existência. Lugares da presença, lugares de afetos e significações, locus da experiência que implicam em pertencimentos e apropriações e que reivindicam tempo e experiência para se constituir.

Essas mobilidades pelos territórios informacionais onde a experiência se constrói (Lemos, 2008), transformam a noção do sujeito, agora em rede, com fina camada informacional que, nebulosa, recobre o imaginário comportamental.

Como destacado, se reconhece, ainda, os algoritmos que vêm atravessando a cultura digital – e suas relações com a urdidura tecnológica e social – cristalizando, enquanto forte paradigma, em que a contextura atual mobiliza vetores sociais, tecnológicos e subjetivos em um fluxo que se renova e infla em uma velocidade antes impensada, ao arfar das atualizações que se fundam antes nas trocas constantes e in/precisas entre as camadas cultural e computacional.

Para além dos fluxos em derivas e das derivações de sujeitos, os dados gerados pelos humanos, como vestígios de existências nas redes, formam uma nova tessitura, realizada por algoritmos, e por isso aqui denominada de sujeito algoritmizado. Esse novo sujeito, modelizado a partir de fragmentos/dados digitais, são mais que uma nova criatura de um doutor Frankstein tecnológico: o sujeito algoritmizado é síntese do humano nas redes, suas perambulações, predileções e barramentos. Para além das experiências individuais e sociais, o sujeito algoritmizado é um espectro humano, que pode ser fantasma ou anjo, nas articulações que, definitivamente, trava com o humano.

### Traquitanas e traquinagens

Discutir o fenômeno do sujeito enquanto ser social diante da interface em rede, requer percorrer epistemologicamente os nós (os links) entre os sujeitos humanos e não humanos, ou sujeitos interfaceados, mediados por traquinagens e traquitanas na cultura digital. A licença

poética dessa imagem delineada tem como premissa depreender que os algoritmos transpassados em ambientes numéricos, na rede, permitem ao sujeito, par dialético de humano e não humano, experiências que podem ampliar os sentidos, as percepções, os valores, em um movimento repleto de contradições do corpus social na contemporaneidade e interferir nas esferas da cultura, da política, das ciências, do conhecimento humano e histórico.

A complexidade da bio e semiosfera, centrada ontologicamente no humano, o lança em sistemas artificiais que expandem sua discursividade, metáfora de uma presença em traquitanas de um ciberespaço aberto às traquinagens, realizados por meio de avatares, realidades virtuais e aumentadas, próteses físicas inteligentes, órteses e robôs conectados, inteligência artificial, dentre outros. Esse conjunto se centra no sujeito interfaceado de Edmond Couchot (1998) que, de acordo com o autor, transita em ambientes sintéticos, promovendo ações complexas no mundo dos algoritmos que atingem os processos de obter, elaborar e auto/reorganizar os dados, modificando o contexto social em simbiose com as relações humanas.

O corpo conectado e sua interação com os sistemas digitais gera uma zona ou espaço como expressão que articula o biológico e o maquínico e suas inter/subjetividades, em diversos tempos e espaços e em provocações para experiências do desejar, do sentir, do con/viver e do devir da in/consciência social.

Pares dialéticos contraditórios, interconectados e complexos, o humano e não humano, que ecoam o corpo na cultura digital, desvelam um cenário histórico a partir do desenvolvimento da ciência da computação com seus algoritmos dispostos nas redes sociais.

Couchot (2012, p.92-93) nos apresenta uma breve descrição do percurso das ciências cognitivas, demarcando os períodos em que um conjunto de pesquisadores do século passado (idos de 1950) e de diversas áreas, estudiosos da cibernética, reuniram-se, entre eles “matemáticos, físicos, biólogos, especialistas da teoria dos sistemas e jogos, da informática, antropólogos, psicólogos, neurologistas, linguistas e filósofos” no sentido de empreender esforço em busca de ampliar as capacidades do espírito humano, o raciocínio, linguagem, planejamento, percepção e a consciência.

Neste primeiro momento, descrito pelo autor como a origem da ciência da cognição, ciências cognitivas ou ciência das tecnologias da cognição, revela a necessidade dos pesquisadores em contraporem ao pensamento cartesiano, o que significa tratar o pensamento e o espírito de maneira natural sem dicotimizá-los. Seguindo a lógica descritiva de Couchot (2012), advém períodos sucessivos tais como: a cibernética, o cognitivismo; o conexãoismo; e a quarta e última etapa, que refuta as anteriores no sentido de que a cognição depende das ações sensorio-motoras de nosso corpo, como “ação encarnada” (Couchot, 2012, p. 93), dissecando e simulando os processos mentais de criação.

Esse breve percurso histórico, ancorado em Couchot (2012), visa discorrer sobre outras ontologias para o sujeito social algoritmizado e sua implicação no contexto da cultura digital. Nesta condição, do humano e não humano repousam as traquitanas e traquinagens em redes digitais e sociais. O termo traquinagem, em sentido lato, refere-se ao comportamento brincalhão e irrequieto, mas sobretudo como uma brincadeira maldosa (Michaelis, 1998).

As traquinagens, aqui tomadas como comportamentos intencionais e até institucionais, na propagação de fake news por robôs ou redes de bots que propagam (des)informações nas redes sociais como o Twitter, WhatsApp, Instagram, Facebook, entre outros aplicativos de mass media, interferem nos setores humanos e sociais, como a política, a saúde, a educação.

Anteriormente, outros aparatos tecnológicos eram utilizados no sentido de disseminação da mensagem em massa, e ainda convivem e ressoam as informações, acopladas ou não ao digital, como o rádio, a televisão, o cinema, mas o diferencial dos aplicativos agora em rede é que o humano pode interagir com o não humano, (re) estruturando a comunicação, construindo sub-redes com novas percepções e corroborando ou não com a mensagem, promovendo uma verdadeira "telenoia" (Ascott, 1993).

Na condição ciborgue há de se reconhecer a responsabilização, a ética e a política que emanam do fenômeno e interagem com as estruturas sociais da cultura, da política e do Estado, o que depreende a consciência das estruturas sociais que afetam e são afetadas por essas experiências, haja vista que as tecnologias são re/produzidas historicamente pelos indivíduos e suas simbioses. Uma ideia do entrelaçamento de experiências que repercute nas relações desterritorializadas do (bio)poder, da (bio)política e só a percebe quem dela padece, ou não a tem (Santaella, 2016)

Observar o comportamento dos sujeitos sociais, as traquitanas e traquinagens e suas implicações em/nas redes interativas na cultura digital do mundo natural, representa pensar na condição dos algoritmos, bits e bytes, em atravessamento no caminho da humanidade, projetando algoritmos, streams, novas ontologias, novas práxis coletivas e práticas complexas.

### **De práxis coletivas e de práticas complexas**

A práxis, como ação transformadora no social e individual, permite-nos compreender para além da prática, antevendo a sua complexidade. O indivíduo em momentos de somatização das ciências, codifica-se em padrões instituídos na sociedade, modelos comportamentais designados por sistema conexo de religião, ideologias, retóricas de aceitação entre humanos e não humanos, como ações regidas por parâmetros mediados pela memória e tradição. Desse modo, do coletivo ao indivíduo, a práxis trata de percepção da sociedade constituída por redes e fluxos tecnológicos em dinâmicas ontológicas culturais.

A compreensão do ontológico cultural nas redes requer a leitura de conteúdos performatizados pelos seres sociais em algoritmos personificados no oceano cibernético de sistemas de recomendação, gerados pelas plataformas de streaming, ainda que isso, por si só, não esgote essa ontologia. Somos convidados a ler livros, assistir filmes e séries em programas de transmissão como Netflix, Amazon, ouvir músicas, podcasts em serviços de streaming, como Spotify, seguir canais de conteúdos e entretenimentos e assistir a vídeos em plataformas como YouTube, a partir de pesquisas de comportamentos nas redes. O comportamento do sujeito algoritmizado pela rede é sondado por suas preferências, e nesse sentido, há uma indicação de nossos gostos manifestados nas relações com os objetos e sistemas técnicos mesclados em mensagens como “Recomendados para você”.

As ferramentas de big data realizam a sistematização do volume de dados que forma as características dos sujeitos que a utilizam, organizando o peculiar ser coletivo no campo da arte, trabalho, entretenimento e outros. Desse modo, é latente discursividades como “achamos que você vai gostar”, mesclando o sujeito singular e o coletivo, em opções simultaneamente universais e personalizadas, a partir de algoritmos produtores de análise de padrões de comportamento. Essa análise, para além de massiva, observa uma matriz

complexa capaz de atender demandas individuais no coletivo e coletivas no individual. Nessa dialética, os sujeitos se convertem em dados, modelados por empresas, em processos que captam predileções e as convertem em iscas informacionais.

Nesse olhar panorâmico, cabe problematizar as práticas culturais e suas manifestações na sociedade contemporânea. A narrativa, centrada na massividade da discursividade, não é única, mas simultaneamente massiva e pós-massiva. Ao mesmo tempo que gera um cibionte, ela personaliza o acesso, mesclando conforme a lógica de programação e de inteligência artificial. Uma perspectiva do humano e digital em uma cultura de objetivação e subjetivação, físico e digital: o humano é digital e vice-versa, pois a tecnologia é humana. Estabelecem-se, por meio dos algoritmos, mecanismos de leitura da mente (aspectos culturais e sociais) e modelos comportamentais observáveis, codificados em operações cognitivas de catarse dos sujeitos, representando uma rede neural e tecnológica de desenvolvimento a partir de conduções intuitivas e compreendidas nas habilidades cognitivas de linguagem e nos mecanismos de constituição de uma práxis histórico-cultural.

As ações coletivas manifestadas nas interações sociais podem ser intituladas de práxis nos hiatos humanos (separação indivíduo e sociedade). Trata-se de espaços onde o social impera por meio de conjunções multiterritoriais e subjuga os indivíduos às escolhas realizadas por algoritmos. Nesse cenário, prevalece a desigualdade metaforizada nas relações de poder, descaracterizando os sujeitos em seus modos de pensar e atuar nas relações assimétricas constituídas com os objetos que adquirem.

Nesse entremeio dos fluxos existentes na lógica das plataformas, observa-se que o sujeito tem seus desejos objetivados pelos algoritmos nas plataformas. Granulam-se percepções individuais em práticas coletivas a partir de insumos corporativos, onde o sujeito é intitulado de usuário, sendo despersonalizado pelos bites e registros computacionais.

A tecnologização humana se concretiza em plataformas criadas pelos seres humanos a partir de metadados em relação humano-digital, com propósitos específicos de pesquisa, desejos, acessos e compartilhamentos de conteúdo, prestação de serviços, entre outros: "busca" (Google), padrões de deslocamento de tráfego (Uber), relacionamentos (Facebook, Instagram, ClubHouse, TikTok - comportamento descolado do sujeito), gosto musical (Spotify), etc. Nesse sentido, compreende-se as tecnologias como suportes, estruturas e valores para os diferentes estilos de vida. Tais tecnologias podem ser compreendidas como



neutras, carregadas de valores, autônoma ou humanamente controlada pelos indivíduos (Feenberg, 2003), caracterizadas como determinista; instrumentalista; substantivista.

A necessidade individual ou coletiva submete a tecnologia enquanto produção humana a uma especificidade de satisfação de desejos, podendo, a partir de ações e técnicas valorativas ou neutras, autônomas ou humanamente controláveis, criar vínculos afetivos com não humanos, como a Siri - assistente pessoal utilizada em iOS, macOS e watchOS. Dito isso, quando se direciona a questão da técnica para o produto e não para o produtor, pode incorrer em uma compreensão ingênua do modo de existência humana e, conseqüentemente, nas práticas coletivas distantes de uma dialetização ideológica, a partir da consciência crítica do comportamento do sujeito atomizado nesses espaços rizomáticos, via Teoria Crítica da Tecnologia (Feenberg, 2003).

### **De arfar e do inflar: in/precisões**

Ainda que os processos de subjetivação e aculturação, individual e social, respectivamente, não tenham se alterado na sociedade contemporânea, claro está que, a partir do envolvimento da ciência e da tecnologia, alcançam-se novas configurações, formando um zeitgeist significativamente distinto daquele que caracterizou momentos históricos anteriores.

O digital, ao se alinhar ao pensamento e às sinapses (Tenório, 1998), encontra o lócus para uma naturalização ontológica: a cultura humana, onde se alastra de modo acelerado (Coelho, 2019; Bauman, 2001). Para além de uma invenção, a sociedade contemporânea parece ter descoberto, via método científico, as engrenagens do pensamento, essência do digital e do humano. A máquina semântica, o computador (Nöth, 2001) perscruta o mundo natural, deixa sua conformação objetual primária, passa a se acomodar segundo sua gênese, o ato de computar, e não seu modelo físico, dos mainframes aos computadores pessoais. Os aparatos tecnológicos se camuflam e se inscrevem em outros objetos, via Internet das Coisas (IoT), passando a ser percebidos como inteligentes. São relógios, TVs, geladeiras, cidades..., a inteligência, medida humana da cognição, está indelevelmente inscrita nas coisas do mundo, tendo o humano como diapasão.

Ao transpor a barreira cerebral, a inteligência humana transborda e alcança os objetos, que não são mais artefatos que registram o pensamento, mas estão propensos a realizar

atividades cognitivas, em profícua relação com os humanos, uma síntese colaborativa entre humanos e não humanos. Esse transbordamento parece marcar não apenas um determinado momento histórico da cultura, mas formá-la, conformá-la em um estágio evolutivo do planeta, cambiante para o bem e para o mal. Ao aproximar o cérebro das coisas do mundo, via inteligência transbordante, o planeta responde, por vezes, convulsivamente. Como moradores dele, somos impactados natural e culturalmente.

Ao promover a aproximação entre humanos e não humanos, situa-se uma certa imprecisão de suas fronteiras e em suas implicações (Nicolelis, 2011; Johnson, 2003). Humano e não humano já não são opostos, já não são extremos. Antes, são siameses na condição contemporânea. As noções de sujeito individual e coletivo, natural e cultural, criam imbricações e implicações complexas, forjando uma cultura revolucionária, disruptiva, verificável na expectativa de vida humana e na população mundial, que se multiplicam nas últimas décadas.

Nessa nova condição humana, os algoritmos processam grandes volumes de dados, extraídos das ações humanas nas plataformas digitais, e criam personas que modelam produtos. Em outras palavras, os algoritmos criam novas perspectivas de sujeitos sociais, acomodando e direcionando a própria condição da performance cultural (Rocha, Nascimento, Soares, 2021), na exata medida em que produtos da cultura são modelizados, produzidos e consumidos a partir da lógica algorítmica. Há uma cultura mesclada, tonalizada por agentes não humanos, humanamente produzidos como cultura, a cultura contemporânea.

Essa mescla faz arfar argumentos e inflar comportamentos em redes, os primeiros nem sempre amparados por sensatez, os segundos nem sempre circunscritos por civilidade. Aqui, emissores com identidades camufladas encontram nos números o pressuposto para sua validação. De outro lado, um sem número de humanos descuidados e não humanos muito bem cuidados repercutem os proto argumentos, virtualmente plantados, e os atualizam com o buzz das redes (Rocha, 2019). Ao fazê-lo, fazem orbitar uma certa e instável confiabilidade, que por número pode se sobrepor à própria noção de verdade.

Nesse arfar e inflar, as guias tecnológicas que perscrutam o humano são as mesmas que investem sobre eles, em um amontoado de links e sugestões que, definitivamente, orientam a cultura. Mas enganam-se aqueles que veem os recursos tecnológicos como protagonistas dessa performance. Em verdade, é a tecnologia, conhecimento técnico validado pelo método

científico, cuja missão é o controle (Feenberg, 2003), que desliza sobre a humanidade, como corpo coletivo, que faz entrever novas culturas, tão instáveis e fragmentadas quanto o digital, quanto o pensamento humano.

E se assim o é, será preciso insistir no fato de que a tecnologia, como conhecimento, está inextricavelmente vinculada ao humano e à cultura, fadada a inanição fora desse contexto. Em outras palavras, não há tecnologia que não seja humana. Os sujeitos algoritmizados são uma síntese do humano, em sua individualidade movente nas redes, e em sua coletividade, ao apontarem vetores comportamentais e estéticos em grandes massas de dados. A emergência em compreender tais fenômenos parece cada vez mais evidente (Johnson, 2003), quer seja pela oscilação do não humano no humano, quer seja pela noção de sujeito e suas implicações na cultura digital. **IMAGEM/GRÁFICO** - anexar imagens no corpo do texto, em resolução de 72 dpi ou superior. Imagens de baixa resolução poderão ter solicitação de reenvio. Ao utilizar imagens, certifique

## Referências

- Ascott, R. (1993). "Telenoia". In: Adrian, Robert (ed.), *On Line – Kunst in Netz*. Graz: Steirischen Kultuiniative.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo, Paz e Terra.
- Coelho, T. (2019). *eCultura, a utopia final: inteligência artificial e humanidades*. São Paulo: Iluminuras, Itaú Cultural.
- Couchot, E. (1998). *La Technologie Dans L' Art – De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.
- Couchot, E. (2012). *As ciências cognitivas e a pesquisa na criação artística e a estética*. vol.10 no.20 p. 91-99. Ars: São Paulo. Recuperado de: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202012000200090](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202012000200090).
- Feenberg, A. (2003). *O que é filosofia da tecnologia?* Recuperado de [https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg\\_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf](https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf).
- Kerckhove, D. de, & Almeida, C. M. de. (2015). From Point of View to Point of Being. In: *Poéticas Visuais*, Bauru, v 6, n. 1, p. 116-129. Recuperado de: <http://www.poeticasvisuais.com.br/wp-content/uploads/2016/03/V6N1-final-Destaques.pdf>.
- Latour, B. (2012). *Reagregando o social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede*. Salvador: EDUFBA.

- Lemos, A. Mídia locativa e territórios informacionais. (2008). In: SANTAELLA, L., & ARANTES, P. (orgs.). *Estéticas tecnológicas - novos modos de sentir*. São Paulo: Educ. p. 207-230.
- Johnson, S. (2003). *Emergência: A Vida Integrada de Formigas, Cérebros, Cidades e Softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Michaelis. (1998). *Moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos. Dicionários Michaelis.
- Nicolelis, M. (2011). *Beyond Boundaries: The New Neuroscience of Connecting Brains with Machines— and How It Will Change Our Lives*. New York: Times Books.
- Nöth, W. (2001). Máquinas semióticas. *Revista Galáxia*, n. 1, p. 51-73.
- Rocha, C. (2019). *Inquietações: sociedade, inteligência e tecnologia*. Goiânia: Gráfica UFG. (Coleção Invenções).
- Rocha, C.; Nascimento, H. A. D. do, & Soares, F. A. A. de M. N. (orgs.). (2021). *Humanidades digitais: performatividades na cultura digital*. [Ebook] Goiânia: Cegraf UFG. (Coleção Invenções).
- Santaella, L. (2016). *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus.
- Tenório, R. M. (1998). *Cérebros e computadores: a complementaridade analógico-digital na informática e na educação*. São Paulo: Escrituras Editora. (Série ensaios transversais).