



Midiatização Algorítmica e a ideia de mídia invocacional de Chris Chescher¹

Algorithmic Mediatization and Chris Chescher's invocational media

Lucio Pereira Mello

Palavras-chave: mídia invocacional; economia política da captura; Chris Chescher; Perceptron.

E se os computadores fossem vistos duplamente como ápice e como a forma mais utilitária da história das invocações? Com essa pergunta o professor da Universidade de Sydney, Chris Chescher, tem, provocativamente, tensionado os cânones da história da computação para uma outra mirada.

Por meio de seu livro ainda não traduzido *Invocational Media*, Chescher (2024) nos faz repensar sobre o aspecto invocatório que o prompt, a barra de busca e a consulta e a Alexa apresentam para que as máquinas informacionais podem proporcionar a quem as "usa" e como esses formatos se inserem perfeitamente em um ideário capitalista de jornada do herói e de uma narrativa de busca por desejos e necessidades.

A forma ensaística com que Chescher aborda a questão das máquinas cibernéticas e da sua relação com os estudos de mídia, trazem um interessante aspecto para os estudos das midiatisações. Este resumo expandido é motivado pela leitura da obra em tela e por uma pergunta: Como seria pensar a midiatisação algorítmica por

¹ Trabalho apresentado ao VII Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais. POSCOM-UFSM. Santa Maria, RS. ECA-USP. São Paulo/SP.



meio da noção de Chescher de invocação? Como poderíamos pensar uma mediação invocacional?

O exercício consiste justamente em colocar em atrito o conceito de mediação, em particular o que chamamos de quarta mediação, ou que se tem convenido chamar de mediação algorítmica, com a noção de mídia invocacional. Para isso, pretendemos, neste resumo expandido, em uma primeira parte, apresentar de forma breve as ideias de Chris Chescher baseado em sua publicação. Em um segundo momento pretendemos analisar como a noção de invocação pode ser cotejada, ainda que preliminarmente em estudos de mediação em sua dimensão algorítmica e como ela coaduna com uma ideia de economia política da captura (Agre, 1994).

1. A mídia invocacional de Chris Chescher

O pesquisador australiano, no início do livro vai divergir da história oficial da computação, relacionando a uma “pré-história da mídia invocacional se referindo a dispositivos invocacionais como botões e chaves, que simplificam tarefas ao permitirem usuário a invocar resultados pré-determinados com maior ou menor esforço físico ou mental” (Chescher, 2024, p3)

Em seguida, uma lista dá indícios de como a percepção sobre o que constituiria uma mídia invocacional. Entre os exemplos estão: “invocação é um antigo ato mágico (...) invocando um não-humano externo (deus) para orientação, apoio ou intervenção em uma crise”. Ou “[n]o discurso computacional, uma invocação é um evento programado que chama outro processo ou recurso (como uma sub-rotina, objeto de software ou dispositivo periférico)”. Ou ainda “[a]s invocações geralmente justificam o exercício do poder (como invocar leis, regulamentos, direito divino ou um mandato democrático)”, entre outros. (ibidem, p4-5).

A extensa lista de usos do termo invocação tenta mostrar o raciocínio do acadêmico australiano e sua sustentação de que a invocação tem sido “traduzida,



miniaturizada, acelerada, mercantilizada e posta em um diagrama técnico e se tornado a forma dominante de mediação hoje” (idem, p.14). O deslocamento da primazia do cálculo para a capacidade de programar, de determinar, de prever, em suma, de produzir algoritmos, para agora ser uma mediação centrada na performatividade invocatória.

Em outro trecho ele aponta como a invocação altera a forma de se entender as mídias, e por conseguinte adicionamos: as mídiatizações.

Considerando a especificidade da mídia invocacional, podemos observar como elas são materialmente e diagramaticamente diferentes de outras mídias. Por exemplo, de forma contrastante, as mídias impressas estão baseadas na impressão de tinta em superfícies e circulam fisicamente entre leitores. As mídias por transmissão (broadcast) por outro lado, são baseadas em centros institucionalizados de fluxos de produção da transmissão do som e imagem, usando ondas de rádio ou frequências através de um território de audiências e aparelhos receptores. Por comparação, as mídias invocacionais operam através das sensações, transformando, armazenando e expressando diferenças por componentes miniaturizados e endereçáveis globalmente. Através de mágica invocacional essas mídias são reconfiguráveis, controladas por software e metamídias metamórficas.

Com a proliferação da mídia invocacional a vida cotidiana se torna crescentemente mediada por invocações digitais eletrônicas. O meio oferece ambientes de invocação nos quais ações são metaforicamente configuradas: abrir um navegador da internet, entrar em um motor de busca, ir para frente e para trás, jogar um jogo entre outros. A mídia invocacional tipicamente invoca metáforas materiais para estabelecer novas ambiências de mídia. Lemos textos e imagem de um tablet e leitores digitais da mesma forma que livros e revistas impressos a tinta. Invocamos por filmes dos serviços de streaming ou na Smart TV, bem como pelo telefone, sintonizando-os em canais de TV, assistindo a um filme como fazíamos com o CD e VHS, ou como íamos às salas de cinema. (...) No entanto à medida que estas [as mídias invocacionais] são novas experiências, elas reterritorializam práticas culturais de longa duração e respondem a desejos de longa duração no imaginário cultural por poderes invocacionais (Chesher, 2024, p10).

O invocar equivale, ao que se costuma chamar *feedback* e traduzir como *responsividade*. Chesher ressalta, no entanto, que tal dispositivo só faz sentido se



houver uma base de dados para análises e inferências, se houver um contexto no qual ele possa pegar um dado e colocá-lo sobre um novo formato, em uma nova forma, informá-lo – uma vez que sua estruturação e funcionalidade é essencialmente estatístico. Outro aspecto: quanto maior a base de dados, mais eficazes se tornam as inferências estatísticas que o aprendizado maquínico (*machine learning*) poderá gerar, o maior o número de informações e inferências que podem ser extraídas desse contexto.

A necessidade de bases de dados é um dos problemas que emergiram para as máquinas informacionais atuarem entre si de forma sistêmica: organizar e coletar dados, significa – o que veremos agora, para discutir a importância dos dispositivos cibernéticos – não apenas produzir *feedbacks*, mas também organizar, a partir da máquina, formas de ver, de escutar, de se localizar, de comunicar, de armazenar, de transportar, de inferir, de gerar informações, de traçar tendências, de identificar padrões e de prever, antecipar e prever.

2. Invocação e Midiatização Algorítmica

A extensa lista de usos do termo invocação tenta mostrar o raciocínio de Chescher ao criar o termo, que ele atribui a três níveis de interrelação: 1) invocação sociotécnica; 2) invocação experimental; e 3) invocação de discursos e montagens amplas [*wider assemblages*]. Essas três dimensões vão guiar a obra de Chescher e, acredito, podem ser uma referência importante nos estudos da midiatização algorítmica, uma vez que, *mutatis mutandis*, podemos pensar em: 1) midiatização algorítmica sociotécnica; 2) midiatização algorítmica experimental (no sentido de preconizar e priorizar a experiência) e; 3) midiatização algorítmica de discursos e montagens amplas. Se pensarmos ainda estes três aspectos com os três tipos de abordagem sobre midiatização teríamos um diagrama interessante em que um eixo contraposto a outro poderia oferecer análises e cruzamentos profícuos.



Outro ponto são os termos derivados de invocação que o autor australiano se vale para mostrar as variações da mídia invocacional. Como o termo em inglês remete ao verbo *invoke*, Chescher vai aprontar correlatos, a saber: *evocational*, *avocational*, *convocational* e *vocational*, que traduziremos, respectivamente, por evocacional, passatempo, convocacional e vocacional. Tais termos remetem, na ordem, a memória; a diversão, lazer, hobby; chamado; e vocação.

Ao formular o aspecto invocativo, o autor australiano traz à baila a noção de performatividade, se valendo de constructos da linguística de Austin como referência. A dimensão performativa das mídias invocacionais interessa ao estudo da midiatização, sobretudo àquela algorítmica, à medida que, desde os estudos de transmídia, a dimensão performativa se torna parte integrante das mídias eletrônicas, digitais e algorítmicas. No caso das mais recentes, se pensarmos em uma mídia invocacional por excelência como a Alexa ou Siri, há toda uma construção da fala e das formas de falar destes dispositivos que emulam simulam a performatividade de uma pessoa em uma conversa em parte formal e obediente, em parte informal e propositiva.

As formas de interação via texto por meio de Large Language Model (LLM) como ChatGPT, Gemini, entre outras, também possui uma carga de performatividade maquínica, programada, que evolui conforme esses aplicativos são usados e retro-alimentados.

3. A invocação e percepção e a economia política da captura

A invocação aparece, portanto como uma parte essencial do que se denominou como a criação de dispositivos de governamentalidades (Foucault 2008) formadores uma subjetividade e, por sua vez produtor de sujeições. (Mello, 2024). Ela coaduna com a noção de novas formas de coerção dos sujeitos, quiçá agora em uma nova etapa pós-neoliberal, algo ainda a ser confirmado, mas que fazem parte de mecanismos de uma dominação do que Mckeinze Wark (2015) identificou como espaços vetoriais, em que



criadores de valores desta nova modalidade de circulação da produção de valores, os hackers, vão ser agentes econômicos relevantes, são no entanto capturados por agentes capazes de apreender e capturar a fluidez informacional, agentes que Wark identifica como vetorialistas.

A referência ao Manifesto Hacker em *Invocational Media*, apresenta uma visão crítica e desconfiada da noção de capitalismo de vigilância (Zuboff, 2018) quando realça o ponto da nossa contribuição voluntária e espontânea toda vez que usamos das mídias invocativas. Algo que saudamos com entusiasmo, a medida que compartilhamos do mesmo questionamento, preferindo em pensar em uma economia política da captura, algo que coaduna com a pesquisa de Chescher, tendo como referência a obra de Philip Agre. Este último chamará esse contexto no qual a quarta midiatização pode ser identificada, de economia política da captura (ver *Surveillance and Capture Two Models of Privacy*, em *Information Society*, 1994). Trata-se de um deslocamento que ajuda a compreender que, sob os preceitos da privacidade (e, acrescento, da segurança) o uso massivo de machine learning estaria inaugurando uma nova forma de fruição em que a captura de dados estaria inaugurando uma nova racionalidade político-econômica, que por sua vez, depende da midiatização algorítmica.

Alexander Galloway, recupera a contribuição de Agre e reitera o caráter voluntário de nossa adesão a essa máquina informacional mundial, em que aspectos de percepção háptica e linguística, operadas por máquinas, desempenham um papel importante

Likewise Agre characterized the capture model, contrasting it point for point with the surveillance model. Instead of being secretive and surreptitious, capture actively intervenes. Instead of having affinities with states or political movements, Agre insisted that capture's goals were "philosophical" rather than political; capture technologies have structural effects and aspirations, whereas surveillance technologies have territorial effects, according to Agre. And, perhaps most importantly, Agre wrote that capture technologies are not visual so much as linguistic, and are not centralized so much as decentralized.



(Galloway, 2022, in:
<http://cultureandcommunication.org/galloway/agre-zuboff>).

Vejamos, por exemplo, que no caso de um dispositivo como a Alexa a própria noção clássica de interface gráfica é tensionada e ressignificada. Estaríamos então criando outros tipos de interfaces: sonoras, táteis (pensemos na tela dos smartphones)? Provavelmente.

E tal pensamento vai em direção a um novo dispositivo identificado como *Perceptron* (MELLO, 2024). Por meio de sensores e mecanismos digitais – e também como vimos, pela invocação – vivemos a era de uma adesão voluntária a máquinas digitais, providas de câmeras, microfones e geolocalizadores, capazes, de perceberem onde estamos, o que vemos, o que escutamos.

A captura destes sinais, posteriormente digitalizados, são hoje em dia parte essencial de um modelo em que máquinas se comunicam e produzem dados por meio de inferências algorítmicas. Em síntese, defendemos que a economia política da captura hoje se encontra consolidada e é operacionalizada por uma mediação em que o algoritmo desempenha papel central para uma apreensão maquínica e utilitarista das subjetividades e seus rastros digitais. A invocação, nesse contexto, representa um aprimoramento das formas de captura.

Referências

AGRE, Philip. Surveillance and Capture Two Models of Privacy. In: Information Society nº 10(02) p101-127. 1994

CHESCHER, Cris. Invocational Media. Reconceptualizing the Computer . Londres, Bloomsbury.2024

FOUCAULT, Michel. Segurança, território e população. Curso dado no Collège de France (1977-1978). São Paulo: Martins Fontes, 2008

GALLOWAY, Alexander. Agre x Zuboff in <http://cultureandcommunication.org/galloway/agre-zuboff> . Consultado em 30 de janeiro de 2022.



**Anais de Resumos Expandidos
VII Seminário Internacional de Pesquisas
em Mídia e Processos Sociais**

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 7 (2025)

MELLO, L.P. O Perceptron: Ensaios sobre mediação, subjetividade neoliberal e sujeição algorítmica. Tese de Doutorado. PPGCOM FAC; UnB. junho 2024. in: <http://repositorio2.unb.br/handle/10482/51195> último acesso em 20/02/2025

WARK, Mckinze. The Vectoralist Class. E-Flux Journal, nº 65 - maio agosto 2015. em: <http://supercommunity.e-flux.com/texts/the-vectoralist-class/> . Acesso em: 27/09/2021

ZUBOFF, Shoshanna. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Nova York. Public Affair. 2018