

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

O Transversal da história: Interface e interatividade nas plataformas multimídias¹

Régis Orlando Rasia²

Resumo

A abordagem deste ensaio dar-se-á sob as interrelações das “faces” sujeito-computador na construção do conhecimento tomando a história como interface. Com a internet e as estruturas interativas disponíveis, verificam-se a potencialização dos processos da mediação pelas chamadas plataformas. Diante desses pressupostos analisaremos a plataforma criada denominada *Mil histórias: Arqueogenalogia do audiovisual*³, a partir de alguns conceitos de multiplicidades, platôs e Rizomas no pensamento de Gilles Deleuze e Guattari, somado ao pensamento de Michel Foucault sobre arqueologia e genealogia. Esta é uma forma de abastecer o pensamento a partir do dispositivo criado, como também representa uma autorreflexão sobre o processo conceitual e criativo da obra.

Palavras-chave: Audiovisual. História. Meios de comunicação. Plataformas interativas.

¹ Trabalho apresentado no GT 2. Comunicações Científicas: Uso das Mídias e Tecnologias na Educação do II Encontro de Educomunicação da Região Sul. Ijuí/RS, 27 e 28 de junho de 2013.

² Professor do Bacharelado em Audiovisual do Centro Universitário SENAC Campus Santo Amaro. Mestre em MULTIMEIOS pela UNICAMP. Pós-Graduado em Artes Visuais: Cultura e Criação SENAC Porto Alegre. Graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ.

³ A linha do tempo do audiovisual, desenvolvida pelo autor do texto se encontra em www.milplataformas.com (linha do tempo) ou <http://milplataformas.com/linhadotempo.html>

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

A propósito de análise da plataforma

Este ensaio fará uma reflexão conceitual teórica⁴ sobre a concepção/construção da linha do tempo interativa intitulada “*Mil histórias: Arqueogenealogia do audiovisual*”. Criada com fins pedagógicos, essa linha do tempo toma como abordagem as comunicações e os meios audiovisuais em uma espécie de arqueologia/genealogia.

Em um breve relato da plataforma multimídia. Ela é ambientada em *flash player*⁵ e *HTML*⁶, formatos-linguagens que tornam possível a publicação na internet. A linha do tempo do audiovisual enquanto esqueleto interativo foi publicada há mais de três anos⁷, embora arquitetada há mais tempo. Ela é fruto de experiência em livros, revistas, seminários, quando determinado acontecimento pertencente à história do audiovisual era retratada, e então, capturada para a linha. Para seu constructo tudo que era visto, lido e ouvido, era tomado arqueologicamente como um grande corpo arquivo audiovisual. Logo, ela deriva de outras plataformas de conhecimentos.

A própria ideia de criação da linha do tempo orienta-se na ideia de Deleuze. A respeito de que conhecimento se forma a partir de encontros, a sua criação não surge do nada. É uma estrutura (máquina de captura) para comportar o conhecimento. Sua produção depende da apropriação do pensamento de outras plataformas como livros, filmes, documentários, enfim, os vários arquivos audiovisuais.

Tanto Deleuze e Guattari⁸, como Foucault⁹, são intercessores desta reflexão. Deleuze e Guattari trazem a ideia de platôs e rizomas. A partir destes conceitos são pensadas

⁴ Este texto é uma continuação de uma reflexão anterior: “Cartografias do audiovisual: velhas histórias em novas plataformas”. Apresentado originalmente na III Jornada de Estudos de Cinema e Fotografia da UNICAMP em 3 de dezembro 2012. Disponível em: <<http://milplataformas.com/cartogav.html>>

⁵ O Flash Player é um reproduutor de multimídia dia pertence à Adobe Systems. Utiliza na sua programação o Action script 3.0.

⁶ HTML é a linguagem base da internet. Significa Hypertext Markup Language ou em português “Linguagem de Marcação de Hipertexto”. HTML e Flash são integrantes da dinâmica interativa da grande maioria dos sites da web, por consequência da linha do tempo.

⁷ Publicada na internet há dois anos.

⁸ Rizomas e platôs são conceitos abordados por Deleuze e Guattari em *Mil Platôs*, Vol. I, 1995.



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

as noções de plataformas como cadeias conectivas e das múltiplas histórias (por esta razão a flexão do “mil”) colaborando para o entendimento da concepção de construção do conhecimento que potencialize uma *interface da história* nos meios interativos. Já o segundo conceito, o de Foucault orienta o estudo da história, a produção de conhecimento tomando o constructo da linha do tempo. Para Foucault não há um método arqueológico e outro genealógico versa-se a ideia de arqueogenealogia.

Segundo Deleuze (2008, p.58) “o que Foucault espera da história é esta determinação dos visíveis e dos enunciáveis em cada época, que ultrapassa os comportamentos e as mentalidades, as ideias, tornando-as possíveis”. Sobre esta ideia da visibilidade dos acontecimentos em uma linha do tempo, que se baseou a estrutura de *Mil histórias*.

Antes de falarmos sobre as plataformas, pensamos, por exemplo, a respeito da descontinuidade no dispositivo da internet. Segundo Thiry-Cherques (2010, p.222) “a descontinuidade se verifica quando surge uma nova forma de discurso e um novo tipo de instituição social, uma nova sensibilidade, uma reação ante o problema econômico, uma nova ética do trabalho; quando, enfim, surge um novo dispositivo”. A internet não é o fim último dos meios, bem como não é o único de sua época se pensarmos a partir de todos os meios que existiram e existirão após ela.

Mais profundamente, remonta-se à ideia de episteme, segundo Foucault apud Thiry-Cherques (2010, p.225):

[...] é a articulação de múltiplos sistemas e estruturas em oposições, distâncias, relações de múltiplos discursos científicos. É o paradigma segundo o qual se estruturam, em uma determinada época, os múltiplos saberes, que por esta razão compartilham, a despeito de suas especificidades e dos diferentes objetos, determinadas formas ou características gerais. A episteme é epocal: os diversos saberes de uma época se articulam em torno de e a partir de um a priori [...].

⁹ Este pensamento-método Foucault espalhou em vários livros. Para este texto, o livro recortado será Arqueologia do Saber (2008).

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

A respeito da saturação do enunciável de cada época considera-se aqui a internet.

Exaustivamente analisada na sua relação com o campo científico, neste ínterim, se faz interessante compreender os agenciamentos surgidos a partir da rede. Uma das propostas é de um pensamento sobre o dispositivo das plataformas e estas, com interposições significativas nos meios de comunicações audiovisuais. Estamos sempre em fluxos de passagens de épocas, de um dispositivo ao outro.

Dessa forma, para Foucault o surgimento de novos dispositivos, estabelecem rupturas, suprimem os métodos e pressupostos cognitivos anteriores, dispondo outros, que os absorvem e superam. A internet cai na deixa do pensamento, a partir dela (sob a ideia de absorção) surgem novos dispositivos e como defendemos, o ciclo-episteme das plataformas interativas derivadas dela.

Se os meios são multimídias é porque o sujeito também se multiplicou. Fazendo parte das plataformas, buscamos entender o sujeito criador como múltiplo, entender e desdobrar suas variações contínuas. É através da multiplicidade que o sujeito se perde, produz o caos como matéria prima da sua criação, veicula suas experiências ultrapassando a si, e transcende para o coletivo. A multiplicidade é principal característica do rizoma em Deleuze e Guattari, sendo que os teóricos afirmam que o rizoma é a própria teoria da multiplicidade.

Segundo Foucault¹⁰ "talvez um dia o século seja deleuziano". Não por acaso, há o recorte no pensamento cruzado dos teóricos¹¹, percebe-se várias aproximações conceituais. A afirmação profética de Foucault, também não acontece por acaso. O pensamento de ambos teóricos causou impacto não só o século 20, mas em toda a história do pensamento humano. Se o século, um dia seria deleuziano, Foucault apenas esqueceu-se de complementar que ele seria o século da multiplicidade, rizomático, fragmentado e picado, seja pelo sujeito que se multiplicou, seja pelas máquinas informáticas e redes que conectam e agenciam as pessoas e

¹⁰ Cf. Roberto Machado em artigo sobre Diferença e repetição e Lógica do sentido intitulado "Teatrum philosophicum".

¹¹ Além da citação da fala de Foucault, Deleuze escreve o livro Foucault publicado em 1986 (2010) após a morte do pensador.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

os conteúdos. Ao invés de considerar o problema geracional do excesso de informação, é interessante pensar na preensão desta informação a partir dos dispositivos de conhecimentos.

A ideia da linha do tempo se aproxima muito mais do pensamento de Deleuze do que de Foucault, ao passo que interpretar sujeito na esfera tecnológica é resultado direto dos conceitos dos rizomas, já que a multiplicidade significa para o processo de criação das “*Mil histórias*” presentes na história das comunicações. A arqueogenetologia é o decifrar da história nela contida, por conseguinte a interface é o rizoma.

Horizontal e vertical, a concepção de transversal quando somada a interação

Mil histórias é eminentemente um diagrama da história. Os diagramas são representações visuais e estruturadas de um determinado conceito ou ideia. Na *Mil histórias* existe uma “imagem”, ou um fluxo para o conceito pensado para a interface da história na linha do tempo. Uma destas imagens conceitos é a *horizontal* e a *vertical* tendo como princípio a *transversal*.

Deleuze em texto que divaga o método de Foucault (cerne deste texto), afirma:

Há de perseguir as séries, atravessar os níveis, ultrapassar os limiares, nunca se contentar em desenrolar os fenômenos e os enunciados segundo uma dimensão horizontal ou vertical – mas formar uma transversal, uma diagonal, móvel, na qual deve se mover o arquivista-arqueólogo (DELEUZE, 2005, p.32).

Segundo Thiry-Cherques (2010) “Foucault preferiu a profundidade à amplitude” [...] “sua preocupação foi a de como as estruturas do conhecimento e os modos de compreender se alteram segundo época e lugar”. O constructo da história na linha do tempo analisada contemplaria os dois eixos. O saber para Foucault prima pela ideia de arqueogenetologia, um saber que não está apenas na horizontalidade da história, do quadro,

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

mas mergulha escava e se apropriam de uma verticalidade das coisas, em busca de uma historicidade, de um mapeamento dos enunciados e acontecimentos. “A genealogia apoia-se sobre a arqueologia e a completa”, assim “o processo genealógico estabelece as correspondências de sentido entre a atualidade e o passado imediato ou remoto” (THIRY-CHERQUES, 2010, p.237).

Os acontecimentos históricos diagramados na *Mil histórias* possuem uma evolução, referem à origem e ao contínuo (genealógica); mas é feita das rupturas e de descontinuidades, quando, por exemplo, uma tecnologia ou meio deixa de existir (na linha) para a apropriação e recorte de outro meio.

É comum pensar a história de forma horizontal, e não menos comum o conceito de vertical quando se orienta o contexto. Para além do cartesianismo, a transversal gera diferentes tipos de ângulos, apropriando-se de uma verticalidade, mas também, de uma horizontalidade. Assim se concebe uma imagem constituinte do pensamento e do agenciamento da *interface da história*. A linha do tempo não contém apenas o horizontal cronológico e das datas em sequencias que transcorrem, mas acontecimentos que são permeados de informações na vertical.

Pensamos então a respeito da ideia de episteme. Segundo Foucault, o arquivo contém a episteme: o conjunto de relações que liga os diferentes tipos de discurso, correspondentes a uma época, a ideia de que uma época só pode ser entendida a partir dela mesma. Depois, integrarão os dispositivos, que incluem o social não discursivo. É a horizontal do tempo passado e futuro somado a uma ideia de vertical da história como bifurcação, ruptura, acesso e escavação. Como então, podemos compreender esta concepção de transversal? A partir de uma ilustração das *Mil histórias* (figura 1), teremos uma compreensão da sua mecânica.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

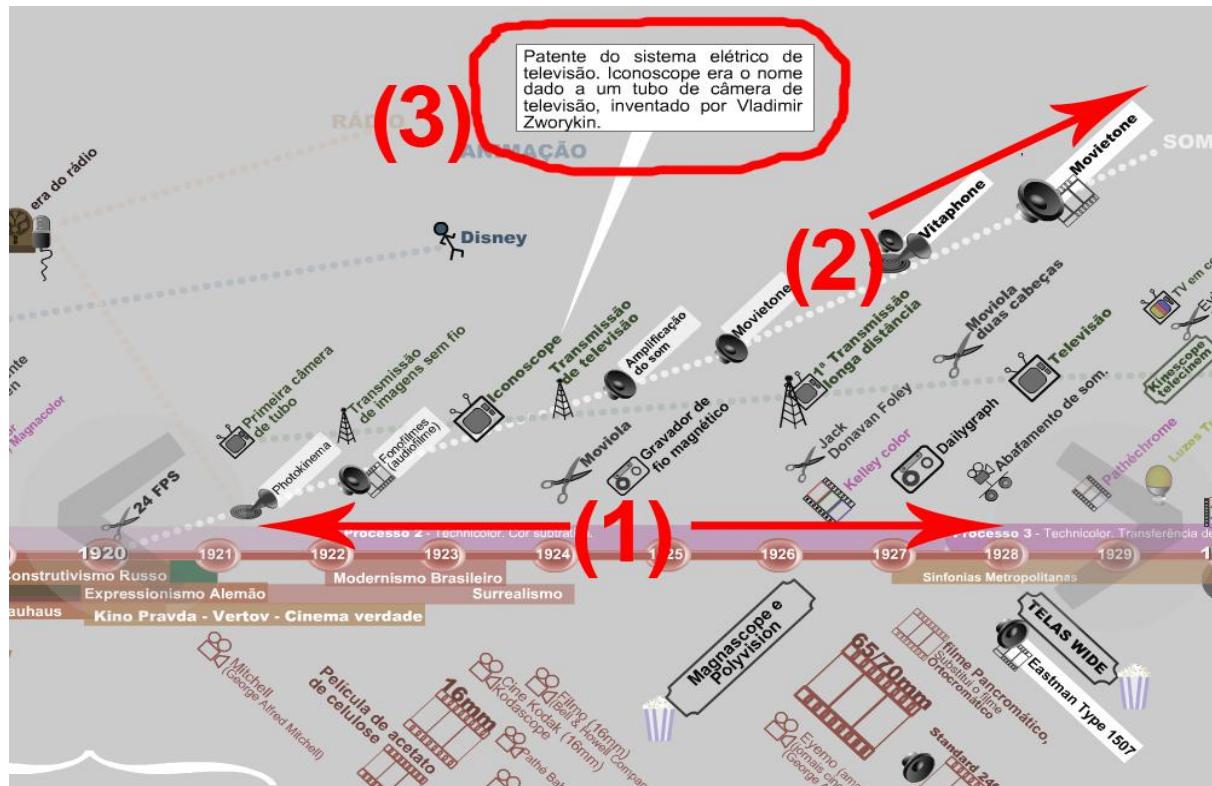


FIGURA 1 – Exemplo da mecânica interativa da linha do tempo

FONTE: Régis Orlando Rasia <http://milplataformas.com/linhadotempo.html>

Primeiramente tomamos a horizontal sob a ideia de transcorrer do tempo (cronologia) como no exemplo 1 (figura 1). Vemos as camadas de acontecimentos se dispondo na verticalidade. Já o exemplo 2 (figura 1) como ilustrado mostra-nos o fluxo de evolução da inserção do som no cinema como exemplo de transversalidade, quer dizer o fluxo da evolução avança e se afasta da superfície (determinada pelo tempo cronológico) formando a sua transversal.

No caso da figura 1, visualiza-se a horizontalidade do transcorrer, que se soma ao contexto em uma lógica vertical e que se somam as demais camadas. A ideia de uma transversal se dá pelas camadas de acontecimentos, múltiplos, e que além de fornecer uma sincronia com o que é horizontal, a vertical também fornece uma ideia de contexto. Pode-se pensar que a história é o imbricar destas camadas, logo uma transversal. Como vemos no exemplo da linha, estas camadas históricas são pertencentes à evolução da televisão, o

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

advento da cor industrial no cinema, os movimentos, as crises, guerras, etc. Neste ínterim o contexto é eminentemente vertical, mas que se completa com o horizontal do tempo.

Outro aspecto se dá com a potencialização da vertical-transversal através da interação do leitor-interator, a partir do recorte e profundidade a ser obtida com o acontecimento. Como exemplo 3 (figura 1), ao parar o mouse/cursor em cima de um dos itens, habilita o container com informações relacionadas ao componente investigado. Esta seria a função da escavação, posterior ao mapeamento e descrição dos acontecimentos.

Voltamos, então, para a ideia de arqueogenetologia de Foucault, como análise das gêneses e as transformações dos saberes no campo das ciências humanas. A genealogia analisa o surgimento, fluxo dos saberes. Segundo Thiry-Cherques (2010) a arqueologia “tem sua origem na questão kantiana da determinação da possibilidade de conhecer e o da genealogia, deriva da ideia de Nietzsche da impossibilidade de nos libertarmos da nossa própria condição e da nossa história”.

Para Machado apud Thiry-Cherques (2010, p.222) “a arqueologia se caracteriza pela variação constante dos seus princípios, pela permanente redefinição dos seus objetivos, pela mudança no sistema de argumentação”. Como um primeiro passo, a concepção de arqueologia em uma linha do tempo estaria ligada à descrição dos acontecimentos, ou dos regimes de saber em domínios e segundo um corte histórico relativamente breve; o segundo corte seria o da genealogia como auxiliar da história. A linha do tempo incita o mapeamento, demonstrando a evolução, disseminação e fluxo porque passa os eventos em um meio de comunicação (ou o que os cercam), suprindo algo que a arqueologia deveria contentar-se em descrever.

Segundo Deleuze (2008, p.60) “a razão de serem os estratos tema de arqueologia é, precisamente, porque a arqueologia não remete necessariamente ao passado. Há uma arqueologia do presente”. A ideia de genealogia de Foucault se difere de uma análise histórica convencional, quando esta, pressupõe uma ontologia do presente, se aproximando mais do pensamento de Nietzsche. O acontecimento só pode ser compreendido em termos do presente

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

ou uma interrogação sobre a atualidade como acontecimento, ou seja, o acontecimento que constroi a interrogação sobre o que somos no presente.

Remonta-se à relação “forma e conteúdo” tendo como base a mecânica da interação, ou seja, elementos verticais e horizontais, contando a história que instaura uma ontologia do presente. É o conteúdo que dialoga com a forma. Por esta razão o passado pesquisado e recortado, se integra e interroga o presente das plataformas virtuais. Com a formulação da ideia de plataformas, resgatamos a ideia de sujeito multiplicado.

Mil histórias, partilha do novo (leitor, meios, etc.), e vale-se da transmissão do conhecimento potencializada pela internet através das interfaces interativas. Estas interfaces são o universo possível, onde através da criação do espaço interativo (horizontal e vertical) busca-se transmitir o pensamento.

A interface da história: as plataformas como dispositivos da educação

Pensada como sistema aberto, e com propósitos didáticos a ser utilizada em sala de aula ou com pesquisas no campo audiovisual, a linha do tempo não trata de uma história geral. Nem, tampouco, de uma única história, mas de um relato a partir da captura de época, um método cartográfico do tipo rizoma, para pensarmos o audiovisual e sua história como um emaranhado de linhas de fugas, pontos que se conectam e se bifurcam, experiências partilhadas do homem com a tecnologia, das ciências, das artes, das obras como movimentos do pensamento.

Voltamos então para o pensamento de Gilles Deleuze e Guattari a respeito das *formas em platôs*¹². Platô como superfícies elevadas, regiões contínuas de intensidades, onde são conferidos fluxos, “o platô está sempre no meio, nem no início nem fim”. Conforme os

¹² Nota dos autores; DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol.1 1995.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

teóricos Deleuze e Guattari, platôs são objetos autônomos que podem ser recortados e tratados independentemente uns dos outros, podem ser lidos em qualquer posição e posto em relação com qualquer outro. “Chamamos de ‘platô’ toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais de maneira à forma e estender um rizoma”¹³. A razão, de que para o múltiplo é preciso um método que o faça efetivamente (DELEUZE, GUATTARI, 1995, p.33). Resumindo os principais caracteres de um rizoma

[...]. Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto [...]. Oposto a uma estrutura, [...], o rizoma é feito somente de linhas [...] O rizoma é uma antigenealogia. É uma memória curta ou uma antimemória. O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada. [...] O rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. [...] Unicamente definido por uma circulação de estados [...] todo tipo de "devires" (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.32).

Associando a linha do tempo *Mil histórias* ao rizoma, verificamos o platô como zonas de acontecimentos, palco do teatro, cenário de televisão, planalto ou plano elevado. A etimologia¹⁴ da palavra platô advém dos antigos gregos que usavam placas de metal, chamados de Platus = larga, plana, do que se deriva a palavra prato e prata. A raiz da palavra é “plat” como ideia de extensão, espalhamento, faz derivar a palavra plataforma, que nos interessa. Essa flexão da palavra, atual no contexto da tecnologia da informação, formula a ideia de plataforma como processo operacional ou de um computador, baseado em informação automática baseada em códigos, linguagens de programação.

As formas em platôs (ou plataformas), termo em voga atualmente, tendo como conceito aporte a multimídia, ganha envoltura tecnológica, em grande parte virtual, versando a interação, ambientes e interfaces. Postando-se entre as faces máquinas-homens e que de alguma forma contribuem para a dialética e conjugação da imagem, do som e do verbo para a construção do conhecimento.

¹³ Rizomas e platôs, conceitos abordados por Deleuze e Guattari em *Mil Platôs*. Vol I, 1995.

¹⁴ Segundo dicionário etimológico disponível <<http://etimologias.dechile.net>> Acessado em 04/03/2013

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Defendemos que o próprio organismo do audiovisual em termos gerais, cada vez mais se insere em plataformas como Youtube, Vimeo, Wikipedia. Mesmo o livro, objeto contido pelo verbal, poderia ser considerado uma plataforma. De maneira que se convive sob a esfera das multiplataformas, em que as matrizes (verbo, som e imagem) convergem nos meios, até a razão da hibridização.

A plataforma é uma infraestrutura de informações, que garante (ou busca garantir) a facilidade e a integração dos diversos elementos dessa ou mesmo de outras estruturas. Pensada como uma macro estrutura que pode conter, e/ou absorver outras plataformas, municia o pensamento para a ampliação a todos os meios que convergem para uma ideia de *audiovisual em plataforma*.

Um exemplo destes fluxos de convergência é uma rede social que *embeda*¹⁵ o material de um site como Youtube, ou um portal de notícias que fornece link para um blog. Enfim, é a comunicação e a integração que surgem entre as diferentes plataformas.

A utilização das plataformas tecnológicas disponíveis com o campo ainda experimental, mas em ampla ascensão, fornece balizas para se pensar a utilização e portabilidade destas informações para os diferentes dispositivos e gadgets disponíveis no mercado, como os desktops, tablets, celulares, etc. É a reconfiguração do campo da informação, bem como da educação, quando pensamento a respeito das redes de conhecimentos e da colaboração da informação nas diferentes plataformas que se valem das redes de informações como a internet.

Por esta razão, o projeto orientador da linha do tempo é cercar-se do meio, ou seja, um caminho-interface (plataforma) de informação. Nela leva-se em conta este novo sujeito, (sujeito da informação e do conteúdo), tematizando as formas contemporâneas das relações homem e máquina, refletindo sobre os caminhos para novas formas que se dá o conhecimento e como se transmite o pensamento. Informação não é conhecimento. A respeito

¹⁵ Termo recorrente das plataformas como Youtube, Vimeo é quando se traz como em um “atalho” ou uma visualização do material sem obrigatoriamente hospedar o conteúdo no site que será embedado o material. Em muitos casos o embedamento permite a comunicação entre estruturas audiovisuais na internet.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

desse pressuposto verifica-se a “geração informação”, ou mais corriqueiramente conhecida como “geração Google”. Usuários dependentes dos mecanismos de pesquisas, cercados de informações, mas sem critérios em como gerar conhecimento a partir da informação.

Ao apreender as plataformas, entendemos o sujeito multiplicado. As tecnologias não surgem por acaso, tomamos como exemplo este sujeito e como se dá uma captura da informação. Ao pesquisar na rede sobre determinado assunto, percebe-se que estamos diante de um caráter geracional contemporâneo da percepção amplificada, sujeitos que leem, assistem a um vídeo e ouvem música ao mesmo tempo, é só observar como se dá a apreensão da informação por múltiplas “janelas” de um computador.

Seria este um método do tipo rizoma? Segundo Deleuze e Guattari (1995, p.32) “o rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada”. As redes materializam a relação entre as plataformas, ao mesmo tempo das informações que se dão recortadas, divididas e retalhadas. Temos então a ideia de um pensamento espalhado em várias interfaces de conhecimento. Este é o espaço da história e da educação com suas mil formas, organizando os diferentes platôs de conhecimento sob uma macro lógica das estruturas. Sob este aspecto a internet é a própria ligação, o meio por onde fazem verter possibilidades, permitir conexões individuais e coletivas.

A história nos permite pensar, por exemplo, como seria o livro, ou a ideia de arqueogenalogia de Foucault versando as plataformas interativas atuais. Quando os teóricos Deleuze e Foucault pensam em tais conceitos, ou mesmo a ideia de documento, a internet ainda era uma promessa e os computadores davam seus primeiros passos.

Conforme Foucault sobre o documento

A história mudou sua posição acerca do documento: ela considera como sua tarefa primordial, não interpretá-lo, não determinar se diz a verdade nem qual é seu valor expressivo, mas sim trabalhá-lo no interior e elaborá-lo: ela o organiza, recorta, distribui, ordena e reparte em níveis, estabelece séries, distingue o que é pertinente do que não é, identifica elementos, define unidades, descreve relações. O documento, pois, não é mais, para a história, essa matéria inerte através da qual ela tenta reconstituir o que os homens fizeram ou disseram, o que é passado e o que deixa apenas rastros: ela procura definir, no próprio tecido documental, unidades, conjuntos, séries, relações (FOUCAULT, 2008, p.7).

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Não é apenas um pensamento sobre a tecnologia, mas todo o agenciamento social e individual proveniente dela e, consequentemente o conhecimento. Para Deleuze “há uma tecnologia humana antes de haver uma tecnologia material”. Os efeitos das tecnologias atingem todo o campo social; mas, para que ela mesma seja possível, é preciso que os instrumentos e as máquinas materiais tenham sido primeiramente selecionadas por um diagrama, assumidas por agenciamentos. “A tecnologia é então social antes de ser técnica” (DELEUZE, 2008, p.49).

A linha do tempo é produzida por estratos de informações, camadas sedimentares diversas, e níveis de informações e acontecimentos que são colocados em paralelos à cronologia do tempo; mas que conduzem para uma verticalização, permitindo estratos de análises da história. Podemos pensar a linha do tempo como uma interface desta arqueologia, ou seja, media as faces do homem com a máquina (computador) tornando as várias camadas da história estratos visíveis, ou então conectáveis sobre uma rede de malhas.

Estes estratos são das várias histórias, como a televisão em paralelo com a história do cinema, a história do telefone em conexão com a história da origem do cinema, ou então a história da internet correlacionada com o advento do digital nas bases de captura. Enfim, a história se dá em múltiplas camadas, que se aprofundam indo além de um efeito de superfície de uma abordagem criticada por Foucault.

Temos na linha do tempo a ideia de que ela não contém o todo da história, muito menos é pretensa a isso. Não é a busca do princípio explicativo de todas as coisas (arché) não interessa a verdade ou a falsidade dos fatos, mas a captura dos acontecimentos para o presente. Importa é o aparelho de captura, como uma relação de produção histórica.

O efeito do que deriva da captura é a própria história, a questão é propriamente da produção-construção do saber. A linha do tempo se funda exatamente sobre uma história dos meios audiovisuais sob a concepção de contexto, ou seja, interessa o momento em que o acontecimento tenha surgido. A ideia de construir uma arqueologia sobre os meios de

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

comunicação acompanha a análise acerca do modo como, por exemplo, as tecnologias, movimentos, fluxos do pensar são usados, reutilizados, acumulados ou abandonados.

Nas ultimas décadas, a internet ressignificou o cotidiano e o sujeito nas suas inter-relações. Ela é um desvio-potência de nossa evolução que só será sentida com o tempo. Através da internet, usufruímos de plataformas de conhecimentos, novas visibilidades das formas assuntos e conteúdos, investindo na relação homem-máquina também como um processo de subjetivação do sujeito.

Além da análise do criado, o questionamento deste texto cercou-se do pensamento das plataformas tecnológicas interativas na educação, pertencentes ao questionamento à redefinição das relações entre o homem e máquina. Não obstante, este trabalho reflete a respeito do papel da mídia na formação do sujeito na contemporaneidade.

Não é apenas uma discussão da interface homem e máquina, tornar a interação pessoa-computador o mais "amigável" possível, ou fornecer as bases da intuição para manuseio e interação. A interface da *Mil histórias* é motivo deste pensamento, ou seja, gerar pensamento a partir da informação. Não obstante, mediamos as faces homem-conhecimento no pensamento de Deleuze Guattari e Foucault, algo que argumentamos sobre uma *interface da história*, e como intercessor desta lógica a arqueogenalogia e a ideia de transversal. Faz parte da interface, dar condições criando a plataforma-sistema como visível para o interactor, através da qual, ele se comunica para realizar suas tarefas, ou no nosso caso, construir o conhecimento.

Os dispositivos, os meios não são um conjunto de acontecimentos que teriam ocorrido uma vez por todas, mas como um conjunto que continua a funcionar, a se transformar através da história, possibilitando o surgimento de outros. Inventar formas de contar a história, se apropriar dos meios existentes, elaborando interfaces que mediam o conhecimento, sintonizando concepções dos historiadores, além de interrogar como dar vida as diferentes (mil) histórias do audiovisual e dos meios de comunicação.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

REFERÊNCIAS

DELUZE, Gilles. **Foucault**. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 2008. 142p.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil platôs:** capitalismo e esquizofrenia. Vol.1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. 94p.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. 7. ed. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 2. Ed. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 2008. 239 p.

MACHADO, Roberto. "Interdisciplinaridade para a Filosofia da Diferença". [agosto, 2009]. São Paulo In: **Revista Filosofia**. Entrevista concedida a Patrícia Pereira. Disponível em: <<http://portalciencaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/37/artigo144487-3.asp>>. Acessado em: 04 mar. 2013.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. À moda de Foucault: um exame das estratégias arqueológica e genealógica de investigação. **Lua Nova**. São Paulo, 81: 215-247, 2010. Acessado em 05/03/2013 disponível em:
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67318714009>>