

ISTO NÃO É UMA JANELA: FLUSSER, SURREALISMO E O JOGO CONTRA

Yentl Delanhesi

Introdução

A tecnologia, produção humana e moeda determinante nos processos que estruturam a sociedade, insere-se no cotidiano através das rotinas de produção, de entretenimento e de disseminação da informação. O seu desenvolvimento se deu a fim de otimizar o trabalho – ora como instrumento, ora como máquina. Assim a técnica, visando a transformar o natural, auxiliando a compreensão e a exploração do homem no mundo, representa aquilo que é inerente à existência humana: a construção da segunda natureza.

No entanto, hoje (resultando de uma tentativa de superação à idolatria dos textos e à consciência histórica, iniciada na Idade Média e incentivada pelo sistema da Revolução Industrial, conforme Flusser, 2007), a tecnologia – e mais precisamente as imagens produzidas e visualizadas nela – parece ocupar um papel inverso. A produção que é feita *a partir* dela parece estar sendo feita *para* ela e interpretada *por através* dela (como se esse *através* revelasse o mundo; e não, por primeiro, ela mesma). Parte das análises que se propõem a estudá-la detêm-se apenas nos conteúdos veiculados ou nas relações (interpessoais ou socioeconômicas, por exemplo) que ela proporciona – e acabam, de certa maneira, por neutralizá-la; isto é, acaba-se por não identificar que, antes de qualquer tipo de análise que a envolva, é necessário olhá-la como reflexo e extensão do homem para que, assim, ela seja entendida como um fator determinante nos enunciamentos.

Com o objetivo de identificar como as imagens produzidas pela tecnologia vêm sendo manipuladas, apropriadas e compreendidas, a pesquisa realizada¹ teve como objeto de análise as imagens geradas pelo programa do sistema online Orkut.² Uma

1 Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Digital – 2007.

2 Criado pelo engenheiro do Google Orkut Büyükkökten, o Orkut (www.orkut.com) é um sistema *on-line* de relacionamento que se propõe, desde 2004, a estimular e ampliar a vida social de seus membros. Dos 68.182.265 usuários cadastrados até agosto de 2007, mais da metade (53,97%) identifica-se como de nacionalidade brasileira.

vez identificado o contexto atual, conforme Flusser (2007), como o de aprisionamento do homem em relação ao mundo codificado que ele mesmo promove, o foco foi feito na Internet,³ tecnologia que, conforme os conceitos aplicados pelo mesmo autor para o aparelho fotográfico, pode ser considerada um *aparelho*, e seus produtos (nesta pesquisa, o que se vê nos monitores dos computadores) como sendo *imagens técnicas*.

1 Aparelhos e programas

Os aparelhos são resultados da técnica – que é texto científico aplicado que, por sua vez, é uma abstração de segundo grau: imagens transformadas em linhas – e, mesmo simulando os órgãos humanos como fazem os instrumentos, não têm mais a função de trabalhar. Também não se encaixam no perfil das máquinas que, como eles, provêm da técnica, mas que se caracterizam por serem industriais: grandes, caras e de domínio de poucos. O aparelho, portanto, é uma tecnologia que não é exclusiva para o trabalho, que é mais disseminada e que é programada.

A essência dos programas dos aparelhos, as virtualidades pré-desenvolvidas que os fazem funcionar e liberar o homem do trabalho são, para a maioria daqueles que os utilizam, desconhecidos. Por desinteresse, incompetência, alienação ou restrição de acesso, a falta de esclarecimento quanto àquilo que permite a performance dos aparelhos é o que sustenta a magia que possuem. É em suas caixas pretas, simuladoras do pensamento humano e supostamente impenetráveis, que “graças a teorias científicas (...) permutam símbolos contidos em sua ‘memória’, em seu programa. [Funcionam como] Caixas pretas que brincam de pensar” (FLUSSER, 2002, p. 28).

A magia dos aparelhos surge, então, pelo fascínio não apenas de seus aparatos técnicos (o *hardware*, duro e palpável). Mágico é transformar um clique em uma imagem como se o que é visto pudesse ser apreendido, é processar um cálculo em uma fração de segundo, é indicar as combinações desejadas e submeter ao sistema para receber o resultado em instantes. Ao tirar uma foto, a paisagem é recortada através das dimensões e formas permitidas pelo aparelho para depois serem selecionadas outras opções que irão interferir na captura – *flash*, saturação e brilho, por exemplo. *Input* informado, clique, *output* formado. O *durante* que ocorre entre a entrada e saída não é claro: na escuri-

3 Internet foi o termo escolhido para designar as redes de computadores interligadas que permitem a transferência de dados estruturados em documentos hipertextuais, próprios do sistema Web. O termo foi selecionado por ser de uso frequente no que se refere à união dessas duas tecnologias.

dão da *caixa preta* é que se encontram os códigos programadores que magicizam a experiência e as imagens.

O primeiro deles é aquele que caracterizará o aparelho como sendo um instrumento, *um objeto duro*, aquele que produzirá fotografias de forma automática. Os outros são as categorias técnicas e estéticas preestabelecidas que servirão como as possibilidades de combinação e de escolha para o usuário. Essas que o fazem funcionar em relação ao aparelho e que simulam a sua suposta autonomia na concepção e na manipulação dos símbolos oferecidos por ele.

Essa nova cultura de relação homem-aparelho já revela as características do momento chamado pós-industrial, onde estão presentes a “desvalorização do objeto e a valorização da informação como sede de poder” (FLUSSER, 2002, p. 28). Assim, o homem – liberado do trabalho e fascinado pela magia dos aparelhos – não mais os manipula como um artifício que auxilia os processos por compilar conhecimento técnico sobre uma atividade específica (não é um artesão rodeado de instrumentos); nem mais como uma tecnologia que os coloca sob a condição de proletário (ele não é um dos muitos trabalhadores que rodeiam as máquinas).

Se o homem não trabalha e não produz como antes fazia com os instrumentos e máquinas (*homo faber*), agora, com os aparelhos, ele brinca. É o *homo ludens* que vê a interação como um jogo de trocas, combinações e descobertas de potencialidades simbólicas contidas nos aparelhos (FLUSSER, 2002, p. 25). Quanto mais complexos forem os programas, mais difíceis e desafiador será decifrá-los. E é isso que os aparelhos, os brinquedos detentores das regras do jogo, desejam: que o seu aperfeiçoamento seja provocado pelos *feedbacks* enviados pelos usuários constantemente.

Manipulá-los a fim de descobrir e esgotar seus programas, símbolos e categorias: esta é a essência do jogo. Sua função é a de ser um objeto de brincadeira na qual a principal tarefa de quem brinca é a de tentar descobrir todos os programas existentes a fim de desvendar os mistérios da *caixa preta*. É um jogo onde possuir não determina ter o poder, ou ser o vencedor. Explico: de um lado, está o homem tentando esgotar o aparelho para eternizar-se e programar o receptor com aquilo que produzirá; do outro, o aparelho tentando se tornar independente do homem e respondendo àqueles programas que o determinam. O poder está em quem inicia e em quem realiza essa cadeia de programas – longe dos usuários, por sinal.

As *caixas pretas* abrigam um número quase infinito de programas que refletem relações que excedem a do homem-aparelho. “A hierarquia dos programas está aberta para cima” (FLUSSER, 2002, p. 26), isto é, metaprogramas e meta-aparelhos indicam os

jogos de poder de outras instâncias determinantes, como a indústria, o sistema político-econômico, o sistema social-cultural.

Não mais produtores, não mais proletários. Livres do trabalho e focados no jogo, onde o mundo só interessa porque é dele que irão sair os conceitos que o aparelho o permitirá representar. O homem não “está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades” (FLUSSER, 2002, p. 23). A liberdade parece estar na ludicidade proporcionada pelo aparelho-brinquedo e na liberação do trabalho.

Libertos, afinal?

2 Da magia à consciência histórica

Antes, é preciso lembrar que os aparelhos são criações do homem e que a sociedade humana está estruturada hierarquicamente por motivos que dizem respeito à produção e troca de mercadorias e ao gerenciamento das relações entre as comunidades. Assim sendo, os aparelhos são produtos de um sistema no qual existem grupos dominantes que possuem interesses específicos. Os programas da *caixa preta* são, a partir dessa constatação, orientações metaprogramáticas e meta-aparelhísticas (e essa pirâmide do jogo de poderes cresce para cima, cada vez mais).

Além dessas intenções, é preciso superar a comodidade (das interpretações, das relações e, neste caso, das imagens). A sobrevivência tem como premissa a comunicação. Se o aperfeiçoamento se dá pela linguagem, conseqüentemente, se dá pela cultura. Os símbolos, fundamentais na significação e na apreensão dos fenômenos do mundo, precisam ser organizados convencionalmente em códigos a fim de permitir um entendimento mútuo entre aqueles que se comunicam, pois como justificaria Flusser (2007, p. 130), “o homem é um animal ‘alienado’(...), e vê-se obrigado a criar símbolos e ordená-los em códigos, caso queira transpor o abismo que há entre ele e o ‘mundo’”.

O mundo humano é codificado porque é com os códigos que as experiências são mediadas e que os sentidos dados ao mundo são registrados. Os aparelhos são provenientes do código. No entanto, assim como no aparelho fotográfico, que utiliza da técnica (textos científicos aplicados: código de símbolos dispostos linearmente indicando processo) para permitir a produção de fotografias, pode-se perceber que a relação atual homem-aparelho e seus produtos, as imagens técnicas, revela uma frustrada e incompetente atividade de decodificação: os códigos não são entendidos como mediações e abstrações; equivocadamente são identificados como os próprios fenômenos que se propuseram a representar.

A opacidade presente, mas ignorada nas imagens técnicas, indica esse aprisionamento do homem na sua própria natu-

reza, a segunda. Muito antes de serem o mundo transposto em uma superfície sensível à luz ou em uma tela pixelada, as imagens produzidas por aparelhos são abstrações. Se antes se questionava as verdades das imagens tradicionais (tratadas por Flusser como a pintura, a escultura etc.) por serem resultado de diversos agentes (aquele que a produziu, aquele que a recebe, os instrumentos utilizados), as imagens técnicas são superfícies ainda mais distantes da idealizada realidade do mundo.

Produzidas por aparelhos, elas são abstrações de terceiro grau. Iniciando o distanciamento entre os graus por aquele que é a *primeiro* no processo de abstração, os fenômenos do mundo (eventos) já são abstraídos quando transformados em cenas. E o que era para servir como mapa, uma representação que provocaria uma interpretação do mundo a partir da maneira como essas representações apresentar-se-iam em sua superfície, acabou por virar um biombo. As imagens, assim, posicionaram-se entre o homem e o mundo, causando mais do que uma opacidade: uma inversão de papéis (FLUSSER, 2002, p. 9).

É essa magia, inerente à imagem, que faz com que ela se torne biombo e não janela. Como janela – se janela fosse –, sua função seria a de servir ao homem como instrumento de orientação no mundo.⁴ No entanto, com o comportamento mágico, o homem passa a ver a vida como um conjunto de cenas. Chega-se à fase na qual as imagens não mais auxiliam na percepção do mundo, porque elas condicionam a percepção do mundo, elas programam o modo de olhar.

Dada a situação, chega-se ao que provocará a segunda abstração no processo de codificação de uma imagem técnica. Com a mágica programadora das imagens, elas perderam a sua principal função que era a de “(...) abrir a visão do mundo concreto escondido” (FLUSSER, 2002, p. 9) por elas mesmas. Para tentar recuperar essa função originária, começou-se a ordenar, a calcular e a explicar, em linhas, os elementos das cenas (que já foram ordenados na superfície imagética anteriormente). Elementos dispostos linearmente: comunicação pela escrita. Os textos, portanto, deveriam traduzir as cenas – que já eram uma tradução – em processos narrados, em explicações lógicas e críticas.

Mas se antes, para produzir uma imagem, tinha-se de abstrair duas dimensões do fenômeno concreto – o tempo e a profundidade –, para escrever um texto tem-se de abstrair mais uma das dimensões da imagem – a altura. Com a escrita, o homem percebe e representa o mundo através de técnicas cada vez mais abstratas. O texto, então, alguém da imagem, é uma abstra-

4 No mundo dito real, que, entretanto, não é apreensível; para Flusser o mundo apreensível é o mundo simbolizado, codificado, humano; a realidade desse mundo apreensível, codificado, é sua codificação.

ção de segundo grau, pois subtrai da imagem (uma abstração primeira do mundo), mais uma dimensão.

Foi a partir da invenção da imprensa, principalmente, quando o código do alfabeto começou a superar os códigos de superfície, que a abstração ficou mais aparente (FLUSSER, 2007). Foi também quando os textos se popularizaram, quando surgiram o que o autor chama de textos baratos. Mas, com o tempo, demonstrou-se a insuficiência dos textos em relação à explicação do mundo e, concomitantemente, a antiga idolatria das imagens deu origem a uma textolatria. Flusser explica a (desejada) tentativa dos textos de remeterem às imagens que, por sua vez, fariam referência ao mundo concreto, ao afirmar que

Ao inventar a escrita, o homem se afastou ainda mais do mundo concreto quando, efetivamente, pretendia dele se aproximar (...). Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. Os conceitos não significam fenômenos, significam ideias. Decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos. A função dos textos é explicar imagens, a dos conceitos é analisar cenas (FLUSSER, 2002, p. 10).

Reconhecida a idolatria aos textos (falta do retorno abstrativo necessário para decodificá-los), o homem depara-se, novamente, com a carência de recursos que retomem a primordial função dos códigos. Com as imagens tradicionais, os fenômenos do mundo eram organizados em cenas; com os textos, em processos. A consciência histórica provocada pela linearidade processual dos textos veio a substituir a magia das imagens tradicionais (FLUSSER, 2002, p. 9-10).

Dessa forma, no atual contexto, as imagens produzidas por aparelhos surgem como uma alternativa de instrumento de orientação e compreensão do mundo concreto. Sua função seria a de devolver à unidimensionalidade dos textos as outras dimensões que ele abstrai para que, a partir da decodificação das imagens que ele representa, os fenômenos do mundo pudessem ser identificados. Seria, assim, o *terceiro* grau da abstração: de uma superfície retornar-se-ia ao texto, que remeteria, por sua vez a outra superfície, essa que resgatara o mundo.

Os textos que estão por trás das imagens técnicas – e que devem ser reconhecidos no processo de decodificação – não são apenas aqueles que guiam suas produções, dando a elas equivocadamente apenas a função ilustrativa, incentivando o olhar textual (processual) de uma superfície (a magia programada dos aparelhos). O fato é que os aparelhos são resultado de textos. Os textos dos quais as imagens técnicas são produto indireto são os científicos, aqueles que aplicam as teorias químicas e físicas em programas.

Enquanto o homem deseja utilizar o aparelho para codificar conceitos que possui na memória e torná-los acessíveis e eter-

nos nos outros, o aparelho deseja realizar seu programa, codificando os conceitos inscritos em seus programas para que estes se tornem acessíveis e eternos nos homens (FLUSSER, 2002, p. 41). Nesse contexto, a tecnologia também é fator determinante na construção de sentido. Seja pelo *hardware* (performance) ou pelo *software* (símbolos a serem permutados), ela tem papel fundamental nos processos de recepção e produção dessas imagens.

Imagens tradicionais representam e simulam. Imagens técnicas representam, simulam e programam. A partir disso, pode-se entender que as imagens técnicas não são janelas abertas e transparentes para o mundo (como também não o eram as imagens tradicionais e os textos). Elas são o produto resultante de um jogo que envolve diferentes vozes, de diferentes naturezas. Vozes essas que compõem em sua superfície camadas de intencionalidades técnicas, estéticas e conceituais, deixando-as cada vez mais opacas.

Ao analisar as imagens produzidas por um aparelho, Kilpp (2002) buscou distinguir umas das outras as molduras sobrepostas e habitadas que compõem os produtos de televisão (as imagens técnicas eletrônicas). A fim de desconstruí-las e de não mais vê-las como janelas para o mundo concreto, esclarecê-las, reconheceu nas produções televisivas as *ethicidades* como construtos resultantes da junção de fenômenos que se caracterizam e se justapõem em territórios de significação, as molduras. A autora chamou os modos técnicos e estéticos da montagem intra-moldural de molduração e os agenciamentos dos sentidos de emolduramento. Além disso, reconheceu no processo de comunicação dos sentidos o imaginário como sendo o conjunto de marcas de uma cultura que ora pode ser manifestado ora mediado por produções culturais, pela arte e pelos discursos. Junto a ele, os imaginários televisíveis representam uma das pontas do processo de comunicação: a recepção por parte do telespectador (usuário, jogador do aparelho) através de suas próprias molduras e de seu próprio repertório memorial e sensível.

As molduras não são apenas noções estéticas. Elas enquadram ambientes conceituais de significados que passam a funcionar como verdadeiros “outros” mundos. Assim também as imagens técnicas são construtos que agem e significam dentro de contextos próprios. Essa prática desconstrutiva não se restringe apenas à decifração das imagens produzidas por aparelhos. Como já explicitado, as imagens tradicionais sofreram uma crise ao saírem da função de guias para a de regentes do mundo. A idolatria que provocaram trouxe como consequência uma crença quase cega de que o mundo era o que estava representado nas suas superfícies. As cenas passaram a ser vistas como janelas para um mundo não codificado.

As imagens técnicas não são janelas, da mesma forma que aquele cachimbo afirma não ser um cachimbo. Mesmo sendo

uma pintura à mão, aquela mancha de tinta desenhada por Magritte em *A traição das imagens* (1926) (e que aqui, seguinte ao parágrafo, também é uma mancha de tinta impressa ordenadamente no papel ou um reflexo de luzes em um monitor, assim como os caracteres que representam as letras) não pode ser superficialmente reconhecida como um objeto do mundo, pois enquanto imagem, ela representa um conceito, é uma cena.

E essa imagem deve decifrada. E que não se pense, por suposição, que esse quadro seja uma janela apenas por não ter passado por uma *caixa preta* de algum aparelho... Continua não sendo um cachimbo: não se pode esquecer que as janelas pictóricas também são molduras, que a pintura pode ser pensada como aparelho (ou meta-aparelho), e que se trata, enfim, de conceitos ou cenas de cachimbo.



Figura 1: *A traição das imagens* (1926).

Fonte: <http://marcopolli.files.wordpress.com/2007/02/magritte.jpg>

Nessa perspectiva de desconstrução da imagem, sob o ponto de vista de Foucault (1988), pode-se reconhecer o processo de estranhamento como uma tomada de consciência quanto a sua opacidade. Ele analisa o provocante quadro pintado pelo surrealista René Magritte a partir da relação entre os elementos presentes na tela e os modos como foram compostos. Ainda que um quadro pintado não seja resultado de um aparelho, é engano concluir que as representações pintadas são referentes puros de uma realidade que não seja a do próprio quadro.

Baseando-se na analogia com os caligramas (figuras desenhadas com palavras escritas), ele reconhece o quadro de Magritte como um “caligrama desamarrado”, onde, maliciosamente, cada elemento parece ocupar seu lugar tradicional na superfície: o “texto” (que não deixa de ser imagem) como legenda e a figura como forma representacional. Para o autor, um caligrama

“não diz e não representa nunca no mesmo momento; essa mesma coisa que se vê e se lê é matada na visão, mascarada na leitura” (FOUCAULT, 1988, p. 27). Definir o que é representado pela forma seria apegar-se demais ao reconhecimento por semelhança (nesse momento, a mancha não diz ainda); pelo texto, seria não mais representar forma, porque ela já se dissiparia no momento em que os olhos se propusessem a não mais ver uma massa de tinta, e sim a reconhecer as letras, juntá-las foneticamente, compor palavras e compreendê-las sintática e semanticamente (nesse momento, o texto não mais representa).

Imagens são representação e simulação. Mesmo sendo um ou outro, continuam não sendo o que representam. Sendo os dois, aumentam o grau de opacidade da imagem. Parente (1999) evoca a ideia da imagem-janela albertiana das pinturas da Renascença (a visão “de fora”) para exemplificar a simulação já presente nos quadros que, mesmo na sua bidimensionalidade, representavam a profundidade – tridimensional – da situação. A imagem tradicional também dispõe de técnicas que permitem a simulação da cena representada provocando o seu reconhecimento como uma simples abertura para o mundo, ou seja, uma transparência sem filtros.

O importante, aqui, é a compreensão de que as abstrações não são apenas opacidades a serem esclarecidas, mas que também, quando identificadas, são agentes de sentido. Os símbolos não são necessariamente o que representam, pois uma

imagem não reproduz o real, o real é um Aberto que não se deixa reproduzir, como cópia ou dado, senso comum. Se a imagem reproduz o real, ela o faz literalmente, ela o produz uma segunda vez. A imagem mora ao lado do sujeito, pessoal ou coletivo. Se ela supõe a linguagem, é para brincar com ela – como na poesia –, para se fazer desaparecer do lado do objeto (linguagem da transparência) (PARENTE, 1993, p. 30).

À primeira vista, essa afirmação pode provocar reações negativas que compreendem preocupações desde estéticas até morais. No entanto, a auto-referência dessas imagens pode ser positiva se vista como um recurso que pode despertar o comportamento crítico às imagens. Elas produzem e são sua própria realidade. Quando consciente sobre sua opacidade, o homem, curioso por natureza, buscará esclarecê-la – como o faz hoje, só que de maneira programada, mágica, inocente, clichê.

Elas são resultantes de um processo que combina intenções de diferentes agentes, que opera com códigos de diferentes instâncias e que possui uma fase de mergulho na *caixa preta!* – onde os símbolos misturam-se, ganham novas dimensões, proporções, perdem-se entre as intenções do emissor, do aparelho, dos programas, dos metaprogramas... Quando decifradas sob a magia programada pelos aparelhos ou meta-aparelhos,

essas imagens tornam-se representações e índices vazios. Assim, a sociedade funcionária, que hoje vive para imagens, age, representa-se e relaciona-se através de construções vazias que enganam e manipulam.

Com o atual estágio da técnica – leia-se: o aperfeiçoamento dos aparelhos pelos metaprogramas, não pelo esgotamento de seus programas pelos jogadores –, os aparelhos conseguem simular cada vez mais essas entidades preliminares, o considerado real. Produzindo uma representação quase perfeita, o receptor as recebe como janelas, acreditando que sejam os objetos ou pessoas do mundo e passa a entendê-las como tais. O engano acontece não no momento de tomada e da consequente substituição das imagens como realidade, pois elas não deixam de ser reais. O engano está na permanência dos sentidos que os objetos e as pessoas do mundo representado trazem consigo.

Esse é o contexto: imagem produzida por um aparelho e que não é uma janela para o mundo porque é muito opaca para representá-lo. Sua opacidade não é por todo negativa porque, se decifrada criticamente, consegue tornar a recepção mais rica de significados criadores de uma realidade supostamente oculta pela *caixa preta*. Quéau (1993) diz que, quanto mais o homem se sentir imerso nas imagens, mais deve aprender a desconfiar delas, e evitar deixar-se absorver pela pseudoevidência de seus sentidos.

Chega-se ao momento de retomar o questionamento feito anteriormente: o homem, por não mais precisar trabalhar e por produzir os seus supostos “mapas de orientação no mundo” em aparelhos-brinquedos durante uma experiência sedutora por ser lúdica, enfim, é livre?

3 Jogo contra

Alienados e aprisionados em seus próprios instrumentos, as superfícies das imagens não são decifradas pela maioria dos homens; são lidas historicamente, linearmente, processualmente. As interpretações que são feitas com base nessas imagens falam a partir delas, e não delas. Se compreendidas como as janelas-instrumentos que se propuseram a ser inicialmente, as “paisagens” reveladas pelas suas aberturas deveriam ser entendidas também como códigos: as imagens técnicas não são apreensões neutras do mundo concreto – e, mesmo que fossem, não estariam retratando o mundo que o homem acredita estar vendo. O que se vê nas imagens são construções simbólicas e codificadas de um mundo que já é simbólico e codificado, por (segunda) natureza.

Assim, a suposta liberdade dada ao homem em relação ao trabalho apenas o aliena por sua condição. A chegada à realidade não é possível. O real é inapreensível: a existência humana pres-

supõe mediações, de qualquer tipo, através de símbolos, códigos, conceitos, abstrações. Por mais que ele esteja próximo de alguma maneira, a sua captura (pelos sentidos ou pela racionalidade do corpo, ou pelos códigos do aparelho) já é uma interferência, já o modifica, já retira sua condição de realidade-verdade.

Se o homem pode ser considerado livre em um primeiro momento porque consegue aperfeiçoar-se culturalmente (por meio de sua linguagem, de sua coluna ereta, do seu polegar opositor... Ou, através de outra ótica, porque está sob a condição do livre arbítrio) diferenciando-se, assim, dos outros animais “programados” pelos instintos selvagens – programa natural –, hoje, precisa libertar-se novamente; e agora não mais da primeira, mas da segunda natureza, a que ele mesmo cria e recria simultaneamente a cada experiência. A liberdade, aqui, apresenta-se como a superação de algo já condicionado.

Assim, Flusser defende a liberdade em relação aos códigos, a partir do jogo contra os aparelhos. Se os códigos presentes na *caixa preta* condicionam os programas, programados por metaprogramas e meta-aparelhos, o jogo e o seu resultado, aqui, as imagens, são realizações esperadas, previstas, predeterminadas. Jogar contra seria subverter os modelos presentes nos programas e nos símbolos previamente inseridos nas *caixas pretas*.

Dessa forma, além de possibilitarem a produção dessas imagens, têm papel fundamental nos parâmetros e limitações que serão impostas. Quando não combatidos os limites, quem dita as regras do jogo é o aparelho. Novamente, para decifrar as imagens, é preciso decifrar o aparelho que as produziu, chegar à *caixa preta*, desprogramar o programado.

Não bastaria a criatividade para ser livre, pois produzir-se-ia apenas aquilo ainda não realizado pelos outros jogadores. Neste caso, o jogador ocuparia a função de funcionário (aquele que apenas faz funcionar os programas do aparelho) (FLUSSER, 2002, p. 25). Para o autor, ser livre – e daí ser experimentador, criativo e artista – seria realizar o que o aparelho ainda não previu. Alcançar o não-programado, o inesperado. Burlar o que o aparelho está programado a realizar regularmente, não apenas inovando na recombinação das possibilidades disponíveis, mas descobrindo oportunidades e brechas para fugas e produções ainda não-vistas. Para Flusser, isso caracterizaria a chegada à *caixa preta*, seria a produção de uma informação.

Arlindo Machado (1997), ao repensar os conceitos de Flusser, questiona-se sobre como esse jogo contra poderia acontecer, e aponta a união da sensibilidade e do conhecimento técnico como uma forma de esgotar o aparelho. Quando consegue produzir informação, o jogador deixa de ser funcionário e passa a ser experimentador, artista. Deixa de produzir clichês, para criar informação, o jamais vu. Para isso, a questão levantada é: é

possível ser artista apenas dominando bem algum programa, ou é necessário saber programar um novo programa?

Tendo como objetivo produzir o inesperado e acabar com a estereotipia dos aparelhos, um trabalho artístico que se propõe a jogar contra o aparelho precisa ser reflexo da sensibilidade e da criatividade de um experimentador e, sim, da competência de um engenheiro. É preciso conhecer a técnica, o texto científico aplicado, pois é com ela que esse diálogo com o aparelho acontecerá – esta é sua linguagem, seu código. Quando essas duas competências não estão em um único jogador, Machado propõe um jogo em parceria: artistas e engenheiros jogando, juntos, a fim de esclarecer a *caixa preta*. (Mas será que, mesmo a iluminando, não estariam sendo revelados a eles... códigos?)

É importante reforçar que o jogo contra o aparelho, com a intenção de vencê-lo, não ocorre porque o aparelho representa um inimigo maléfico para a humanidade. É preciso ouvir Guattari (1993) para compreender que mesmo as máquinas sendo capazes

(...) de produzir imagens que não remetem a nenhum real representado, isso não faz delas potências diabólicas que estariam ameaçando dominar o homem. Na verdade, não tem sentido o homem querer desviar-se das máquinas já que, afinal de contas, elas não são nada mais do que formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos de sua própria subjetividade (...) (GUATTARI, 1993, p. 177).

O autor defende que, nessa fase na qual o homem imporia seus desejos sobre os aparelhos, ocorreria uma nova espécie de subjetividade humana – que não seria uma reterritorialização do subjetivo, mas a criação de um novo. Recriar realidades através da criticidade em relação à composição dos símbolos auto-referentes das imagens técnicas com o suporte e a mediação dos aparelhos representa um novo paradigma. Se as imagens devem ser entendidas através de um processo de desconstrução, a identificação, nelas, da essência dos aparelhos é mais um recurso para decifrá-las. A tecnologia foi desenvolvida pelo homem e os aparelhos, assim como os outros instrumentos, objetivam suprir necessidades humanas. Cada cultura cria sua tecnologia, suas técnicas e seus meios de produzir subjetividade. Os meios, eles mesmos, já dizem muito sobre a sociedade de suas épocas.

Os aparelhos, portanto, são oponentes a serem combatidos pelo prazer lúdico de brincar e pela necessidade de conhecer suas caixas pretas. “Se cada sociedade tem seus tipos de máquinas é porque elas são correlato de expressões sociais capazes de lhe fazer nascer e delas se servir como verdadeiros órgãos da realidade nascente” (BENJAMIN apud PARENTE, 1999, p. 35). Eles são reflexos econômicos, políticos e sociais dos modelos de espaço e

tempo da época da qual fazem parte. Nesse jogo, é preciso vencê-los para que o homem conheça a si mesmo.

4 A busca pelo Maravilhoso

Durante significativos momentos de sua História, o homem colocou em questão esse auto-aprisionamento buscando alternativas de superação através do jogo contra (o que entendia como) a realidade. Selecionando um desses momentos, por compartilhar claramente o objetivo de chegada a uma *caixa preta* para produzir o inesperado e por ser relativamente próximo ao contexto atual – no mesmo século da criação da Internet, só que com quatro décadas de antecedência –, a filosofia do Surrealismo traz consigo uma teoria que se aproxima das tratadas na Filosofia⁵ de Flusser (2002).

Vivia-se um momento, na Europa, de desestabilidade política e de novas descobertas no campo das Ciências. O início do Surrealismo contextualiza-se no entre guerras. Na segunda década do século XX, em meio a uma Europa devastada física e mentalmente, a Ciência se concretizando como mais uma arma de combate e o desgaste e a inquietude perante o futuro do sistema econômico, o capitalismo.

Nessa atmosfera de destruição, dúvida e descrença, os artistas e intelectuais – isto é, aqueles que tinham sobrevivido e que, por sua sensibilidade, conseguiam perceber o imaginário coletivo que emergia – desejavam nada mais ter em comum com essa civilização que perdera suas razões de ser. Se o comportamento que vinha sendo adotado até aquele momento teve como consequência a destruição, que ele fosse negado e novos comportamentos fossem criados.

Essa negação era o seu jogo contra: não seguir o sistema, as regras que modelavam os modos de criar, sentir e criticar. Pode-se dizer que a arte, para os surrealistas, era um aparelho programado pelos metaprogramas e meta-aparelhos falidos e, por isso, deveria ser feita e compreendida de uma maneira diferente da arte de até então – ela deveria ser vencida para ser aperfeiçoada. O Surrealismo se propunha a decifrar a *caixa preta* que estava presente no imaginário codificado e mágico da sociedade.

Para quem desconhece a história e os pilares que a sustentam, o movimento artístico pode parecer simplesmente a negação total e uma proposta de substituição por algo caótico, sem sentido e inconsequente. Engana-se quem se limita a entendê-lo assim. O Surrealismo não tinha regras estéticas e nem se definia como modelo de algo. Ele era, sim, uma experiência, uma postu-

5 Flusser (2002, p. 75) nomeia de Filosofia da Fotografia a sua teoria sobre a produção de informação e a superação dos códigos dos aparelhos.

ra, um modo de atuar e criticar a vida humana em sua totalidade, perceber o “real”.

Mas que “real”?

Se a ação de humanizar o que não é humano poderia representar o fazer artístico, para os surrealistas humanizar o que o ser humano teria de mais humano seria a verdadeira arte, o Maravilhoso. A chave para a compreensão da arte surrealista – definida como toda maneira de representar a vida, de expressar o Inconsciente, de tornar estranho o familiar e a partir daí contemplá-lo – seria a busca pelo supra-real (LIMA, 1995). E essa supra-realidade não estaria além do real, estaria por detrás dele; ela uniria, com efeito, “todas as formas de real” (DUROZOI; LECHERBONNIER, 1972, p. 109).

Essa supra-realidade, para os surrealistas, seria a chegada à dimensão da natureza não codificada (de Flusser). A consciência – e daí as teorias de Freud sobre o superego, por exemplo – eram filtros e barreiras que escondiam os verdadeiros desejos humanos. O homem reduzia sua percepção da realidade através desses filtros que o cegavam. Sigmund Freud argumentava que o comportamento dos homens sofria influência de fatores que iam além daqueles perceptíveis: sofria o poder do Inconsciente. Metaforicamente, uma espécie de localidade na mente humana que armazenaria todo tipo de percepção, desde o útero materno, sem qualquer caráter crítico, moral ou ético. De fato, o inconsciente seria o conjunto de memórias que não foram construídas de forma consciente, isto é, que se estabeleceram através de percepções involuntárias. O Inconsciente acolheria os desejos mais instintivos e animalescos – os mais humanos.

O *estranhar* (assim como fez Foucault ao analisar o quadro de Magritte *A traição das imagens*) seria desconstruir os rígidos padrões lógicos e morais da sociedade daquele século que habitavam os imaginários das pessoas. A busca pelo Maravilhoso surrealista consistiria, então, em aventurar-se no inconsciente humano, no qual o desejo se manifestaria na sua forma mais pura. Mais do que o método com o qual os etnógrafos observam um grupo que pesquisam, o surrealista teria de fazer um movimento mais difícil ao estranhar: o de se distanciar de algo que já lhe era familiar e ainda admitir que ele não era o real; porque o verdadeiro real estaria contido nas implicações da natureza humana pura, ou seja, do ser humano natural.

A *caixa preta* dos aparelhos e a *caixa preta* do cérebro, o inconsciente e as percepções involuntárias mas fundamentais por serem a genealogia do comportamento. A arte, a política, o sistema social e a guerra como aparelhos e meta-aparelhos programados – revelando que a sua programação não fora efetiva na construção de uma segunda natureza ética. Essas aproximações revelam a mesma tentativa de superação em ambas as Filosofias: o jogo contra visando à desconstrução do programado.

A produção de informação, em Flusser, e a chegada ao Maravilhoso, em Breton.

A negação do mundo cartesiano, justaposta à valorização da subjetividade, da interferência do humano na Ciência, da inserção das sensações como fonte de pesquisa e constatações científicas surgiam como alternativa. A tecnologia e a Ciência atingiam grandes marcas de descobertas, só que estavam sendo utilizadas como artifícios de guerra. Esse progresso técnico mal conduzido, defendiam os surrealistas, servia para mostrar à humanidade que as máquinas (e agora os aparelhos) se desenvolvem mais rápido do que o homem. Ele não consegue progredir da mesma forma, pois não consegue aplicar a tão defendida razão, as faculdades lógicas, para mudar a si mesmo – ele mudara e abalara o mundo com ela, mas a verdadeira e mais valiosa mudança ele não fora competente o suficiente para atingir (NADEAU, 1985). Assim, o Surrealismo propunha a busca por

um realismo aberto ou Surrealismo, que provoca[ria] a ruína do edifício cartesiano-kantiano e subverte[ria] completamente a sensibilidade (...) [que corresponderia] a um racionalismo aberto que define a posição atual dos sábios (em consequência de uma geometria não euclidiana, em seguida de uma geometria generalizada, da mecânica não newtoniana, da física não marweliana etc.) (DUPLESSIS, 1956, p. 33).

As máquinas de guerra eram os instrumentos daquela época: também refletiam seu tempo como fazem, hoje, os aparelhos. No entanto, eram grandes e brutas. O jogo não tinha como ser feito diretamente contra elas – meta-máquinas dos metaprogramas (a guerra, o capitalismo, o socialismo, os regimes totalitários que estavam emergindo...); era necessário combatê-los de outra forma, através daqueles aparelhos que, mesmo em menor escala, estavam mais próximos e que eram reflexo dos maiores, como a arte.

A lógica, os costumes e as categorias de tempo e espaço programavam os homens a acreditarem cegamente que aquela seria a única forma de perceber o seu redor. Esses moldes de pensamento eram muito cômodos e limitados para tamanha beleza e complexidade da natureza. O homem, até aquele momento, construíra uma bela gaiola para aprisionar as forças da natureza – os códigos; ele o conseguira, mas não percebera que estava aprisionando a si mesmo também (NADEAU, 1985). A automaticidade das máquinas estava sendo refletida no pensamento e a guerra provava que as consequências disso não estavam sendo positivas. Flusser (2002, p. 73) reconheceu esse comportamento ao dizer que, hoje, o homem pensa como pensam os aparelhos.

O Surrealismo se propunha a ser uma experiência, um estado de percepção. A filosofia surrealista tomava como teoria (aquilo que fundamentava essa nova maneira de perceber e

contemplar) os desejos inconscientes. Os sonhos e aqueles estágios de consciência parcial que antecedem o sono, os estados segundos, seriam os momentos mais ricos para a criação, pois seria quando a realidade habitada na mente afloraria quase que naturalmente. Neste estágio, o espírito mágico imagético desaparecia, dando espaço para a aventura dentro do mundo oculto e repleto de conexões e relações aparentemente sem sentido. As teorias de Freud tiravam dessas produções cerebrais a inutilidade, revelando-as como a melhor fonte de estudo para o conhecimento da essência humana, já que estavam livres de padrões morais, éticos, sociais.

Mesmo elevando o sonho a uma categoria mais plena de chegada ao “não-código”, as práticas estabelecidas durante os estados de vigília tornavam-se tão importantes quanto. Se o sonho representava resquícios de memória e percepções atemporais, o sonho sonhado na noite anterior poderia sofrer influência do que foi vivido no dia de hoje. Os sonhos não são lineares, não respeitam uma ordem sequencial nem se preocupam em contextualizar as situações. A busca não era pelo sonho em si; eram as percepções que dele poder-se-iam extrair. A *caixa preta* não seria os códigos em si; seria a percepção gerada pelos elementos inesperados, aqueles que desconstruíram o programa. Assim, para os jogadores-artistas era importante captar o quanto mais se poderia do Inconsciente – seja da mente humana, seja dos aparelhos.

A supra-realidade consistiria na resolução entre o sonho e a suposta realidade. E o único ator capaz de desvendar essa verdade seria o próprio homem, quando absorto e em sintonia com o que acontece ao seu redor: porque, ao contrário do que se pensava em relação às máquinas (agora aparelhos), o corpo humano era (e ainda é) o meio mais sensível de captação. Bastaria treinar e estar disposto a enxergar o Maravilhoso em toda parte.

Para viver a experiência proposta, era preciso estar sensível ao mundo exterior a fim de captar acontecimentos que para alguns poderiam parecer sobrenaturais ou até sem importância. Seria necessário um comportamento lírico. Os acasos objetivos, encontros inesperados, eram mais do que obras do acaso, eram vistos como projeções de um desejo que se materializava em um objeto, um encontro, uma suposta coincidência (REBOUÇAS, 1986). Esses acasos objetivos teriam o mesmo poder de realidade dos sonhos, porque seriam resultado de motivações internas de cada indivíduo.

A sensibilidade sobre o modo como o homem percebe os fatos seria uma maneira de conhecer as suas memórias inconscientes. Os desejos contidos nelas funcionariam como uma busca incessante, uma potência para a continuação da vida. O acaso, se analisado como surreal, seria “o encontro de uma casualidade externa com uma finalidade interna” (DUPLESSIS, 1956, p. 111). Quando não realizados, os desejos recalcados do indivi-

duo provocariam a inquietude e a não-satisfação. Seria um jogo programado pela consciência.

Assim, os surrealistas não poderiam e nem tinham como negar a realidade externa em que viviam, se relacionavam e estavam sujeitos porque, afinal, ela era uma necessidade e, por isso, criação sua – e seria a partir dela que o Inconsciente captaria as percepções e desejos. Olhares capacitados a perceber os acasos objetivos eram um dos métodos de reconhecimento dessa supra-realidade contida na realidade codificada. No entanto, após esse deslocamento, como encarar o percebido?

5 O jogo surrealista

Os surrealistas apostavam no Humor. Para eles, ele fugia do seu significado convencional de algo relacionado ao gracejo, à fantasia e à sentimentalidade: tornava-se um modo de conduzir à vida. O contexto histórico explica essa necessidade, pois as guerras e a atmosfera de ameaças exigiam algum mecanismo de defesa perante a situação de instabilidade. Dessa forma, o humorista era o poeta que se permitia contemplar a vida como espectador. Esse distanciamento faria da “vida real exterior” algo superficial, sem seriedade e um objeto de críticas para quem soubesse olhá-la com indiferença (DUPLESSIS, 1956). O jogador surrealista seria indiferente em relação à realidade, porque ao se desinteressar pelas convenções tão sólidas da sociedade, estaria saindo do estado de comodidade e submissão para se tornar um ser mais crítico.

O Humor traria a vontade de desprendimento e desapego, de prazer em não se deixar sufocar pelos acontecimentos, pelos programas e ainda de encará-los como ficção (uma segunda natureza). Ele possibilitava assistir à vida como “uma novidade grotesca, um aspecto alucinatório da inexistência” (RISTITCH apud DEPLESSIS, 1956, p. 26). Atribuir aos fatos, aos objetos e às pessoas um modo particular e inesperado de percebê-los provocaria primeiro uma negação do conhecimento comum. Depois, através da nova relação estabelecida entre esses elementos, constituir-se-ia uma nova realidade, o chamado supra-real. Assim, seria necessário primeiro desconstruir a realidade para que uma nova se revelasse a fim de constatar que a primeira era apenas um invólucro superficial (DUPLESSIS, 1956).

Tanto o Humor quanto o acaso objetivo tinham em comum o confronto com o que já era familiar e, ao serem combinados, resultavam em uma bela construção poética: o Humor responsabilizava-se, primeiro, por reconhecer a suposta realidade (o mundo codificado), enquanto o acaso objetivo, a suposta primeira natureza (o mundo não codificado). Realizados esses reconhecimentos, o acaso permitiria uma maior aproximação da alma humana –

o que, muitas vezes, poderia não ser muito confortável – e o Humor, uma forma de encarar essas descobertas e superá-las.

O Humor funcionaria, então, como um mecanismo de defesa – e, mais do que isso, como uma maneira de aceitação estética de algo antes desprezado. Rebouças (1986) afirma que, no Surrealismo, o belo não seria mais o bonitinho; seria sim o surpreendente, o barroco, o grotesco, o bizarro, o fantástico. Apenas o inusitado poderia ainda produzir efeito poético. Apenas o inesperado, o não programado, poderia ainda produzir informação, pois “o Maravilhoso é sempre belo, qualquer Maravilhoso é belo, que seja belo somente o Maravilhoso...” (BRETON apud REBOUÇAS, 1956, p. 15).

Além da adoção desse comportamento individual no jogo do cotidiano, era incentivada a produção coletiva através de técnicas. Saber jogar era muito importante, pois durante o jogo o espírito infantil deveria ser conservado, a imaginação deveria ser a fonte produtora de sentido e os olhos, então, deveriam ser libertos de qualquer filtro a fim de contemplar o universo. O jogo era uma pausa onde a busca pelo prazer superaria o princípio de realidade e onde o acaso e o encontro seriam os criadores de beleza: “criador violento e gratuito de imagens, o jogo também é uma aventura, no seio da linguagem e da literatura. Por ser absolutamente coletivo, ele ajuda a integração dos novos membros; por ser democrático, não admite hierarquia” (REBOUÇAS, 1986, p. 54).

6 Jogos surrealistas na manipulação do Orkut

Ambas as Filosofias apresentadas – a de Breton e a de Flusser – viam no jogo experimental um canal de chegada à *caixa preta*, objetivo que proporcionaria uma aproximação da liberdade. O Orkut – neste trabalho, considerado um programa de um aparelho e, por isso, produtor de imagens técnicas que carregam consigo magia de segunda ordem – é um *software* social e, por isso, ambiente de ludicidade (aparelho trabalhando, usuário jogando) e de coletividade (jogo de interações e manipulações usuário-usuário, usuário-*software*). A articulação das técnicas de jogo contra as duas Filosofias foi feita com o objetivo de reconhecer se as técnicas ou jogos surrealistas se manifestam ao longo da interação (com o *software*, programa) e se essa presença revelaria um jogo contra o aparelho (como revelou no início do século passado, quando o aparelho a ser superado era a arte e o próprio pensamento humano).

A colagem, enquanto técnica surrealista, tinha por objetivo produzir, em uma superfície, a aproximação inusitada de elementos não afins. A partir dessa construção que, à primeira vista, pareceria aleatória, o artista começaria a reconhecer, entre os elementos recortados de seu contexto e montados em um novo espaço, significados que estariam estreitamente ligados às suas percepções inconscientes.

As imagens técnicas do programa Orkut podem ser vistas como colagens de pelo menos dois níveis. O primeiro deles seria o da programação, do código que está por detrás do *layout*. Cada tela é uma imagem que, antes de ser cor e forma, é dígito. Letras, números e caracteres convencionados são combinados a fim de revelar uma estrutura visual padronizada e navegável. Informações referentes aos elementos visuais, às dinâmicas de recuperação, inserção e armazenamento de dados, bem como aos caminhos de navegação estão contidos nesse nível. Essa concepção de interface é feita através de linguagens de programação que são escritas e combinadas entre si a fim de gerar um único protótipo final que será reconhecido e entendido como a realidade a ser explorada (navegada, manipulada) – a imagem refletida na tela pelos *pixels*.

A imagem vista na tela é resultante da combinação de trechos de códigos como o HTML,⁶ por exemplo – linguagem essa, assim como todas as outras utilizadas, padronizada pela comunidade internacional de Internet. Sendo linguagens, possuem suas próprias regras e características, limitações e usos específicos. Por mais que o programador tenha acesso e esteja manipulando a estrutura básica do sistema – recortando, colando, sobrepondo e escrevendo os códigos –, ele ainda está desenvolvendo o sistema em cima de um ambiente/plataforma (de banco de dados) que também possui suas próprias características. Como já dito, Flusser afirmara que a hierarquia dos programas estava aberta para cima (2002, p. 26).

A colagem de linhas de código, nessa camada da construção, não provoca um jogo contra o aparelho porque não vai além do que ele já prevê. O usuário não tem acesso a esse nível; a ele só é visível (através do caminho na barra do navegador: exibir código fonte) uma parte restrita e muito básica da programação da página (imagem) que vê na tela. Além do mais, essas próprias linhas de código padronizadas que são aproximadas – montando, assim, o programa e suas interfaces – baseiam-se em padronizações chamadas de linguagens (metaprogramas) de programação (produção do esperado).

O segundo nível de colagem, mais na superfície da interface, aborda o modo como os usuários-jogadores (e não apenas os programadores do sistema) interagem com as imagens. As imagens técnicas do Orkut, plasticamente, são colagens, agrupam elementos distintos como vídeos, fotos, textos, imagens estáticas e animadas. São ricas em formas, cores e *links*. A cada atualização da página, a composição dos elementos muda.

6 HTML (*HyperText Markup Language*, que significa *Linguagem de Marcação de Hipertexto*) é uma linguagem de programação baseada em um conjunto de etiquetas (*tags*) que servem para definir a forma na qual se apresentará o texto e outros elementos da página. O código é escrito em um documento de texto simples que é reconhecido pelos navegadores (*browsers*) de Internet (conforme <http://www.criarweb.com/artigos/196.php>).

Assim, cada página, a cada novo acesso, (re) combina informações distintas que criam novas superfícies de interpretação.

No mural de recados, onde a inserção de formatos distintos de dados é mais flexível, percebe-se que a colagem ganha mais espaço para ser customizada. Os *scraps* podem ser conteúdos vindos de outros programas da Internet, isto é, podem ser *linkados*. É possível colar imagens, vídeos e símbolos. Aliás, a prática de colar já é rotineira durante a interação com o programa - e em toda Internet. Copiar fragmentos de um ambiente e colá-los em outro; retirar um conteúdo de um contexto (atalho de teclado *ctrl+c*) e inseri-lo em outro (atalho de teclado *ctrl+v*). São recortes de informação distribuídos e colados novamente, retalhos reorganizados, em outra ordem, formando outro contexto, como na imagem do mural de recados seguinte:



Figura 2: Scraps em formato de foto, vídeo, imagem, texto e animação
 Fonte: Disponíveis em <http://www.orkut.com/Scrapbook.aspx?uid=11587167255263558668> &pageSize=&na=3&nst=-2&nid=11587167255263558668-1193074532-6289231733221651433 e <http://www.orkut.com/Scrapbook.aspx?uid=14258352287567569262>. Acesso em 9 nov 2007

Cada membro pode inserir dados em seu perfil (produzido por colagem) e ainda agregar outros elementos que encontra no próprio programa, durante sua interação (jogo). Ao se afiliar a comunidades e estabelecer laços de amizade, cada conexão dessas poderá compor, na tela, uma parte da imagem de seu perfil e assim enriquecendo o seu perfil no ambiente, sua imagem-colagem.

Contudo, o tipo de colagem identificado no Orkut não pode ser considerado o mesmo da técnica surrealista. No início do século o artista partia de uma folha em branco; hoje, no Orkut, ele cola em cima de moldes. O Orkut é um programa que não permite uma personalização estrutural da interface porque apresenta um *template*⁷ fixo para todos os usuários. O programa determina onde (na tela), como (em que formato), quando (com quais permissões) e quem (níveis de hierarquia e conexões) poderá inserir e alterar um elemento na imagem. O jogador tem a opção apenas de completar ou não um espaço da colagem com um conteúdo de sua escolha, ou de *linkar* ou não um amigo ou uma comunidade ao seu perfil (e, conseqüentemente, à imagem técnica que se forma na tela e que o identifica). Ele não tem autonomia para colocar um vídeo no campo sobre suas “paixões”, por exemplo, pois ali só são permitidos dados em forma de texto e de *links*, em um limite de 1024 caracteres.

Nesse jogo, a colagem não é livre, pois consiste em seguir padrões. Ela, se existe, é apenas no estilo plástico da imagem e não no conceitual da atividade em si. Para aquele que está navegando no sistema, como a estrutura visual replica-se em todas as imagens, o olhar já fica programado. Por acessar algo esperado, o jogador acaba por anular as construções da superfície e, por isso, busca informação apenas nos conteúdos que têm a função de completar os locais em branco estipulados pelo programa. As imagens técnicas do Orkut, pela limitação de manipulação de sua estrutura e pela repetição de seus moldes, passam a ser imagens clichês.

Existem, também, molduras que estão fixas nessas imagens técnicas e que por essas mesmas limitações reforçam a previsibilidade das janelas – que, aqui, mesmo mágicas, não se referem às de Flusser, e sim ao termo técnico que será explicado logo adiante. Iniciando de baixo para cima na hierarquia dos programas, identifica-se, enquadrando todas as imagens durante a interação no sistema on-line, (1) uma barra azul superior que é

7 *Template* (ou “modelo”) é um documento em branco com apenas a apresentação visual já estruturada – e com instruções sobre onde e qual tipo de conteúdo cada parcela/área da apresentação suporta. É muito utilizado em *blogs*, por exemplo, onde o usuário pode selecionar, entre uma lista de modelos, aquele que prefere como *layout* de seu diário virtual. O usuário, assim, não interfere na estrutura, apenas a completa/preenche com conteúdo (conforme http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_template). Acesso em 9 nov 2007.

composta pelo logotipo do Orkut, por quatro botões – *Home*, *Scrapbook*, *Friends* e *Communities*⁸ –, pelo e-mail do usuário que está conectado, por um botão para *Logout*⁹ e por um campo de busca.



Figura 3: Molduras dos programas, metaprogramas, aparelhos e meta-aparelhos.

Acima dessa, (2) a moldura do navegador (*browser*), neste caso o Mozilla Firefox. Nela podem estar as abas, que têm a intenção de otimizar a dinâmica entre as janelas do sistema, agrupando todas em uma única; botões de navegação; campo para digitação e carregamento dos endereços *www*; atalho para busca no Google (*plugin* instalado¹⁰).

Englobando todas as anteriores, existem (3) as molduras que representam o próprio computador. Os sistemas operacionais funcionam como uma interface entre o usuário e o sistema, auxiliando na interação de solicitação e resposta: mais do que a interface e os recursos gráficos, determinam a arquitetura de informação, o design de interação, as combinações técnicas, os códigos de programação, as rotinas operacionais.

A análise foi feita em um computador com um sistema operacional que utiliza gráfica e tecnicamente a metáfora de janelas para facilitar a interação usuário-sistema. Na interface, as janelas podem ser entendidas como “ambientes” onde ocorrem as performances de todos os aplicativos. Elas são compostas por um topo (uma barra) que identifica o programa que está sendo executado e o arquivo que está sendo visto/editado e botões que permitem que elas sejam fechadas, abertas, redimensionadas, minimizadas e maximizadas. Também possuem barras de rolagem laterais e inferiores que permitem que as imagens sejam exploradas quando o conteúdo/programa ocupa uma área maior do que a janela operacional e a tela suportam. São janelas (*Windows*, como são referidas no próprio nome do sistema operacional) que enquadram (e, ao mesmo tempo, são) as imagens codificadas digitalmente.

8 Página Inicial, Página de Recados, Amigos e Comunidades.

9 Botão para desconectar do sistema.

10 Neste caso, *plugins* são extensões (atualizações, ferramentas ou serviços) que os usuários podem agregar ao navegador.

Focando nessas três molduras, pode-se entender que, durante o jogo no Orkut, o usuário está manipulando um programa que está submetido a outros (estética, conceitual e tecnicamente). As imagens técnicas analisadas nesse trabalho carregam molduras do Orkut (programa), do Firefox (metaprograma), da própria Internet (aparelho) e do computador junto ao seu sistema operacional atuante (meta-aparelho). Juntas, elas trazem significados que acabam por criar territórios próprios de atuação e percepção.

A imprevisibilidade buscada na colagem também estava presente nos jogos surrealistas “cadáver esquisito”, “perguntas e respostas” e “condicionais”. Neles, o objetivo final dos jogadores era a formulação de frases construídas coletivamente a partir de diálogos desconexos, que contradiziam ou fugiam da interpretação usual, frases essas que, para terem algum sentido, deveriam ao menos seguir as regras de sintaxe gramatical. No primeiro jogo citado, a técnica era a de que cada participante sentado à mesa escrevesse em um pedaço do papel uma palavra para que, ao final, os papéis fossem aproximados formando uma frase. No segundo e no terceiro, a dinâmica consistia em provocar diálogos onde eram dadas respostas sem conhecimento prévio sobre o que havia sido perguntado.

Se no jogo surrealista eram formadas, coletivamente, frases, em um mural de recados de um perfil do Orkut encontram-se trechos de diálogos. Os diálogos simultâneos proporcionados pela Internet, hoje, em canais de chat, por exemplo, funcionam como um texto construído em “tempo real”: na tela, formam-se linhas textuais que se empilham representando visualmente a temporalidade e a dinâmica da conversa.

No Orkut, entretanto, a página de recados funciona como um mural, um quadro de anotações. Os recados visíveis de um perfil específico são apenas os recebidos por aquele perfil – não os enviados e os respondidos por ele. Com isso, quando visualizando os *scraps*¹¹ de uma pessoa, apenas uma parte da interação comunicacional é percebida. Para completar o diálogo e, assim, interpretá-lo, é preciso acessar dois ambientes distintos (se considerarmos cada perfil um território unitário), os murais de recados dos interlocutores, para daí compor, colar, remendar os fragmentos da conversa.

Da mesma forma, o resultado desses jogos pareciam produzidos, assim como na poesia dadaísta, pela aproximação de recortes de textos sem relação aparente entre si. A própria definição da palavra *scrap* carrega esse significado: “a small fragment of something broken off from the whole”, “worthless material that

11 *Scrap* é um recado/mensagem presente no mural de recados (*scrapbook*). É um termo que, mesmo em inglês, já está incorporado no vocabulário dos usuários brasileiros do sistema.

is to be disposed of”,¹² isto é, um pequeno fragmento sem importância retirado do seu contexto.

O reconhecimento desses jogos surrealistas na interação com o programa está na reconstrução semântica dos diálogos a partir da imagem apresentada na tela (página de recados), já que ela demanda que muitas lacunas estéticas e conceituais sejam preenchidas. Ao tentar completá-las, aquele não integrante da conversa tentaria, a partir dos outros elementos presentes na imagem (fotos, outros pedaços de conversa, nomes, datas, horários) criar um contexto próprio, baseado nas suas percepções subjetivas. Além disso, assim como a regra do jogo determinava que as classes gramaticais fossem seguidas, a troca de recados acontece seguindo a própria gramática digital – do aparelho –, e as limitações do *software* – programa.

Mesmo seguindo a dinâmica e chegando a resultados próximos daqueles obtidos nesses jogos surrealistas – a quebra das regras formais para a concepção de um texto inesperado –, os processos de produção e de recepção desses diálogos, no Orkut, ainda não podem ser caracterizados como um jogo contra o aparelho. Isso porque o tipo de jogo contra reconhecido não está relacionado ao aparelho (ele é previsto por ele). Mesmo conseguindo jogar contra os modelos estruturais e conceituais da linguagem textual formal, os jogadores não conseguem ultrapassar os limites da tecnologia. Através do olhar que vê as imagens da tela dos computadores como superfícies e não apenas como textos, tudo visto nas páginas de recados do Orkut é esperado, ou seja, programado.

A interpretação a partir das incompletudes do contexto geradas pelos diálogos fragmentados, por mais que incentivem a imaginação e a fabulação, ainda são baseadas em pistas predefinidas na superfície da imagem. Portanto, a formulação de contexto, ainda que se baseie em percepções subjetivas, é construída através das brechas da imagem deixadas ao usuário de forma também programada.

Caso a análise se direcione para a dinâmica hipertextual proporcionada pela Internet, é necessário reconhecer que as imagens apresentadas na tela do computador durante a navegação no Orkut são ricas em *links*. Na página que apresenta o perfil de uma pessoa podem-se calcular cinquenta e quatro botões que fazem conexão com outras seções/subseções (ambientes do programa) e, em média, quatorze *links* que direcionam para conteúdos internos e externos ao sistema (alguns dos endereços desses *links* são escritos pelos usuários intencionalmente e outros são determinados pelo programa. No perfil de uma pessoa, o nome da cidade onde mora, por exemplo, é apresentado

12 Conforme <http://www.elook.org/dictionary/scrap.html>.

como um *link* pelo sistema, mesmo sem a indicação prévia do usuário sobre o destino da ligação).

A suspeita dos surrealistas de que uma coisa estaria contida na outra sugere a ideia dos *links*. Ligações e conexões entre itens distantes seriam sempre possíveis através de caminhos reveladores traçados a partir de cada subjetividade. O recurso que os surrealistas usavam era a dialética e a poesia, em um método chamado de “um no outro”. No Orkut, poderiam ser identificadas a interação e a navegação pelo sistema como formas de percorrer e construir esses caminhos, como nos sonhos.

Assim, a dinâmica desse jogo estaria na navegação pelo programa e na descoberta de relações entre pessoas, comunidades, amigos e pessoas. Essas conexões, quando reconhecidas, criariam círculos de significado. O conceito do acaso objetivo surrealista poderia ser visto no comportamento do jogador que percorre os *links* do sistema como um viajante: a partir de um ponto de partida, vaguearia ao encontro de tudo e estabeleceria relações entre os elementos que reconheceria ao longo da jornada. Esse reconhecimento – em meio a tantos outros elementos – refletiria as motivações internas de cada um, já que a atenção só seria focada naquilo que a mente estaria disposta a perceber. (E é essa a proposta do *software*: a partir do perfil de um membro, explorar e descobrir pessoas e conexões que existem entre elas e entre as comunidades das quais fazem parte.)

Por mais que a navegação revele relações antes desconhecidas, como no sonho, o aparelho continua sendo entendido como ambiente neutro na construção dessas articulações. É preciso lembrar que os caminhos percorridos são feitos através dos tipos de elos que o programa estipula. Não existem conexões entre as fotos dos álbuns, por exemplo. Assim, a técnica do “um no outro” pode ser vista no Orkut como um recurso trabalhado a partir do programa e, assim, de caminhos esperados.

Mesmo parecendo quase infinitos, esses caminhos não podem ser vistos como uma interação que produz informação. Ao jogador, durante o processo, são dadas as opções de clicar ou não clicar (não é possível editar o destino de um *link*, ou de criar um *link* novo no sistema). Mesmo fazendo uma busca na ferramenta oferecida pelo programa, o resultado obtido é limitado (uma das limitações: as legendas de fotos dos álbuns não fazem parte dos conteúdos buscados).

Também sobre as relações entre os fatos e objetos, o surrealista Salvador Dali via no estado de paranoia um interessante método para a construção de tramas que seriam os motivos reconhecidos pelo poeta em tudo que acontecia ao seu redor. A paranoia costurava os acasos, tornando-os objetivos. Assim, além de um comportamento introspectivo, o surrealista deveria estar

atento ao mundo externo a fim de extrair dele as relações e narrativas (que revelariam seus desejos inconscientes).

Nesse jogo, onde o universo era o teatro e o paranoico o ator mais importante, o objetivo era reordenar as situações do mundo conforme os desejos. Essa situação pode ser percebida no Orkut através da ideia de que cada um pode construir seu próprio perfil, sua própria presença no *software*. Logo após o cadastro inicial, o usuário se depara com um perfil vazio e que deve ser completado/construído a fim de transmitir para os outros membros sua identidade. Assim, agrega comunidades ao seu perfil, seleciona fotos para compor seu álbum, escreve suas características e preferências, além de indicar suas características físicas. Estaria o usuário materializando, mesmo que em *pixels* e nesse suposto território livre, os desejos inconscientes e conscientes que tem sobre si mesmo?

Os objetos surrealistas, resultado do estado paranoico, poderiam ser criados de duas maneiras: dando aos objetos existentes outros valores ou materializando objetos sonhados, imaginados, desejados. Um perfil, no Orkut, não é uma transposição: é uma criação, uma construção. As descrições, as comunidades e o número de amigos são indicadores, por exemplo, com os quais um membro será percebido e avaliado pelos demais. Quando uma comunidade é adicionada, sabe-se que ela será um elemento visual que irá compor o perfil e também será um *link* para outra imagem do sistema. Esse *link* carregará um valor estético e conceitual, sendo mais um recurso de conhecimento sobre aquele determinado usuário do sistema.

A fim de demonstrar a subjetividade através de outros recursos e, com isso, diferenciar-se dos demais, utilizam-se os códigos disponibilizados pelo programa para editar e personalizar as cores e os tamanhos dos textos que escrevem. O jogo, aqui, está apenas na busca pelas combinações ainda não feitas pelos usuários, e não pelas não planejadas pelo sistema. O mesmo ocorre com o uso de caracteres para compor formas gráficas e não textuais como no exemplo abaixo (que, afinal, para o aparelho, não faz diferença: são os mesmos 1024 caracteres que estariam num texto convencional).

Scraps to friends

Now, you can paste in photos, videos, audio, and flash widgets in scraps to your friends. Here's how:

- Add images
Copy and paste urls ending in .jpg, .gif, .png or .bmp and the image will appear in the scrap.
for example, <http://example.com/example.jpg>
- Add videos from YouTube and Google Video
Copy and paste the url and the video will appear in the scrap.
for example, <http://youtube.com/watch?v=videoid>
- Add podcast/audio
Copy and paste the url of an audio file and an audio player will appear in the scrap.
for example, <http://example.com/example.mp3>
- Add html-embeddable objects
Create or upload your content at sites such as photobucket.com, imageshack.com, rockyou.com or slide.com. Copy and paste the html embed code to share it with your friends.

Scraps to everyone

b - bold	u - <u>underline</u>	i - <i>italic</i>	8) - ☺	:(- ☹	:x - ☹
:) - ☺	:) - ☺	:D - ☺	:o - ☺	:P - ☺	/) - ☺
aqua	blue	fuchsia	gold	gray	green
lime	maroon	navy	olive	orange	pink
purple	red	silver	teal	violet	yellow

- To change the font color of your text, type the name of the color you wish to use in brackets.
- To show an emoticon, type the key shown above for each emoticon in brackets.
- To make text bold, italic, or underlined, use [b], [i] and [u] accordingly.
- To make a word a link, use [link]...[/link]
- I am [red]feeling[/red] [b][i]lucky[/i]! [:)] --> I am feeling **lucky** ! ☺
- [link=<http://www.orkut.com>]orkut[/link] --> orkut [<http://www.orkut.com>]
- [link]<http://www.orkut.com>[/link] --> <http://www.orkut.com>

[red] Oi!!! tudo [green] bem?
Quero saber [b] novidades tuas! Me conta!
Como foi naquela [i] prova? Tudo certo?
Saudades!!!!!!
Beijão [/]

post scrap preview add photo scrap tips



Ju:
Oi!!! tudo bem?
Quero saber **novidades tuas! Me conta!**
Como foi naquela prova? Tudo certo?
Saudades!!!!!!
Beijão ☺

1:48 am (0 minutes ago)

delete

Figura 4: Scraps podem ser editados e “personalizados” com códigos determinados pelo programa. Após a submissão ao sistema, traduzem-se em formas e cores.

Fonte: Disponível em: <http://www.orkut.com/FormattingTips.aspx>. Acesso em 9 nov 2007.

No Orkut, há uma classificação conceitual feita pelos próprios usuários para perfis que não são mantidos pelas pessoas que eles representam: são os *fakes*. Considerados falsos, esses perfis são construídos por usuários que utilizam fotos e informa-

ções de outras pessoas, que não eles mesmos. Muitos *fakes* estão presentes no sistema e a única forma de identificá-los como tais é através das denúncias e alertas feitos por outros usuários ou pela forma contraditória ou irônica com que são construídos esses perfis (para aqueles que sabem quem é o representado). Tecnicamente, a diferença entre um perfil com essa classificação e outro é nula.

Os perfis são considerados falsos porque não são construídos por aqueles que querem representar e, assim como grande parte dos membros, o programa também os condena: o Orkut exclui os perfis denunciados como *fakes*. No entanto, o que é ser verdadeiro no Orkut, então? Tanto os “verdadeiros” quanto os “não verdadeiros” externalizam seus desejos e fantasias durante o jogo, todos tentam representar alguém. Para os surrealistas, eles estariam jogando contra as regras sociais, econômicas, políticas e culturais que limitam a expressão da verdadeira subjetividade de cada um.

Os *links*, as comunidades, os amigos, os textos, as descrições e as fotos, como durante uma dinâmica poética surrealista chamada de mapa da analogia, são recursos que indicam significados – eles não são os significados em si. Nesse jogo, o poeta surrealista completaria os dados de uma carteira de identidade apenas com analogias. E seria a partir desses indícios, tanto em um perfil do Orkut quanto em uma carteira de identidade surrealista, que os desejos internos de cada membro poderiam ser decifrados. Entretanto, a maioria dos perfis *fake*, assim como a maioria dos perfis considerados não *fake*, não vai além do que o aparelho dispõe. Os usuários desejam apenas combinar seus símbolos e acreditam, dessa forma, estarem externalizando suas subjetividades mais intrínsecas.

Considerações finais

É possível perceber que, mesmo reconhecendo jogos surrealistas como a colagem, o cadáver esquisito, o jogo de perguntas e respostas, o método crítico-paranoico e os objetos surrealistas de Dali na interação com o programa Orkut, o jogo é, na maior parte das vezes, um jogo funcionário. Mesmo interagindo com o programa e utilizando-o como ferramenta lúdica, os jogadores ainda jogam com o objetivo de encontrar combinações ainda não feitas com os símbolos presentes na *caixa preta* do aparelho – e não aquelas que são inesperadas.

A Internet é uma tecnologia com potencial para promover um comportamento analítico-sintético pela des-discretização das suas imagens técnicas (as analógico-digitais), como diz Stiegler (1998), mas ainda é muito recente: o aparelho vem sendo manipulado por jogadores inexperientes tecnicamente; os progra-

mas e os símbolos a serem permutados, para a maioria, ainda parecem infinitos.

Caso contrário, a consequência seria uma recepção mais crítica e não tão mágica: como a imagem foi produzida? Qual a técnica utilizada? Com que programa foi feita? Em que versão do programa ela foi manipulada? Será que com o programa que tenho disponível é possível produzir a mesma imagem que aquele outro produz?

Essas perguntas incentivariam o jogador a testar seus programas para que eles realizassem seus desejos. Os aparelhos teriam de trabalhar para o homem e não mais o homem teria de produzir conforme as limitações dos aparelhos. Stiegler (1998) afirma que, assim, a análise (produção) e a síntese (recepção) não continuariam separadas como estão hoje. O autor traz como exemplo a alfabetização: para saber escrever é preciso, antes, saber ler.

Perceber o aparelho e as imagens que ele produz como produtos a serem decifrados. Desprogramar a ação, a recepção e o olhar. O homem não trabalha com o aparelho, ele brinca com ele. O aparelho produz imagens que são técnicas e que expressam conceitos do mundo em códigos – o próprio mundo humano, conforme Flusser. Quando essas imagens são entendidas como um *através* sem função enunciativa, uma abertura para aquilo que é entendido como real, desprovido de mediações, ruídos e codificações... Elas não seriam consideradas, como diz o título desse artigo, janelas.

No entanto, se as imagens técnicas e os aparelhos fossem entendidos como janelas codificadas que emolduram um mundo também codificado, talvez o homem pudesse ser esclarecido quanto ao seu maior potencial: o de criador da sua própria realidade. Consciente de sua condição de superficialidade (pela natureza das imagens e porque distantes da obscura e profunda realidade), mais acessível ficaria o entendimento sobre aquilo que o homem produz e recebe – agora em janelas operacionais. Dessa maneira, ao indicar que as imagens são tais janelas para o mundo codificado, adotaria a condição de autoaperfeiçoamento pela decodificação constante (desmágicização através da chegada às caixas pretas) dos códigos e conceitos presentes nas imagens, nos textos e na sua (in)consciência.

Referências bibliográficas

- DUPLESSIS, Yves. *O Surrealismo*. São Paulo: Difusora Europeia do livro, 1956.
- DUROZOI, Gérard; LECHERBONNIER, Bernard. *O surrealismo: teorias, temas, técnicas*. Coimbra: Almedina, 1976.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia*. Rio de Janeiro: Reluma Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. O Mundo Codificado. In: FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. *Isto não é um cachimbo*. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

GUATTARI, Felix. Da Produção de Subjetividade. p.177-194. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

KILPP, Suzana. Ethicidades Televisivas: Molduras e Emoldurações. *Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos*, São Leopoldo, v.4, n.2, p. 209-218, dez 2002.

LIMA, Sérgio. *A aventura surrealista*. Campinas: Vozes, 1995.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as Imagens Técnicas. In: EVENTO ARTE EN LA ERA ELECTRÓNICA – PERSPECTIVAS DE UNA NUEVA ESTÉTICA, Barcelona, 29 jan a 01 fev 1997. Disponível em <<http://www.fotoplus.com/flusser/vftxt/vfmag/vfmag002/vfmag002.htm>> Acesso em 12 set. 2007.

NADEAU, Maurice. *História do Surrealismo*. São Paulo: Perspectiva, 1985.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PARENTE, André. Introdução – Os paradoxos da imagem-máquina. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 91-99.

REBOUÇAS, Marilda de Vasconcellos. *Surrealismo*. São Paulo: Ática, 1986.

STIEGLER, Bernard. La imagen discreta. In: DERRIDA, Jacques. *Ecografías de la televisión*. Entrevistas filmadas a Bernard Stiegler. Buenos Aires: Eudeba, 1998.



Yentl Delanhesi, natural de Porto Alegre/RS, é comunicadora digital, graduada com distinção pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Realizou como trabalho de conclusão de curso a pesquisa “Ceci n’est pas une fenêtre”, orientada pela professora Dra. Suzana Kilpp. É especialista em Arquitetura de Informação pela JumpEducation. Atualmente, trabalha na área de planejamento e criação da agência CUBOCC. Suas áreas de interesse são o estudo de produção e recepção de imagens técnicas e tradicionais, as novas mídias, arte e filosofia.

Outra publicação da autora

FRAGOSO, Suely; FISCHER, Gustavo Daudt; MIGOVSKI, A. L.; LAND, G.; LOESCH, G.; FREITAS, H.; DELANHESI, Y.; TRINDADE, L.B. Learning to research in Second Life: 3D MUVES as meta-research fields. *International Journal of Education and Development using ICT*. v. 4, p. 7, 2008.

-
- N. 106 *Justificação e prescrição produzidas pelas Ciências Humanas: Igualdade e Liberdade nos discursos educacionais contemporâneos* – Profa. Dra. Paula Corrêa Henning
- N. 107 *Da civilização do segredo à civilização da exibição: a família na vitrine* – Profa. Dra. Maria Isabel Barros Bellini
- N. 108 *Trabalho associado e ecologia: vislumbrando um ethos solidário, terno e democrático?* – Prof. Dr. Telmo Adams
- N. 109 *Transumanismo e nanotecnologia molecular* – Prof. Dr. Celso Candido de Azambuja
- N. 110 *Formação e trabalho em narrativas* – Prof. Dr. Leandro R. Pinheiro
- N. 111 *Autonomia e submissão: o sentido histórico da administração – Yeda Crusius no Rio Grande do Sul* – Prof. Dr. Mário Maestri
- N. 112 *A comunicação paulina e as práticas publicitárias: São Paulo e o contexto da publicidade e propaganda* – Denis Gerson Simões