

ESTUDOS PRECEDENTES

Neste capítulo, apresento um breve panorama das transformações culturais e epistemológicas que vêm ocorrendo nas sociedades ocidentais devido à imersão tecnológica em que vivemos, com a conseqüente mudança nas subjetividades e nos modos de ação social.

Este trabalho exigiu de mim a compreensão das novas dinâmicas culturais detectadas pelas ciências sociais no âmbito dos fenômenos da globalização, de movimentos populares e do impacto do audiovisual na sociedade, traduzidos especialmente nas transformações de comportamento que a televisão e o computador induziram. Estes fenômenos interferem na produção de sujeitos sociais e o modo como vêm sendo pensados pelas pesquisas realizadas nesse campo ajuda a compreender os conflitos entre a chamada cultura midiática e a "cultura escolar"¹, baseada no impresso.

No diálogo com diversos autores que refletiram sobre essas questões, pude vislumbrar um contexto interessante em torno do tema da pesquisa, que me auxiliou a analisar os dados.

¹ *Conjunto de conteúdos cognitivos e simbólicos que, selecionados, organizados, "normatizados" e "rotinizados", sob o efeito dos imperativos da didatização, constituem habitualmente o objeto de uma transmissão deliberada no contexto das escolas"*(Forquin, 1993:167)

AS TECNOLOGIAS E A CULTURA AUDIOVISUAL

"Odilon ganhou um BMW vermelho num sorteio do supermercado e no começo foi aquela alegria! Só por parte da mulher e filhos, pois Odilon, sabendo que não poderia vender o carro por dois anos, embatucou: 'Eu não sei dirigir e não tenho dinheiro pra gasolina. O que que eu vou fazer com o carro?' Pois bem, o carro ficou lá parado na frente do barraco da família e aos poucos, foi virando outra coisa: virou proteção de goteira em dia de chuva, a bateria serviu para acender luz, o radiador quente deu para fazer churrasco. Depois de um tempo, venderam o barraco para morar no carro. O BMW vermelho virou casa. Ao fim de dois anos, estava um caco: enferrujado, pichado, quebrado. Quem iria querer comprar? Odilon então, antes de mandar o dito cujo para o ferro velho, pediu a um amigo, dono de um reboque, para realizar o sonho que ele teve desde o começo. Na seqüência final então, com o vento no rosto, segurando o volante com força nas mãos, lá se foram, Odilon e sua família, finalmente, passear no seu BMW vermelho. Rebocado. Mas enfim, cumprindo sua função essencial: a de ser finalmente, transporte."

(descrição livre do curta-metragem etnográfico: "O BMW vermelho", dirigido por Edu Ramos e Reinaldo Pinheiro e produzido por Seqüência 1)

Do meu ponto de vista, este filme ilustra bem o processo pelo qual os sujeitos transformam a tecnologia naquilo que é possível e necessário para suas vidas. Ele mostra um carro de último tipo, tecnologia de ponta na área de veículos automotores, fonte de cobiça e desejo por parte de grandes personagens da mídia, sendo resignificado para se encaixar nas circunstâncias e no contexto daquela família. Pode-se pensar que o modo como as tecnologias da informação e da comunicação são incorporadas ao cotidiano das pessoas é análogo a esse. As tecnologias, devemos perceber, não têm o mesmo significado para todos. É o uso que se faz delas que lhes dá sentido, o que torna necessário pensá-las a partir daqueles que são entendidos como seus consumidores.

Seria necessário, aqui, repensar o conceito de tecnologia. A idéia mais corrente é conceituar tecnologia em oposição a tudo aquilo que possa estar contido numa suposta natureza humana. Assim, pode parecer inicialmente estranho pensarmos que a roupa que vestimos, que o lápis que utilizamos para deixar marcas no papel sejam tecnologias. Eles já habitam nosso cotidiano de tal forma que parecem fazer parte de nossa "natureza humana". *"Os professores que*

afirmam que o uso do computador e da TV desumanizam o ensino, sem se dar conta de que os instrumentos que utilizam (do livro ao quadro-negro) são tecnologias simbólicas que medeiam a sua comunicação com os alunos ou fazem parte da mesma (linguagem, representações icônicas, o próprio conteúdo do currículo) e as tecnologias organizadoras (gestão e controle da aprendizagem, disciplina...) estão configurando a sua própria visão e relação com o mundo e seus estudantes" (Sancho, 1998:23).

Barbosa Oliveira (2002:27), lembra o papel histórico e social que as tecnologias desde sempre desempenharam nas sociedades humanas e Alves (1992:20) considera a técnica como um sistema de significações e interpretações, no qual os sujeitos, além de usarem a técnica, vão com as mesmas tecendo redes comuns de significados. Silverstone afirma que "*as tecnologias são mais capacitantes (e incapacitantes) do que determinantes*" (1999:49). Neste sentido, este autor critica a postura de fetichização das máquinas, embutida na crença que elas determinam o rumo das mudanças sociais. E ainda, considera a tecnologia como algo que altera a sensibilidade e percepção dos indivíduos, num processo que ocorre dentro do sujeito e não por uma imposição de fora.

Na linha de pensamento de Silverstone, a tecnologia não é algo autônomo, ela é determinada pela lógica cultural da sociedade. Através dos usos que os sujeitos fazem das coisas, eles as transformam em cultura. Este autor reconhece, contudo, que as máquinas encantam, no sentido de que a técnica está a serviço da experiência e da narrativa, e possibilita a aproximação das massas com a manifestação de novas sensibilidades. Ele afirma que todas as sociedades encontram na tecnologia uma fonte e uma esfera de magia e mistério. Para ele, as tecnologias incluem as habilidades e competências, o conhecimento e o desejo, sem os quais não pode funcionar, e desse modo, elas são, de fato, tecnologias de encantamento, o que lhes confere um poder considerável em nossa imaginação.

Belloni (2001), ao discutir as diversas metáforas criadas para representar os efeitos das técnicas eletrônicas de comunicação sobre os modos de produção da vida social, apresenta a metáfora do impacto, que diz que as tecnologias são mais do que meras ferramentas a serviço do humano, pois elas, ao interferirem nos modos de perceber o mundo, de se expressar sobre ele e de transformá-lo, modificam o próprio ser humano em direções desconhecidas e talvez perigosas para a humanidade. Mas reconhece que, para medir esse impacto das tecnologias

na sociedade e suas instituições é preciso valorizar o mundo real dos sujeitos, considerá-los como protagonistas de sua história e não como "receptores" de mensagens e consumidores de produtos culturais (p: 21).

Refletindo sobre as tecnologias audiovisuais, Barbero (2001) afirma que elas geram uma nova forma de recepção; ele vê uma hibridação entre visualidade e tecnicidade, ou seja, a forma de ver vem sendo modificada pela técnica, introduzindo alterações no estatuto epistemológico do saber. Este autor chama ainda a atenção para o fato de a imagem ser mais orgânica que a linguagem, e proceder de outro elemento cósmico, tendo sido, por isso, condenada por Platão ao mundo do engano, confinada no campo da arte e usada como instrumento de persuasão religiosa, ideológica, de simulacro ou malefício. Mesmo seu sentido estético se encontra com frequência impregnado de resíduos mágicos ou ameaçado de disfarces do poder político ou mercantil.

Nos últimos anos, porém, a iconografia, a semiótica e a psicanálise realocizaram a imagem na complexidade de seus ofícios e linguagens. Deste modo, o que vem à tona nas discussões sobre a imagem não são apenas as complexidades de linguagens e escrituras da imagem, as imagísticas e os imaginários, mas também seu desgaste, o esvaziamento de sentido sofrido pela imagem submetida à lógica da mercadoria, a estetização banalizada da vida. O audiovisual substitui a ligação entre o passado e o presente pela fragmentação exigida pelo espetáculo, "*transformando o desejo de saber pela mera pulsão em ver*". Nessa linha de pensamento, Debord (1967), já afirmava na obra *A sociedade do espetáculo*, que a vida moderna se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos, ou seja, o espetáculo é uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens.

No caso da América Latina, Barbero (2001) afirma que estamos vivendo um momento de hegemonia audiovisual que se mistura a uma cultura oral que perdura como experiência cultural predominante das maiorias. Para esse autor, a visualidade tecnológica, composta pelos meios de comunicação de massa, mais recentemente pelo computador, institui um *des-ordenamento cultural* que promove "*o estouro das fronteiras espaciais e temporais, que eles introduzem no campo cultural, des-localiza os saberes, deslegitimando as fronteiras entre razão e imaginação, saber e informação, natureza e artifício, ciência e arte, saber especializado e experiência profana*" (p:18). Instauram-se novas formas de sentir

e de construir imaginários e identidades. Essa nova sensibilidade é marcada pela desconfiança das totalizações ideológicas, pela dessacralização de princípios políticos, pela incerteza e o gradual dismantelamento dos mapas cognitivos, que nos deixam sem categorias de interpretação capazes de captar o rumo das vertiginosas transformações que vivemos.

A mudança na percepção do espaço e do tempo é outra característica que as tecnologias audiovisuais transformam. Em relação ao espaço, há um *desancoramento* com relação ao lugar, uma desterritorialização dos modos de presença e relação, das formas de perceber o perto e o longe, que torna mais perto o vivido à distância do que aquilo que cruza nosso espaço cotidianamente. *"Desprendida do espaço local-nacional, a cultura perde seu laço orgânico com o território e a língua, que eram as bases de seu tecido próprio"* (Barbero, idem: 34). A percepção do tempo está marcada pelas experiências da simultaneidade, do instantâneo e do fluxo. Os meios de comunicação alimentam um "culto ao presente" que perturba o sentimento histórico e também uma "ausência de futuro", o qual instala uma seqüência de acontecimentos que não consegue se cristalizar em duração e portanto não consegue criar um horizonte de futuro.

A forma como processamos as informações também se transforma, com o desenvolvimento de características hipertextuais e multimídicas além do processamento lógico-sequencial. Segundo Moran (2001), a forma mais habitual como processamos a informação é o processamento lógico-sequencial, que se expressa na linguagem falada e escrita, em que vamos construindo o sentido aos poucos, em seqüência espacial ou temporal, dentro de um código relativamente definido que é o da língua. A construção do conhecimento se dá aos poucos, em seqüência concatenada. Esta é a maneira como a escola tem trabalhado ao longo dos tempos.

Em outros momentos processamos a informação de forma hipertextual, contando histórias, relatando situações que se interconectam e se ampliam, que nos levam a significados importantes e inesperados (comunicação *linkada*). A construção é lógica, coerente, sem seguir uma única trilha previsível, seqüencial, mas que vai se ramificando em diversas trilhas possíveis.

A informação também pode ser processada de forma multimídica, juntando pedaços de textos de várias linguagens superpostas simultaneamente e que se conectam com outras telas multimídia. As conexões são tantas que o mais

importante é a visão ou a leitura em flash, que cria significações provisórias, dando uma interpretação rápida para o todo, e que vai se completando com as próximas telas, através do fio condutor da narrativa subjetiva: dos interesses de cada um, das suas formas de perceber, sentir e relacionar-se. A construção do conhecimento, a partir do processamento multimidiático, é mais livre, com conexões mais abertas, que passam pelo sensorial, pelo emocional e pela organização do racional, esta, provisória, exige processamento múltiplo instantâneo e respostas rápidas.

Esse meio de processamento é cada vez mais utilizado na sociedade atual, em virtude da rapidez com que temos que enfrentar situações diferentes a cada momento. Quanto mais mergulhamos na sociedade da informação, mais rápidas são as demandas por respostas instantâneas. A habilidade de mudar rapidamente de uma informação para outra, porém, não pode ser transferida para o conhecimento direcionado, para a busca mais aprofundada, que precisa de tempo, de concentração, de criatividade e organização. Cada vez são mais difundidas as formas de informação multimídia ou hipertextual e menos a lógico-sequencial. Mesmo assim, podemos utilizar todas as formas de lidar com a informação em diversos momentos.

Um outro aspecto a ser levado em conta no incremento da relação com os meios de comunicação e da informação é a saturação da informação. Pérez Gómez (op. cit.) diz que a saturação da informação produz dois efeitos aparentemente paradoxais, mas na realidade convergentes: a superinformação e a desinformação. O indivíduo não pode processar a quantidade de informação que recebe e, em consequência, se enche de *ruídos*, de elementos isolados que não pode integrar em esquemas de pensamento para compreender melhor a realidade e sua atuação sobre ela. A saturação informativa, mais do que abrir possibilidades alternativas ao desenvolvimento do indivíduo e às decisões mais autônomas e informadas, pode submergir os sujeitos na incerteza e lhes provocar ansiedade da desproteção.

Muitos dados, muita informação não significam necessariamente mais e melhor conhecimento. O conhecimento torna-se produtivo se o integramos em uma visão ética pessoal, transformando-o em sabedoria, em saber pensar para agir melhor e uma das tarefas principais da educação é ajudar a desenvolver tanto o conhecimento de resposta imediata como o de longo prazo.

Uma outra questão que surge com destaque quando pensamos nos elementos que caracterizam a cultura audiovisual, é o crescente lidar com as formas mais concretas da virtualização.

O Virtual

Segundo Lévy (1996), a palavra virtual "*é empregada com freqüência para significar a pura ausência de existência, a "realidade" supondo uma efetuação material, uma presença tangível* ." No entanto, ele considera que essa abordagem, apesar de não estar totalmente errada, é demasiado grosseira para se fundar uma teoria geral. Para Lévy, o virtual tende a atualizar-se sem ter passado à concretização efetiva ou formal. Ele dá como exemplo o caso da semente. O problema da semente é fazer brotar uma árvore. A semente "é" esse problema, mesmo que não seja apenas isso. Ela conhece exatamente como será a árvore que brotará de seu interior. A partir das coerções que lhe são próprias, deverá inventá-la com as circunstâncias que encontrar. Ou seja, os objetos ou situações produzem e carregam suas virtualidades, mas o virtual também constitui esses objetos ou situações.

Uma das modalidades da virtualização de que o autor fala, esclarece melhor o que ele entende por virtual: o desprendimento do aqui e agora. O virtual, com muita freqüência "não está presente" e não pode mais ser situado precisamente. "*Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam "não-presentes", se desterritorializam*". (Lévy, 1996, pg 21). Este conceito de desterritorialização assemelha-se às linhas teóricas do pós-modernismo e de Barbero. Tomando então como base que o virtual é o não-presente, concluímos que em quase todas as áreas das sociedades humanas, devido ao crescimento das tecnologias e da ciência, lidamos cada vez mais com o virtual. É o corpo que é desterritorializado quando falamos ao telefone e estamos aqui e lá ao mesmo tempo, ou quando imagens médicas nos permitem ver nosso interior sem atravessar a pele; é a noção da economia que passa a deslocar o trabalho humano da manipulação para o tratamento de símbolos abstratos; é o texto, entidade virtual que perde sua integralidade e torna-se dinâmico, fluido, sem limites. Lévy diz que : "*a virtualização dos corpos, das mensagens e da*

economia ilustra um movimento contemporâneo muito mais geral em direção ao virtual(...)nossa espécie constituiu-se na e pela virtualização".

A desterritorialização fica clara neste exemplo dado pelo próprio Lévy: quando se constrói uma estrada é como se aproximássemos fisicamente as cidades conectadas e afastássemos desse grupo as cidades não conectadas. Para os que não andam de carro ou ônibus, no entanto, as antigas distâncias continuam válidas. Cria-se uma situação em que vários sistemas de proximidades e vários espaços práticos coexistem. Com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, cada máquina tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, multiplicando os espaços e as percepções, *"fazendo de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse"* (Idem, pg 23). Quando se refere aos meios de transporte como ferramentas criadas pelo homem para resolver certos problemas de distância e locomoção, Lévy diz que o conjunto dos meios de transporte, por exemplo, mais do que aceleraram os veículos a cavalo e os barcos à vela. Eles metamorfosearam a geografia e dissolveram as antigas distinções entre cidade e campo.

A percepção da desterritorialização é muito presente também na relação com os meios de comunicação e da informação, no sentido de que às vezes sentimo-nos mais próximos de um local ou uma pessoa do outro lado do mundo, cujo contato é feito via meios tecnológicos, do que com nossos vizinhos.

Podemos dizer que os sujeitos da contemporaneidade, a partir do contato com as tecnologias, vivenciam diferentes experiências de virtual. A experiência de virtualização que se verifica quando assistimos a um filme ou programa de televisão — em que as imagens apresentam-se mais concretas, num processo de verossimilhança — faz parte da vida cotidiana das pessoas da sociedade ocidental. A televisão está em 98% dos lares brasileiros e acompanha os indivíduos durante toda a sua vida. De uma maneira ou de outra, todos que vivem no nosso século têm contato com a TV e também, em proporções menores, com o computador. As tecnologias fazem parte da "textura da experiência", afirma Silverstone (2002: 11), ou seja, é impossível escapar de sua presença, das suas representações. Passamos a depender delas para fins de entretenimento e informação, de conforto e segurança, para ver algum sentido nas continuidades da experiência e também,

de vez em quando, para a intensificação da experiência. Podemos dizer então, que vivemos num momento histórico em que as crianças de todos os meios sociais, chegando à escola, possuem práticas sociais de uso de mídia semelhantes e prazeres semelhantes na relação com a televisão e (em menor proporção) com o computador .

Televisão

Sem dúvida, a televisão é a mídia que mais radicalmente irá desordenar a idéia e os limites do campo da cultura no que diz respeito à dicotomia entre realidade e ficção, espaço de ócio e de trabalho. Por isso, cabe destacar este meio eletrônico, para que possamos perceber as mediações que ele exerce entre os sujeitos e o mundo.

Cena 1:

- Filho, desliga essa televisão e vem jantar.*
- Não mãe, está passando o clip da música "Crawling" do "Linkin' Park!"*
- Mas filho, você não tem esse clipe em DVD? Pode assistir à hora que quiser!*
- Mas mãe, assistir o clip na MTV é muuuito diferente do que assistir no DVD!"*

Esta conversa, que ocorreu em minha casa, desencadeou em mim reflexões sobre alguns pontos relacionados a esta dissertação: estamos falando aqui de poder da mídia, de cotidiano familiar, de mediação, de legitimação, e portanto, de cultura.

Como analisar fragmentos como este da vida cotidiana? O que ele poderia nos dizer do papel da mídia? E que cultura é essa em que vivemos, tão repleta de imagens, ídolos, mitos trazidos por aparelhos eletrônicos que colocamos em nosso ambiente doméstico? Uma fonte de discórdia, mas também de idealização e de projeções...

Ao que tudo indica, para meu filho, a MTV tem o poder de dar ao clipe uma "aura" , uma legitimidade e um valor que inexiste na simples posse do DVD. No momento em que ele assiste ao clipe na MTV, ele já não está mais sozinho em seu prazer de assistir ao show da banda em questão, está unido,

virtualmente, a uma comunidade mundial de jovens modernos, radicais o que o integra a um universo cultural que ele cultua e admira.

Para Lévy, as pessoas que assistem ao mesmo programa de televisão compartilham o mesmo grande "olho coletivo". Passam a fazer parte de uma coletividade que possui as características valorizadas pela emissora. Robert A. White (1998) sugere que os indivíduos interpretam a mídia em relação direta com outros ou influenciados por comunidades interpretativas já existentes, com uma cultura que fornece critérios compartilhados de interpretação: "(...) quanto mais os indivíduos estiverem integrados em uma comunidade interpretativa e quanto mais solidária for tal comunidade, mais os membros desse grupo apresentarão interpretações similares da mídia"(p. 44).

Um outro elemento desse contexto é a forma como a TV veicula suas mensagens. Barbero (2001) aponta que a TV faz emergir um novo projeto de saber, que questiona o caráter monolítico e transmissível do conhecimento, que revaloriza as práticas e as experiências, que ilumina um saber diversificado como um mosaico: feito de objetos móveis e fronteiras difusas, de intertextualidades e bricolagens. Deste modo, a estrutura comunicativa da TV promove, em sua forma, uma fragmentação, que surge no formato televisivo e refere-se à desagregação social e à privatização da vida realizada pela experiência televisual. Enquanto o cinema catalisava a experiência da multidão, a TV catalisa a experiência doméstica. "*A cidade informatizada não necessita de corpos reunidos, mas sim interconectados*"(p:25). Barbero(op.cit.) cita também como característica da TV uma aceleração de imagens que torna todos os discursos equivalentes – informação, drama, publicidade, ciência, pornografia, dados financeiros – fazendo todos os gêneros interpenetráveis e transformando o efêmero na chave de produção e prazer estético. Um outro elemento trazido por Belloni (2001) é o discurso difundido cotidianamente na televisão, que é tão uniforme, sob aparência de múltiplos formatos e conteúdos, que parece claro que o importante não é o que se diz ou se mostra na televisão, mas o próprio fato de as pessoas estarem ligadas na televisão. Mais importante que os conteúdos que são transmitidos pela TV, é o tempo que as crianças passam em frente à telinha.

À primeira vista, parece que a TV e outras mídias, através de seus gêneros, formatos e repetições, determinam o que é e o que não é importante. Se algum fato aparece no jornal ou televisão, imediatamente ele tenderá a ter um valor

maior do que aquele que não apareceu. Pérez Gómez (op. cit.) afirma que, como a televisão, por seu poder sedutor, sua difusão universal e sua facilidade é o único meio de acesso generalizado, a realidade que dela se transmite se converte na única realidade. A tal ponto que os políticos desconsideram e desprezam qualquer outro meio de contato e intercâmbio, a menos que possa se transmitir pela televisão. Chomsky e Ramonet (*apud* Pérez Gómez, p:109) dizem que a TV constrói a atualidade, provoca o choque emocional e praticamente condena os fatos órfãos de imagens ao silêncio e à indiferença. Pouco a pouco se estabelece nas mentes a idéia de que a importância dos acontecimentos é proporcional à sua riqueza de imagens.

Vale assinalar que a legitimação que os grupos sociais dão à TV é outro fator importante na força que ela adquire. Este seria o modo pelo qual as mídias influenciam nossos desejos e valores.

Mas quem dá esse poder à TV ? Não são os próprios sujeitos sociais? Não são eles que corroboram as mensagens que são veiculadas pelos meios eletrônicos? Não são eles também, que deixam entrar as imagens, as pessoas de todos os tipos, os objetos, os valores em suas casas? Barbero (1998) afirma que a TV não opera por seu poder próprio, mas catalisa e radicaliza movimentos que já estão presentes na sociedade, entre eles as novas condições de vida e de trabalho que minaram a estrutura patriarcal da família: a inserção da mulher no mundo do trabalho produtivo, a redução do número de filhos, a transformação nas relações de casal, etc. A *desordem cultural* que a televisão introduz se insere na desorganização que atravessa o espaço doméstico. Silverstone (2002) afirma que o lar é o lugar do vaivém entre exterior e interior e que a mídia ocupa uma posição central nesta dialética. Quando colocamos uma televisão ou um computador em casa, estamos colocando novas portas e janelas que nos permitem ver e transpor os limites do espaço físico da casa; transpor de fato, a imaginação. Ele afirma que "*Ligar, conectar-se é transcender o espaço físico, é claro. Mas é adentrar, como sempre foi, mesmo no mundo da mídia impressa, um território marcado, que oferece um vislumbre de algo sagrado; ordinário mas ultramundano; poderoso em sua capacidade de nos dar a ilusão - e às vezes a realidade - do controle adquirido e exercido; poderoso também naquilo que amiúde se crê que ele é capaz de fazer para nós*" (p.170). Deste modo, a TV (e também o computador), converte o espaço doméstico no local onde mais profundamente as relações entre

público e privado se reconfiguram, onde se dá a superposição dos dois espaços e a dissipação de suas fronteiras. Ao penetrar no mundo privado do lar, a TV produz uma verdadeira desordem cultural: vai de encontro aos filtros da autoridade dos pais, transformando os modos de circulação da informação no lar e permitindo aos mais jovens estar presentes nas interações entre os adultos. *"Já que seu uso não depende de um código complexo de acesso, como é o caso do livro, a televisão mostra às crianças, desde que elas abram os olhos, o mundo anteriormente velado dos adultos". (p:21)*

As mídias eletrônicas possibilitam trazer outros modos de vida e valores para nossa vida particular e, quando este contato acontece, nossos valores tendem a ser ressignificados. Penteado (1999) afirma que, historicamente, a TV e o rádio foram os meios que possibilitaram às camadas trabalhadoras tomarem conhecimento de outras formas de vida social, especialmente da classe média (p:68). A meu ver, este fator foi importantíssimo na construção de subjetividades e na formação de uma nova cultura de massa.

No entanto, autores como Belloni (op.cit.) sugerem que não devemos exagerar a importância da TV na vida das pessoas, pois ela propicia uma comunicação unilateral onde o sujeito é o espectador — mais ou menos passivo, mas nunca participante, pois não pode interferir no discurso da telinha — mas não substitui a comunicação intersubjetiva presente nas relações entre as pessoas, que fazem parte de seu universo, especialmente a família e o grupo de pares. A TV pode fornecer os conteúdos para as situações de interação, mas não substitui a intersubjetividade. Deste modo, o papel deste meio no processo de socialização será mais ou menos determinante de acordo com as diferentes formas tomadas pela relação das pessoas com o meio, a maior ou menor importância da ação dos outros atores e o acesso a outras referências culturais. Sua importância no processo de socialização da criança varia em proporção à importância e intensidade da ação das outras instâncias de socialização.

Há evidência crescente de que os indivíduos interpretam as mensagens das mídias de acordo com as instâncias ou grupos sociais pelos quais transita. Em contraposição, as mídias medeiam a relação que estes indivíduos têm com a realidade e participam da construção da subjetividade. Duarte (2002) afirma que: *"em sociedades audiovisuais, narrativas em imagem-som comportam o que se convencionou chamar de currículo cultural, ou seja, um conjunto mais ou menos*

organizado de informações, valores e saberes que, via produtos culturais (nesse caso, audiovisuais), atravessa o cotidiano de milhões de pessoas e interfere em suas formas de aprender, de ver e de pensar. As relações dos indivíduos com esse tipo de produção constroem imaginários e ajudam a produzir identidades étnicas, sexuais, sociais etc”(p.217)

Souza (1997) ressalta que os meios de comunicação são vistos como expressão de uma instância pública que indaga e reconhece os espaços de construção de valores. Os valores, longe de serem expressão de sentido dado apenas pelo produtor ou pelo receptor, exprimem o processo no qual ocorrem. Assim, a noção de mediação é fundamental e procura-se qualificá-la no receptor, no emissor, no processo grupal, social, etc. Esta estratégia não elimina e nem inocenta o espaço do emissor ou do receptor mas busca-os em seu contexto.

O conceito de mediação aqui está relacionado à cultura. De acordo com Barbero (op.cit.) e Orozco Gómez (1993) , os diversos elementos da cultura são mediadores da produção de sentido no processo de recepção. A recepção é entendida como um processo de ressignificação, a partir da cultura, dos discursos propostos e apresentados pela mídia.

Tentando resgatar a mediação para o âmbito da recepção de televisão, Orozco propõe que se entenda o conceito "*como um processo estruturante que configura e reconfigura, tanto a interação dos auditórios com os meios quanto a criação pelo auditório pelo sentido dessa interação*" (Orozco, 1993:61).

Concluindo, é possível admitir que novas subjetividades estão se constituindo a partir da relação com os meios tecnológicos, em especial com a televisão, que acaba por trazer à escola o desafio de transformar-se para lidar melhor com esses novos sujeitos.

O computador

Cena 2:

"- Vc tc de onde?

-Naum vo falá, pq naum t conheço.

-Vc é nóico. Kct! T+!"

Parece código Morse, mas na verdade é a nossa língua portuguesa sendo transformada pelos jovens, numa tentativa de imitar a língua falada. Mensagens como esta podem ser facilmente vistas em *chats*, numa conversa pelo ICQ², a grande febre dos adolescentes de camadas médias, ou mesmo via correio eletrônico. Além da mudança na percepção do tempo, do espaço e dos ritmos, as tecnologias agora são usadas num contexto de transformação da língua escrita. A chegada do computador, uma mídia mais complexa, que concentra quase todas as técnicas de comunicação e de informação num único suporte, tornando-o uma espécie de "unimeio" (suporte novo, cujas múltiplas funcionalidades compõem um todo único e coerente), trouxe possibilidades há pouco tempo impensáveis na sociedade atual.

Algumas transformações sociais impostas por essa tecnologia atuam diretamente em quatro cotidianidades: a doméstica, a do trabalho, da cidadania e da mundialidade. Da mesma forma que a TV, o computador entrou nos lares trazendo consigo um germe de novas representações e de mudanças importantes no cotidiano da casa. Sua entrada neste espaço alterou o modo de lazer das crianças e adultos com a utilização de jogos, simuladores e dos diversos ambientes da Internet e tornou-se recurso adicional para pesquisas e trabalhos escolares. *"O uso da Internet deu novas formas à educação a distância e às relações pessoais, por meio da troca de informações entre pessoas que provavelmente não teriam oportunidade de um contato pessoal; diminuiu distâncias, tornando o computador uma ferramenta que, paradoxalmente caracteriza e padroniza diferentes culturas e costumes existentes no planeta"* (Carneiro, 2002:24). A Internet traz sentimentos ambíguos: ao mesmo tempo em que nos põe em contato com o mundo, possibilitando a quebra de barreiras e aproximando-nos de mundos distantes, podemos nos sentir invadidos ao saber que pessoas desconhecidas podem acessar nossos arquivos pessoais e destruí-los através dos vírus de computador. A internet é um ambiente estimulador mas também repleto de informações inúteis, superficiais e duvidosas.

As salas de bate-papo, as listas de discussão, o uso do correio eletrônico, as cidades virtuais transformam e consolidam laços sociais surgidos no interior da

2 O ICQ é um programa que permite uma comunicação em tempo-real entre duas ou mais pessoas via Internet. Com o ICQ, pode-se comunicar com qualquer pessoa na Internet, seja através de mensagens escritas, voz, imagens, vídeo ou jogos.

rede. Quem tem um computador com o acesso à rede, pode não estar mais sozinho. A interatividade possível e imediata cria a sensação de estar na presença concreta das pessoas. A TV também proporciona esta sensação, mas é um dispositivo de comunicação em que não há interatividade (Lévy chama esse tipo de dispositivo de **Um e Todo**). Uma outra inovação interativa recente são os blogs. Neste gênero de comunicação, os usuários da rede escrevem seus diários íntimos, colocando fotos, pensamentos, revelações para serem lidos pelo público da internet ou pelos amigos. O fenômeno dos blogs na Internet pode estar indicando uma carência de intimidade em nossa sociedade. As confissões da intimidade podem estar sendo confundidas com autenticidade e a resposta que a mídia dá a isso aparece como estímulo a uma “plugação” incessante.

O computador ampliou a possibilidade de trazer o ambiente do trabalho para dentro de casa, modificando as relações entre empresa e empregados e alterando as características do ambiente doméstico e empresarial. No âmbito do trabalho, o computador é hoje, mesmo nas grandes empresas, uma ferramenta individual, utilizado para a elaboração do trabalho. O poder de acesso à informação dá novas formas ao trabalho, direcionando as pessoas a deslocarem-se para setores onde as características humanas são fundamentais e, deixando o trabalho rotineiro e manual mais automatizado. Deste modo, o perfil dos profissionais exigidos para trabalhar nas empresas tem se modificado: solicitam pessoas criativas, versáteis, que saibam trabalhar em grupo e manusear as tecnologias informáticas.

No que se refere ao ambiente da cidadania, Dertouzos (*apud* Carneiro, 2002:32) afirma que a tecnologia está modificando os aspectos mais profundos de nossa vida e a condição humana: a forma como tratamos a saúde, como nossos filhos estudam, quais vozes serão ouvidas e como as nações vão se formando, pois a informática está por trás das eleições, dos cadastros de controle de impostos, das estatísticas de controle da população. Somos cadastrados de tantas maneiras que não percebemos o quão controladas podem estar a sociedade e nossas vidas. Konder (2000), respondendo a uma entrevista se corremos o risco de criarmos uma sociedade permanentemente vigiada como a descrita por George Orwell em 1984, diz que hoje há uma tendência que aparece em várias experiências contemporâneas de controle da vida das pessoas e uma invasão da esfera pessoal. Para ele, isso tem relação com uma crise mais geral que é um agravamento de um

processo da experiência de uma sociedade centrada e organizada em torno do mercado. Tudo vira mercadoria e é quantificado, inclusive os valores éticos. Por isso essa sensação de que estamos caminhando para uma sociedade permanentemente vigiada. Ainda no âmbito da cidadania, não podemos deixar de levantar a questão do potencial democrático da Internet.

Em entrevista publicada no Jornal do Brasil, Lévy³ diz que:

"A Internet decerto aumenta as possibilidades de informação e controle democrático sobre as ações governamentais, bem como sobre as grandes empresas e todos os poderes de um modo geral. É necessário compreender o crescimento da internet como o prosseguimento do nascimento e da extensão da esfera pública que se manifestou com o desenvolvimento sucessivo da imprensa, do rádio e da televisão. O conjunto da sociedade se tornou um pouco mais visível, mais transparente, e sobretudo um número maior de pessoas puderam exprimir seus pontos de vista. A internet permite hoje que milhões de pessoas se dirijam a um vasto público internacional - pessoas que não teriam podido publicar suas idéias nas mídias clássicas como a edição em papel, nos jornais ou em televisão."

Konder, no entanto, discorda, ao apontar para o fato de que a internet surge num mundo marcado pela desigualdade onde algumas pessoas têm acesso ao domínio da comunicação e outras estão excluídas dele. Por isso, a internet não é um campo de realização da democracia, ela não envolve a todos.

Finalmente, no ambiente da mundialidade, a interdependência dos países e os reflexos instantâneos dos acontecimentos já são uma realidade. O que acontece em outros lugares distantes do mundo podem ter influência direta em nossa vida diária. Esta interligação do planeta pode fazer aflorar, de forma mais acentuada, as diversidades culturais, econômicas, sociais e políticas locais.

Todos estes aspectos vêm modificando substancialmente a face da cultura ocidental, das relações sociais, da forma como construímos nossa subjetividade. Lévy, ao descrever o espaço cibernético, afirma que ele é o novo espaço de interação humana que já tem uma importância profunda no plano econômico e científico. Embora ainda restrito a alguns "bolsões de alta tecnologia" (Belloni, 1997), o espaço cibernético é a instauração de uma rede de todas as memórias informatizadas de todos os computadores. Neste ambiente, todas as mensagens tornam-se interativas, ganham plasticidade e têm uma possibilidade de metamorfose imediata. Os novos meios permitem aos grupos humanos pôr em

³ 2002, <http://jbonline.terra.com.br/jb/papel/cadernos/internet/2002/08/25/jorinf20020825011.htm>

comum seu saber e seu imaginário, compondo assim uma inteligência coletiva, que caracteriza a cibercultura. No mundo cibernético, a informação está em forma de rede e tanto a escrita como a leitura vão mudar o seu papel. As mensagens deixam de ser fixas e tornam-se um potencial de mensagens que, dependendo de quem vai usá-las, tomam uma direção ou outra. "*O que acontece é que, com isso, se recupera a possibilidade de ligação com um contexto que tinha desaparecido com a escrita e com todos os suportes estáticos de formação*".(Lévy, 2000:14)

No âmbito da educação, o computador lançou discussões interessantes devido a suas características particulares. Por exemplo: a informática adapta-se a todas as disciplinas; tende a favorecer a participação ativa do aluno no ato de aprender (dependendo do modo como é utilizada, ele torna-se autor e não só consumidor de saberes); diferentemente da televisão ou do rádio, possui uma dimensão interativa que permite que o aluno(a) progrida de maneira não-linear; permite desenvolver competências e atos concretos de auto-avaliação; tem um caráter dinâmico com a possibilidade de se buscar e construir sentido não linearmente comandando um programa; facilita a transferência dos usos pessoais aos usos profissionais, dos usos lúdicos aos usos pedagógicos; permite ao aluno(a) integrar ao processo pedagógico a dimensão analítica e sintética ao mesmo tempo.

Percebe-se, também, que um recurso como a *internet* inverte uma regra fundamental da aquisição do saber: através deste meio, não é mais a criança que viaja em direção às fontes do saber (para um *campus*, uma biblioteca, um laboratório), é o saber que viaja até a criança (Serres, 1996, p:28-30). A noção de acessibilidade do saber também aparece com a *internet*. Assim, vamos passar de uma sociedade da comunicação para uma sociedade de pedagogia, em que o saber, uma vez difundido, não terá mais proprietário.

Gutiérrez (2003) ressalta um outro aspecto inerente às tecnologias da informação e da comunicação: uma dimensão pedagógica que se manifesta em sete características pedagógicas das experiências de aprendizagem. Resumidamente, são elas: viver, sentir, gozar, interessar-se, relacionar-se, querer e fazer. De acordo com este autor, as tecnologias favorecem a auto-organização, promovem a sensibilidade, possibilitam a dimensão lúdica e o interesse, geram relações interativas, estimulam a participação voluntária e ainda o fazer criativo. Deste modo, os meios se aproximam da motivação pedagógica que se movimenta

pelo impulso da comunicação, pela relação humana, que avança recorrentemente de experiência em experiência e que está dirigida ao outro, a um ser imerso na tarefa de construir-se, abrir-se e apropriar-se de seu mundo.