

Comunicação e educação na era digital: reflexões sobre estética e virtualização¹

Comunicación y educación en la era digital: reflexiones sobre la estética y la virtualización

Communication and education in the digital age: reflections on aesthetics and virtualization

Belarmino César Guimarães da Costa²

Resumo *Com fundamento na hipótese de que o suporte de comunicação e as descobertas relacionadas aos processos de produção, difusão e de recepção de conteúdos interpelam historicamente as transformações das condições de sensorialidade e de inteligência, a exposição apresenta como objetivo destacar as interfaces entre Comunicação e Educação decorrentes das linguagens das mídias digitais, tendo como eixo a relação da técnica com a estética. Em função das mudanças sociotécnicas e culturais advindas com a internet, que atuam decisivamente nas condições de formação das novas gerações, cabe interpretar alguns fenômenos relacionados à digitalização da informação, com destaque para a virtualização da realidade e para a resignificação decorrente do que seja convivência social, forma de organização do conhecimento e identidade. Com ênfase nas produções jornalísticas, a estrutura da apresentação considera reflexões sobre redes sociais, programas de animação, como também o ambiente de hipertrofia da imagem e da sensação. De fundo, os argumentos remetem à interpretação da indústria cultural hoje, e como a racionalidade técnica permeia a estrutura dos novos aparatos e atua nos processos de formação em ambientes artificializados pelas máquinas de inteligência.*

Palavras-chave: *Digitalização da Informação. Indústria Cultural. Comunicação e Educação.*

¹ Artigo formulado para a mesa “Comunicação, Juventude e Educação”, com mediação da professora Ada de Freitas Maneti Dencker, durante o XXXIII Congresso da Intercom, em Caxias do Sul (RS), de 2 a 6 de setembro de 2010, com a participação das professoras Maria Aparecida Baccega (ESPM), Sandra Tosta (PUC/MG), Aletra Dreves (Ufac) e Vanessa Maia (Faesa).

² Diretor da Faculdade de Comunicação da Unimep, doutor em Educação pela Unicamp e membro do Grupo de Pesquisa “Teoria Crítica e Educação”, que funciona na Unimep, UFSCar e Unesp/Araraquara, sob a coordenação do professor Bruno Pucci. E-mail de contato: bcgcosta@unimep.br.

Resumen *Basado en el supuesto de que el apoyo a la comunicación y los resultados relacionados con los procesos de producción, difusión y recepción de contenidos desafío de las transformaciones históricas de los términos de detección y la inteligencia, la exposición de características diseñadas para resaltar las interfaces entre la comunicación y Educación a partir del lenguaje de los medios digitales, con su tema central la relación de la tecnología con la estética. En función de los cambios socio-técnicos y culturales derivados de la Internet, que puede actuar de manera decisiva en las condiciones de formación de nuevas generaciones, es la interpretación de algunos fenómenos relacionados con la digitalización de la información, especialmente de virtualización de la realidad y la redefinición de lo que se debe a la armonía social, forma de organización del conocimiento y la identidad. Con un énfasis en la producción periodística, la estructura de la presentación en cuenta las reflexiones acerca de las redes sociales, programas de entretenimiento, así como el medio ambiente de la hipertrofia de la imagen y sensación. De fondo, los argumentos se refieren a la interpretación de la industria cultural de hoy, tales como la racionalidad técnica impregna el diseño de nuevos dispositivos y actos en los procesos de formación en entornos artificializados por la máquina de la inteligencia.*

Palabras-clave: *Escaneo de la Información. Industria Cultural. Comunicación y Educación.*

Abstract *Based on the hypothesis that the communication support and the findings related to the processes of production, dissemination and reception of content challenge the historical transformations of the terms of sensing and intelligence, the exhibition features designed to highlight the interfaces between communication and Education arising from the language of digital media, having as its central theme the relationship of technology with aesthetics. Depending on the sociotechnical and cultural changes stemming from the Internet, which can act decisively in the conditions of formation of new generations, it is interpreting some phenomenon related to the digitization of information, especially virtualization of reality and the redefinition of what is due to social harmony, form of organization of knowledge and identity. With an emphasis on journalistic productions, the structure of presentation consider reflections about social networking, entertainment programs, as well as the environment of hypertrophy of the image and sensation. Background, the arguments refer to the interpretation of the cultural industry today, such as technical rationality permeates the design of new devices and acts in the formation processes in environments artificialized by intelligence machine.*

Keywords: *Scanning Information. Cultural Industry. Communication and Education.*

1. Tecnologia e metamorfose da cognição e da sensibilidade

A racionalidade técnica presente nas condições de produção, difusão e acesso a mercadorias simbólicas, ainda mais no contexto da digitalização informacional e do hibridismo de suportes e linguagens, faz com que a interpretação dos fenômenos das interações mediadas recaia na análise de conteúdo e na apreensão de sentidos em relação à audiência. Neste momento de surgimento de novas plataformas midiáticas e de universalização sistêmica dos padrões das mercadorias da indústria cultural, que recombina gêneros, linguagens e interfaces entre realidade e virtualidade, torna-se essencial recorrer às abordagens estético-filosóficas e de linguagem para interpretar o dilema do mundo contemporâneo: o fato de que a profusão de informação nem sempre está articulada com a experiência, fazendo com que a quantidade de estímulos, sobretudo demarcados pelo espetáculo visual, não gere necessariamente conhecimento e ação mediada pela ética e formação autônoma.

No mundo contemporâneo, quando as tecnologias sugerem experimentações no campo da virtualidade e ocorre integração sistêmica da internet com a produção tradicional dos *mass media*, estando estes já assimilados pela lógica capitalista, a noção de educação, que move o interesse das novas gerações em termos de apreensão de habilidades e formas de acesso à cultura, tem sido reduzida a uma dimensão funcional. Para Fantim & Girardello (2009, p. 85), quando aprofundam estudos no campo da mídia digital, tendo como tema a questão do acesso aos suportes digitais, educação para cidadania, se depara com: “A cidadania de pertencimento e a cidadania instrumental, o que implica propostas de mediação que assegurem a possibilidade de uma apropriação crítica e criativa das tecnologias, visando à autoria dos sujeitos, sua inserção e participação na cultura”.

Retomando fundamentos de McLuhan, que desloca o enfoque da observação dos meios de comunicação para a dimensão estética, um dos esforços educativos da atualidade é não interpretar os fenômenos da cultura de massa e da insurgência da internet em todas as esferas

societárias por aquilo que se materializa em conteúdo. A informação em si tem atributos que merecem interpretação, contudo são nas formas de sua construção, nas condições de veiculação e de acesso que cabem recair juízos estéticos, e não apenas sobre o conteúdo imediato e fugaz das mensagens, pois muitas vezes a intensidade do fluxo de informação adquire mais importância do que o objeto, seu contexto e duração em termos de experiência.

Ou seja, o ambiente sociotécnico de aceleração e de atualização constante dos artefatos simbólicos, que demarca a existência num mundo de transitoriedade alucinante de mercadorias, vivências e informações, faz com que, no contexto da digitalização e da internet incorporada rapidamente pelas corporações de mídia, a informação se apresente meramente como dado imediato, caso não sejam apreendidos os esquemas de produção, as linguagens subjacentes à produção digital e a integração do conteúdo com as técnicas de fragmentação, montagem e descontinuidade, que caracterizam a estética audiovisual e as mutações próprias da navegação no ciberespaço. A memória artificial e a inclusão digital inegavelmente são fatores que – caso houvesse na sociedade investimento de educação para mídia – geram condições para pesquisa, ilustração e formação em diferentes campos do saber. Educação para mídia, neste contexto, inclui a capacidade do usuário ter apuro seletivo e de hierarquização de conteúdos diante da superficialidade reinante.

A profusão de imagens, cada qual buscando maior espetacularização, conduz ao esquecimento. Sociedade sem memória resulta da desarticulação entre informação e experiência, como consequência também da superexcitação de imagens que circulam no youtube, nas publicidades televisivas que reduzem a representação do corpo a um estado reduzido de objeto sensualizado e domesticado, e também nas repetições de cenas em programas policiais, que expressam a estratégia jornalística de redundância esvaziada de conteúdos. Em oposição a esses recursos utilizados pela indústria cultural, é que torna mais pungente a educação para mídia. Ela pressupõe exercício permanente de decifração dos códigos de linguagem e de estudo do funcionamento dos suportes midiáti-

cos, cuja finalidade é alterar o estado de dessensibilização e de tolerância com a violência simbólica.

Parafraseando o pensamento de Marx, toda tecnologia não se separa das condições de produção, e sua extensão nas relações de troca é um princípio de sua afirmação, sendo que, numa perspectiva similar, a segunda natureza humana, que é forjada historicamente em decorrência das condições de trabalho e de produção da cultura, vai modificando a estrutura sensória de maneira a positivar o modo de funcionar e de existir da sociedade capitalista. A ação mimética, que compreende certa naturalização da técnica, é reforçada pela forma como os meios de comunicação utilizam recursos da repetição e de engajamento dos produtos culturais, do *design*, da moda, da informação jornalística, dos modelos exibidos pela publicidade, enfim, a uma condição que ultrapassa os limites do consumo: atua na esfera da administração das pulsões e do empobrecimento da linguagem.

Não desvelar o caráter formativo presente na tecnologia, que atua no controle e na adaptação dos sentidos, e muitas vezes na condição de isolamento do indivíduo, mesmo que conectado em redes sociais e em processos de comunicação descentrados, significa observar os fenômenos midiáticos de forma parcial, quando o que é considerado passa pelo imediatamente percebido, sem que sejam identificadas as conexões de causalidade e de totalidade da relação entre a tecnologia, as necessidades humanas e a formação das habilidades perceptivas e cognitivas. Sem que se tenha uma educação para mídia, as condições do compartilhamento de informações em escala planetária, o acesso virtual de referências da cultura ilustrada, a distorção de elementos estéticos de obras de arte que são recombinações com outras figurações na computação gráfica, muitas vezes tendendo aos padrões-clichês e ao pastiche, podem resultar numa semiformação, expressão adorniana para explicitar a coexistência de civilização e barbárie. Ou seja, a educação tem um componente de aprimoramento das faculdades estéticas e do juízo, sendo que o progresso tecnológico não responde pela emancipação quando se torna um fim em si mesmo.

Ao abordar a questão da reificação humana e da carga de estímulos que estamos submetidos pela intensidade de informação – fragmentada e organizada pela lógica do espetáculo, podemos acrescentar –, Ramos(2008, p. 88) observa que:

Submetido ao fluxo dos choques, o indivíduo é forçado a manter toda a sua atenção aos estímulos, reduzindo-se a consciência ao sistema perceptivo; sem o relaxamento e o desprendimento necessários ao trato dos estímulos, a compreensão da realidade não consegue ultrapassar a superfície e o instantâneo da captação dessas incitações. Sem poder vincular-se à experiência, a velocidade dos estímulos só possibilita o seu consumo imediato: não há mais tempo para a mediação da memória e da tradição, o estímulo fica imediatamente velho após sua apreensão instantânea; a lembrança e as relações a que se permitem não são cultura, apenas informação. A organização do mundo se reduz ao processo superficial e limitado da ação perceptiva e se fragiliza, assim, às imposições de modelos administrados.

2. Educação e comunicação: reflexões sobre tecnologia e estética

Com fundamento na hipótese de que o suporte de comunicação e as descobertas relacionadas aos processos de produção, difusão e de recepção de conteúdos interpelam historicamente as transformações das condições de sensorialidade e de inteligência, a exposição que se segue tem por objetivo destacar as interfaces entre Comunicação e Educação decorrentes das linguagens das mídias digitais, tendo como eixo a relação da técnica com a estética. Em pesquisas junto ao Grupo “Teoria Crítica e Educação”, algumas questões se tornam emblemáticas para interpretar as revoluções que as tecnologias empreendem nas formas de conviver e de estabelecer mediações no campo simbólico e de reprodução das condições da existência humana, sendo uma delas afeta à contradição entre potencial de emancipação e a irracionalidade que perdura em relação à

estética e ao conteúdo das informações que hoje circulam em redes descentradas e multiplataformas.

As novas gerações, que já se encontram adaptadas às linguagens e funcionalidades das mídias digitais, possuem potencial inimaginável em comparação com outras épocas de reconfiguração da realidade por meio da computação gráfica. Pertencem a elas a possibilidade de virtualmente terem experiências em museus, universidades, e acesso a informações planetárias que permitem recombinar conteúdos de diferentes origens com os links e navegação anárquica no ciberespaço. Enfim, a simulação e o conhecimento mediante a acoplagem no corpo de circuitos como se fossem a extensão do sistema nervoso e da inteligência, para utilizar expressão de Domingues (1997, p. 26), criam “camadas de sensibilidade”. Isto aponta para uma radicalidade: as mudanças de percepção provocadas pelas tecnologias digitais, que permitem conexão, mobilidade e hibridização dos meios técnicos, fazem com que as novas gerações estejam submetidas a formas diversas de memória, de construção de linguagem que incorpora a lógica numérica e de mutações constantes das imagens e sons recombinados nos diferentes suportes integrados entre si.

A educação afeta à juventude, que corresponde, portanto, a um segmento da população ambientada às tecnologias digitais, cujas estruturas permitem ações comunicativas descentradas e com mobilidade de equipamentos que se convergem, requer ultrapassar as políticas de inclusão digital, tal como problematizam Fantim e Girardello (2009, pp 71-72) ao tratar da questão com enfoque nas dimensões educativas e culturais. Afirmam que a universalização do acesso à internet é um dos componentes para a superação da desigualdade social. Entendemos, por complemento, que há necessidade de projetos, com perspectivas de termos interfaces mais atuantes na relação entre educação e mídia, para esclarecer aspectos das imbricações entre informação, dimensão estética e apreensões de sentidos decorrentes da linguagem e funcionalidade dos aparatos midiáticos, cujas ações comunicativas incorporam vetores da sociedade tecnológica, como a velocidade e as múltiplas temporalidades, fazendo com que haja a redefinição das categorias de espacialidade e de

experiência, como se obtém por meio de visitas virtuais a museus ou na incorporação de subjetividades no *second life*.

Não é a mera inclusão, mesmo que necessária, de contingentes de usuários das novas plataformas de mídia que cumpre o sentido da politização das tecnologias, na expressão de Garcia dos Santos (2003), pois as passagens do real para o virtual; do campo tipográfico/análogo para o digital; das formas tradicionais de representação para a imagem-síntese (obtida no computador sem a imediata relação com os objetos de representação); do uso da simulação em ambientes de informação jornalística, dentre outros aspectos, requerem interpretar o componente tecnológico em sua relação com as mutações que provoca na sociedade e na natureza, com tal amplitude que altera os mecanismos de percepção e de inteligência. É na forma de se organizar nas relações de trabalho, de convivência social, e nas condições de produção dos objetos da cultura e da linguagem que são operadas transformações ontológicas e civilizatórias.

Educação, na perspectiva de Adorno (1995), é tornar consciente a barbárie que se reveste de ilustração e progresso tecnológico. Identificar dimensões do fetiche presente nos aparatos e observar na sua origem e no uso “os momentos repressivos da cultura”, tal como pontuamos (Cf. COSTA, 2009, p. 125) no artigo *Tecnologia e sensibilidade: homens e máquinas na sociedade global*, pressupõe tratar de forma dialética a relação entre necessidade humana, positividade da ciência moderna e a incorporação dos aparatos que historicamente representam domínio sobre a natureza externa. Ou seja, não é possível isolar o meio técnico das condições estruturais que, ao longo do processo histórico, vão sedimentando a organização econômica, os objetos da cultura e as interfaces entre produção, transmissão e acesso dos bens materiais e simbólicos.

No âmbito da transformação da cultura em valor de troca e da aproximação da indústria do entretenimento e da informação, como também da planetarização de referências que modelam o gosto pelas estratégias de mercado, uma ação educativa diz respeito à tomada de consciência dos mecanismos que tornam toleráveis, como ilustração, o humor regressivo e a reprodução de esquemas comunicativos que dispensam alento

de percepção e de inteligência, como aqueles que dão contornos para imagens-clichês em publicidades, filmes e programas televisivos. Acesso à informação e ao ambiente de redes sociais, que as novas gerações experimentam, são condições ambivalentes em termos de apuro de linguagem, quando as condições comunicativas são potencializadas, mas também ficam submetidas a formatos minimalistas, fragmentados, e que nem sempre aliam informação, conhecimento e apuro ético e estético, a exemplo de transferir para os ambientes virtuais determinadas práticas de segregação e de discriminação, como se tem verificado com o aparecimento de comunidades que reforçam o *bullyng*, a intolerância racial e a perspectiva autoritária de pensamentos não democráticos.

Agressões virtuais e a segregação racial, de gênero, e por outras motivações discriminatórias que ocorrem na rede, tendem a reforçar traços autoritários tão comuns em sociedades de massa que alimentam impulsos irracionais e que projetam desejos coletivos, tanto em relação a projetos políticos quanto referentes à sedução da linguagem publicitária ou na construção jornalística de casos policiais ou daqueles que se referem aos chamados *fait-divers*, ainda mais num momento de utilização da computação gráfica e de técnicas da dramaturgia para a produção e edição de imagens. Zuin (1998, pp. 131-132), ao tratar da produção cultural industrializada, que tende a favorecer traços de personalidades regressivas e narcisistas, em função da identificação com líderes secundários, como artistas e esportistas, que têm sua imagem explorada excessivamente nos *mass media*, faz a seguinte constatação:

No caso dos adolescentes acontece algo semelhante. A despeito das origens locais, milhões deles em todo o planeta procuram a satisfação da idealização narcísica nos símbolos que parecem magistralmente possuir o poder de convertê-los em sujeitos, tais como o tênis de marcas famosas. Ora, se a indústria cultural procura solapar o fetichismo dos produtos simbólicos ao repersonalizá-los, não faz mais do que reiterar a reificação das consciências. O elemento humano, exaltado no produto, serve para obnubilar as próprias relações sociais desumanizadas responsáveis pela sua

produção. Talvez seja esse o sentido atual do narcisismo, onde o indivíduo tende a projetar, de maneira imediata, seus desejos nos valores vinculados às imagens objetivas que recebe e que são legitimados por determinado grupo de consumo (ZUIN, 1998, p. 131).

A dimensão autoritária, sem desconhecer o caráter ambivalente do uso dos suportes midiáticos, adquire complexidade com o fato de a internet constituir-se num modo de comunicação que funciona conectado com outras esferas: produção, lazer e serviços. Sua configuração é sistêmica em relação ao modo de produção industrial, e rapidamente tem sido administrada pelas corporações de mídia que propende a uma estrutura vertical e restrita em termos de acesso e propriedade. Em contraposição, com a estrutura descentrada e superada a fase de inclusão digital, é possível, desde que haja políticas públicas de educação para a mídia, vislumbrar o uso da internet e das novas plataformas para a experimentação no campo da arte, das manifestações culturais e políticas.

Mas, tal como pontuamos, existem questões que se tornam mais complexas no ambiente do ciberespaço, como da privacidade e das agressões virtuais, quando o anonimato e a estrutura em rede facilitam planos coletivos irracionais e de exclusão do “diferente”. Determinados problemas não migram apenas do real para o virtual, mas podem agudizar ainda mais a contradição existente entre racionalidade técnica e emancipação humana. Pelo fato de existir uma integração sistêmica entre informação, entretenimento e linguagem publicitária, a internet tende a dar visibilidade e reprodução em escala de produtos semiculturais originários da produção midiática tradicional. Ou seja, padrões estéticos em relação ao humor, à informação e aos ideais de beleza e comportamentos adaptados são reforçados na internet.

Dáí constituir-se num dilema da Modernidade o fato de o esclarecimento – que identifica controle humano da natureza externa e interna e a possibilidade de firmar contrato social e positivar os conhecimentos da ciência em produção industrial e tecnológica – estar demarcado por antinomias, pois é preciso diferenciar fluxo e acesso à informação com

a articulação entre conhecimento e formação cultural. Ilustração não significa autoconsciência, pontua Maar (1955) no prefácio do livro *Theodor W. Adorno - educação & emancipação*, que compila traduções de textos adornianos sobre experiência formativa. Isso resulta no argumento de que ciência e potencial tecnológico podem produzir condições de desumanização, incluindo não apenas a produção de artefatos para a guerra como a barbárie estética embalada como mercadoria cultural.

Bucci (2004, p. 133), ao tratar da transgressão do jornalismo televisivo quando assume práticas da produção ficcional, numa perspectiva de assimilar padrões narrativos que propendem espetacularizar a informação, observa que a mídia “já cristaliza, em sua simples natureza, padrões que não são apenas tecnológicos, ideológicos, linguísticos, imaginários, mas também éticos”. A reflexão extrapola a esfera do telejornalismo, e sugere aprofundamento sobre a relação entre informação, suporte tecnológico e formato que adquirem os produtos culturais. É transcendente ao telejornalismo em função da informação agrupar e deixar indistintas realidade e virtualidade. A estrutura da notícia incorpora, cada vez mais, a visualização simulada e os recursos da dramatização, que se estendem para o ambiente da internet e das múltiplas plataformas que configuram a existência de uma sociedade de multitelas.

3. Internet: ambivalências entre educação e fetichização da técnica

Não podemos, contudo, desconsiderar que o domínio da linguagem e da funcionalidade das recentes plataformas multimidiáticas, que é extensão corpórea aparentemente naturalizada pelas novas gerações, potencializa condições de aprendizagem, de pesquisa e de acesso de conteúdos de forma descentrada, imediata, e que rompem limites de temporalidade e de geografias. É o caso da ciberarte e da computação gráfica, que permitem novas percepções em movimento, cores e perspectivas, como também a capacidade de intervenção e construção coletiva de expressões

estéticas, cujas experimentações aproximam arte do espírito desta época. Contudo, de maneira ambivalente, verifica-se na internet, em ambientes de rede como o youtube, a extrema banalização da linguagem escrita e da imagem. Atualmente, com celular e câmeras de vídeo e fotográfica, é possível postar conteúdos sem apuro ético, estético, e que reforçam estereótipos e preconceitos, fazendo com que uma mensagem esvaziada de sentido formativo tenha casualmente interesse planetário. O critério é a exposição, a velocidade do trânsito das informações e a celebração da violência banalizada.

Nesta etapa de produção pós-industrial, quando mente e corpo foram metaforicamente substituídos pela máquina, com a imaginação se ampliando no campo do virtual e o mundo passando a ser representado pela computação gráfica, é possível entrever que determinadas habilidades sugerem ações educativas que incorporem dimensões plurissensoriais, jogos de linguagem com estruturas não lineares, de tal maneira que deixe de existir distanciamento entre mundo experienciado pelos educandos e os processos de aprendizagem na escola. Ou seja, a educação para a mídia supõe a inclusão digital, mas “não pode significar exclusão formativa”. Essa formulação de Zuin e Costa (2006, p. 19) tem o propósito de demarcar a necessária superação da atual fetichização da técnica, cujos efeitos significam transferir para o aparato, e seus recursos de linguagem, a produção do conhecimento, sem que este esteja sedimentado na experiência e no aprofundamento dos estudos.

É evidente que a internet pode e deve ser utilizada como importante ferramenta para o desenvolvimento do processo educativo/formativo, mas não se pode desconsiderar o fato de que as crianças muitas vezes fazem uso de tal recurso para poder se livrar logo das tarefas, sem ao menos elaborar um texto próprio, relacionando tais informações. (ZUIN e COSTA, 2006, p. 19)

Em outras palavras, não é possível ignorar que as tecnologias digitais modificam as formas de apreensão de sentidos e a cultura de aprendizagem, potencializando rupturas com os esquemas tradicionais demarcados

pela mera memorização e transmissão de conhecimento. Entretanto, a racionalidade técnica decorrente do espírito de época, este associado à aceleração tecnológica, ao primado do prazer hedonista e à valorização de uma cultura de objetos de passagem, faz com que a ação educativa tenha como fundamento o esclarecimento dos mecanismos que subvertem a relação entre ter conhecimento e agir eticamente. A educação deve compreender um exercício de resistência contra o empobrecimento estético, já que, no âmbito da indústria cultural, há propensão à facilitação de linguagem e exploração do grotesco, sendo que esses critérios de produção, difusão e interesse de acesso migram também para as plataformas digitais.

A cultura de adaptação aos ambientes que cultivam o empobrecimento da experiência, em que pese a enorme profusão de informações e de possibilidades de acesso a conteúdos, deve receber do ambiente escolar um distanciamento reflexivo. Enfatizamos que não é somente a apropriação da técnica e da linguagem digital que modificará a cultura pela busca de informações sobre privacidade e que lidam com emoções folhetinescas, tendo como parâmetro cultural a banalidade cristalizada.

A formação para uma abordagem crítica sobre a racionalidade instrumental constitutiva das tecnologias de comunicação consiste em identificar manifestações da violência estética que se instaura tanto no conteúdo das mensagens quanto na estrutura de sua produção. O conteúdo propende à fragmentação, à descontinuidade e ao isolamento do fato narrado. A lógica industrial da produção de artefatos compreende, por sua vez, separação entre núcleo de produção e de recepção, hierarquização da formatação do objeto em decorrência da diferenciação das faixas de público, além de perseguir o interesse pela novidade e pelo espetáculo. (COSTA, 2009, p. 124).

Mesmo considerando a ênfase nas produções jornalísticas, para tratar das interfaces entre informação e barbárie estética (Cf. COSTA, 2002), a emergência das chamadas redes sociais e das produções que recorrem aos recursos da animação e da virtualização da realidade, a nossa preocupação também tem se deslocado para a interpretação da indústria

cultural no contexto da sociedade de passagem da informação analógica para digital. Entendemos que, apesar de estarem facultadas novas condições de produção, difusão e acesso de conteúdos, diante de uma estrutura mais flexível, não centrada e de conexão interligada entre diferentes suportes de mídia, os novos aparatos incorporam a racionalidade técnica que responde pelo modelo de ciência positiva, que impulsiona a produção industrial e interpela as formas de linguagem e comunicação na internet. Nos ambientes artificializados pelas tecnologias digitais, quando se discute a relação entre homem e sua simbiose com a máquina, o conceito de inteligência artificial e percepção derivada da imagem-síntese, as dimensões técnicas e de funcionalidade dos meios incorporados pela indústria cultural, numa perspectiva de educação para mídia, requerem reflexões no campo da ética e da estética.

Em função das mudanças sociotécnicas e culturais advindas com a internet – que atuam decisivamente nas condições de formação das novas gerações –, alguns fenômenos relacionados à digitalização da informação merecem atenção dos estudos de educação para a mídia. Particularmente, sobre as condições de virtualização da realidade obtidas nos games, animações e nos ambientes de rede que projetam identidades mutantes, por meio das quais é possível projetar desejos e as pulsões de violência. Nas sociedades de massas, a questão da identidade, a partir da experiência do etnocentrismo e das práticas autoritárias vividas no entorno da Segunda Guerra Mundial, esteve demarcada pela incapacidade do sujeito de se autoafirmar e, em contrapartida, buscar projeção de ego em personagens que assumem simbolicamente ideais coletivos. Na indústria cultural, mecanismo similar ocorre com relação aos ídolos que se expõem frequentemente nos *mass media*, e que mercadejam produtos, referências de comportamento e opiniões.

Portanto, numa sociedade de massas, e que se encontram esgarçadas as condições de experiência e de formação do sujeito, a possibilidade do anonimato e da ação coletiva em comunidades virtuais, de forma ambivalente promovem uma capacidade – ainda não experimentada nas mídias tradicionais – de atuação na esfera pública, com direito à expres-

são e à troca de informações sobre qualquer tema ou realidade. Mas basta observar a linguagem e a ausência de mediação simbólica para imediatamente ficar constatada a dissonância entre o potencial do recurso técnico e a formação literária, no campo das artes e das linguagens dos usuários. O uso dos suportes digitais não subleva, em si, a capacidade narrativa e de expressão, sem que, paralelamente, haja formação do sujeito, que depende de outros fatores para se autodeterminar, como a capacidade de, no processo educativo, superar a adaptação ao mundo existente e potencializar sua diferenciação.

Em função de a internet e ambiente de redes de relacionamentos terem a possibilidade de conexão descentrada e desintermediada, condição estrutural bem diferente dos suportes tradicionais, que se organizam de maneira concêntrica, hierarquizando e selecionando conteúdos em faixas de público, há a tendência de considerar positivamente os recursos que permitem transmissão e acesso imediato de informação. Todavia, cabe a reflexão sobre o minimalismo informacional e a tendência de destacar, a partir de certo “fetichismo audiovisual contemporâneo”, expressão de Lastória (2008, p. 77), a fluidez da informação e o apego pelo simulacro. Determinados fenômenos estéticos na rede acompanham essa lógica, como é o caso recente de Susan Boyle. Estilo excêntrico para os parâmetros midiáticos e desconhecida, depois de participar de um programa de calouros na ITV, rede de televisão britânica, em janeiro de 2009, rapidamente tornou-se celebridade planetária. É possível afirmar que o youtube é radicalização da sociedade mediada pela imagem, cuja linguagem e funcionalidade encontram no jovem um prolongamento da cultura da passagem, da representação do real pelo discurso visual e do espetáculo.

Numa perspectiva provisória de finalização do artigo, podemos acentuar que o processo de digitalização da informação, e da condição de estarmos submetidos a uma imediata implantação da “internet nas nuvens”, que representa mais um estágio de abstração da linguagem e dos componentes técnicos, faz com que a educação para as novas mídias, especialmente para a geração que já incorporou seus sentidos e funcio-

nalidades, requer uma interpretação sobre a concepção de mundo e a ideologia que afirmam a existência de sociedades com enorme potencial de informação e reduzida capacidade de autonomia e decisão. Poissant (2003, p. 115) reforça o argumento sobre a racionalidade “que as tecnologias carregam consigo como fizeram antes delas as tecnologias da escrita”. Para complementar, em seguida:

No tempo da multimídia e do ciberespaço, isto é, da integração de todas essas tecnologias que visam criar ambientes virtuais nos quais se desenrolam transações reais, manifesta-se uma multissensorialidade portadora de uma redefinição do humano. (POISSANT, 2003, p. 115)

Educação, que toma em conta a formação dos jovens, pressupõe interpretação da racionalidade técnica subjacente a toda produção industrial, inclusive da cultura e dos suportes de interação midiática, com a perspectiva de identificar as formas de sensibilidade e de inteligência que emergem. A tecnologia é vetor que modifica as condições de existência humana, como também as relações historicamente postas com a natureza e com a sociedade, e sua incorporação crítica depende da capacidade de intervenção, que se expressa não apenas pela simples assimilação, mas pelo potencial de contrariar, muitas vezes, as causas que dão origem ao seu aparecimento. Na arte e na experimentação, de maneira dissonante e imprevisível, buscando outras interfaces que não sejam apenas com o mercado e com a informação utilitária, eis formas possíveis de aliar tecnologia e formação.

Referências bibliográficas

- ADORNO, Theodor W. A educação contra a barbárie. In: *Educação e emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- BUCCI, Eugênio. Na TV, os cânones do jornalismo são anacrônicos. In: BUCCI, Eugênio; KEHL, Maria Rita. *Videologias: ensaios sobre televisão*. São Paulo: Boitempo, 2004.

- COSTA, Belarmino Cesar G. da. Tecnologia e sensibilidade: homens e máquinas na sociedade global. In: PUCCI, Bruno; ALMEIDA, Jorge de; LASTÓRIA, Luiz A. Calmon Nabuco. *Experiência formativa & emancipação*. São Paulo: Editorial Nankin, 2009.
- COSTA, Belarmino César G. da. *Estética da violência, jornalismo e produção de sentidos*. Piracicaba/Campinas: Editora Unimep/Autores Associados, 2002.
- DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI – a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp, 1997.
- GARCIA DOS SANTOS, Laymert. *Politizar as novas tecnologias – o impacto sociotécnico da informação digital e genética*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2002.
- FANTIM, MÔNICA; GIRARDELLO, Gilda. Diante do abismo: mídia-educação e mediações culturais. In: *Perspectiva: Revista do Centro de Ciências da Educação*. Universidade Federal de Santa Catarina: Centro de Ciências da Educação, vol. 27, no. 1, jan/jun, 2009.
- LASTORIA, Luis Calmon Nabuco. Uma nova economia psíquica ou mutações tóxicas?. In: DURÃO, Fábio Akcelrud; ZUIN, Antônio Álvaro Soares; VAZ, Alexandre Fernandez. *A indústria cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008.
- MAAR, Wolfgang Leo. À guisa de introdução: Adorno e a experiência formativa. In: *Theodor W. Adorno – educação e emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI – tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- RAMOS, Conrado. Indústria cultural, consumismo e dinâmica das satisfações no mundo administrado. In: DURÃO, Fabio Akcelrud; ZUIN, Antonio; VAZ, Alexandre. *A indústria cultural hoje*. São Paulo: Editorial Boitempo, 2008.
- ZUIN, Antônio Álvaro Soares; COSTA, Belarmino César G. Ser é ser percebido: a indústria cultural e a reeducação dos sentidos. In: *Comunicações – Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da Unimep*, ano 13, no. 1, Piracicaba, jun. de 2006.
- ZUIN, Antônio Álvaro Soares. A indústria cultural e as consciências felizes: psiques reificadas em escala global. In: ZUIN, Antônio Álvaro Soares; PUCCI, Bruno; RAMOS-DE-OLIVEIRA, Newton. *A educação danificada – contribuições à teoria crítica da educação*. São Carlos: Editora da UFSCar, 1998.