

A importância de educar para as novas competências e dispositivos

Roberta Dabdab

Os habitantes conformam-se ao que Marcuse¹ chama de padrão do pensamento e comportamento unidimensionais; desprovidos da dimensão crítica de suas potencialidades para transcender seu estado presente. Aqui, até as opções - que aparentemente são muitas - são predefinidas. Tudo isso se dá em caixas, dentro de caixas. Não só o espaço, mas também tempo e experiência foram encaixotados; encaixotados em unidades distintas de transmissão eficiente ministrados diretamente do emissor aos receptores. Estas cercas são internalizadas, o que existe por fora é replicado por dentro. E estamos sujeitos a inspeções periódicas passamos por uma série de ferramentas para calcular e nos converter em dados, impostas por forças muitos distantes, que não veem e que não são vistas, para que determine nossa medida. Desaplanar, Nick Sousanis.

O trecho acima do livro de ficção em quadrinhos Desaplanar² apresenta um cenário distopicamente atual e, mais uma vez, nos coloca em xeque com o impacto de que a tecnologia pode condicionar nossas vidas. Trata-se de uma nar-

1 Herbert Marcuse, filósofo e sociólogo alemão, cunhou o termo o Homem Unidimensional, em 1964.

2 Tese de doutorado na linguagem dos quadrinhos; a primeira neste formato da Universidade de Columbia.

rativa de *comics*, tese de doutorado de Sausanis, e que contextualiza conceitos filosóficos bastante aproximados com este artigo.

Interessante considerar que segundo Jill Lepore, historiadora e professora da universidade de Harvard, a distopia deixou de ser uma ficção de resistência e se tornou uma ficção de submissão: “seu sucesso absoluto e repetitivo se deve à nossa incapacidade de imaginar um futuro melhor”.

Este artigo não trata de questões referentes à produção intelectual e artística da distopia, mas busca verificar e reconhecer a existência dos mecanismos de controle da cultura indicados por Morin em seu livro “O Método IV”. Será que podemos considerar a atual produção de narrativas diatópicas imbuídas de um conformismo cognitivo³?

A imaginação é um conceito crescente e recorrente para os pensadores da cultura e, apesar de também não estar especificada neste artigo, claramente perpassa diametralmente pelas diversas relações entre a produção de conhecimento, cultura e o ambiente. Kamper afirma que “contra as forças do imaginário – esse impedimento quase perfeito à liberdade – ajuda somente a força da imaginação” (KAMPER, 2016, p.34).

No que diz respeito à nossa incapacidade de imaginar, este artigo se propõe a refletir sobre o porquê de uma certa conformidade e um possível achatamento em nossa percepção com relação ao uso diário dos aparelhos, principalmente o smartphone, e apontar caminhos para um conteúdo educacional que contemple as competências necessárias para a construção de uma postura mais ativa e autônoma em nosso dia a dia na relação ao uso da tecnologia, e também um aprofundamento nas questões que permeiam a visualidade, que passa a se tornar uma dominante nas comunicações midiáticas.

Sabemos que o século XXI requer aprendizados e ensinamentos que vão além do que se espera dos conteúdos propostos nas escolas atualmente. Somos

3 O poder imperativo do conjunto de crenças oficiais, doutrinas reinantes, verdades estabelecidas determina os estereótipos cognitivos (2011, p.29).

mais de 205 milhões de habitantes no Brasil e há 300 milhões de smartphones, segundo pesquisa da FGV⁴. Faz-se urgente pensar um letramento midiático e imagético abordado pelas ciências da cultura e comunicação, preparando educadores e jovens do Ensino Fundamental 2 e Médio para um “Estar No Mundo 4.0”, nos esclarecendo frente à técnica e à compreensão dos sentidos dos conteúdos midiáticos e seus conceitos abstratos que se alastram pelos aparelhos e redes sociais em nossa sociedade.

Em seu livro, *The Silent Revolution*, Mercedes Bunz⁵ sinaliza para uma implacável transformação que se desenrola em silêncio. Segundo a autora, uma vez que passamos a ter algoritmos e dados juntos, produzindo conteúdo intelectual, vamos nos tornando uma sociedade “algorítmica”, que vai perdendo seu poder de decisão e passando a viver sob os controles instantaneamente criados, impostos e incorporados pelas corporações que detêm estes dados e tudo isso desdobra-se relativamente despercebido.

Flusser também já argumentava e esclarecia sobre este controle invisível que se propaga pelos dados: “o fato é que a telemática tece fios que religam todos com todos dialogicamente, mas estes fios correm em campo dominado” (2008, p.87), e alerta para o fato de que em se tratando de um ambiente onde todos podem dialogar entre si e que distribui massivamente informações, a dinâmica acaba sendo de distribuição das mesmas informações, e nesta situação todo diálogo se torna redundante (FLUSSER, 2008, p.87).

“Claramente os estudantes necessitam de uma educação voltada para a construção de um pensamento crítico junto às práticas digitais [...]”, assimilando assim a capacidade de trabalhar com os dados de forma criativa e também criticá-los, defende José van Dick, professora de *Comparative Media Studies* da Universidade de Amsterdã (DIJCK, 2017, p.12).

4 Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-ja-tem-mais-de-um-smartphone-ativo-por-habitante-diz-estudo-da-fgv,70002275238>>. Acesso em: 20 jul.2018.

5 Pesquisadora sênior da Universidade de Westminster, escreve sobre filosofia da tecnologia e mídia digital.

Bunz considera a sociedade algorítmica uma grande oportunidade de diálogo com a tecnologia; homem e máquina como um “ensemble”⁶, e propõe um outro olhar para este “amalgama”, compreendendo a tecnologia como algo que “pode ser modelada” a partir de intenções humanas, ao contrário da maneira estereotipada que nos aproximamos dela: “estamos sempre ou contra, ou a favor dela, como confirmam as pesquisas analíticas que desenvolvo” (BUNZ, 2017, p. 250).

Uma vez que vivemos em uma cultura “dadificada”⁷, que media o nosso estar no mundo, precisamos criar um diálogo com a técnica, compreendendo-a e se fazendo compreender pelos seus meios, destacando que esta competência - de criar diálogos com a tecnologia - deveria ser considerada na educação escolar, com foco nas ciências da cultura, que provêm conhecimentos aprofundados na relação homem/cultura/sociedade.

Uma vez que os algoritmos desempenham um papel cada vez mais importante nas sociedades ocidentais, todos nós precisamos nos tornar letrados digitalmente; isto não significa necessariamente aprender programação mas sim entender o que os programas podem ou não fazer (BUNZ, 2017 p. 251).

Nosso Grande Computador, a Cultura

Cultura e sociedade estão em relação geradora mútua; nesta relação, não podemos esquecer as interações entre indivíduos, eles próprios portadores/transmissores de cultura, que regeneram a sociedade, a qual regenera a cultura (MORIN, 2011, p.19).

Para Ivan Bystrina, cientista político e semiótico da cultura, a Cultura e seus fenômenos surgiram no momento em que nossos ancestrais se viram motivados a mudar seu habitat, desceram das árvores e foram viver nas savanas.

6 FÍSICA: conjunto cujos elementos são sistemas de partículas que servem para descrever um único sistema dado.

7 *Datafied Society - Studying Culture through Data*. Amsterdam University Press, 2017.

A mudança de habitat dos primeiros seres que precederam a chegada dos homens trouxe a sensação de perda do abrigo e da segurança que sentiam na mata virgem, dando lugar às sensações de medo e insegurança. Na medida que o homem se tornava mais humano, mais se tornava passível de viver em profundo medo existencial (BYSTRINA, 1990, p.5).

Assim, a Cultura é uma esfera de conhecimento e cognições desenvolvida pelo homem como resposta ao desafio de sobreviver ao desconhecido e imprevisível. Ao se afastarem da realidade imediata, aquela apreendida pelos órgãos do sentido, os primeiros homens passaram a inventar, como alternativa, uma segunda realidade; a cultura nasce da ideia de que podemos superar obstáculos pela via simbólica.

Para Edgard Morin, com um olhar direcionado para a cultura de massa, tecnologias da informação e as consequências engendradas por elas na sociedade, a Cultura é ao mesmo tempo capital cognitivo e ferramenta para a construção deste conhecimento (MORIN, 2011, p.19).

Se a cultura contém um saber coletivo acumulado em memória social, se é portadora de princípios, modelos, esquemas de conhecimento, se gera uma visão de mundo, se a linguagem e o mito são partes constitutivas da cultura, então a cultura não comporta somente uma dimensão cognitiva: é uma máquina cognitiva cuja práxis é cognitiva (MORIN, 2011, p. 20).

Ao conceber metaforicamente a cultura de uma sociedade como uma espécie de megacomputador complexo que memoriza todos os dados cognitivos e que “prescreve normas práticas, éticas e políticas desta sociedade” e que individualmente faz trocas com os espíritos/cérebros⁸ (que, por sua vez, também fazem trocas entre eles), Morin conclui que o conjunto de interações entre espíritos-cérebros e a cultura constitui este grande computador.

8 Espírito/cérebro é uma terminologia criada por Morin para os indivíduos.

Acompanhando seu raciocínio de que a cultura molda e pode ser moldada e que ela é tecida por relações sub/inter/transubjetivas, gerando um ambiente de máxima complexidade - a noosfera - e sabendo que vivemos, hoje em dia, em dois espaços distintos mas concomitantes, a saber: “o espaço da sobrevivência cotidiana e o espaço virtual” (CAUQUELIN, 2010, p. 14), podemos afirmar que em toda a relação indivíduo e sociedade algorítmica⁹ o conhecimento e a liberdade de pensamento do homem passam a ser determinados por interesses de corporações que detêm suas informações “dadificadas”. A revolução computacional começou na década de 50...e continuou ininterruptamente até hoje. Diz respeito à “dadificação” de qualquer coisa: todos os aspectos da vida são agora transformados em dados quantificáveis” (SCHAFER; ES, 2017, p.13).

O grande paradoxo aqui é perceber justamente que, se temos uma cultura “que modela e que pode ser modelada”, a noção de que precisamos nos aproximar e olhar para ela por todos os ângulos, usando inclusive o corpo para chegar-se e ter uma postura ativa, se faz urgente.

Esta é a aposta deste artigo: articular um conteúdo educacional para educadores e alunos com um olhar para o humano, a técnica e seu entorno cultural e social, mídia e imagem, baseando-se nos conceitos do corpo de Harry Pross, Dietmar Kamper e Norval Baitello e no pensamento complexo de Morin: um método sem metodologia, capaz de instrumentalizar o homem a refletir com mais profundidade sobre seu entorno.

Educar para a sociedade informacional

Para além dos erros, fracassos e frustrações, o planeta já conta com a infraestrutura necessária para a criação de uma sociedade planetária, graças ao vertiginoso desenvolvimento das tecnologias da informação (MORIN, 2003, p. 90).

9 Defining the Algorithmic Society as “a society organized around social and economic decision-making by algorithms, robots, and AI agents”. Jack M. Balkin, *The Three Laws of Robotics in the Age of Big Data*, 78 OHIO ST. L.J.1217, 1219 (2017).

Edgar Morin, em seu livro, “Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem no erro e na incerteza humana”, reconhece a potencialidade da técnica, mas em seguida o autor ressalva: “a existência desta tecnologia é uma condição necessária, mas não suficiente para a possível emergência de uma sociedade-mundo” (MORIN, 2003, p.90).

Segundo Bunz, a tecnologia está provendo nossa sociedade com informação 24/7 e ocupando o nosso tempo 24/7, e “fazendo isso é internacionalmente considerada a provedora de estupidez da humanidade – uma reação interessante e surpreendente. Deve haver uma razão para esta resposta, o que seria bom de compreender” (BUNZ, 2014, p.12).

No livro “24/7 Capitalismo tardio e os fins do sono”, Jonathan Crary anuncia um tempo sem tempo. Desumanamente redutor, é um tempo que celebra a alucinação da presença, composta de operações automáticas e ininterruptas: “inscreve-se num momento em que a vida comum se transformou em objeto da técnica” (CRARY, 2014, p.39).

Por outro lado, é importante lembrar do potencial que os processos digitalizados provocaram em economias mundiais, inclusive facilitando, em muito, os processos automatizados da sociedade. Porém, quando analisados pelo ponto de vista da sociedade e suas relações sociais, este potencial tem sido considerado uma ameaça para nós (BUNZ, 2014 p.13).

Quer dizer, temos a infraestrutura apropriada para um grande desafio planetário, só que esta tecnologia quando usada nas interações sociais acaba por provocar uma apatia no pensar nos fazendo retornar à ideia de “planura” – conforme demonstrado na citação inicial deste artigo.

Foram os pensadores da Escola de Frankfurt, na segunda metade do século XX, quem mais refletiram sobre de que forma a Indústria Cultural – a conversão da cultura em mercadoria – agia sobre a sociedade. “A enxurrada de informações precisas e diversões assépticas desperta e idiotiza as pessoas ao mesmo tempo” (ADORNO; HORKHEIMER, 1947, 1985, p. 14-15).

Herbert Marcuse, um dos principais pensadores da Escola de Frankfurt, lança em 1964 o livro “O Homem Unidimensional”, no qual aponta de forma contundente o que o autor considera como o pensamento unidimensional universal

– a passividade acrítica e conformista das estruturas, das normas e dos comportamentos atuais. Para ele, as sociedades capitalistas e socialistas modernas perderam sua autonomia e seus indivíduos, a liberdade pessoal, frente a uma opressão do estado tecnológico. Em suas palavras: “A técnica, como um universo de instrumentos, pode aumentar tanto a fraqueza como o poder do homem. Na fase atual ele se apresenta talvez mais impotente com relação ao seu aparato do que nunca dantes” (MARCUSE, 1964, p. 217).

Voltando à ideia da planura, Sausanis traça uma intersecção interessante para a produção de conhecimento a partir da unidimensionalidade de Marcuse com o livro “Planolândia – Um romance de muitas dimensões¹⁰”: os planolandeses (habitantes da Planolândia) não compreendiam a noção de ACIMA, uma vez que não havia a percepção da terceira dimensão; da altura (SAUSANIS, 2017, p. 22).

Nessa atualidade, vivemos claramente em uma sociedade informacional e se queremos buscar outras possibilidades para a produção de conhecimento, é bastante oportuno trazer “a escalada da abstração” de Vilém Flusser para nos situarmos; aqui o autor atualiza nossa percepção do espaço e das formas de ocupação no mundo, um degrau abaixo de Marcuse.

Sobre a escalada da abstração, Baitello explica: “a cada degrau ocorre uma redução, uma perda espacial, a cada passo, reduz-se uma das dimensões” (BAITELLO JR, 2005, p.4).

Para Flusser uma vez que “vivenciamos o mundo graças a superfícies imaginadas”, e que “estas superfícies são construídas por pontos, e estes pontos são vivos, transitórios, vazios e livres de matéria, vivemos em uma cultura que despenca para a zerodimensionalidade” (FLUSSER, 2007, p. 31).

Destacamos que a perda da última dimensão não significa a planura do mundo unidimensional; mas sim uma realidade diferente dentro do contexto da sociedade. E é justamente sobre esta virada epistemológica e fenomenológica do ser

10 Do escritor e professor da Universidade de Cambridge Edwin A. Abbott (1838-1926). O livro é considerado pioneiro da literatura de ficção científica.

humano que devemos refletir para entender como atuar com mais autonomia frente a interesses maiores e manipuladores.

Em nosso mundo atual, as formas estão soltas e a matéria está disponível, é energética, latente e acessível para ser informada. Vivemos uma cultura com característica materializadora (FLUSSER, 2007, p.31) e apropriada para um possível afloramento da sociedade-mundo (MORIN, 2003, p.90).

Porém, através de diversos estudos na área das humanidades, sabe-se que a grande maioria dos indivíduos continuam se relacionando com a técnica de uma forma passiva, movimentando-se a partir de certas normas impostas e rígidas das corporações e religiões.

O que será que está faltando para que nos apropriemos desta massa informacional que é ao mesmo tempo, data, imagem e mídia?

Este artigo pensa o corpo, o olho, a percepção e pontos de vista como instrumentos humanos materializadores da cultura e emancipatórios no que diz respeito a um estar no mundo informacional, e defende um conteúdo educacional que englobe as ciências da cultura, a cultura do humano, a cultura técnica e a cultura do relacional.

O Sujeito anthropos

É preciso tentar captar como nos movimentamos atualmente no mundo, para podermos compreender como tomamos consciência do mundo e de nós mesmos (FLUSSER, 2008, p.30).

Dentro do complexo retroalimentar Conhecimento – Cultura – Sociedade, é fundamental considerar o corpo como instrumento indispensável para esta engrenagem. O corpo está presente na cultura e na natureza; nosso corpo nos leva a novos caminhos, rumos, possibilidades. O corpo como sujeito no mundo é criativo e se humaniza a partir de sua existência.

Dietmar Kamper chama a atenção para o corpo como produtor de vínculos, construtor de sociabilidade. Graduado em Educação Física, este importante pensador da cultura buscou compreender a complexidade da corporeidade na filosofia e na sociologia em seus estudos subsequentes. “Do ponto de vista de

uma teoria da civilização, o corpo humano esteve presente na qualidade de “objeto de troca”, de repressões e disciplinamentos que comumente apresentavam-se sob a máscara da emancipação” (KAMPER, 2012, p.2).

Para Kamper, a instrumentalização do corpo começa na Idade Média, mas é justamente nas revoluções industriais que o corpo vai sendo transformado em serviço, como força de trabalho. Aqui ele segue inserido em sua condição unidimensional.

Para Flusser, quando os nossos ancestrais pagãos se transformaram em mão de obra ao redor das máquinas, esta massa populacional passou a se programar por meio dos códigos lineares. Dessa passagem, como já foi falado aqui, perde-se uma dimensão juntamente com a magia, a “fé nas imagens”, e por consequência saímos da nossa condição de imaginadores e passamos a viver sob o código da linearidade, do pensamento científico (FLUSSER, 2007, p.134).

Agora, na era tecnológica e informacional, o corpo se esvai, não há mais corpo; somos potências corporais com gestos concretizadores ou materializadores. “Por gesto que reagrupa pontos para formarem superfícies, isto é, por gesto que vai do abstrato ao concreto” (p.31). Isto significa que nesta era o “sujeito informacional¹¹ recua para dentro da sua subjetividade” (FLUSSER, 2007, p.19).

Se o corpo desaparece, chegamos ao nada e, segundo Flusser, “não há nada que seja menos do que nada”. Partindo disso, o autor propõe uma volta em 180 graus, recomeçando um retorno rumo ao concreto: de pontos para linhas, linhas para planos, planos para corpos (FLUSSER apud KAMPER, 2011, p. 36) e que a essa “volta do retrocesso” deveria ser concedida o título de *torna-se humano (Menschwerdung)* (2011, p.43).

Porém, Kamper (2011) afirma que esta mudança deve ser organizada para o ar livre, isto é, para fora, pensar o sujeito como projeto. E volta a citar Flusser (2007): “precisamos nos levantar da sujeição e lançarmo-nos à projeção. Enquanto sujeitos estamos submetidos a nossos artefatos; enquanto projetos podemos ser eretos, ou seja, *anthropos* no sentido grego, humanos” (FLUSSER apud KAMPER, 2011, p. 39).

11 Denominação criada aqui para o produtor de conteúdos digitais, o sujeito midiático.

E complementando a investigação do *Menschwerdung* de Flusser, Kamper assinala a importância de incluir no “mundo do corpo” as outras competências humanas, isto é, mobilizar as habilidades de ler, ver, ouvir e sentir (2011, p.41). Norval Baitello, acompanhando os sintomas apontados por Nietzsche¹² há um século, dedica um livro inteiro ao que ele denomina O Pensamento Sentado, refletindo sobre o processo civilizatório do corpo e a domesticação do pensamento e da vida.

Nietzsche percebeu quase um século antes, o fenômeno que viria a se agravar ainda mais no século XX, a sobrecarga dos glúteos diante das telas, telinhas, telonas, no trabalho, no lazer, na educação, e que esta condição diagnostica um pensamento que se assentou, ou se sentou mesmo, literalmente, tornou-se um ato sem impulsos, sem saltos, sem prontidão de movimentos, sem vivacidade, mas construído de passagens lógicas e discursividade previsível, comedida e as vezes, acomodada (BAITELLO, 2012, p. 17).

Afinal, o corpo é repositório para todo um repertório muito além da sua genética; somos constituídos de experiências, memórias, sonhos, projeções e culturas que nos orientam. E em dado momento o autor provoca: não será inquietante que nossa civilização tecnológica, a sociedade informacional, faça tudo sentada? (BAITELLO JR, 2012, p.35).

De forma que, até agora este artigo indica a necessidade de uma educação que contemple pensar “um estar no mundo informacional” pelo ponto de vista do corpo que se movimenta, que cria e gera vínculos, o estofo para nossa subjetividade e imaginação.

Autonomia é possível?

Uma educação que tem por objetivo uma concepção complexa da realidade, e que efetivamente conduzisse a ela, estaria colaboran-

12 “A vida sedentária (Sitzfleisch) já o disse antes, eis o verdadeiro pecado contra o santo espírito”. Nietzsche.

do com os esforços que visam atenuar a crueldade do mundo (MORIN, 2003, p.59).

Iniciei um grupo de estudos sobre visualidade, fotografia e mídia com adolescentes da comunidade de Heliópolis /São Paulo, em agosto de 2018. São jovens entre 13 e 20 anos bastante interessados em fotografia e imagens.

Em nossos encontros, estamos conversamos sobre sociedade, cultura, tecnologia, lixo, controle, redes sociais e imagem, e percebo que a grande maioria deles tem muito interesse para compreender esta engrenagem toda na qual vivemos amalgamados diariamente.

Independente da dinâmica de nossos encontros, por enquanto, o que me interessa são os jovens interagindo e se reconhecendo nos conteúdos que trocamos, e tanto a fotografia como o ato de fotografar são absolutamente “uma paixão nacional”. Tenho tido a impressão, ainda de forma embrionária, que o ato de fotografar interessa ainda mais do que o resultado dele.

A ideia é instigá-los a pensar o entorno de uma forma diferente, usando inicialmente do corpo e do olhar para, só então, seguir ao ato de fotografar. Sousanis chama a atenção para o fato de que os aparelhos, apesar de serem responsáveis por expandir nosso conhecimento, acabam também restringindo a nossa vista a uma pequena gama do todo, levando-nos a confundir a realidade com a vista que temos a partir dela (SOUSANIS, 2017, p. 36).

A dependência de um único ponto de vista não esclarece todo o panorama. Um ponto de vista fixo? ... uma única linha de raciocínio? ... pode ser uma armadilha onde só encontramos o que procuramos (cegos a outras possibilidades) (SOUSANIS, 2017, p. 36).

Mesmo considerando o “sujeito apertador de botões” um funcionário da tecnologia, Flusser considera a práxis fotográfica contrária a toda ideologia: “ideologia é agarrar-se a um único ponto de vista, tido por referencial, recusando todos os demais”. (FLUSSER, 2002, p. 34) e define o gesto de fotografar como o ato de um caçador, no qual aparelho e fotógrafo se confundem, para formar uma unidade funcional inseparável.

Porém, não podemos desconsiderar o fato de que atualmente a cultura tecnológica nos proporciona uma quantidade grande de aparelhos a serviço da visão. E este predomínio do olhar se deve ao fato de que todos os aspectos da visão (criação, transmissão e recepção) são geridos pelos aparatos eletrônicos. Para Weibel, o triunfo da visão humana se deu graças à ajuda das máquinas: “elas observam e veem por nós” (WEIBEL, 2002, p. 340).

Dessa forma, nosso olho passou a ser o órgão dominante do século XX e a fotografia passa então a ser a mídia predominante, a atração principal dos dispositivos tecnológicos. Todavia, paradoxalmente, filósofos da cultura indicam uma degeneração gradativa da nossa percepção e expressão.

Norval Baitello Jr, cientista da comunicação e da cultura, concentra boa parte da sua produção intelectual na reflexão de uma crise de visibilidade e iconofagia¹³ potencializadas pela indústria cultural. Com a reprodutibilidade excessiva das imagens, o olhar, assim como o corpo, tornam-se exauridos e passam a não mais querer atuar e enxergar; “desliga-se a *aisthesis*, a porta de entrada pela qual o corpo inspira o mundo externo” (BAITELLO JR, 2014, p.27).

E sobre o “assentamento das ideias”, o autor ao investigar a raiz semântica per- indo-europeu¹⁴ (peregrinar, perambular ou perigo e experiência) descobre haver uma proximidade entre “o caminhar e o reunir saberes”. E sagazmente deixa a pergunta: “Não será inquietante que nossa civilização tecnológica, a sociedade da informação, faça tudo sentado?” (BAITELLO JR, 2012, p. 35).

Procuro me aproximar da proposta moriniana de um método complexo; o desafio vai ao encontro da necessidade de se desenvolver a consciência crítica e planetária: uma conduta ética e uma postura ativa para um estar no mundo com autonomia e o olhar presente para o espaço, ocupando um corpo que

13 Termo cunhado por Baitello inspirado na Antropofagia do modernista Oswald de Andrade. Refere-se ao fenômeno típico da cultura no qual ocorre a apropriação (devoração) de elementos culturais. O fenômeno da Iconofagia remete à nossa condição contemporânea apontada por Walter Benjamin em seu notável artigo: "A Obra de Arte na era da Reprodutibilidade Técnica".

14 Ver p. 35. O Pensamento Sentado.

também carrega imagens e ideias e, é claro, com seus *devices*, importantes complementos para a vida na sociedade.

Na minha opinião, esta conduta engloba ter uma visão mais abrangente do mundo, em que os conteúdos da cultura estejam presentes ao lado também do entendimento de processos estéticos do sensível, do invisível e do metafísico, e com isso construir uma narrativa mais criativa e interessante da realidade percebida.

Em um mundo regido pelos aparelhos em uma sociedade que não se pode dispensá-los, produzir diferentes pontos de vista permite uma abertura para o novo - o diálogo. Percebe-se o humano e isso pode servir de motivação para ampliarmos as fronteiras da comunicação e, por consequência, ampliarmos nossas próprias fronteiras.

“Carregar o ponto é carregar o mundo”.



Figura 1 – Autorretrato de uma aluna durante nossas aulas. Fonte: Próprio autor

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Mark. *A Dialética do Esclarecimento*. São Paulo: Zahar, 1985.

BAITELLO JR, Norval. *O olho do furacão*. A cultura da imagem e a crise da visibilidade. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/furacao.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2018.

_____. *Vilém Flusser e a terceira catástrofe do homem ou as dores do espaço, a fotografia e o vento*. 2005. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/pag/03/terceira-catastrofe-ho-mem.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2018.

_____. *A era da Iconofagia: Reflexões sobre Imagem, Comunicação, Mídia e Cultura*. São Paulo: Paulus, 2014.

_____. *O Pensamento Sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Paulo: Unisinos, 2012.

BUNZ, Mercedes. *The Silent Revolution: How Digitalization Transforms Knowledge, Work, Journalism and Politics without making too much Noise*: Palgrave Macmillan UK, 2014.

BUNZ, Mercedes. *The Need for a Dialogue with Technology*. In: SCHAFFER, Mirko Tobias; ES, Karin van. (eds). *Datafied Society: Studying Culture Through Data*. Amsterdam University Press, 2017, p. 249-253.

BURNETT, Ron. *How images think*. Massachusetts: MIT Press, 2005.

BYSTRINA, Ivan. *Semiótica da Cultura: Alguns Conceitos Semióticos e suas Fontes*. 1990. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/BYSTRINA%20Ivan/alguns_conceitos_semiticos_e_suas_fontes.pdf>. Acesso em: 30 ago.2018.

CAUQUELIN, Anne. *No Ângulo dos Mundos Possíveis*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

CRARY, Jonathan. *24/7 Capitalismo Tardio e os Fins do Sono*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

DIJCK, Van José. Foreword. In: SCHAFFER, Mirko Tobias; ES, Karin van. (eds). *Datafied Society: Studying Culture Through Data*. Amsterdam University Press, 2017, p. 11-12.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. *O mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. *O Universo das Imagens Técnicas*. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *A new imagination*. 2007. Disponível em: <http://portal.unesco.org/culture/fr/files/35979/11986692783Session1-A_new_imagination-Flusser.pdf/Session1-A+new+imagination-Flusser.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2018.

GULDIN, Rainer. *Iconoclasm and beyond: Vilém Flusser's concept of techno-imagination*, 2007. Disponível em: <www.scoms.ch/current_issue/abstract.asp?id=351>. Acesso em: 16 abr. 2009.

KAMPER, Dietmar. *Mudança de Horizonte: O Sol Nasce para Todos*. São Paulo: Paulus, 2016.

_____. *Corpo*. 2012. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/KAMPER%20Dietmar/corpo.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2018.

LEPORE, Jill. *A Golden Age for Dystopian Fiction*. 2017. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2017/06/05/a-golden-age-for-dystopian-fiction>. Acesso em: 30 ago.2018.

MORIN, Edgard. *Método 4*. São Paulo: Salinas, 2011.

_____. *Educar Para a Era Planetária*. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*. São Paulo: Cortez e Unesco, 2008.

SOUSANIS, Nick. *Desaplanar*. São Paulo: Veneta, 2017.

WEIBEL, Peter. *Sobre la Historia Y la Estetica de la Imagem Digital*. 2004. Disponível em: <<https://www.scribd.com/document/19281597/Sobre-La-Historia-y-La-Estetica-de-La-Imagen-Digital>>. Acesso em: 20 set.2014.

_____. *The World as an Interface*. Disponível em: <<https://art-tech.arts.ufl.edu/~jack/courses/f06-art6933/papers/time/weibel-interface.pdf>>. Acesso em: 20 set.2018.

Sobre a autora

Roberta Dabdab é doutoranda do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC SP e orientada pelo prof. Norval Baitello Jr. É fotógrafa e artista visual. Email: robertadabdab.9@gmail.com