

PRÁTICAS DE ENSINO PARA UMA SOCIEDADE IMAGÉTICA: DIFERENTES LINGUAGENS E NOVAS TECNOLOGIAS

Maria Lucia de Amorim Soares

Professora Doutora do Programa de Mestrado
em Educação da Universidade de Sorocaba, SP.

Este texto pode ser lido a partir de qualquer platô – zona de intensidade vibrando sobre ela mesma – no caminho de Deleuze e Guattari (1995). Este é um texto que aspira à elaboração de um “pensamento nômade” – máquina de guerra, totalmente diferente dos exércitos estatais, procedendo por capturas pouco pacíficas; conectando energias habitualmente soltas; desterritorializando velhas intensidades e fazendo “rizoma”:

“Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é a aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo ‘ser’, mas o rizoma tem como tecido a conjunção ‘e... e... e...’. Há nesta conjunção força suficiente para desenraizar o verbo ser. Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega, uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio” (p. 37).

Assim, o propósito exponencial deste texto é o de considerar as novas tecnologias como um semióforo, no caminho de Marilena Chauí (2000) quando informa “que existem alguns objetos, animais, acontecimentos, pessoas e instituições que podemos designar com o termo semióforo. São desse tipo as relíquias e oferendas, os espólios de guerra, as aparições celestes, os meteoros, certos acidentes geográficos, certos animais, os objetos de arte, os objetos antigos, os documentos raros, os heróis e a nação” (p. 11).

Este texto parte de três premissas. A primeira, de que vivemos as três idades da Mídiasfera, propostas por Régis Debray (1993): a logosfera, que corresponde ao período escrito raro, destinado a ser dito em público; a grafosfera, ao escrito abundante (porque impresso), destinado a ser lido em particular; a videosfera, que se refere ao escrito superabundante, destinado a ser mostrado via tela, seja a televisão, o vídeo ou o computador. A segunda, de que a utilização do computador revira e reordena os padrões culturais vigentes e resgata a escrita perdida no “império de imagens” – agora impalpável, imaterial, deslocalizada, fazendo do

produtor/receptor de mensagens um novo leitor/escritor. Com base nas duas premissas elencadas, é possível afirmar que não existe cultura digital entre os adultos (no caso, o professor) – daí o computador ser para eles um semióforo, enquanto para as crianças e adolescentes (no caso alunos/as) o computador é apenas um artefato tecnológico a ser explorado com curiosidade. Já a terceira premissa é a de que vivemos num momento de fenômenos insólitos onde tudo se passa como se o futuro tivesse se tornado um lugar vazio e o presente um espetáculo de videoclipe informático, desterritorializado entretenimento em todo o mundo. Na sociedade imagética é na convergência entre o social e o tecnológico que se forma a cibercultura, numa estética alimentada pelas tecnologias do ciberespaço – redes, informática, realidade virtual, multimídia. É nesse plano que só tem lugar a aprendizagem inventiva, aquela que vai se desenvolver no território escolar, através de novas práticas de ensino e num presente onde diferentes linguagens e novas tecnologias coexistem.

O texto tem como conclusão – *Sturn and Drang* (Tempestade e Ímpeto), a afirmação de que o professor não detém mais o sacrossanto, o conhecimento, visto serem as novas tecnologias as detentoras do sagrado social hodierno – o virtual.

DE SEMIÓFOROS

Semeiophoros é uma palavra grega composta de duas outras palavras: *semeion* – “sinal” ou “signo”, e *phoros* – “trazer para a frente”, “expor”. Apanhando Pomian (Entre l’invisible et le visible, *Libre*, n. 3, 1987), Marilena Chauí, em *Brasil – mito fundador e sociedade autoritária* (2000), indica a Nação como Semióforo–Matriz, aquele que será o lugar e o guardião dos semióforos públicos. Por meio da *intelligentsia*, da escola, da biblioteca, do museu, do arquivo de documentos raros, do patrimônio histórico e geográfico e dos monumentos celebratórios, o poder político faz da Nação o sujeito produtor de semióforos nacionais e, ao mesmo tempo, o objeto do culto integrador da sociedade una e indivisa. Diz Chauí:

“Um *semeion* é um sinal distintivo que diferencia uma coisa de outra, mas é também um rastro ou vestígio deixado por algum animal ou por alguém, permitindo segui-lo ou rastreá-lo... Signos indicativos de acontecimen-

tos naturais – como as constelações, indicadores das estações do ano –, sinais gravados para o reconhecimento de alguém – como os desenhos num escudo, as pinturas, num navio, os estandartes –, presságios e agouros são também *semeion*. E pertence à família dessa palavra todo sistema de sinais convencionados, como os que se fazem em assembléias, para abri-las ou fechá-las ou para anunciar uma deliberação. Inicialmente, um *semeiophoros* era a tabuleta na estrada indicando o caminho; quando colocado à frente de um edifício, indicava uma função. Era também o estandarte carregado pelos exércitos, para indicar sua proveniência e orientar seus soldados durante a batalha. Como semáforo, era um sistema de sinais para comunicação entre navios e deles com a terra. Como algo precursor, fecundo ou carregado de presságios, o semióforo era a comunicação com o invisível, um signo vindo do passado ou dos céus, carregando uma significação com conseqüências presentes e futuras para os homens. Com esse sentido, um semióforo é um signo trazido à frente ou empunhado para indicar algo que significa alguma outra coisa e cujo valor não é medido por sua materialidade e sim por sua força simbólica: uma simples pedra, se for o local onde um deus apareceu, ou um simples tecido de lã, se for o abrigo usado, um dia, por um herói, possuem um valor incalculável, não como pedra ou como um pedaço de pano, mas como lugar sagrado ou relíquia heróica. Um semióforo é fecundo porque dele não cessam de brotar efeitos de significação” (p. 11-12).

Na exposição à visibilidade é que os semióforos realizam sua significação e sua existência. Seu lugar é público: templos, museus, bibliotecas, teatros, cinemas, campos esportivos, praças e jardins, lugares santos como montanhas, rios, lagos, cidades. Em resumo: locais onde a sociedade possa comunicar-se celebrando algo comum e que conservam o sentimento de comunidade e de unidade.

Um objeto, um acontecimento, um animal, uma pessoa, uma instituição são semióforos. A celebração de um semióforo pode acontecer por meio de cultos, peregrinações, representações de feitos heróicos, passeatas, desfiles, monumentos, uma vez que o semióforo é capaz de relacionar o visível e o invisível no espaço e no tempo: o invisível pode ser o sagrado – um espaço além de todo espaço, ou o passado ou o futuro distantes – um tempo sem tempo.

Entretanto, Max Weber, no início do século passado, já expressava a condição de estarmos vivendo um “mundo desencantado”, mundo onde mistérios, maravilhas, prodígios tornaram-se inteligíveis pelo conhecimento científico e regidos pela racionalidade por meio da lógica de mercado. A célebre expressão weberiana induz-nos a dizer que, no modo de produção capitalista, não pode haver semióforo, pois, no capitalismo, tudo é mercadoria, não tendo como ser retirado do circuito da circulação mercantil. Mas “a suposição da impossibilidade de semióforo na sociedade capitalista só surgiu porque havíamos deixado na sombra um outro aspecto decisivo dos semióforos, ou seja, que são signos de poder e prestígio” (Chauí, 2000, p.13), visto serem, também, posse e propriedade daqueles que detêm o poder para produzir e conservar um sistema de crenças ou um sistema de instituições que lhes permite dominar o meio social. Chefias religiosas, detentoras do saber sobre o sagrado, e chefias político-militares, detentoras do saber sobre o profano, são os detentores iniciais dos semióforos. Sob o capitalismo, a entrada da mercadoria e do dinheiro como mercadoria universal pode acontecer sem destruir os semióforos e até fazer crescer a quantidade desses objetos especiais. Agora a aquisição de semióforos passa a ter uma nova determinação – a de seu valor por seu preço em dinheiro, insígnia de riqueza e de prestígio.

A posse dos semióforos é disputada pela hierarquia religiosa, pela hierarquia política e pela hierarquia da riqueza, bem como a capacidade de produzi-los, quer sejam milagres, propagandas ou objetos. Assim, as novas tecnologias, com especificidade para o computador, paradigmas de atração no mundo no qual vivemos, são semióforos.

DAS TRÊS IDADES DA MÍDIASFERA

Regis Debray (1993) divide a experiência humana ocidental em três idades da Mídiasfera, contendo cada uma seus temas, valores e conceitos, mas carregando consigo traços e valores da idade superada: a logosfera, a grafosfera e a videosfera.

Em cada época, a Mídiasfera correspondente sacraliza seu principal vetor e erige seu médium central em mito supremo. No começo era o Verbo e o Verbo era Deus, proclamava a logosfera. Na grafosfera, a impressora manual e Gutemberg são os heróis. Na videosfera os altares da imprensa são derubados pela televisão e pelo computador. Na logosfera, a crença dirige-se, principalmente, ao que se escuta; na grafosfera, ao que se decifra; na videosfera, ao que se vê. Na logosfera a classe espiritual – detentora do sagrado social – é a igreja, através dos profetas e do clero, sendo o dogma o sacrossanto. Na grafosfera, a *intelligentsia* laica é a classe espiritual, sendo os professores e doutores os detentores do sacrossanto, o conhecimento. Já na videosfera, a mídia tem como sacrossanto a informação, que é posse de difusores e produtores.

Um quadro sinóptico faz compreender melhor os temas, valores e conceitos que marcam as três idades analisadas por Debray (1993). Idades que podem (e devem) ser criticadas, entretanto, interessando na medida em que transgridem de maneira performática outras escrituras sobre o mesmo tema.

1. Logosfera – corresponde ao **escrito raro** destinado a ser **dito** em público. Tem como:

Meio estratégico – terra	Motor de obediência – fé
Figura do tempo – círculo	Mito de identificação – santo
Paradigma de atração – mitos	Meio de influência – sermão
Idade canônica – ancião	Estatuto do indivíduo – sujeito
<i>Organon</i> simbólico – religiões	Dicção de autoridade – Deus me disse
Classe espiritual – igreja	Autoridade simbólica – invisível
Sacrossanto – dogma	Direção social – rei
Referência legítima – divino	Centro de gravidade – alma

2 – Grafosfera – corresponde ao **escrito abundante**, porque impresso, destinado a ser **lido** em particular. Tem como:

Meio estratégico – mar Figura do tempo – linha Paradigma de atração – logos Idade canônica – adulto <i>Organon</i> simbólico – sistemas Classe espiritual – intelligentsia laica Sacrossanto – conhecimento Referência legítima – ideal	Motor de obediência – lei Mito de identificação – herói Meio de influência – publicação Estatuto do indivíduo – cidadão Dicção de autoridade – li no livro Autoridade simbólica – legível Direção social – chefe Centro de gravidade – consciência
--	---

3 – Videosfera – corresponde ao **escrito superabundante**, destinado a ser **mostrado**. Tem como:

Meio estratégico – espaço Figura do tempo – ponto Paradigma de atração – imago Idade canônica – jovem <i>Organon</i> simbólico – modelos Classes espiritual – mídia Sacrossanto – informação Referência legítima – performance	Motor de obediência – opinião Mito de identificação – <i>star</i> Meio de influência – aparição Estatuto do indivíduo – consumidor Dicção de autoridade – vi na TV/computador Autoridade simbólica – o visível Direção social – líder Centro de gravidade – corpo
---	--

DA PÓS-MODERNIDADE

O conceito de pós-modernidade tornou-se, nos últimos vinte anos, um dos mais discutidos nas questões relativas à arte, à literatura ou à teoria social. Mas a noção de pós-modernidade reúne uma rede de conceitos e modelos de pensamento em “pós”, entre os quais podemos elencar alguns: sociedade pós-industrial, pós-estruturalismo, pós-fordismo, pós-comunismo, pós-marxismo, pós-hierárquico, pós-liberalismo, pós-imperialismo, pós-urbano, pós-capitalista. A pós-modernidade coloca-se, também, em relação com o feminismo, a ecologia, o ambiente, a religião, a plantificação, o espaço, o marketing, a administração. Afirma o geógrafo Georges Benko (2002): “o ‘pós’ é incontornável! O fim do século XX se conjuga em ‘pós’. Mal estar ou renovação das ciências, das artes, da filosofia estão em voga” (p. 103).

As características da pós-modernidade podem ser resumidas em alguns pontos: propensão a se deixar dominar pela imaginação das mídias eletrônicas; colonização do seu universo pelos mercados (econômi-

co, político, social); celebração do consumo como expressão pessoal; pluralidade cultural; polarização social devido aos distanciamentos acrescidos pelos rendimentos; falência das metanarrativas emancipadoras como aquelas propostas pela Revolução Francesa: liberdade, igualdade e fraternidade.

A pós-modernidade recobre todos esses fenômenos conduzindo, em um único e mesmo movimento, a uma lógica cultural que valoriza o relativismo e a (in)diferença, a um conjunto de processos intelectuais flutuantes e indeterminados, a uma configuração de traços sociais que significaria a erupção de um movimento de descontinuidade da condição moderna: mudanças dos sistemas produtivos e crise do trabalho, eclipse da historicidade, crise do individualismo e onipresença da cultura narcisista de massa.

Em outras palavras: a pós-modernidade tem domínio do instantâneo, logo da perda da profundidade, para isso enfatizando eventos como o espetáculo e valorizando o que a mídia dá ao transitório da vida. O efêmero, o fragmentário, o descontínuo, o caótico predominam. No campo urbano a cidade é vendida aos

pedaços porque nela não há caos, nem ordem: apenas padrões de diferentes graus de complexidade.

Mudam-se os valores: o novo, o fugidio, o efêmero, o fugaz, o individualismo é que valem. A aceleração transforma o consumo numa rapidez nunca vivenciada; tudo é descartável (desde copos a maridos/esposas). A publicidade manipula desejos, promove a sedução, cria novas imagens e signos. As telecomunicações possibilitam imagens vistas em todas as partes do mundo, facilitando a mercadificação de coisas e gostos. A informatização, o computador, a telemática são compulsivamente disseminados. As lutas mudam: agora não é contra o padrão mas contra a falta dele. Os pobres só dizem presente nos acontecimentos de massa, lugar de deslocamento das energias da revolta.

Testemunhas da pós-modernidade são o DVD, o CD, o implante de órgão, o entusiasmo pela ecologia, as calculadoras, o computador, o relógio digital, o telefone celular, as secretárias e agendas eletrônicas, o vídeo, os satélites, as Nets redes, o cartão de crédito, os detergentes. Modelos geram replicantes. As pichações viram grafites. O corpo enxuto é exaltado pela TV e por revistas. Juízos de autoridade ou defesa, na ausência de visão pessoal, são expressos em conceitos opacos como: vanguarda atual, avançado, progressista, elitista, popular, conservador, modernos, pós-moderno. Com o corpo enxuto, a garganta, os pulmões, a glote, os dentes, a língua, as cavidades bucal e nasal devem produzir um único significado: ser STAR.

Os shoppings, os condomínios e novos prédios são cápsulas autônomas de vivência. Tudo é performance: os motoristas transformam-se em pilotos; a voz dos locutores das rádios FM é igual em todas as estações. Vale o extraforte, o superdoce, o minúsculo, o gigantesco. Vale o novo: um novo produto mais eficaz, um novo alimento mais saudável; uma nova TV mais interativa. Vale o extra, o super, o superextra, o macro.

Mas fantasmas e desvios nos rodeiam: no corpo – a doença (AIDS); na mente – a loucura; na natureza – a catástrofe; na economia – a queda das bolsas; na paixão – a morte; no orgasmo – o desprazer; no computador – o vírus.

As senhas, para entendimento da pós-modernidade, são: a saturação, a sedução, o simulacro, o *soft*, o *light*, o niilismo, a globalização, a fragmentação, o CHIP. Os modelos são Michael Jackson e Madonna. O pri-

meiro, porque é “trans”, clone dele mesmo através de cirurgias e branqueamento, corrupto, perverso, de aspecto berrante, mas, ao mesmo tempo, com jeito infantil, jeito de inocência, magro, logo frágil, precisando do apoio de uma mãe ausente. A segunda, porque dilui fronteiras entre o masculino e o feminino, é sexual e religiosa ao mesmo tempo que escolhe parceiros, gerencia negócios e é rica, é sedução (plano feminino), mas nunca será puro poder (masculino). Como assinala Octávio Ianni (2001):

“ao lado da montagem, colagem, bricolagem, simulação e virtualidade, muitas vezes combinando tudo isso, a mídia parece priorizar o espetáculo videoclipe. Tanto é assim que guerras e genocídios parecem festivais pop, departamentos do shopping center global, cenas de Disneylândia mundial. Os mais graves e dramáticos acontecimentos da vida de indivíduos e coletividades aparecem, em geral, como um videoclipe eletrônico informático, desterritorializado entretenimento em todo o mundo” (p. 69).

Estamos vivendo em um momento de fenômenos insólitos. Tudo se passa como se o futuro tivesse se tornado um lugar vazio. O procedimento pós-moderno é antes uma paixão do “tecer das alteridades” enquanto estamos diante da TV, bebendo uma refrescante Coca-Cola, mastigando um Mc Donald’s feliz ou experimentando um novo sabor de biscoito, sem o entendimento de Nova Ordem Mundial. É então preciso concluir estes dizeres usando uma tática pós-moderna. Ei-la: a ALCA vem aí!

DAS NOVAS PRÁTICAS DE ENSINO

Educação diz respeito à construção da subjetividade. Em tempos de relativa estabilidade social, isso dificilmente aparece como um problema, pois as subjetividades que serviram no passado e servem no presente também servirão no futuro e, assim, o problema permanece invisível. No entanto, numa era de radical instabilidade como a que vivemos, os valores e significados tornaram-se instáveis, emergindo de outras questões – sobre tipos de subjetividade, sobre hierarquias sociais nas quais elas estão integradas e sobre a associação de indivíduos a propósitos. Hoje, os objeti-

vos da educação e as práticas de ensino, sob a forma institucional, estão sendo desafiados.

Entre os desafios está a mudança da dominância do livro e da página para a dominância da tela imagética. Em outras palavras: mudança de uma forma canônica por uma nova forma ainda não canonizada, formas que produzem conhecimentos de modos profundamente diferentes. Entretanto, é preciso lembrar que a aventura das novas tecnologias teve seu *boom* no século XIX, por meio dos artefatos eletreletrônicos (telégrafo, rádio, telefone, cinema), *boom* que se completou no século XX com a passagem dos *mass media* (TV, rádio, imprensa, cinema) para as novas tecnologias digitais e redes telemáticas, fusão das telecomunicações analógicas com a informática, possibilitando a veiculação, sob um mesmo suporte, o computador, de diversas formatações de textos. Hoje, é na convergência entre o social e o tecnológico que se forma a cibercultura numa estética alimentada pelas tecnologias do ciberespaço (redes, informática, realidade virtual, multimídia), o mundo assim transformando-se num videoclipe.

É nesse plano que a aprendizagem inventiva tem lugar, aprendizagem não espontânea, mas sim constrangida pelo território já habitado – no caso a escola – mas também pelo presente que é experimentado pelos sujeitos da escola em novas e diferentes linguagens. Entre elas a do videoclipe.

Jameson (1997) em *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*, dedica um capítulo ao videoclipe demarcando-o como uma prática cultural vazia de significado, mas uma prática delirante onde a musicalidade é o suporte. Rompendo com a materialidade do mundo o videoclipe transfere o sujeito para a afetividade, lugar onde a dança – gestualidade do corpo – busca conquistar um espaço que é negado no plano da realidade. O sentido visual não permite a separação de sons, ritmo, voz, timbre, palavras, cores, espaço, tempo, a música ditando o jogo das imagens que funcionam como tradução de um vasto universo de sinestésias.

Explicita Jameson (1997):

“Tentei dar a entender que o vídeo é especial – e nesse sentido historicamente privilegiado ou sintomático – porque é a única forma de arte, ou *medium*, na qual a junção do tempo e do espaço é o lócus exato da forma, e também

porque sua aparelhagem domina e despersonaliza de forma única tanto o sujeito quanto o objeto, transformando o primeiro em um aparato quase material de registro do tempo mecânico do segundo, e da imagem, ou ‘fluxo’ total, do vídeo. Se adotarmos a hipótese de que o capitalismo pode ser periodizado pelos saltos quânticos, ou mutações tecnológicas, através dos quais ele responde a suas crises sistêmicas mais profundas, então fica um pouco mais claro como e por que o vídeo – relacionado tão de perto com a tecnologia dominante do computador e da informação no capitalismo tardio, ou terceiro estágio do capital – pode reivindicar ser a forma de arte por excelência do capitalismo tardio” (p. 99).

O videoclipe é híbrido, puro deslocamento de imagens, personagens, signos, espaços, tempos. Tudo é marginal, periférico, exótico, hiperbólico, fantástico, catártico, efêmero, evanescente, fugaz, descartável. Como nos videoclipes de Michael Jackson onde o cantor dilui fronteiras de sexo, raça, classe, idade.

Em *Thriller*, Michael Jackson é expressivo, insinuante, malicioso, dionisíaco, sacrílego, sensual, malduro, dono de si. Em *Man in the Mirror*, sua voz em *off* viaja por imagens de guerra, fome, violência, bomba atômica, ao mesmo tempo que pela paz, ecologia, assistência social e religiosa. Em *Black or White*, fala da união das raças, com rostos transformando-se pela digitação, sendo que na cena final está sentado na tocha de Estátua da Liberdade tendo ao fundo vários monumentos famosos do mundo.

Michael Jackson mapeia o mundo, ao atravessar nos seus videoclipes montanhas (*You are not alone*), planícies (*Billie Jean*), ruas (*Beat It*), monumentos (*Black or White*), cidades (*Bad*) e ao cartografar o mundo reconhece elementos que servem de redefinição para nossa condição existencial. Michael Jackson e sua equipe sabem geografia.

DE STURN AND DRANG

O admirável mundo novo das tecnologias informáticas é também um mundo de perplexidades, de incertezas, de imaginação exaltada e por vezes selvagem. É natural que a introdução de toda tecnologia em uma mesma cultura produza um dilúvio de expectativas, de insegurança ou otimismo exacerbado. Nos momentos iniciais do desenvolvimento das tecnologias

de comunicação a distância – telégrafo, telefone, rádio, televisão – não faltaram fantasias e delírios utópicos ou distópicos.

No caso das novas tecnologias, o vôo da imaginação tem alcançado alturas estratosféricas. Toda tecnologia é “nova” em relação àquela que a precedeu, mas as “tecnologias da inteligência”, como as chama Pierre Lévy (1993), parecem ter a pretensão de ser “novas” de maneira absoluta. As tecnologias eletrônicas da era da informação são invisíveis, circulando fora das experiências humanas de espaço e tempo, porque elas estão no processo do fazer e do criar e não no ato de comprar um computador. O que se compra é um artefato tecnológico e não novas tecnologias. O que está dentro da máquina são apenas recursos que criam novas tecnologias quando usados.

O mapeamento das questões apresentadas permite inferir que se na Modernidade, epistemologicamente, a dúvida estava centrada na angústia por conhecer o mundo e ordená-lo – no caso da escola o professor sistematizando os conhecimentos acumulados historicamente pela humanidade para os alunos – no ambiente das novas tecnologias – ambiente *cyber* – a questão é de outra natureza, isto é, a questão é ontológica: quais são os modos de ser (navegar) em mundo(s) vário(s) num comportamento libertário, desconstrutivista, incestuoso, num apelo irrefutável à anarquia? A sociedade do controle perde, no ciberespaço, para o *hacker*, que tem espírito de *flâneur*: usa imagens múltiplas, destoantes, onde o lixo e o conhecimento se misturam em uma mesma palavra-chave, e onde as descobertas servem para demonstrar as incertezas diante do que acontecerá no desconcertante, milimétrico, veloz movimento do *mouse* – rato errante.

Na escola, os saberes bem delimitados do outro mundo – este que acabou (ou não) – estão na garganta e na língua do professor. Já os sabores da cibercultura, o sarcasmo, o erótico, o *outsider*, a identidade, o corpo, a mente, a liberdade, o artificial, o global, o local, a fragmentação, o ocidente e o oriente jorram dos alunos, violentamente, no espaço escolar – *Sturm and Drang*, (Tempestade e Ímpeto). Se vivemos, afinal, numa era que vem sendo similar ao aparecimento da escrita alfabética e da invenção da imprensa, eras que formaram outros mundos novos, este texto, tendo lançado um olhar sorrateiro às atualidades conectadas, quis dizer: a videosfera, na tela multidimensionalizada, rou-

ba do professor de Geografia o poder da viagem – a tela não é mais um grande-quadro negro mas um mergulho fusional na ação real; e o visual é o espaço na proliferação de lugares, centros, encruzilhadas, do computador. Assim, o professor de Geografia (e outros) não detém mais o sacrossanto, o conhecimento, visto serem as diferentes linguagens e as novas tecnologias as detentoras do sagrado social hodierno – o virtual.

BIBLIOGRAFIA

- BENKO, G. *Economia, espaço e globalização na aurora do século XX*. São Paulo: Hucitec, 2002.
- CHAUÍ, M. *Brasil: mito fundador e sociedade autoritária*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2000.
- DEBRAY, R. *Curso de midiologia geral*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- DEBRAY, R. *O Estado sedutor: as revoluções midiológicas do Poder*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- DEBRAY, R. *Vida e morte da imagem*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- DELEUZE, G. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. (Coleção Trans, 1)
- FRÓES, N. O mundo mudado: algumas propostas para aranhas, homens e ratos. *Luminas*, Juiz de Fora, v. 4, n. 1, p. 129-135, 2001.
- HIMANEN, J. *A ética dos hackers e o espírito da era da informação*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- IANNI, O. O príncipe eletrônico. In: DOWBOR, L.; IANNI, O.; RESENDE, P. E.; SILVA, H. *Desafios da comunicação*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- JAMESON, F. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- MAFFESOLI, M. *La connaissance ordinaire*. Paris: PUF, 2001.
- NEVES, T. C. C. Leitura e meios de comunicação. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 4, n. 1, p. 115-128, 2001.
- PENIN, S. *A aula: espaço do conhecimento, lugar de cultura*. Campinas: Papyrus, 1994.

SANTOS, F. C. Peripécias de Agosto: alguns episódios da “Cena Hacker”. *Fronteiras – estudos mediáticos*, Unisinos, v. 4, n. 2, p. 79-100, 2002,.

SOARES, M. L. A. *Girassóis e Heliantos*: maneiras criadoras para o conhecer geográfico. Sorocaba: Prefeitura Municipal/Teaser Designer, 2001.

SOARES, M. L. A. *De semióforos, cotidiano e retratos troponômicos: exercitando a Dideyética*. Seminário Internacional “As Redes de Conhecimento e a tecnologia: imagem e cidadania”. UERJ/GT Currículo/ANPEd, CR-ROM, ISBN 85-86392-08-01, 2003.

Texto apresentado na mesa redonda *Práticas de ensino para uma sociedade imagética: diferentes linguagens e novas tecnologias*, no 7º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia (Vitória, setembro de 2003).

Resumo

Analisa as mudanças que podem ocorrer na Prática de Ensino com a utilização de novas tecnologias e de diferentes linguagens que estão em constante transformação.

Palavras-chave

Novas tecnologias – Prática de Ensino – Realidade virtual – Informática.

Résumé

L'article analyse les changements qui peuvent arriver dans la pratique d'enseignement à partir de l'utilisation des nouvelles technologies et des différents langages en constante transformation.

Mots-clés

Nouvelles technologies – Pratique de l'enseignement – Réalité virtuelle - Informatique.