

## MÁQUINAS DE FABRICAR, MÁQUINAS DE CRIAR: AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CONTEMPORANEIDADE

Juliana de Favere<sup>1</sup>

**Resumo:** De um tempo de marcas para fluxos, de modulações das subjetividades. O texto é um recorte das discussões do Grupo de Pesquisa ‘Políticas na Contemporaneidade’ na Universidade Regional de Blumenau (FURB). Diante dos fluxos contemporâneos, problematiza-se as máquinas de fabricar, que produzem e reproduzem identidades e representações e escolarizados. Uma das máquinas de fabricar e ocupar [mas também de criar] na sociedade de controle são as tecnologias digitais. Lida-se com um paradoxo que envolvem uma cultura pelas tecnologias digitais nos processos educacionais: de um lado sua legitimação na produção de subjetividades que alimentam a cultura da performatividade e configura o regime de verdade. E de outro as tecnologias digitais como um modo de criar e diminuir o mal-estar e falta de sentido que parece assombrar a escola e distancia a instituição dos jovens estudantes. Há tensões entre as máquinas, num espaço de negociações de sentidos e coabitação.

**Palavras-chave:** Tecnologias digitais; máquinas de fabricar; sociedade de controle.

*Era uma vez uma casa sonolenta, onde todos viviam dormindo, [...] Será possível? [...] Uma pulga acordada, que picou o rato, que assustou o gato, que arranhou o cachorro, que caiu sobre o menino, que deu um susto na avó, que quebrou a cama, numa casa sonolenta, onde ninguém mais estava dormindo.’<sup>2</sup>*

A instituição escolar, anterior ao início do século XX, apresentava características como marcações e moldes, em um tempo que ser localizado era sinal de segurança e disciplina (FOUCAULT, 2011). *Como numa cama aconchegante, numa casa sonolenta onde todos viviam dormindo, em que todos estavam localizados.*

De um tempo de marcas e modelos fixos, para um tempo de modos voláteis de fluxos, de modulações das subjetividades. *Numa casa sonolenta, uma pulga acordada... deu um susto na avó.* Com a globalização outras características permeiam a organização da sociedade e a produção de subjetividades. “Estamos todos sendo globalizados”, indica Bauman (1999, p. 07). Mesmo de forma desigual e afetando de diferentes modos os indivíduos a globalização parece ser palavra de ordem desse tempo.

Deleuze (2008) indica o final do século XX e início do século XXI como Sociedade de Controle em que os mecanismos disciplinares se ampliando e se reatualizam, na transposição em que “O homem da disciplina era um produtor descontínuo de energia, mas o homem do controle é antes ondulatório, funcionando em órbita, num feixe contínuo (DELEUZE, 2008, p. 222-223). A localização já não condiz com a sociedade informacional. A característica predominante torna-se os fluxos. *Numa casa sonolenta, onde ninguém mais está dormindo, mas em movimento.*

Diante dos fluxos contemporâneos, o intuito desse texto é problematizar. Problematizar as máquinas de fabricar, que produzem e reproduzem identidades e representações. Produzem

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação. Membro do grupo de pesquisa Políticas de Educação na Contemporaneidade da Universidade Regional de Blumenau – FURB. E-mail: [julifavere@gmail.com](mailto:julifavere@gmail.com).

<sup>2</sup> Trechos da literatura infantil ‘A Casa Sonolenta’ de Audrey Wood, (WOOD, 2005).

naturalizações e escolarizados. Fabricam pensamentos e dispositivos de ocupação na sociedade de controle. Uma das máquinas de fabricar [mas também de criar] são as tecnologias digitais.

Grande parte das pessoas mantem-se nos fluxos cibernéticos, e ocupam-se e alimentam-se desse consumo pela imersão de uma cultura pelas tecnologias digitais, que apresenta características de pluralidade e hibridização. Nos jovens do século XXI a imersão nesta cultura é potencializada; eles apresentam familiaridade com os meios digitais, parecem ter habilidades para *navegar nos fluxos* e realizar múltiplas tarefas. Os chamados de nativos digitais nasceram, cresceram e desenvolveram-se em um tempo de grandes transformações tecnológicas digitais, conforme indica Prensky (2007).

Com a multiplicidade de informação há condição de possibilidades de uma cultura produzida no ciberespaço, caracterizado como um novo meio de comunicação que interliga a rede mundial dos computadores (LEVY, 2011). Por um lado, o ciberespaço pode ampliar as possibilidades de comunicação e informação e possibilitar que técnicas, práticas e modos de ser e agir se constituam. Por outro, enquanto uns se tornam 'globais', navegando no ciberespaço e acompanhando o movimento da globalização, outros se fixam na localidade, o que torna ainda mais evidente a exclusão social, econômica e cultural (BAUMAN, 1999). Assim, "O que para alguns parece globalização, para outros significa localização; o que para alguns é sinalização de liberdade, para muitos outros é um destino indesejado e cruel." (1999, p. 08).

Alguns estímulos desse tempo valorizam a associação da criatividade e do prazer, a originalidade associada a espontaneidade, a capacidade de mudar com rapidez, a livre iniciativa, a motivação, características estas relacionadas a um perfil empreendedor. Este perfil "[...] se dá numa cultura que enaltece a busca da celebridade e o sucesso imediato, combinando esse projeto a realização pessoal e a satisfação instantânea, exaltando valores como a autoestima, a aparência juvenil e o gozo constante" (SIBILIA, 2012, p. 48-9).

A lógica empreendedora alimenta-se com a formação de subjetividades, em uma cultura, através de tecnologias digitais, na qual a produção e o consumo incentivam o desempenho individual, exigindo atualizações constantes na busca por elevação do rendimento e no gerenciamento de si mesmo (SIBILIA, 2012). A necessidade de se manterem conectados, informados e em comunicação, faz parte do desempenho individual.

As marcações e as localizações definidas entre pessoas e instituições da sociedade disciplinar são aos poucos pulverizadas. Com a globalização, as marcas não desaparecem, o 'pó' permanece e acumula-se nos espaços estriados. Nessa 'nova cultura' importa estar conectado, consumindo e atualizado. Logo, os efeitos trazem a sensação que o desempenho individual depende de cada um.

Para além da área empresarial, a cultura de conectividade, ocupação e investimento de si, alarga-se por diversas instituições sociais, inclusive na escola. Nesta instituição, os saberes legitimados e as disciplinas permanecem, mas há a inclusão de novas competências estudantis, pautadas pelo discurso empreendedor na ênfase da distinção individual, destaque aos bons desempenhos e a importância de atualização.

Quanto mais escolarização, mais se amplia o investimento, o controle, a ocupação e utilidade e mais a subjetividade escolarizada acompanha os fluxos da contemporaneidade. Com a disseminação e incentivo da cultura pelas tecnologias digitais, é preciso prevenir, ocupar e imobilizar. Imobilizar para aquietar, na direção que com a prevenção e ocupação o corpo e, principalmente, a mente esteja preenchida por comunicação e informação, no qual obstrui a possibilidade da revolta (PASSETTI; AUGUSTO, 2008).

Pode-se indicar um paradoxo que envolvem uma cultura pelas tecnologias digitais nos processos educacionais, formais e não-formais: de um lado a legitimação de uma cultura pelas tecnologias digitais na escolarização que alimentam a cultura da performatividade e configura o regime de verdade da contemporaneidade. Entende-se que "a instauração de uma cultura da performatividade sustenta e é sustentada por tendências prescritivas que consideram importante

formar para o atendimento às demandas econômicas” (LOPES, 2006, p. 47). E de outro entende-se que a cultura pelas tecnologias digitais pode diminuir o mal-estar e falta de sentido que parece assombrar a escola e distancia a instituição dos jovens estudantes. Com as tecnologias digitais, pode-se pensar em que explorar e vivenciar outros sentidos na escola e para a escola. Sentidos que gerem aprendizados para além da ocupação, mas experimentação e a possibilidade de comunidades de aprendizagem.

Não há contradições e binarismos entre o paradoxo. Como nos escritos de Deleuze as “Comunicações transversais entre linhas diferenciadas embaralham as árvores genealógicas” (2000, p. 20). Há interdependentes. Há tensões entre as máquinas, num espaço de negociações de sentidos e coabitação.

A cultura pelas tecnologias digitais ocupa os escolares (professores, gestores, estudantes) e contribui na produção e prescrição escolares condizentes com a contemporaneidade e seus fluxos. Aliadas às ocupações, a dispersão e a diversão fixam-se na superficialidade, em que “os múltiplos estímulos simultâneos e as constantes distrações do mundo contemporâneo provocam vivências dominadas pela percepção” (SIBILIA, 2012, p. 119). Nos fluxos das ocupações abre-se caminhos desviantes em que possibilita aos jovens atuar como produtores de cultura, em meio a tantas ocupações, em que criam com as tecnologias digitais modos inventivos, que transbordem o modo prescritivo e disciplinar escolar, justamente pela potencialidade que possibilita.

Diante de tantas ocupações as tecnologias digitais, é possível pensar em criar e atuar como máquina de guerra, em produzir uma existência singular, “produzindo uma nova apreciação das coisas e do mundo” (SCHÖPKE, 2012, p. 28).

O contexto do tempo presente que é “fruto da situação histórica em que nos encontramos imersos nesta sociedade globalizada do começo do século XXI; e, portanto, é a partir dela que devemos pensar e agir” (SIBILIA, 2012, p. 206). *Em tempos de globalização, entre momentos de sonolência, os indivíduos mantêm-se acordados, nos fluxos, agora operando máquinas de fabricar e/ou criar conexões pelas tecnologias digitais.*

## Referências

- BAUMAN, Zigmunt. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Conservações*. 7. reimp. São Paulo: Editora 34, 2008.
- \_\_\_\_\_. GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. 2. reimp. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2000.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 39. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2011.
- LOPES, Alice Casimiro. Discursos nas políticas de currículo. *Currículo sem fronteiras*, v. 6, n. 2, p. 33-52, jul./dez. 2006. Disponível em: <[http://escoladegestores.mec.gov.br/site/8-biblioteca/pdf/discurso\\_nas\\_politicas\\_de\\_curriculo\\_Lopes.pdf](http://escoladegestores.mec.gov.br/site/8-biblioteca/pdf/discurso_nas_politicas_de_curriculo_Lopes.pdf)>. Acesso em: 10 de abril de 2015.
- PASSETTI, Edson; AUGUSTO, Acácio. *Anarquismos & Educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.
- PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning*. St. Paul (Minnesota): Paragon House, 2007.

SCHÖPKE, Regina. *Por uma filosofia da diferença: Gilles Deleuze*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SIBILIA, Paula. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

\_\_\_\_\_. *O Homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. Coleção Conexões.

WOOD, Audrey. *A casa sonolenta*. 16. ed. 11. impr. São Paulo: Ática, 2005.