

Pós-história e educação.

(Para Cenafor)

1 O fundamento da pedagogia da história ocidental é informado por determinada antropologia clássica grega, segundo a qual o homem seria ente estrangeiro ao mundo dos fenômenos e exilado para lá do reino das idéias imutáveis. Na sua pátria o homem teria contemplado tais idéias em sua ordem lógica, teria vivido em teoria, mas ao ser exilado teria se esquecido das idéias, porque atravessou durante a sua queda o rio do esquecimento. A escola seria o lugar do des-esquecimento, o lugar da redescoberta das idéias, portanto o lugar da des-alienação, da salvação, da sabedoria. O propósito da cidade seria precisamente o de abrir espaço para o lazer, (scholé), para a escola. A escola, esse lugar da teoria, se tornaria possível graças à política, e a política graças à economia. O propósito da economia seria possibilitar a liberdade política, e o propósito de tal liberdade seria possibilitar a escola. Os escolásticos, os filósofos, seriam destarte os reis da cidade. Tal estrutura piramidal em três níveis, (economia, política, escola), informava a cidade ocidental durante parte apreciável da sua história, o nível económico estando ocupado pelos servos, o político pelos burgueses e nobres, e o escolástico pelo clero.

2 As revoluções burguesas do renascimento reformularam a posição e o papel da escola na estrutura da cidade moderna, e a revolução industrial instituiu tal reformulação. O propósito da cidade, (da vida), deixou de ser a busca da sabedoria, da salvação, e passou a ser a realização de obras. Isto é: não mais a escola, mas a política, ocupou a ponta da pirâmide. Isto implica e pressupõe reformulação do conceito "teoria". Esta deixa de ser contemplação de idéias imutáveis, e passa a ser manipulação e criação de idéias progressivamente mais adaptadas à realização de obras. A escola, lugar da teoria passa a ser lugar de propedeutica para a vida ativa, (schola fundamentum vitae). E são os políticos, os realizadores, em suma os burgueses, que passam a ser os reis da cidade.

3 A atual mutação pela qual estamos passando, (e a qual defino como passagem para a pós-história no meu ensaio recentemente publicado), implica em substituição da antropologia classicamente ocidental por outra. O homem não mais é concebido ente provindo do reino das idéias, mas ente programado por informações herdadas e adquiridas. A diferença decisiva está no fato ser o programa conjunto de informações que surge pelo jogo do acaso. A informação genética é o exemplo mais evidente da programação ao acaso. Tal reformulação da antropologia pressupõe e implica nova reformulação do conceito "teoria". Esta deixa de ser manipulação e criação de idéias adaptáveis à obra, e passa a ser estratégia de programação, isto é: jogo deliberado com o acaso. E a escola, lugar da teoria, passa a ser lugar de programação da ~~programação~~ <sup>sociedade</sup>, e lugar da elaboração de programas.

A escola burguesa está dividida em três níveis: no primário, lugar de informação do proletariado para o manêjo das máquinas produtoras de obras; no secundário, lugar de informação da burguesia e do proletariado aburguesado para o controle das máquinas e do proletariado; e no superior, lugar de elaboração de novas teorias, (modelos), pela burguesia. Em todos estes três níveis

os dados, (as idéias), vão sendo transmitidos de um emissor, (professor), para serem armazenados na memória do receptor, (aluno). Embora haja duas disciplinas, (a lógica e a matemática), que tratam do processamento de tais dados, o acento da escola burguesa é sobre a transmissão de dados. Tais dados são catalogados segundo o critério epistemológico vigente no século passado: em dados relativos à natureza inanimada, (físicos), à animada, (biológicos), e à cultura, (humanidades). Estes três característicos da escola burguesa: (a) transmissão de dados, (b) negligência de processamento de dados, e (c) catalogação ultrapassada de dados, tornam a escola burguesa inoperante no contexto que está surgindo. Em contexto no qual dados são mais racionalmente armazenados em memórias artificiais, no qual o processamento é essencial, e no qual critérios epistemológicos cedem a critérios operacionais. A escola burguesa está condenada.

Mas esta condenada não apenas por sua inadaptação ao contexto, mas sobretudo pela antropologia que lhe serve de fundo. A escola burguesa busca formar agentes, isto é: para ela, o homem é "homo faber". Atualmente, não mais é viável considerar-se o trabalho, este gesto que informa o dado, que imprime informação sobre a circunstância, enquanto gesto típico do homem. Pelo contrário: tal gesto, quando analisado em suas várias fases, se revela movimento mecânico e automatizável, movimento típico de aparelhos, por programável. O tipicamente humano passa a ser, atualmente, o gesto de programar trabalho. Pois o gesto de programação é um jogo com dados, e a antropologia emergente é a do "homo ludens". A escola burguesa está condenada por ser lugar para futuros agentes, não para futuros jogadores. E "teoria" do jogador é estratégia, e não modelação, como o é do agente. A escola enquanto lugar da teoria deverá necessariamente ser no futuro lugar de estratagemas.

Duas tendências rumo à escola do futuro podem, desde já, ser discernidas. A primeira visa programar programadores, a segunda analistas de sistemas. A primeira representa a ameaça da robotização totalitária, a segunda a esperança de uma forma nova, e jamais dantes sonhada, de liberdade.

A primeira tendência se manifesta, desde já, por desvio de acento, o qual passa da transmissão de dados para o processamento. Não mais se ensina a taboada, mas a teoria dos conjuntos, não mais a língua inglesa, mas a sua sintaxe, e disciplinas como a teoria da informação, da decisão ou a cibernética rivalizam com as disciplinas tradicionais cujo assunto são dados, não processamento. Simultaneamente tal tendência está tornando manifesta a mutação social que está ocorrendo, já que os seus participantes não mais podem ser considerados proletários ou burgueses, mas são todos funcionários de aparelhos munidos de seus respectivos aparelhos. Torna-se óbvio, em tal tendência, que manipular símbolos, seja ainda manualmente, seja já eletromagneticamente, será o gesto dominante da sociedade futura, e que a práxis de informar objetos, (relegada sobre instrumentos inteligentes), será substituída no homem futuro pela práxis de programar instrumentos. No entanto, o que mais distingue esta tendência rumo à escola do futuro da escola burguesa é sua superação da divisão moderna entre técnica e arte:

A escola burguesa, elaboradora de modelos teóricos aplicáveis a obras, distinguia entre modelos éticos, (obras boas para algo), e modelos estéticos, (obras inúteis). O resultado era a divisão da cultura burguesa em técnica e a outra

Tal divisão perniciosa em escolas técnicas e academias de arte, em especialistas amputados da vivência do belo e especialistas amputados do engajamento científico e político, passa a ser inoperante quando "teoria" passa a ser estratégia do jogo simbólico programador de instrumentos. Se "obra de arte" for definida como modelo de nova vivência, isto é: informação, então todo programa é obra de arte e todo programador será artista. Se pelo contrário "obra de arte" for definida como expressão de privacidade rumo à praça pública, então tal arte burguesa não terá espaço na nova sociedade. Nessa sociedade de funcionários programados a programarem, a qual está sendo incubada na tendência rumo à nova escola que acabo de esboçar rapidamente.

A outra tendência, a "alternativa", se manifesta menos obviamente. Partindo da mesma antropologia da primeira, a do "homo ludens", tal tendência constata que a mutação mais profunda da vida, provocada pela desvalorização do trabalho, é o aumento quantitativo do lazer disponível. A decadência dos valores burgueses, (os da vida ativa), e a subida dos novos valores, (os do jogo com o acaso, "jeux du hasard"), se dão no espaço aberto para o lazer pela programação do trabalho. Já que lazer é sinônimo de escola, isto implica que a maior parte do tempo vital será passado na escola, e esta ocupará, pelo menos quantitativamente, lugar semelhante ao ocupado pela escola pré-renascentista. Com a diferença decisiva que não será lugar de contemplação e de prece, mas lugar de jogos. A tendência "alternativa" procura assumir tal desafio, ao tentar aprofundar os dois termos-chave "jogo" e "acaso". O propósito da escola, segundo esta visão, é o de dar propósitos aos jogos casuais que resultam em programas. Escola enquanto lugar de busca de significado. Lugar de diálogos estabelecendo significados ao jogo absurdo dos aparelhos propelidos pelo peso da sua inércia automatizada. Os diálogos podem ter amplitude cósmica, dado o desenvolvimento dos canais dialogizáveis. E seu tema será a análise dos sistemas que programarão o comportamento, o conhecimento, a vivência e os valores da sociedade.

A visão que tal tendência abre é utópica, no entanto tecnicamente realizável. Em termos platônicos: a vida econômica será deshumanizada pela automação, (os escravos serão os instrumentos inteligentes). A vida política, ativa, serão governadas, (de kybernein), por programas elaborados dialógicamente na escola. Os escolásticos serão os reis da cidade, e literalmente todos poderão viver na escola. Não mais "schola fundamentum vitae", mas agora "vita fundamentum scholae". A liberdade de decisão e de criação que tal escola abriria será o fruto da emancipação do homem com relação ao trabalho.

A primeira tendência, a rumo ao totalitarismo, é atualmente a mais forte. E, dada a automaticidade autônoma de decisão humanas pela qual funcionam os aparelhos, tende a realizar-se. No entanto, a outra tendência, ela também, se manifesta. Não resta dúvida para nós, os que ainda estamos engajados em favor da liberdade e contra a pseudo-felicidade da vida consumidora, quais das duas tendências na qual devemos engajar-nos.

7  
Vilém Flusser  
1942-1989

## PÓS-HISTÓRIA E EDUCAÇÃO

Vilém Flusser

O fundamento da pedagogia da história ocidental é in formado por determinada antropologia clássica grega, segundo a qual o homem seria ente estrangeiro ao mundo dos fenômenos e exilado para lá do reino das idéias imutáveis. Na sua pátria o homem teria contempla do tais idéias em sua ordem lógica, teria vivido em teoria, mas ao ser exilado teria se esquecido das idéias, porque atravessou, durante a sua queda, o rio do esquecimento. A escola seria o lugar do des-es quecimento, o lugar da redescoberta das idéias, portanto o lugar da des-alienação, da salvação, da sabedoria. O propósito da cidade seria precisamente o de abrir espaço para o lazer, (scholē), para a escola. A escola, esse lugar da teoria, se tornaria possível graças à políti ca, e a política graças à economia. O propósito da economia seria pos sibilitar a liberdade política, e o propósito de tal liberdade seria possibilitar a escola. Os escolásticos, os filósofos, seriam destarte os reis da cidade. Tal estrutura piramidal em três níveis (economia, política, escola), informava a cidade ocidental durante parte apreciã vel da sua história, o nível econômico estando ocupado pelos servos, o político pelos burgueses e nobres, e o escolástico pelo clero.

As revoluções burguesas do renascimento reformularam a posição e o papel da escola na estrutura da cidade moderna, e a revo lução industrial institucionalizou tal reformulação. O propósito da cidade, (da vida), deixou de ser a busca da sabedoria, da salvação, e passou a ser a realização de obras. Isto é: não mais a escola, mas a política, ocupou a ponta da pirâmide. Isto implica e pressupõe refo rmução do conceito "teoria". Esta deixa de ser contemplação de idéias imutáveis, e passa a ser manipulação e criação de idéias pro gressivamente mais adaptadas à realização de obras. A escola, lugar da teoria passa a ser lugar de propedêutica para a vida ativa (schola fundamentum vitae). E são os políticos, os realizadores, em suma, os

burgueses, que passam a ser os reis da cidade.

A atual mutação pela qual estamos passando (e a qual defino como passagem para a pós-história no meu ensaio recentemente publicado), implica em substituição da antropologia classicamente ocidental por outra. O homem não mais é concebido ente provindo do reino das idéias, mas ente programado por informações herdadas e adquiridas. A diferença decisiva está no fato de ser o programa conjunto de informações que surge pelo jogo do acaso. A informação genética é o exemplo mais evidente da programação ao acaso. Tal reformulação da antropologia pressupõe e implica nova reformulação do conceito "teoria". Esta deixa de ser manipulação e criação de idéias adaptáveis à obra, e passa a ser estratégia de programação, isto é: jogo deliberado com o acaso. E a escola, lugar da teoria, passa a ser lugar de programação da sociedade, e lugar da elaboração de programas.

A escola burguesa está dividida em três níveis: no primário, lugar de informação do proletariado para o manejo das máquinas produtoras de obras; no secundário, lugar de informação da burguesia e do proletariado aburguesado para o controle das máquinas e do proletariado; e no superior, lugar de elaboração de novas teorias (modelos), pela burguesia. Em todos estes três níveis os dados (as idéias), vão sendo transmitidos de um emissor (professor), para serem armazenados na memória do receptor (aluno). Embora haja duas disciplinas (a lógica e a matemática), que tratam do processamento de tais dados, o acento da escola burguesa é sobre a transmissão de dados. Tais dados são catalogados segundo o critério epistemológico vigente no século passado: em dados relativos à natureza inanimada (físicos), à animada (biológicos), e à cultura (humanidades). Estes três característicos da escola burguesa: (a) transmissão de dados, (b) negligência de processamento de dados, e (c) catalogação ultrapassada de dados, tornam a escola burguesa inoperante no contexto que está surgindo. Em contexto no qual dados são mais racionalmente armazenados em memórias artificiais, no qual o processamento é essencial, e no qual critérios epistemológicos cedem a critérios operacionais. A escola burguesa está condenada.

Mas está condenada não apenas por sua inadaptação ao contexto, mas sobretudo pela antropologia que lhe serve de fundo. A escola burguesa busca formar agentes, isto é: para ela, o homem é "homo faber". Atualmente, não mais é viável considerar-se o trabalho, este gesto que informa o dado, que imprime informação sobre a circunstância, enquanto gesto típico do homem. Pelo contrário: tal gesto, quando analisado em suas várias fases, se revela movimento mecânico e automatizável, movimento típico de aparelhos, por programável. O tipicamente humano passa a ser, atualmente, o gesto de programar trabalho. Pois o gesto da programação é um jogo com dados, e a antropologia emergente é a do "homo ludens". A escola burguesa está condenada por ser lugar para futuros agentes, não para futuros jogadores. E "teoria" do jogador é estratégia, e não modelação, como o é do agente. A escola enquanto lugar da teoria deverá necessariamente ser no futuro lugar de estratégias.

Duas tendências rumo à escola do futuro podem, desde já, ser discernidas. A primeira visa programar programadores, a segunda analistas de sistemas. A primeira representa a ameaça da robotização totalitária, a segunda a esperança de uma forma nova, e jamais dantes sonhada, de liberdade.

A primeira tendência se manifesta, desde já, por desvio de acento, o qual passa da transmissão de dados para o processamento. Não mais se ensina a taboada, mas a teoria dos conjuntos, não mais a língua inglesa, mas a sua sintaxe, e disciplinas como a teoria da informação, da decisão ou a cibernética rivalizam com as disciplinas tradicionais cujo assunto são dados, e não processamento. Simultaneamente a tendência torna manifesta a mutação social que está ocorrendo, já que os seus participantes não mais podem ser considerados proletários ou burgueses, mas funcionários de aparelhos munidos de seus respectivos aparelhos. Torna-se óbvio nesta tendência, que manipular símbolos, seja manualmente, seja eletromagneticamente, será o gesto dominante da sociedade futura, e que a praxis de informar objetos (relegada para instrumentos inteligentes), será substituída no futuro pela praxis de programar instrumentos. No entanto, o que mais distingue esta tendência à escola do futuro da escola burguesa é sua superação da divisão moderna entre técnica e arte.

A escola burguesa, elaboradora de modelos teóricos aplicáveis a obras, distinguia entre modelos éticos (obras boas para algo), e modelos estéticos (obras inúteis). O resultado era a divisão da cultura burguesa em técnica e artística. Tal divisão perniciosamente em escolas técnicas e academias de arte, em especialistas amputados da vivência do belo e especialistas amputados do engajamento científico e político, passa a ser inoperante, ao mesmo tempo em que "teoria" passa a ser estratégia do jogo simbólico programador de instrumentos. Se "obra de arte" for definida como modelo de nova vivência, ou seja, informação, então todo programa é obra de arte e todo programador é artista. Se, pelo contrário, "obra de arte" for definida como expressão de privacidade rumo à praça pública, então tal arte burguesa não terá espaço na nova sociedade - nessa sociedade de funcionários programados para programarem, a qual está sendo incubada na tendência rumo à nova escola que acabo de esboçar rapidamente.

A outra tendência, a "alternativa", se manifesta menos obviamente. Partindo da mesma antropologia da primeira, a do "homo ludens", tal tendência constata que a mutação mais profunda da vida, provocada pela desvalorização do trabalho, é o aumento quantitativo do lazer disponível. A decadência dos valores burgueses (os da vida ativa), e a subida dos novos valores (os do jogo com o acaso, "jeux du hasard"), se dão no espaço aberto para o lazer pela programação do trabalho. Já que lazer é sinônimo de escola, isto implica que a maior parte do tempo vital será passado na escola, e esta ocupará, pelo menos quantitativamente, lugar semelhante ao ocupado pela escola pré-renascentista. Com a diferença decisiva que não será lugar de contemplação e de prece, mas lugar de jogos. A tendência "alternativa" procura assumir tal desafio, ao tentar aprofundar os dois termos-chave "jogo" e "acaso". O propósito da escola, segundo esta visão, é o de dar propósitos aos jogos casuais que resultam em programas. Escola enquanto lugar de busca de significado. Lugar de diálogos estabelecendo significados ao jogo absurdo dos aparelhos propelidos pelo peso da sua inércia automatizada. Tais diálogos podem ter amplitude cósmica, dado o desenvolvimento dos canais dialogáveis. E seu tema será a análise dos sistemas que programarão o comportamento, o conhecimento, a vivência e os valores da sociedade.

A visão que tal tendência abre é utópica, no entanto tecnicamente realizável. Em termos platônicos, a vida econômica será desumanizada pela automação (os escravos serão os instrumentos inteligentes). A vida política, ativa, será governada (de kybernein), por programas elaborados dialogicamente na escola. Os escolásticos serão os reis da cidade, e literalmente todos poderão viver na escola. Não mais "schola fundamentum vitae", mas "vita fundamentum scholae". A liberdade de decisão e de criação que tal escola abriria será o fruto da emancipação do homem com relação ao trabalho.

A primeira tendência rumo ao totalitarismo é, atualmente, a mais forte. E, dada a automaticidade autônoma de decisões humanas pelas quais funcionam os aparelhos, tende a realizar-se. No entanto, a outra tendência também se manifesta. Não resta dúvida para nós, os que ainda estamos engajados em favor da liberdade e contra a pseudo-felicidade da vida consumidora, em qual das duas tendências deveríamos nos engajar.