

CONSIDERAÇÕES SOBRE LAZER E EDUCAÇÃO EM SOCIEDADE PÓS-INDUSTRIAIS

Luiz Gonzaga Godoi Trigo
Instituto de Filosofia – PUCAMP

INTRODUÇÃO

Na **Comunicarte** número 05 do primeiro semestre de 1985 (IAC – PUCAMP), escrevi um artigo intitulado “As Heranças do Imaginário Beat”. Existe uma relação entre o tema sobre os Beats e este tema sobre sociedades pós-industriais.

Este texto, contudo, não é uma simples continuação das colocações sobre os movimentos sociais das décadas de 1950 e 60. Ele abrange alguns aspectos das sociedades contemporâneas nos países capitalistas desenvolvidos.

O panorama mundial atual é bastante diferente do panorama de alguns poucos anos atrás, pois nestas duas últimas décadas a alteração profunda das condições de existência de muitos países, alteraram também a cultura, a ideologia e a filosofia destes povos: As ciências humanas, principalmente a filosofia, têm sido desafiadas para co-responder às novas facetas da sociedade, até então inéditas para o homem.

Os movimentos da década de 1960 desbobraram-se na história, em momentos muito diversos dos imaginados por teóricos da época. A futurologia parece não ser o forte dos cientistas sociais.

Hoje o mundo passa por transformações cada vez mais rápidas em seus aspectos práticos e teóricos e as crises não são isoladas e bem definidas. Seus contornos são tênues, seus desdobramentos e soluções não se fixam necessariamente nos seus próprios limites conceituais ou situacionais. As crises interligam-se no tempo e no espaço geográfico e as respostas à questões colocadas acabam gerando outras perguntas ainda mais inquietantes.

Neste texto abordarei alguns aspectos destas sociedades contemporâneas denominadas Pós-Modernas (este termo traz consigo dúvidas e contradições que ainda estão sendo discutidas academicamente) em uma sociedade Pós-Industrial. Reduzirei a análise para uma das regiões dos Estados Unidos da América do Norte.

São fragmentos de uma realidade muito ampla mas extremamente significativos para os nossos interesses. Enfoquei os setores de comunicação, lazer e educação, nesta sociedade avançada tecnologicamente, encarando-os como atividades inter-relacionadas e tratadas, pelo capital, como mercadorias de alto consumo e passíveis de gerar altos lucros.

O PÓS-MODERNISMO

O termo Pós-Moderno aplica-se aos aspectos sócio-culturais das sociedades Pós-Industriais. Estas sociedades pós-industriais são os países do primeiro mundo (América do Norte, Europa Ocidental e Japão) que possuem alta tecnologia.

A alta tecnologia é também denominada de "produtos da Segunda Revolução Industrial". Outros termos válidos são "Tecnologia de Ponta" ou o termo em inglês "High Tech". As pesquisas são feitas principalmente nos campos da cibernética, informática, semiologia, engenharia genética, astrofísica, eletrônica e bioquímica. A filosofia tenta desesperadamente abarcar teoricamente esta nova riqueza material que floresceu nestas últimas décadas.

Em 1979 o francês Jean-François Lyotard publicou uma obra intitulada "O Pós-Moderno". Chegou ao Brasil em 1986 em meio a uma nascente discussão da comunidade acadêmica e de alguns meios de comunicação sobre o pós-modernismo.

Para Lyotard, o que se alterou nos meios teóricos contemporâneos não foi apenas a substituição de uma "má" concepção de ciência (o empirismo, por exemplo) mas uma modificação da natureza mesma da ciência e das universidades, provocada pelo impacto das transformações tecnológicas sobre o saber. "O quadro teórico do filósofo com a sua problemática do conhecimento ficou ineficaz e a própria filosofia tornou-se um meta-discurso de legitimação da ciência. O pós-moderno como condição de cultura na era pós-industrial, caracteriza-se pela incredulidade perante o meta-discurso filosófico-metafísico, com suas pretensões atemporais e universalizantes". O cenário pós-moderno é essencialmente **cibernético-informático** e a fonte de todas as fontes é a **INFORMAÇÃO** e a ciência é um certo modo de organizar, estocar e distribuir estas informações, seletivamente.

Para Lyotard o saber é a mercadoria por excelência no mundo pós-moderno. O conhecimento é e será cada vez mais traduzido em quantidades de informação. O saber perde o seu valor de uso para ficar com o valor de troca. Sendo o saber a principal força de produção, Estados-Nações se degladiarão para dominar as informações, assim como nos passado se degladiaram para dominar territórios e rotas comerciais.

A legitimação da ciência seria dada pela eficiência e pelo desempenho, e o saber deixaria de ser produzido exclusivamente pelas universidades para ser co-produzido com as empresas multinacionais que subsidiariam institutos e universidades. Assim como o mercantilismo possibilitou a acumulação de capital que deflagrou a revolução industrial, esta por sua vez gerou no processo o capitalismo monopolista e financeiro que acumula ainda mais capital. Este capital financeira agora um nível mais avançado de conhecimento aplicado e teórico: a alta tecnologia.

O acúmulo sempre crescente de capital e tecnologia dilata sempre mais as fronteiras das pesquisas, cada vez menos ortodoxas. Hoje já temos produtos inimagináveis alguns anos atrás nos campos da computação, holografia, artes, cinema, comunicação e outros ramos do universo da inteligência e da imaginação.

O capital contrataria e suportaria caríssimos programas de pesquisas universitárias, desde que estes projetos interessassem praticamente aos donos deste capital. Apesar do interesse, mútuo no caso, haveria calculadamente uma parcela de liberdade para pesquisadores "descompromissados", que trabalhassem quase que apenas teoricamente, pois todas as pesquisas a princípio sem vislumbres de praticidade, algum dia serão usadas em algo, de alguma maneira rentável. São raras as pesquisas que ao serem descartadas como impossíveis ou economicamente inviáveis, não deixem como sub-produto algum ganho considerável de conhecimento que servirá a outros propósitos.

Além da tecnologia, a cultura está presente nas sociedades pós-modernas. Não é uma cultura única. É um amálgama, um pastiche formado por várias culturas que se traduz em modas, costumes, hábitos, arquitetura e produtos de consumo de massa os mais variados possíveis. São efêmeros, reciclados e repostos com grande intensidade e seu consumo é voraz em meio aos sentimentos paradoxais de êxtase e tédio. No final do texto está uma pequena indicação bibliográfica para aqueles que desejem aprofundar-se no pós-modernismo.

Apresentarei três exemplos que trazem consigo muitas das características acima citadas. São grandes atrações turísticas do Estado da Flórida, nos Estados Unidos.

Escolhi a Flórida por entender que o capitalismo nesta região está suficientemente desenvolvido para ser inserido nos parâmetros entendidos como sendo pós-modernos. Poderia citar o Estado da Califórnia, as cidades de New York, Toronto, Paris ou Londres, mas foi necessária uma quantidade não tão grande de dados a serem expostos em espaço limitado.

Nestas regiões o capitalismo caracteriza-se por estar grandemente concentrado no setor terciário: comércio, lazer, turismo, bancos, educação, saúde e comunicações de massa.

As sociedades que apresentam indústrias de tecnologia de ponta e setor de serviços sofisticados e importante, têm aspectos mui diversos das sociedades que ainda estão na primeira revolução industrial.

A intimidade do capital com o lazer e a educação, permeados pela técnica tem produzido empreendimentos interessantes de se conhecer. Vamos a alguns deles.

WALT DISNEY WORLD – (WDW)

No final da década de 1970, foi traduzido no Brasil o Livro **“Para Ler o Pato Donald”**, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart. Escrito ainda durante o breve regime de Salvador Allende, o texto procurava explicitar para o público latino-americano a ideologia subliminar às histórias em quadrinhos do grupo Disney, desmascarando o moralismo, o colonialismo e a pretensão dos Estados Unidos em ter uma cultura superior aos países latino-americanos. Estes aspectos ideológicos estariam sutilmente embutidos nas histórias e estas são parcialmente analisadas pelos autores, que realçam os fatos que formam esta teoria.

Este tipo de análise foi muito pesquisado e difundido pela Escola de Frankfurt, procurando demonstrar que por detrás dos propósitos de lazer e informação dos meios de comunicação de massa, existiam mecanismos ideológicos para “reproduzir as relações de produção” nas sociedades capitalistas.

O desenvolvimento desta teoria, seus fundamentos e críticas aos sistemas capitalista e socialista, são assuntos “que fogem a este pequeno texto, mas a lembrança é oportuna para contextualizar a obra de Mattelart.

Em uma outra obra publicada no Chile e no México, Mattelart mostra a articulação inter-empresarial nos países capitalistas avançados, privilegiando a cultura, o lazer e as finanças em seu estudo.

Este texto chama-se **“La Cultura Como Empresa Multinacional”**, e utiliza amplamente a “cultura de massa” como embasamento de sua crítica ao capitalismo.

Com as posteriores reflexões sobre o Pós-Modernismo, algumas destas abordagens ficaram um pouco deslocadas no processo histórico, pois inúmeros dados observados nas sociedades de alto consumo, alteraram parcialmente estas premissas levantadas durante mais de duas décadas. Não tenho a mínima pretensão de dizer que jogou por terra a Escola de Frankfurt, apenas que ampliou o número de variáveis a serem interpretadas na análise de nossa cultura cada vez mais complexa e tornada mais diferenciada acima.

O mundo criado pelo grupo Disney, por exemplo, não é apenas algo construído para reproduzir a alienação do capital, como afirma Mattelart, ou então "uma utopia degenerada, uma ideologia realizada sob a forma de mito, a quintessência da ideologia consumista" como afirma Levis Marin, citado por Umberto Eco em "**Viagem na Irrealidade Cotidiana**". Walt Disney World, por exemplo, é tão gigantesca e influencia tão variados aspectos da vida norte-americana, que não cabe ser analisada em um modelo teórico "fechado" ou acabado.

O grupo Disney iniciou-se na década de 1920, com as tiras para jornais dos quadrinhos desenhados por Walter Disney. Com a formação de uma pequena equipe, revistas periódicas começaram a ser publicadas e posteriormente os desenhos foram sendo transpostos para o cinema. Os desenhos passavam por uma animação cada vez mais sofisticada, seja em forma estética e conteúdo das histórias, seja nos aspectos técnicos vários deles inéditos como som, cor e a própria tecnologia de animação.

O capital do grupo foi crescendo até que em 1955 foi inaugurado o primeiro grande empreendimento denominado "Disneyland". Este parque de diversões permanente, para adultos e crianças, foi construído nos arredores de Los Angeles, Califórnia, custou 132 milhões de dólares e ocupa uma área total de 174 acres.

O capital cresceu ainda mais e os sonhos também. Uma concepção muito mais moderna e ampliada foi inaugurada em 1971 em Orlando, Flórida. Walt Disney World (WDW) ocupa uma área de 28.000 acres e já foi investido no complexo (até 1987) cerca de 1,7 bilhões de dólares. Até 1988 serão investidos mais 600 milhões de dólares em um estúdio cinematográfico e em um "resort" com vários hotéis e clubes noturnos. WDW é a maior atração turística do mundo, sendo visitada anualmente por cerca de **20 milhões de pessoas**.

O guia oficial da WDW tem 176 páginas de texto e chama-se "**Steve Birnbaun WDW Guide**".

A construção de WDW tem-se dado por etapas. Alguns hotéis e o Reino Mágico foram inaugurados em 1971. Em 1982 foi inaugurado o Protótipo Experimental de uma Comunidade do Futuro (Experimental Prototype Community of Tomorrow — EPCOT).

Enquanto o Reino Mágico atende à uma clientela infanto-juvenil ou adulta, porém desprezenciosa em questões de lazer, o EPCOT Center possui um conceito definido de lazer para adultos e crianças, ligado à educação e pesquisa em acordo com algumas grandes empresas associadas ao grupo Disney para a exploração do EPCOT.

As atrações no EPCOT são divididas em duas grandes áreas:
 — **Mundo do Futuro** — Espaçoave Terra (AT & T); Universo da Energia (Esso); Mundo da Locomoção (General Motors); Viagem Através da

Imaginação (Kodak); A Terra (Kraft); EPCOT Computer Central (Sperry Computadores); Horizontes (General Electric); e os Mares Vivos (United Technologies).

A cada uma destas atrações uma empresa, nomeada entre parênteses, e cada empresa destas financiou e explora em conjunto com WDW, uma atração relacionada com a sua linha de produtos. É um grande trabalho de Marketing diretamente ligado ao lazer, à educação e ao turismo.

— **Exposição Mundial** — São pavilhões permanentes de alguns países: Canadá, Inglaterra, França, Japão, Estados Unidos, Itália, Rep. Fed. Alemanha, Rep. Pop. da China, Marrocos, México e Noruega e ser inaugurado em 1988.

Cada um destes países tem atrações, lojas, restaurantes e conjuntos artísticos próprios. A decoração que identifica os povos e as nações cai irremediavelmente em um estereótipo geográfico e arquitetônico, mas EPCOT Center vista em seu conjunto tem um visual tão diferentemente fragmentado, que a incongruência total de formas e estilos, gera uma harmonia indiscutivelmente pós-modernista.

O grupo Disney em conjunto com as empresas filiadas, desenvolveu tecnologias para uso próprio e posterior venda a terceiros.

As áreas pesquisadas e desenvolvidas são as relativas à computadores, filmes e vídeo, comunicações, transportes, sistemas de controle ambiental, sistemas energéticos, técnicas para shows (áudio efeitos especiais), engenharia e estatística.

Há no EPCOT um Centro de Professores (Teachers Center) aberto para os pais, educadores e pesquisadores. O Centro dispõe de dossiês com endereços das empresas participantes das pesquisas conjuntas com a Disney Inc., bibliografia, brochuras e os detalhes de todos os projetos envolvidos na construção e manutenção dos parques.

Este Centro é ligado a Walt Disney Educational Media, uma empresa dedicada à comercialização de video-tapes, "Kits" educacionais, filmes, livros didáticos e programas de computadores para estudantes.

Há os chamados Guias de Estudo Complementar, que são uma unidade educacional completa com planos de aulas para os professores, atividades de leituras, testes, exercícios e sugestões de atividades de avaliação para os alunos. Estes Guias de Estudo utilizam como suporte pedagógico as atrações de WDW e a temática dos quadrinhos e filmografia Disney. Podem ser reservados "tours" educacionais para escolas, com visitas técnicas aos bastidores das atrações e na visita da infraestrutura de serviços de WDW.

Alguns dos participantes neste "pool" educacional centrado na Disney Inc. são: American Council for Arts, American Film Institute, Foundation for Philosophy of Creativity, National Theatre of the Deaf, NASA, National Academy of Sciences, University of California.

Em "World Showcase" existe um programa de intercâmbio de estudantes dos países que possuem um pavilhão em EPCOT. Estes estudantes ficam estudando e trabalhando (nos seus respectivos pavilhões em EPCOT) por um espaço de seis meses.

Além de todas as companhias e institutos anteriormente citados há nomes como Coca-Cola, a agência de viagens do cartão American Express e grupos internacionais de restaurantes que não podem ser omitidos. Em Walt Disney World Village a ligação entre lazer e turismo é expressa no conjunto de hotéis que instalaram unidades na área interna de WDW e são monitorados pela mesma. São os hotéis das cadeias Hilton, Sheraton, Buena Vista, Marriott e outros.

O calendário de eventos especiais de WDW compõe-se de datas cívicas, históricas, as festas de final de ano, campeonatos de golfe e tênis, etc. Em cada uma destas comemorações são organizados desfiles temáticos, espetáculos com fogos de artifício, danças e música. Nos dias de maior fluxo de visitantes, WDW comporta até 18.000 visitantes simultaneamente. Quando as bilheterias eletrônicas acusam este número os portões são fechados. Em alguns dias da semana entre o Natal e o Ano Novo de 1986, os portões foram fechados às onze horas da manhã.

SEA WORLD

Harcourt Brace Jovanovich (HBJ) é uma das maiores editoras do mundo. Publica cerca de 1.500 títulos anualmente, incluindo textos escolares, científicos, livros médicos, ficção e não-ficção, livros de economia e direito. Publica também dezenas de periódicos escolares e destinados ao público do mundo dos negócios.

Baterias de testes para mensurar aptidão e competência são publicados por uma subsidiária do grupo "The Psychological Corporation" para uso em escolas, governo e indústria.

No ramo do turismo HBJ possui os parques marítimos chamados SEA WORLD. São três grandes parques, um em San Diego na Califórnia, outro no centro dos Estados Unidos e o mais famoso em Orlando, Flórida.

Recentemente adquiriram o parque "Cypress Gardens" (Jardim Ciprestes) em Winter Haven, Flórida e um grande parque de diversões,

o "Circus" também em Orlando e o está remodelando completamente. Cypress Gardens é uma síntese perfeita do "Kitsh" americano.

HBJ não é cultura e turismo. Uma das principais divisões da companhia é um grupo de empresas de seguros sediado em Battle Creek em Michigan.

Em 1984, HBJ completou a mudança de seu quartel general para Orlando, onde está instalado em um belo edifício recoberto de vidros foscos ao lado do Sea World. O grupo é também sócio de hotel de Sea World, o Wyndham Hotel.

Neste parque aquático são exibidos diariamente cerca de uma dezena de shows com golfinhos, focas, orcas, esqui-aquático, patinação no gelo e adestramento de animais para exibição. Sua infra-estrutura turística compõe-se de lojas, restaurantes e uma malha de serviços preparada para receber milhares de visitantes diários.

Tours especiais são organizados para escolas e grupos privados interessados em pesquisas no campo de biologia marinha, oceanografia, construção e manutenção de grandes aquários artificiais.

Recentemente no Sea World de Orlando nasceu a primeira orca em cativeiro no mundo e está sobrevivendo satisfatoriamente.

Ainda nos arredores de Sea World, está outra atração do mesmo grupo, "Places of Learning" ou Locais de Aprendizado.

É uma grande loja especializada em produtos pedagógicos e escolares em geral. São mais de 3.800 títulos de textos clássicos e obras literárias em geral para crianças e jovens. Há dicionários, atilhas, software (programas para computadores), jogos didáticos e brinquedos.

O local também mantém um atendimento especializado para pais, professores e estudantes. Promove torneios culturais, palestras e encontros mensais dedicados à cultura e, naturalmente, à difusão dos produtos da HBJ.

O complexo de Sea World é a segunda maior atração turística de Orlando.

CABO KENNEDY

O Centro Espacial Kennedy, está localizado na costa leste da Flórida a algumas milhas a sudeste de Orlando, ocupando uma área de 56.700 hectares. Desde o início da década de 60 este Centro tem sido símbolo das glórias espaciais do Ocidente, centrado no programa Espacial dos Estados Unidos. O Centro é coordenado pela NASA (Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço).

De Cabo Kennedy foram lançados os programas Mercury e Gemini, o projeto Apollo que levou o primeiro homem à lua em julho de 1969 e o laboratório espacial "Skylab" lançado na década de 70 e que reentrou inesperadamente na atmosfera terrestre em 11 de julho de 1979, causando um grande susto em razão da indeterminação geográfica de sua queda.

Em 12 de abril de 1981, cerca de oitenta mil pessoas postadas nas estradas que levam ao Centro e os seus arredores, e milhões de telespectadores ao redor do mundo viram a espaçonave Colúmbia elevar-se entre jorros de fogos e nuvens de fumaça, inaugurando uma nova era em termos de viagens espaciais por ser uma nave reutilizável.

Em 28 de janeiro de 1986 o mundo via, perplexo, outra nave deste mesmo tipo explodir segundos após a decolagem, transformando-se em uma bola de chamas e fumaça recortada contra o céu azul do céu de inverno na Flórida. Morreram os sete tripulantes.

Este acidente paralisou temporariamente o programa espacial americano e, até, 1988 quando deve reiniciar os lançamentos, o Centro Espacial Kennedy estará em plano terciário como atração turística.

O centro está preparado para receber multidões de turistas. Em sua ÁREA concentram-se o setor industrial, de pesquisas, os complexos destinados aos lançamentos de foguetes, edifícios para rastreamento e controle das missões em andamento, telecomunicações, treinamento e hospedagem de astronautas e técnicos.

Por ter um programa que consome bilhões de dólares dos contribuintes e sempre dependente da aprovação do Senado Federal, a NASA preocupa-se bastante com a sua imagem junto ao público.

Atualmente a sua imagem explodiu juntamente com o desastre da Challenger, mas em tempos normais toda uma estrutura específica garantia à imprensa a cobertura completa dos lançamentos, matérias sobre os futuros programas e a divulgação de pesquisas levadas à efeito no espaço.

Dentro de toda esta área técnica está instalado o Centro de Visitantes, encarregado de recepcionar turistas de todo o mundo. Há um museu do espaço, loja de "souvenirs" onde são vendidas até as refeições consumidas pelos astronautas no espaço, restaurante e uma área ao ar livre onde estão várias réplicas (ou originais) dos foguetes lançados do Centro. A Trans World Airlines (TWA) tem a concessão para a exploração de "tours" em ônibus por dentro de instalações preparadas para dar ao público um "show" sobre o espaço.

Atividades educacionais são muito valorizadas. A comunidade acadêmica é mantida atualizada com as pesquisas da NASA através de conferências, encontros técnicos, TV educacionais e programas com

professores que variam de seminários com um dia de duração, até trabalhos que se prolongam por duas semanas.

Cerca de cinqüenta mil estudantes visitam o Centro Anualmente. Suporte educacional é fornecido para centros de ciências, planetários, feiras de ciências e escolas interessadas. Há um programa denominado Young Astronaut (Jovem Astronauta), para alunos de primeiro e segundo graus. Estes adolescentes passam alguns dias em Dallas, Texas, onde está situado o controle geral da NASA.

Nestes cursos são dados rudimentos teóricos sobre astronáutica, exercícios práticos e simuladores de vôo e de sobrevivência no espaço. O equipamento utilizado é tão sofisticado quanto o das missões reais, portanto o preço destes "campos de férias espaciais" é bastante elevado.

O programa espacial tem atraído a atenção do público e da comunidade acadêmica em especial, além das inúmeras empresas que fornecem à NASA os caríssimos componentes das naves. O "Space Shuttle" por exemplo, custou cerca de dez bilhões de dólares na totalidade do programa e garantiu lucros (e prejuízos) razoáveis ao complexo bélico-industrial que o construiu e às seguradoras envolvidas em sua proteção.

O projeto do "Shuttle" foi muito criticado pelos opositores à militarização do espaço, por ser um dos componentes principais do programa de defesa antinuclear estratégica no espaço, popularizado pela imprensa junto ao público, com o nome de "Guerra nas Estrelas". Por outro lado o projeto foi apoiado por aqueles que pensam que as pesquisas espaciais trarão inúmeros benefícios e avanços à ciência contemporânea.

Um produto tão caro e carente de um consenso sobre a sua utilidade e possibilidades é necessariamente feito por duas partes distintas, mas que se completam. De um lado estão as pesquisas, a construção das naves, o treinamento dos tripulantes para as missões e a interligação de todos os milhares de componentes técnicos envolvidos. De outro lado está o trabalho junto ao público através dos meios de comunicação de massa, das escolas e das relações públicas conseguida na exploração da potencialidade turística do Centro Espacial.

A simpatia do povo e os votos favoráveis do Congresso Americano precisam ser conseguidos — e mantidos — através da venda de uma imagem íntegra, digna e emocionante do programa espacial. Sendo assim os turistas, a imprensa e a comunidade acadêmica representam mais do que lucros imediatos oriundos dos serviços oferecidos. Representam possibilidade de conseguir simpatia e apoio do povo, de cativar futuros clientes e de manter abertas as linhas de crédito provenientes do governo e das Forças Armadas.

O programa espacial sempre representou para os Estados Unidos e a União Soviética, o mais belo e complexo produto da tecnologia

e da ciência. É uma questão de honra e de nacionalismo ter os melhores equipamentos, as naves mais eficientes e seguras e conseqüentemente ser a vanguarda nesta alta-tecnologia.

Na edição de outubro de 1986, a revista norte-americana "National Geographic" publicou uma reportagem com mais de quarenta páginas sobre o programa espacial soviético. Na capa da revista estava impressa a pergunta que atormenta tanto os americanos quanto os soviéticos: "Estão eles à nossa frente?".

As pesquisas espaciais são na verdade o mais espetacular projeto engendrado pelo capital. O sucesso das séries de aventuras no espaço e de ficção científica passa pela emoção profunda que o universo desperta em quase todos os seres humanos.

Quem hoje detiver maior conhecimento e tecnologia terá, como os antigos navegadores europeus em busca de novas terras, o predomínio na corrida espacial e conseqüentemente, em estratégia militar, novas tecnologias e novos produtos industriais para mercados até hoje não totalmente imaginados.

IMPLICAÇÕES ECONÔMICAS EM ORLANDO

A cidade de Orlando sempre teve a sua economia baseada na produção de frutos cítricos e, mais recentemente, no reflexo indireto do movimento turístico nos balneários da costa oriental da Flórida e na movimentação da NASA em Cabo Kennedy.

Com a inauguração de Walt Disney World muitas outras atrações turísticas vieram para aproveitar o fluxo sempre crescente de turistas na área. Foram construídos hotéis, motéis, restaurantes, casas noturnas, shopping-centers reforçando sempre mais a oferta de serviços. A média de estadas na cidade é de três a cinco noites, para que as pessoas desfrutem de tudo o que há para se ver e fazer. Há vôos fretados que saem do Brasil para ficar de sete a dez noites somente em Orlando.

Os dados fornecidos pela Câmara de Comércio de Orlando mostram como a cidade cresceu após a chegada do carro-chefe das atrações A Walter Disney World, em 1971.

— Desde 1970 a população da área de Orlando cresceu de 453.270 habitantes para 815.249 habitantes em 1984.

— O tráfego aéreo do aeroporto de Orlando saltou de um milhão de passageiros em 1970 para quase nove milhões de 1984.

— Nos últimos quinze anos a oferta de apartamentos nos hotéis explodiu de 6.300 para 54.000 atualmente, com uma média de ocupação anual de 70%. (Excelente).

— A força de trabalho que era de 185.844 empregados em 1970 foi para 424.000 trabalhadores em 1984.

— A posição econômica geral no panorama dos Estados Unidos que a cidade ocupava em 1970 era em 75º lugar. Em 1984 ela estava em 47º lugar.

Os recursos geridos por esta economia sempre crescente são em maior parte oriundos do setor terciário, uma característica das sociedades capitalistas avançadas.

NÓS PERANTE O MUNDO

O lazer, a informação e a educação são hoje definitivamente mercadorias de troca tanto quanto de uso. Quem produzir e vender estas mercadorias com maior competência, garantirá cada vez mais capital e poder, oriundos dos subprodutos do conhecimento científico e tecnológico.

Esta mercadoria "lúdico-cultural" provém em grande parte de conglomerados econômicos multinacionais, e seus produtos ultrapassam geralmente até mesmo as fronteiras ideológicas tradicionais como o capitalismo e o socialismo. Evidentemente o capital monopolista não pode abarcar toda a produção cultural universal e transformá-la em unidades padronizadas de consumo, e isto nem interessa a produtores ou consumidores ávidos de novidades periodicamente. Se existe, por um lado, o barulho" cultural destinado às massas mais pobres, há um imenso potencial de cultura mais sofisticada e trabalhada, destinada às "elites" liberais, com um grau médio de escolaridade e com condições econômicas de consumir produtos que não sejam apenas de subsistência cotidiana.

Nos países subdesenvolvidos ou entrando em desenvolvimento, a formação e a educação de seu povo tem que passar pela conscientização dos mecanismos de opressão e exploração que os países mais ricos desenvolveram através da história, para garantir a si mesmos privilégios e garantias de uma vida mais confortável. Esta conscientização deve levar à busca de melhores relações a nível internacional entre países mais pobres e mais ricos, e tentar a implantação de um sistema que lhes traga o desenvolvimento pleno, não truncado ou prejudicado pela concentração dos problemas que este mesmo desenvolvimento causa nos países desenvolvidos. No Brasil terminamos por ficar, em vários setores, com apenas as mazelas que um projeto tecnológico nos trouxe, sem usufruir de nenhum dos seus benefícios. O programa nuclear foi um destes projetos mal planejados e mal executados.

De qualquer modo a educação das nações emergentes deve realizar saltos qualitativos em busca de tecnologia de ponta. Se não houver empenho em adquirir conhecimento sobre a alta tecnologia e seus efeitos sociais e culturais nos países que já contam com ela, corremos o risco de ficar cada vez mais atrasados no processo histórico do planeta. Nosso atraso será no campo tecnológico prático e no campo teórico do saber.

Não quero dizer com isto que devemos copiar modelos inteiros, importar modas e produtos indiscriminadamente e abandonar irresponsavelmente nossas características regionais. Aliás as más características como a corrupção e inconsciência sócio-política poderiam ser efetivamente substituídas por um caráter mais socializador e responsável.

Países como o Brasil, México e Argentina têm um processo de desenvolvimento a-sincrônico (bolsões de riquezas e sabedoria convivem com setores de miséria e ignorância, não sendo a ignorância privilégio das classes subalternas e nem a sabedoria exclusiva das classes dominantes) e já estamos no meio de um processo que nos levará, em parte, à uma vida dita pós-moderna.

Apesar de nossas dúvidas e limitações, precisamos pensar seriamente e realizar alterações no campo da informação, educação e buscar melhorar nossos níveis de competência geral. Não importa o sistema sócio-político e econômico que desejamos seguir. Se não houver esta competência científico-tecnológica ligada à consciência social, jamais teremos condições de sair de nossas crises tão cíclicas quanto ridículas.

INDICAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS

SOBRE PÓS-MODERNISMO:

CALIFÓRNIA — in *Jornal da Tarde* de 21/07/1984.

ECO, UMBERTO — *Viagem na Irrealidade Cotidiana* — Rio, Ed. Nova Fronteira, 1984.

LEIA Livros de junho de 1986. Vários artigos.

LYOTARD, Jean-François — **O PÓS-MODERNO** — Rio, José Olímpio Ed., 1986.

SANTOS, Jair Ferreira dos — **O Que é Pós-Modernismo** — São Paulo, Ed. Brasiliense, 1986. Col. Primeiros Passos nº 165

SOBRE CULTURA DE MASSA:

MATTELART, Armand e Dorfmann, Ariel – **Para Ler o Pato Donald**
Comunicação de Massa e Colonialismo – São Paulo, Ed. Paz e
Terra, 1977.

MATTELART, Armand – **La Cultura como Empresa Multinacional**
México, Série Popular Era nº 1979.

SWINGEWOOD, Alan – **O Mito da Cultura de Massa** – Rio, Ed. Interciên-
cia, 1978.

DIVERSOS:

BIRNBAUM, Steve – **Walt Disney World Guide** – Houghton Mifflin Co.
& Diversion Communications Inc. – 1938.

BEARD, Richard – **Walt Disney's EPCOT Center** – Creating the new
World of Tomorrow – New York, Harry N. Abrams Inc. Pub.,
1982.

BROCHURAS e "Press Releases" cedidos pelo serviço de relações públicas
da Walt Disney World, Disneylandia, Walt Disney Educational Media
Company, Teacher's Center at EPCOT.

FOLHETO publicitário da HBJ.

FOLHETOS e brochuras veiculados pela NASA no John F. Kennedy
Space Center.

NATIONAL Geographic – vol. 170, nº 04 – Outubro de 1986.

DISCOVER – Science Magazine – Janeiro de 1987.