

## LINGUAGEM DIGITAL E INTERPRETAÇÃO: PERSPECTIVAS EPISTEMOLÓGICAS

WALKYRIA MONTE MÓR  
USP

### RESUMO

Os estudos sobre novos letramentos e multiletramentos (Lankshear & Knobel, 2003; Cope & Kalantzis, 2000), os quais se voltam para a compreensão sobre a relação entre linguagem digital e educação (Luke & Freebody, 1997; Gee, 2003; Snyder, 2000) apontam mudanças no modo de construção do conhecimento e da apreensão da linguagem social. Este artigo apresenta a análise dos resultados de uma investigação exploratória realizada com alunos universitários usuários da Internet que visava observar a habilidade interpretativa dos pesquisados na interação com variadas modalidades de comunicação, sendo escolhidas para tal as construções interpretativas de salas de bate-papo e as de um filme. A análise da pesquisa respalda-se nos estudos sobre imagem e cinema (Manovich, 2001; Carrière, 1995), epistemologias digitais (Lankshear & Knobel, 2003), de conhecimento em rede (Castells, 1999) e outros, na busca de compreender a conectividade da linguagem como prática social numa sociedade que se caracteriza pela lógica pós-tipográfica (Castells, 1999; Gee, 2003) de leitura e interpretação.

**Palavras-chave:** multiletramentos; interpretação; epistemologias digitais.

### ABSTRACT

The studies about new literacies and multiliteracies (Lankshear & Knobel, 2003; Cope & Kalantzis, 2000) which aim at understanding the relationship between digital language / discourse and education (Luke & Freebody, 1997; Gee, 2003; Snyder, 2000) evidence changes in the ways that knowledge is constructed and that social language is apprehended. This article presents the analysis of the outcome of an exploratory investigation occurred in a university community whose participants were both students and Internet users. The investigation aimed at observing the interpretative ability of the investigated in their interaction with varied modalities of communication. Interpretive constructions of online relationships sites and of a movie served as investigative sources. The research analysis bases on theoretical references about image and cinema (Manovich, 2001; Carrière, 1995), digital epistemologies (Lankshear & Knobel, 2003), network knowledge and society (Castells, 1999), among others, in a search to understand the connectivity of language as a social practice in a society which is currently characterized by a post-typographical logic (Castells, 1999; Gee, 2003) of reading and interpretation.

**Key-words:** multiliteracies; interpretation; digital epistemologies.

### INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma investigação a qual objetiva compreender o impacto da linguagem digital na educação de universitários brasileiros. Essa investigação se constitui parte de uma série de investigações etnográficas que foi planejada dentro do espectro de uma pesquisa sistemática mais ampla a respeito dos novos letramentos nas práticas de sala

de aula. O enfoque pretendido dessas práticas é a compreensão sobre os aprendizados e a familiaridade dos universitários investigados com esses novos letramentos e multiletramentos, conseqüentemente, com a adequação desses ou com a percepção da necessidade de mudanças no currículo universitário. Uma primeira parte dessas investigações já foi publicada<sup>1</sup>. Esta analisa, da perspectiva do letramento crítico, as interrelações entre imagem, linguagem e interpretação a partir de leituras dos universitários brasileiros do filme *Dogville* (Lars von Trier, 2003). A pesquisa mais ampla pretende expandir conhecimentos sobre o foco proposto e, mediante os resultados obtidos, ter subsídios que possam direcionar uma discussão sobre expectativas de mudanças curriculares ou eventuais ajustes em currículos de ensino na universidade.

Deve ser observado que os estudos e pesquisas sobre novos letramentos e multiletramentos encontram-se em fase inicial no Brasil, demandando extensos levantamentos e pesquisa a respeito de uma gama de questões relacionadas com o tema, diferentemente de outros países que já dispõem de dados e análises sobre a sua educação e seus letramentos. Também deve ser observado que apesar da utilização de referência teórica partilhada por vários pesquisadores em outros países, esta investigação preocupa-se em evidenciar sua construção social e cultural, conforme deve ser esperado. Isto significa que ela provavelmente aborda características brasileiras nas quais a comunidade investigada participante, o meio investigado e os processos envolvidos revelam uma construção social e cultural própria a estes.

O resultado no presente artigo focaliza uma preocupação epistemológica: compreender as interpretações construídas segundo as noções de *mente em rede* e *mente tipográfica* (Castells 1999), considerando-se a possibilidade de percepção da qual os interlocutores investigados podem se beneficiar ao lidar com a comunicação por Internet, conforme expectativas dos estudiosos nesta área, como Lankshear and Knobel (2003). Essa investigação, portanto, observa se uma habilidade desenvolvida por um usuário dessa nova mídia – a Internet – que possibilita uma *mente em rede* é transferida para a prática dialética comunicativa desse usuário quando este interage com uma outra mídia que aparentemente não requer (ou não necessariamente requer) a referida *mente em rede*, embora muito possa se beneficiar desse tipo de lógica. Entende-se, dessa maneira, que essa proposta de investigação busca expandir perspectivas sobre ‘epistemologias digitais’ (Lankshear and Knobel 2003), sob a premissa de que a *estabilidade nas regras do jogo como normas* representam uma epistemologia convencional construída a partir do *conhecimento propositivo daquilo que já existe*, premissa esta que parece não mais estar adequada para explicar língua e discurso na sociedade atual, como advertem os citados autores. Ao defender uma *epistemologia de performance*, estes afirmam: *Repensar a epistemologia na era digital deve envolver pensá-la como práticas de saberes que refletem uma gama de estratégias para montar, editar, processar, receber, mandar e trabalhar com informação e dados de*

---

<sup>1</sup> Monte Mór, W. (2006). Reading Dogville in Brazil: Image, Language and Critical Literacy in Menezes de Souza, L. M. T. (ed), Language, Culture, Multimodality and Dialogic Emergence, **Language and Intercultural communication** (Special Edition), Vol 6:2. London: Multilingual Matters.

*modo a transformar recursos diversos da 'digitália' em 'coisas que funcionam'* (Lankshear & Knobel 2003, p. 173, tradução da pesquisadora). Em vista desses interesses, esta investigação busca descrever a *construção de sentidos* em termos de uma *epistemologia de performance* (Lankshear & Knobel 2003), na qual os investigados são, ao mesmo tempo, usuários de sala de bate-papo de relacionamentos *online* e espectadores de cinema, no intuito de observar como se tecem e se interligam as experiências entre as duas mídias.

Lankshear & Knobel (2003) defendem que a epistemologia de performance deva ocupar um papel central num “mundo que se encontra de modo intenso e crescentemente digital e que requer saber proceder ou agir na ausência de modelos e exemplos pré-existent”, ou saber proceder e agir na busca por novos sentidos, uma prática que pode permitir quebrar regras e inovar. Além desses autores, verifica-se essa preocupação com uma epistemologia renovada (ou com a renovação epistemológica) no reconhecimento de Cope & Kalantzis da inadequação do conhecimento convencional para as práticas e necessidades de uma sociedade digital. Dizem estes autores: “o papel da pedagogia é desenvolver uma epistemologia do pluralismo que forneça acesso sem que as pessoas tenham que apagar ou deixar para trás as suas diferentes subjetividades. Esta deve ser uma nova base de uma nova / renovada norma” (Cope & Kalantzis 2000, p 18).

A idéia de pluralismo é trazida para a interpretação de dados neste artigo, sob a premissa de que os estudos sobre novos letramentos/multiletramentos permitem e esperam que os conhecimentos que convencionalmente e paradigmaticamente pertenciam a suas áreas próprias e específicas passem a ter um tratamento dialético, cultural e social no tecer das análises. O aporte teórico neste artigo constrói-se pelos estudos sobre cinema-imagem, estudos culturais, hermenêutica crítica, além dos estudos sobre novos letramentos/multiletramentos. Procura-se, por meio desses, ir além das *impressões culturais pré-concebidas*<sup>2</sup> que modelam as estruturas de leituras dos ambientes sociais e culturais, conforme criticado por Morin (1998) ao aludir a epistemologias convencionais.

A investigação apresentada neste artigo segue um procedimento de pesquisa qualitativa exploratória, de acordo com metodologias de pesquisa descritas por André (1995). Trata-se de uma investigação **exploratória** considerando-se que ela propõe a exploração de dados que convencionalmente não comporiam o mesmo *corpus* de pesquisa, por se classificarem em categorias diferentes entre si, ou seja, interpretações geradas em interações com diferentes mídias, no caso, espaços de relacionamento virtual *online* e salas de cinema. Tradicionalmente, os dados advindos de usuários de sala de relacionamento poderiam compartilhar apenas de bases congêneres de análise, como por exemplo, de atores de relacionamento sociais anteriores à rede de Internet (cartas, telefonemas, clube de leituras); dentro desse raciocínio, os espectadores de um filme estariam categorizados juntamente com os usuários de jogos virtuais, pois ambos casos descrevem os atuantes diante de cenas ou situações visualizadas numa tela (de cinema ou de computador/monitor). A característica exploratória desse trabalho se deve à busca por conhecer a interligação de uma nova montagem de práticas de conhecimento, segundo a proposta de epistemologia

---

<sup>2</sup> Termo original: cultural imprinting. Morin (1998, p. 34).

de performance de Lankshear & Knobel (2003). O caráter **qualitativo** dessa investigação é percebido em sua análise construída pelos valores, visão de mundo e referencial teórico da pesquisadora, a qual procura imprimir uma dimensão qualitativa à própria investigação, conforme referência metodológica de André (1995).

A pesquisa contou com participantes que eram, ao mesmo tempo, usuários de sala de relacionamentos *online* e espectadores de cinema, conforme mencionado anteriormente. A escolha desse perfil de participantes deveu-se à possibilidade de contar com suas percepções sobre os elementos de seus discursos (usuários de sala de bate-papo; familiaridade com os procedimentos de participação nessas salas: uso de *nicknames*, entradas e saídas das salas de bate-papo, tratamentos característicos ao ambiente, etc) e com um jogo de estruturas (relacionamentos em graus variados de comprometimento; conversas comprometidas, sem compromissos, para entretenimento; sentimentos velados, revelados; narrativas construídas, reconstruídas, desconstruídas; identidades plurais, etc.) que constituem os discursos desses dois ambientes. Os trinta e quatro pesquisados, com idade entre 21 e 25 anos, eram do sexo feminino, o que se considerou uma curiosa coincidência, uma vez que este não representava um requisito para participação do grupo de pesquisa. Receberam as explicações de que os procedimentos de pesquisa consistiam em: assistir a um filme; descrever suas percepções sobre certos aspectos do filme e sobre a interação imagem-espectador; participar de uma entrevista coletiva sobre a experiência. A opção pelos dois instrumentos de pesquisa – descrição escrita e entrevista anotada – residiu na possibilidade de que a descrição fornecesse relatórios das perspectivas dos participantes sobre o filme assistido; a entrevista visaria esclarecer e complementar informações eventualmente importantes para a análise. Na seqüência, os alunos assistiram ao filme e descreveram os aspectos solicitados em registro escrito. A entrevista que havia sido planejada com vistas a esclarecimentos e complementações aconteceu, corroborando as expectativas de que o propósito da investigação provavelmente requereria tais procedimentos.

## **1. IMAGENS E INTERAÇÕES IMAGEM-ESPECTADOR**

As pesquisas acadêmicas sobre imagens no Brasil ressaltam o interesse nessas em dois aspectos. O primeiro refere-se ao desenvolvimento na criação de imagens; o segundo, intrinsecamente ligado ao primeiro, observa as interações entre o espectador e a imagem nesse desenvolvimento.

Em termos de criação de imagem, Carrière (1995) acredita que o cinema tem fornecido grandes contribuições no que se refere à criação de imagens e suas respectivas teorias, considerando-se que as imagens cinematográficas como forma de arte desenvolveram-se mais do que em outras mídias. Ele explica que as imagens evoluíram de tomadas seqüenciais e estáticas para um processo que permite edição, montagem e justaposição de cenas. Num outro momento, acrescenta o autor, pontos de vista fixos começaram a ser introduzidos no filme como forma de promover efeitos particulares. O uso de efeitos de imagem, por sua vez,

evoluiu com a crescente disponibilidade de recursos técnicos e tornou-se definitivamente independente e maduro com o advento do vídeo e das imagens computadorizadas. Essa teoria encontraria ecos nos estudos de Manovich (2001) a respeito da obra *Homem com a Câmera* (datada de 1929) de Dziga Vertov, na qual Manovich reconhece as sementes revolucionárias do cinema digital das estratégias estéticas vanguardistas deste cineasta: a estratégia vanguardista de colagem reemergiu na medida em com o comando ‘corte-e-cole’, o mais básico que alguém pode operar com os dados digitais. As funções de pintar do software de edição de filmes implantaram-se a partir da idéia de pintar na película cinematográfica. O procedimento vanguardista de combinar animação, texto impresso e coberturas ao vivo repete-se na convergência da animação, geração de títulos, pintura, composições (*compositing*) e sistemas de edição que compreendem os pacotes que combinam tudo-em-um.

Manovich (*op. cit.*, p. 9) complementa, ainda, que a *computação redefiniu as formas culturais existentes*, como a fotografia e o cinema. No que se refere ao cinema, ele salienta o papel dos efeitos especiais na construção das imagens desejadas pelos diretores e produtores. Explica, também, que a realidade física – uso de *sets*, modelos, direção de arte, cinematografia, etc. – foi substituída pelo material que pode ser manipulado no computador, onde a construção da cena vai realmente acontecer (*op. cit.*, p. 303). Esse autor entende que hoje há uma mudança *do* “rearranjar da realidade para o rearranjar das imagens da realidade” (*op. cit.*, p. 303), o que demonstra novos modos de produzir cultura e gerar conhecimentos e, conseqüentemente, sinaliza para novos reflexões em educação.

No que tange às interações entre imagem e espectador, os trabalhos de Santaella & Noth (1998) e Virillo (1994) provêm perspectivas semióticas e sócio-culturais complementares. Santaella & Noth entendem que há três fases na interação espectador-objeto que é desenvolvida pela evolução das imagens. Nestas, a fotografia desempenha um papel central e definidor em virtude das possibilidades que oferece – embora de maneira fragmentada – para a captura de imagens do mundo visível. Na primeira fase, denominada *pré-fotográfica* pelos autores, a interação imagem-espectador se descreveria por uma postura de *contemplação* e *nostalgia*, por exemplo, mediante as imagens criadas pela mão do homem (gravuras, pinturas, etc). Na segunda fase, classificada como *fotográfica*, as fotografias e os filmes requerem *observação* e *reconhecimento* e a comunicação neles alcança maior eficácia quando o *processo de identificação* se estabelece entre interlocutor e a imagem. Para estes autores, a dinâmica da interação se transforma na terceira fase, comumente identificada como *navegação*, uma vez que as imagens construídas digitalmente proporcionam *imersão* aos interlocutores (os usuários da Internet), possibilitando que estes sejam não apenas usuários, mas co-produtores das imagens. Esta agência do interlocutor se perceberia nas possibilidades que lhe são abertas para quebrar os limites dos sentidos pré-estabelecidos, expandi-los ou reconstruí-los, criar os seus próprios sentidos que, por sua vez, podem ser transformados pelos sentidos criados por outros em sua rede de interações, numa permanente dinâmica de construção-reconstrução.

Virillo (1994) também reconhece que o advento da tecnologia é o grande responsável pelas mudanças de paradigma na interação imagem-espectador. Diferentemente de Santaella



& Noth cuja classificação se refere a *fases*, Virillo fala dessas interações utilizando-se do termo *lógicas*. Percebe-se que as referências deste remetem às relações do homem com o trabalho, nas quais ele identifica três lógicas que representam diferentes períodos sócio-culturais na história ocidental. A imaginação do homem e seu trabalho físico com as mãos estariam representados numa *lógica formal* vista nas gravuras, pinturas e arquitetura de um período que termina no século XVIII. Na *lógica dialética* – representada pela fotografia e pelo cinema, artes que caracterizam o século XIX – o advento da indústria, da tecnologia e das máquinas possibilitou a produção de aparelhos para capturar imagens, ampliando a capacidade humana pelo uso de lentes, estabelecendo uma relação dialética e de interferência entre os homens e seu meio ambiente. Na sociedade computadorizada atual, a *lógica do paradoxo* prevalece, estando representada no vídeo, na holografia e nas imagens digitais, invenções do século XX. O termo alude à possibilidade provida pela tecnologia de fundir o tempo em que a imagem é produzida com o tempo em que é apresentada, desestabilizando as certezas do ‘tempo real’ e do ‘espaço real’ desenvolvido pela lógica dialética.

No entanto, além das identificações como fases ou lógicas, e do fato de que essas classificações remetem a um conhecimento convencional, as imagens e as interações imagem-espectador devem ser compreendidas em suas questões epistemológicas subjacentes ao seu desenvolvimento sócio-cultural, relacionados, então, com estudos hermenêuticos. Na primeira fase, ou na primeira lógica, as gravuras, as pinturas e a arquitetura como artefato requeriam contemplação e pediam uma decodificação de mensagem ou significado. Nos estudos hermenêuticos, o ato de *decodificar* embute um dos primeiros e mais remotos sentidos de *interpretar*, conforme registra Ricoeur (1978). Na lógica dialética, a fotografia e o vídeo disseminaram a idéia da evidência do fato. Em seus estágios iniciais, a televisão e a imprensa escrita usavam as imagens como provas do tempo e espaço da reportagem. Na medida em que a televisão evolui, ela amplia a credibilidade da evidência que deseja comunicar, num primeiro momento, diminuindo a distância entre a captura e apresentação da imagem e, mais tarde, eliminando essa distância na produção de reportagens ao vivo. A noção da evidência consolida o princípio do “ver é crer” que aparentemente dispensa interpretação. O sentido – do que é ‘verdadeiro’ ou ‘falso’ – é antecipado para o espectador, considerando-se que este segue um raciocínio que culmina com a certeza do que é visto, com o reconhecimento dos fatos e das narrativas. Na lógica do paradoxo da comunicação digital, entretanto, imagem e discurso permitem e requerem papel ativo na comunicação. Nesta, o interlocutor pode muito bem ser o *flâneur* que Manovich (2001) vê na analogia com o navegador da Internet, que é usuário e produtor do discurso no qual participa. O observador anônimo, conforme definido pelo autor, registra e apaga faces e figuras de uma mulher ao encontrar uma outra que lhe provoque maior interesse, assim como o navegador da Internet em suas interações virtuais. Esse comportamento visto como infidelidade, descontinuidade e falta de controle é o que caracteriza a interação do navegador na comunicação e ambiente digital, no qual ele faz escolhas e mudanças, intervém e cria, como formas de participar e sobreviver no novo ‘ambiente’ ou modo de vida, embora numa sociedade bastante diferente daquela do *flâneur*.

É interessante salientar, entretanto, que a compreensão de cada uma das etapas tanto das *fases* como das *lógicas* de modo separado e estanque demonstraria uma visão de epistemologia convencional e positivista sobre a interação imagem-espectador. Hoje em dia, a premissa da divisão classificatória é frequentemente revista mediante a percepção de que as classificações ou distinções velam hibridismos cuja presença ou existência ganha crescente visibilidade.

No que se refere às formas de intervenção no discurso, criar e produzir comunicação, a noção do hibridismo e de combinações híbridas cujos resultados se tornam imprevisíveis parecem descrever o que Lankshear & Knobel (2003) defendem ser apropriado desenvolver na educação, em vista das novas características e necessidades da sociedade digital em que se vive. Isto é, o desenvolvimento de uma ‘epistemologia de performance’ a qual compreende o “saber como uma habilidade para fazer/desempenhar nas práticas sociais dos espaços diversos” (p 173) que marcam a sociedade digital. Essa epistemologia daria conta, então, de desenvolver o interlocutor para agir, legitimizando a relevância da agência do sujeito no processo. Segundo esses dois estudiosos, essa epistemologia deveria contar com as práticas de ‘bricolagem’, que se refere à montagem de elementos, e de ‘colagem’, tida como uma prática de transferir materiais de um contexto para outro. Deveria também incluir ‘montagem’, que seria a disseminação de ‘empréstimos’ ou usos em novos ambientes ou situações” (p 174). Logo, bricolagem, colagem e montagem descrevem práticas que, por sua vez, expressam processos intelectivos que certamente exemplificam a agência do sujeito na intervenção, na criação e produção de comunicação e linguagem. Esse vem a ser, portanto, o conceito subjacente na investigação apresentada neste artigo, na qual os investigados são, ao mesmo tempo, usuários de sala de relacionamento *online* e espectadores de cinema, sendo que a observação do entrelaçamento de suas experiências com as duas mídias pode revelar como constroem sentidos, numa perspectiva da epistemologia de performance.

## **2. USUÁRIOS DE SALA DE RELACIONAMENTO ONLINE E ESPECTADORES DE CINEMA: ENTRELAÇANDO PRÁTICAS DE DUAS MÍDIAS**

O fenômeno de relacionamentos *online* por meio de salas de bate-papo e encontros virtuais – além das salas com outras características, como de fóruns e de listas de discussões – vêm sendo amplamente estudados em seus vários aspectos, como: discurso, construção de narrativas, efeitos psicológicos, seus significados sociais e culturais. No Brasil, um doutorado desenvolvido por Castro (2006) focaliza esse tipo de sala, a de relacionamento *online*, visando à análise da construção narrativa das mulheres nos relacionamentos *online*. O estudo identifica que essa alternativa de encontros e conversas entre pessoas de modo virtual possibilita a emergência de uma ‘*persona online*’ que busca companhia virtual e permite a si mesma liberdade de expressão, de imaginação, enfim, de construção narrativa. A pesquisadora mencionada utiliza o conceito de *performatividade* e afirma que este explica a identidade feminina dentro da perspectiva de deslocamento, deslocamento este que permite que a mulher abandone seu *local fixo* e suspenda sua *identidade fixa* (o *locus de*

*identidade*), entendendo por *fixo* o adjetivo que define o espaço e a personalidade de participação social, por um determinado período, permitindo-se vestir quaisquer máscaras que desejem para interagir com seus relacionamentos virtuais. Ao fazê-lo, explica Castro em sua pesquisa, a mulher constrói suas *narrativas performáticas*. (Seria essa uma nova versão do *flâneur* mencionado por Manovich?) Assim, desempenham uma identidade de sua própria escolha ou criação para as interações nas salas de bate-papo. No ambiente da intimidade virtual, nos quais as máscaras sociais podem ser significativamente reduzidas, se comparadas à comunicação face-a-face, *a persona online* assume existência descomprometida (ou não), imediata (ou não), circunstancial (ou não), efêmera (ou não), tendo liberdade para escolher e agir sem as preocupações e expectativas de sanções de outras convenções sociais, conforme bem descreve Castro (*op. cit.*). Dessa forma, as representações mentais (ou imagens virtuais) em suas narrativas podem ser criadas e recriadas infinitamente. Como se observa, a participação dos encontros virtuais envolve alguns elementos: a iniciativa do participante (a busca pela companhia virtual, por exemplo) e certas regras para a participação, como a utilização de um pseudônimo – um *nickname*, ou simplesmente *nick*, que encobre a identidade do participante, como uma máscara, sob a qual ele suspende sua própria identidade por um período e veste a máscara que deseja e assume *a persona online*, assume existência descomprometida (ou não), imediata (ou não), circunstancial (ou não), efêmera (ou não), tendo liberdade para escolher e agir sem as preocupações e expectativas de sanções de outras convenções sociais, conforme ressaltado por Castro).

Com os estudos realizados por Castro em mente, foi feita a seleção do filme para analisar a construção de sentidos dos espectadores. O filme foi *De Olhos Bem Fechados* (Título original: *Eyes Wide Shut*, de Stanley Kubrick, 2003) que focaliza o relacionamento de um casal: “um médico nova-iorquino (William/Bill), casado com uma curadora artística (Alice), que se envolve numa odisséia chocante, temerária e perigosa de descoberta moral e sexual, depois que sua esposa admite quase tê-lo traído” (IMDb.com). Conforme a sinopse que descreve o relacionamento desse casal do filme, nos depoimentos de usuários de salas de relacionamentos *online* (como registra Castro em sua pesquisa) podem-se encontrar narrativas que descrevem relacionamentos duradouros, aparentemente bem sucedidos, porém desgastados de vários casais. Esse seria o fato que levaria os participantes das citadas salas de bate-papo a expressar interesse por outros parceiros (como a Alice no filme) ou a procurar vivenciar experiências ou relacionamentos com outras parceiras (como o foi para o personagem Bill de *Eyes Wide Shut*). Principalmente a experiência de Bill demonstra iniciativa, a necessidade de uma senha para integrar a ‘comunidade secreta’ (ou clube privado) pela qual tem curiosidade em conhecer, literalmente usando uma máscara e disfarce, condições de acesso e participação com as quais todos os participantes daquela comunidade secreta tinham que necessariamente aceitar, de maneira que todos pudessem preservar as suas identidades. Havia, ainda, mais uma: um trato que requeria que o que quer que acontecesse dentro daquele clube privado (relacionamentos descomprometidos, ou não, imediatos, ou não, circunstanciais, ou não, efêmeros, ou não, liberdade para agir sem as preocupações e expectativas de sanções de outras convenções sociais, como os



relacionamentos são descritos nos estudos de Castro) só poderia ser visto e sabido/ conhecido por aquela própria comunidade, garantindo-se sigilo absoluto sobre as experiências ocorridas naquele local. Ambas formas de participação – na comunidade secreta onde são visualmente representadas no cinema de Kubrick e nas salas de relacionamento *online* onde são mentalmente ou virtualmente representadas nas narrativas dos usuários dessas salas de bate-papo – descrevem rituais similares de relacionamentos, entretanto, em seus contextos específicos de discurso. Essas semelhanças explicam o interesse pela investigação a respeito da construção de sentidos dos participantes das comunidades de relacionamentos *online* ao assistirem um filme em cujo enredo poderiam encontrar familiaridade com as narrativas tecidas nos relacionamentos virtuais.

Da perspectiva epistemológica, o levantamento pretendia investigar a respeito das habilidades dos alunos participantes em transferir as percepções que desenvolvem num relacionamento dentro de uma modalidade de comunicação (encontro ou relacionamento virtual em salas de Internet) para uma outra modalidade (relacionamentos em um filme). Ou seja, ao promover uma atividade interpretativa por meio de uso de um filme, a investigação esperava ver: (1) os sentidos construídos pelos alunos para o enredo do filme; (2) a construção de sentidos em termos de uma ‘epistemologia de performance’, sendo os investigados tanto participantes de salas de relacionamentos virtuais quanto espectadores de cinema, investigando o entrelaçamento de práticas entre as duas mídias; e também para (3) investigar e analisar a interação imagem-espectador. No que tange à construção de sentidos relacionada à ‘epistemologia de performance’, havia a expectativa de perceber os sentidos que são construídos quando os espectadores defrontam um texto que não se compromete com a linearidade, com evidência clara de fatos ou cenas, demandando que alguns sentidos sejam construídos *na ausência de um modelo ou exemplo interpretativo*, conforme Lankshear & Knobel explicam ser uma das necessidades de habilidade da ‘epistemologia de performance’, expressando algumas características/alguns sinais da prática de montar elementos (como na ‘bricolagem’), de transferir materiais (ou conhecimento) de um contexto para outro (como na ‘colagem’), ou de utilizar empréstimos em novas situações (como na ‘montagem’), descrições que compõem as explicações desses citados estudiosos. No que se refere às percepções das interações imagem-espectador, o levantamento contou com uma folha de instrução que pedia que observassem suas interações com as imagens ou situações sociais, enquanto assistiam o filme, se definiam-se como *contemplação, identificação / reconhecimento, navegação / exploração*, compreendendo serem essas três distinções representativas dos mencionados estudos sobre imagem-espectador desenvolvidos por Santaella & Noth (1998). Essa distinção deveria ser acrescida de uma breve descrição de suas percepções, justificando suas respostas.

### 3. ANALISANDO...

As interpretações dos alunos pesquisados sobre o filme se assemelham ao resumo publicado pelo IMDb.com, ou seja, evidenciam o relacionamento provavelmente desgastado

de um casal e as conseqüências desse desgaste, associadas à revelação de Alice de sua atração por outro homem; do sentimento de confusão experimentado por Bill diante dessa revelação; da experiência de Bill em procurar um clube privado, das cenas surpreendentes que se passam dentro do clube; da experiência chocante e assustadora vivida por Bill dentro do clube; da reconciliação do casal. Investigações anteriores sobre o processo de construção de sentidos de universitários brasileiros já indicaram uma tendência interpretativa identificada pela hermenêutica como ‘preservação das tradições culturais’, compreendidas (e criticadas) por Ricoeur (1978) como uma tendência convencional de práticas interpretativas. Para esse autor, esta sustenta uma visão dualista de sociedade, que consiste em distinguir o bem do mal, as verdades das inverdades e outros binarismos. Ricoeur acrescenta ainda que essa visão estaria sempre subjacente ao aprendizado social cujos padrões e normas são ‘naturalmente’ apreendidos e cultivados numa sociedade ou comunidade. Para os espectadores investigados, o filme focaliza principalmente as fases difíceis que os casais podem vir a passar, no entanto, voltando-se para aliviar as tensões do espectador ao conduzir os conflitos da trama para um final feliz. Algumas de suas descrições mais freqüentes remetem à máxima ‘o amor vence’ ou ‘o amor supera todas as dificuldades’, através das quais interpreta-se que para esses interlocutores o casamento, como uma instituição, deve ser preservado e, nesse caso, o amor pode representar um pilar indispensável a essa preservação.

Ainda nessa parte em que se lê as construções de sentido dos investigados para *Eyes Wide Shut*, verifica-se muita referência aos rituais e experiências visualizados na comunidade secreta ficcional, criada por Kubrick. Os sentidos são expressos, porém, através de adjetivos, sendo *chocante*, *ameaçador* e *confuso* os três mais freqüentes nos retratos descritos da comunidade secreta que Bill visitou, indicando possivelmente uma certa dificuldade dos alunos em relacionar ou integrar as cenas fora do padrão daquela comunidade privada nas narrativas sobre um relacionamento padrão de um casal.

Mais construção de sentidos se observa em outra parte da investigação, em que os alunos apontam sobre a interação imagem-espectador. Algumas críticas podem emergir dessas percepções e suas justificativas. *Contemplação* foi apontada por 61.7% dos alunos. As justificativas para essa resposta remetem à apreciação da escolha apropriada dos atores; acreditam que o casal Tom Cruise e Nicole Kidman foi escolhido devido ao que representavam na época: marido e mulher na vida real; imagem de casal perfeito tanto na aparência física quanto no bom relacionamento (aparentemente um casamento estável por ocasião da filmagem); as respostas, de modo geral, giram em torno do quesito beleza, estendendo-se também nas descrições do local do filme (Nova York), do clube privado situado dentro de uma mansão, dos membros do clube que aparentavam ter situação financeira privilegiada e das mulheres de constituição física escultural. A alternativa mais indicada, porém, foi *identificação*, por 91.1% dos pesquisados, considerando-se que podiam indicar quantas alternativas expressassem seus envolvimento com o filme e as imagens, desde que justificadas. O resultado leva a uma lista de representações que os espectadores identificam na história: traição, baile à fantasia (aludindo-se ao uso de máscara para a entrada ao clube), crise conjugal, clube privado para sexo grupal, riscos em sexo grupal,

sendo esses três últimos os mais citados nos relatórios dos participantes da pesquisa. Nenhum pesquisado marcou a opção *navegação* como aquela que descreve sua interação com o filme. Além disso, entre os que marcaram identificação e exemplificaram-na, 29% informaram em suas justificativas que não saberiam perceber ou ilustrar uma *interação de navegação* ao assistir um filme. E, finalmente, 8.8% não marcaram nenhuma das alternativas e justificaram suas respostas na entrevista posterior; alguns explicaram que não entenderam a folha de instrução do relatório da investigação, outros acharam que as alternativas não representavam suas interações com o filme ou com a linguagem imagética.

Vários alunos indicaram ambos contemplação e identificação ao descreverem as interações imagem-espectador, um fato que sugere a impossibilidade de distinção de uma forma de interação da outra. A classificação de Santaella & Noth (1998) poderia, inadvertidamente, gerar a expectativa de que contemplação e identificação se manifestassem separadamente, o que, no caso, não ocorreu. As justificativas para *contemplação* no filme – por exemplo, a apreciação dos atores, o retrato da vida bem sucedida e da beleza de homens e mulheres – poderiam também justificar o sentimento de *identificação* dos espectadores. Isso seria um indicativo de que as experiências de interlocução são cumulativas e complementares, apagando os traços de categorização que aparentemente caracterizariam momentos ou quadros sócio-culturais específicos e definidos.

A respeito da ligação entre os relacionamentos virtuais das salas de bate-papo e os relacionamentos exibidos na trama do filme, cem por cento dos investigados não vêem conexão entre os relacionamentos *online* na Internet e os relacionamentos desenhados no enredo de Kubrick. Os investigados inclusive expressam-se surpresos e intrigados pela pergunta, fato observado em alguns dos comentários escritos: *Deveria haver alguma relação entre as duas situações?* indaga uma dos participantes; *Que pergunta estranha, não entendi*, acrescenta uma outro, demonstrando que faltava clareza na folha de instrução ao relatório ou que ela não viu conexão entre os dois contextos de discurso. *Não, as narrativas dos chats são mais naturais e reais, são construídas online de acordo com as idéias e interesses dos usuários, ao passo que as narrativas do cinema são feitas num script antes do filme e são ficção*, define uma outra pesquisada, registrando suas compreensões e crenças sobre o aspecto ficção/não-ficção das narrativas na Internet e nas telas de cinema. Embora a ligação soe incomum, deve-se lembrar que o interesse por essa questão encaixa-se no caráter exploratório dessa pesquisa e remete-se à observação das práticas de transferir materiais (ou conhecimentos) de um contexto para outro, ou de usar empréstimos em novas situações ou contextos, seguindo as premissas da epistemologia de performance de Lankshear & Knobel (2003).

O *processo de navegar* representa uma interação imagem-espectador que envolve interferência, fazer escolhas e mudanças, quebrar sentidos pré-estabelecidos e criar outros, permite transferência virtual ou não-virtual de imagem e conhecimentos de um ambiente para outro, e um jogo com as convenções do ‘tempo real’. No entanto, pelas respostas dos pesquisados, observou-se que diante da tela de cinema a qual exhibe uma narrativa que é convencionalmente tida como ‘completa’ ou ‘acabada’, o espectador que usualmente interfere na comunicação digital não transfere essa lógica aprendida e desenvolvida naquele

‘ambiente’ para as interações com a linguagem imagética de outro ‘ambiente’. Dentro desse raciocínio, infere-se que as interações se constroem de acordo com o que é ditado e convencionalizado pelas modalidades dos ‘ambientes’. Assim, se por um lado o resultado dessa parte da pesquisa soa desapontador, por outro, fornece indicações para mudanças em currículos universitários, considerando-se os propósitos de uma epistemologia de performance, o que vem a ser um dos objetivos da pesquisa em andamento.

Mais dados foram obtidos na entrevista com o grupo de investigados planejada para eventuais esclarecimentos e expansão ou complementação de informações. Foi uma entrevista que previa que os entrevistados atuassem como entrevistadores, se fosse necessário. Intrigados pela ‘ligação entre os relacionamentos *online* e o relacionamento do casal do filme de Kubrick’, a respeito do qual haviam sido indagados, os participantes quiseram saber sobre essa pergunta. Explicou-se sobre a possibilidade de que eles associassem os relacionamentos virtuais das salas de bate-papo com o relacionamento ficcional, mas representativo, do casal em *Eyes Wide Shut*, devido ao fato de ambos casos contarem com elementos similares: a iniciativa dos participantes, entrada em lugar reservado (salas virtuais e clube privado) que requer senha ou *nickname*, deslocamento de identidades, máscaras, permissão/missividade. A maioria dos alunos, então, achou a comparação coerente (79.1%), embora concluíssem ser muito difícil chegar a essa percepção por conta própria. Alguns ainda expressaram incompreensão após a citada explicação (20.9%) e acrescentaram que necessitariam de mais tempo para refletir sobre a comparação, demonstrando indecisão ou hesitação a respeito da possibilidade interpretativa apresentada.

Ainda durante a entrevista, os pesquisados acrescentaram que embora tivessem percebido identificação entre o conteúdo do filme e as situações sociais de suas próprias sociedades, sentiram-se surpresos (descrição de alguns) ou chocados (depoimento da maioria) com as imagens que retratam os relacionamentos dentro da comunidade secreta no filme. Quando indagados a respeito das analogias entre as salas de bate-papo e o que foi visualizado naquele clube do filme, eles concordaram que algumas narrativas de salas de relacionamento *online*, se transformadas em representações visuais, teriam visualização semelhante a algumas das cenas que se passam dentro do referido clube mostrado em *Eyes Wide Shut*, ou, pelo menos, poderiam ser cenas que mostram as buscas por companhia virtual. Não obstante, com tom de repreensão em suas vozes, muitos contestaram: *Eu nunca participaria de um clube como aquele*. Estes justificaram-se que, apesar de reconhecerem alguma ligação entre as duas situações expostas (relacionamentos *online* e os relacionamentos mostrados no filme), as representações mentais dos relacionamentos *online* são particulares e não causam constrangimentos e restrições aos participantes. Uma das entrevistadas acrescentou, inclusive, que nunca contaria a um namorado sobre as suas experiências em salas de relacionamento *online*, caso ele também não participasse nesse tipo de experiência, por ser *muito difícil para quem está de fora compreender o que acontece num chat*. Ela se referia ao personagem do filme Bill se sentindo inseguro diante da revelação de sua esposa, explicando a sua crença de que as pessoas que não praticam a linguagem ou discurso de uma certa comunidade têm muita dificuldade em compreender suas comunicações e convenções.

Uma leitura que se faz desses depoimentos que, no entanto, merece maior expansão, é a de que as respostas e reações dos pesquisados podem refletir uma epistemologia [ou uma educação] que se revela inadequada às necessidades de uma *sociedade em rede*, como Castells (1999) descreve a nossa sociedade atual. Essa sociedade digital de hoje em dia demanda que as pessoas, indivíduos, cidadãos, trabalhadores, moradores (há uma variedade de termos) não se limitem a ter *mentes tipográficas* (Castells 1999), requerendo, portanto, uma epistemologia que desenvolva *mentes em rede* (Castells 1999), o que significa que dessas pessoas espera-se que transfiram conhecimentos, façam conexões entre discursos, criem novos sentidos para imagens e linguagens quando quer que seja necessário, que revisem as convenções de comunicação e interações nessas comunicações ou linguagens.

#### 4. CONCLUSÃO

A análise dos dados dessa investigação indica a prevalência de uma epistemologia padrão e convencional na construção de sentidos em atividades convencionais de leitura universitária e que a mente em rede dentro da noção de uma epistemologia digital ativa-se em interação restrita com o ambiente digital, no qual a linguagem digital se torna mais evidente. Do mesmo modo, na interpretação de filmes e imagens predomina o processo interpretativo convencional, definido por Ricoeur (1978) como uma linha hermenêutica tradicional, considerando-se que esta fortalece a apreensão de um sentido dado, pré-estabelecido, e não promove a construção de sentidos pelo interlocutor. No que se refere à percepção de imagem pelo espectador, a mídia ou modalidade de comunicação parece ditar o que deve ser esperado das interações imagem-espectador, permitindo pouco ou nenhum sinal de ‘atuação em rede’ (*networking*) entre ambientes de comunicação construídos tecnologicamente de forma diferente. Em face dos resultados dessa investigação, pode-se concluir neste artigo que, devido às influências tecnológicas na sociedade atual, devem ser desenvolvidas novas construções interpretativas para a linguagem, na qual a imagem ganha destaque na comunicação, que as interações da *mente em rede* devem ser promovidas pela educação escolar e universitária, contribuindo para a epistemologia de performance esperada dos participantes de uma sociedade em rede, constatação que, então, conduz à revisão e mudanças na educação no que concerne aos letramentos.

Os estudos epistemológicos ensinam que os modelos convencionais de construção de conhecimento – baseados na divisão do todo em quantas partes necessárias sejam para o estudo e compreensão de um conteúdo ou tema e na organização do raciocínio em graus crescentes de complexidade (do mais fácil para o mais difícil) – podem ser insuficientes para as lógicas da sociedade atual, conforme defende Morin (2000). Para esse autor, a mente científica é organizada pelos princípios da ‘separação’ e da ‘redução’ presentes nas epistemologias que não dão conta das contingências das práticas sociais da atualidade. Dessa forma, acrescenta esse autor, as mudanças epistemológicas deveriam ocorrer como uma das formas de se promover uma educação diferente, coerentemente ao que é demandado



hoje em dia. De modo semelhante, Lankshear & Snyder (2000, p. 39) chamam a atenção para a necessidade de ampliar a consciência sobre a relação entre tecnologia e educação. Advertem os autores que as mudanças rápidas testemunhadas nessa nova sociedade, que pedem que as pessoas reimaginem-se ou reinventem-se em suas instituições, concomitantemente requerem novos modos de pensar, aceitando formas de letramento, conteúdos e aprendizados reimaginados ou reinventados.

Sobre linguagem digital e o participante da sociedade digital, muito mais ainda deve ser estudado e aprendido, com o propósito de compreender o que requer uma nova educação e fazer as escolhas adequadas dos letramentos a serem desenhados, planejados e promovidos os quais reflitam as inegáveis novas necessidades dessas sociedades.

---

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRE, M. E. D. A. (1995). *Etnografia da Prática Escolar*. São Paulo: Papirus.
- CASTELLS, M. (1999). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- CARRIERE, J. C. (1995). *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- CASTRO, R. A. L. (2006). *Internet Chat-Rooms: Women's Construction of Virtual Narratives*, São Paulo, University of São Paulo. Doctorate Thesis, unpublished.
- COPE, B. & KALANTZIZ, M. (1996). (eds). *Multiliteracies*. Melbourne: MacMillan.
- GEE, J. P. (2004). *Situated Language and Learning*. New York: Routledge.
- LANKSHEAR, C. & SNYDER, I. (2000). *Teachers and Technoliteracy, managing literacy, technology and learning in schools*. St Leonards: Allen & Unwin.
- MANOVICH, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts and London: The MIT Press
- MORIN, E. (1998) *O Método. 4. As idéias - habitat, vida, costumes, organização*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- \_\_\_\_\_. (2000). *A Cabeça Bem-Feita*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- MUSPRATT, S., LUKE, A. & FREEBODY, P. (1997). *Constructing Critical Literacies*. St Leonards: Allen & Unwin.
- RICOEUR, P. (1978). *O Conflito das Interpretações*. Rio de Janeiro: Imago.
- SANTAELLA, L. & NÖTH, W. (1998). *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Ed. Iluminuras.
- VIRILLO, P. (1994). *A Máquina da Visão*. RJ: José Olympio.