

CMC, HIBRIDISMO E TRADUÇÃO CULTURAL: REFLEXÕES

LYNN MARIO T. MENEZES DE SOUZA

USP

RESUMO

Este artigo discute a relevância dos conceitos de tradução cultural e hibridismo (Bhabha, 1990) para questões relacionadas com as implicações pedagógicas de comunicação mediada por computador.

Palavras-chave: Multimídia, tradução cultural, pós-modernidade, pedagogia

SUMMARY

This article discusses the relevance of the concepts of cultural translation and hybridism (Bhabha, 1990) for issues related to the pedagogic implications of computer-mediated communication.

Key-words: Multimedia, cultural translation, post-modernity, pedagogy

INTRODUÇÃO

Em sua já clássica análise das transformações sociais, ideológicas e culturais da modernidade para a pós-modernidade, Bauman (1988) define a modernidade como uma cultura que enfatizava o controle, e que procurava regulamentar, categorizar, classificar a natureza e a humanidade numa busca pela certeza e por fundamentos derradeiros. Em contraste, as formações sociais, ideológicas e culturais da pós-modernidade trazem o colapso de fronteiras e de controles sociais eficazes e resultando na proliferação de comunidades fragmentadas de saberes locais e o fim de certezas e fundamentos. A consequência disso para o analista social é de abandonar um papel de ‘legislador’ ou identificador de regras a favor de um papel mais interpretativo como mediador entre contextos e culturas, entre saberes e ações localmente constituídos.

Os modelos de escola e de pedagogia que surgiram com as ideologias da modernidade refletiam essa preocupação com o controle e a regulamentação e geraram os modelos conhecidos da escola e da pedagogia reprodutiva. Nesse campo, infelizmente, pouco mudou. Como diz McLaren (2000), até mesmo as teorias pedagógicas ditas ‘radicais’, declaradamente contra as pedagogias modernistas, tendiam a produzir teorias *sobre* essas escolas e não *para* elas. Essas teorias acabavam por fazer denúncias sem propor alternativas possíveis para modelos de escola e de pedagogia modernistas no novo contexto cultural pós-moderno.

O advento das novas tecnologias de comunicação mediada por computador (CMC) precisa ser visto contra esse pano de fundo histórico e ideológico. Tendo suas origens nas

ideologias da modernidade, essas tecnologias carregam mais do que meros resquícios da cultura modernista do controle, e surgem como propostas de garantir (controlar) por si só o acesso ao progresso, ao desenvolvimento e a inclusão sócio-econômica. Porém, esses resquícios das ideologias modernistas transpostos para o momento pós-moderno atual trazem contradições e problemas que precisam ser confrontados.

1. ESPAÇO, LUGAR, HIBRIDISMO E TRADUÇÃO CULTURAL

Um primeiro passo poderá ser o de entender o fim da lógica modernista das “grandes narrativas” ou “narrativas mestres”, amplamente discutidas por Lyotard (1984); essas viam a História da humanidade e o progresso técnico-econômico-social como linhas singulares evolutivas e, no continuado esforço modernista de alcançar o controle e o estabelecimento de um único sistema de regras para o mundo todo, propunham análises e soluções únicas para todos. Com o surgimento da pós-modernidade e sua proliferação de narrativas locais, de visões de História como locais, múltiplas e não universais, o conceito de tempo deixou de ser linear. O historicismo modernista, que interligava a dimensão social com a dimensão temporal (e assim via as sociedades como modernas e progressistas ou primitivas e subdesenvolvidas) passa, nas teorias pós-modernas, a ser acrescido pela dimensão da *espacialidade* ou *lugar* (Soja 1996). Com isso, as narrativas anteriores da modernidade não desapareceram, mas passam a ser vistas, mais claramente, não como ‘A História Universal’ mas sim como uma história contada a partir de uma perspectiva local, ocidental, muito embora um lugar dominante imbuído de poder.

Bhabha (1990, p. 314) introduz os conceitos de *hibridismo* e *tradução cultural* para melhor entender os efeitos da espacialização do tempo na transição das visões culturais, históricas e ideológicas da modernidade para a pós-modernidade (e para a pós-colonialidade). Uma vez que o conceito anterior modernista de tempo histórico linear totalizante é interrompido, percebe-se que ele servia como estratégia de uns (os mais dominantes) para impor seu conceito de tempo e história sobre os conceitos correspondentes e co-existentes de outros, antes silenciados; tendo em vista essa co-existência, antes escamoteada, de múltiplos conceitos simultâneos de tempo histórico, pode-se dizer que nunca houve um conceito único, puro, de tempo mas sim conceitos múltiplos e *híbridos*. O mesmo processo modernista de escamotear o múltiplo e heterogêneo por trás de uma aparência totalizante única e homogênea se aplica a vários aspectos culturais, históricos, ideológicos e tecnológicos que passam a ser desnudados no atual contexto pós-moderno.

Onde antes a diferença era vista como indício de outro *tempo* (‘primitivo’, ‘arcaico’, ‘atrasado’), com a introdução da dimensão espacial, e a transformação das narrativas-mestres em narrativas locais, a diferença (cultural, tecnológica, etc. etc.) passa a ser percebida como estando em *outro* ‘local’ ou ‘espaço’ porém no mesmo tempo histórico. O que acarreta esse processo de espacialização do tempo, além de escancarar a heterogeneidade? Politicamente, esse processo traz um avanço incalculável ao introduzir a *agência* do sujeito narrador da ‘história’, e junto com essa agência, as formações contextuais, as conexões

sociais e as responsabilidades políticas do sujeito. As ‘grandes narrativas’, ao escamotearem seus locais de origem (social, ideológica etc.), pareciam não ter sido construídas por ninguém e, portanto, aparentavam representar apenas a mais pura verdade, colocando-se assim acima de qualquer possibilidade de crítica ou questionamento.

Ao resgatar a dimensão do espaço e lugar, passa-se a perceber que as narrativas se formam em contextos específicos por sujeitos específicos social, cultural e ideologicamente constituídos, e que por isso podem assumir a responsabilidade por contar a suas próprias histórias e serem responsabilizados por isso. Com isso, o sujeito social, de mero personagem numa história modernista contada por outro (desconhecido) passa, politicamente, no contexto pós-moderno, a ser o narrador de sua própria história. É importante lembrar que nesse processo de se contar a própria história, não se está mais no contexto modernista totalizante de uma homogeneidade escamoteadora, de uma história única ou narrativa mestre; no contexto da pós-modernidade, pelo contrário, o sujeito social se encontra invariavelmente no cruzamento ou travessia de histórias, culturas e ideologias múltiplas e heterogêneas que contribuem de formas variadas e complexas para a sua formação. O sujeito social (e por tabela, as culturas, ideologias etc.), por ser atravessado por essa heterogeneidade que o constitui, passa a ser visto como *híbrido* já em sua formação, em sua *origem*. Assim, o hibridismo não é mero *efeito* ou *consequência* do contato entre elementos puros num contexto de heterogeneidades estanques, mas *performatiza* o processo formador conflitante constante, dinâmico e incessante de linguagens, identidades, culturas, ideologias e tecnologias em contato, entrecruzamentos, travessias e contaminações mútuas. Localizado (como é o caso de qualquer cultura, identidade ou outro produto social) em espaços sociais de entrecruzamentos e travessias, o hibridismo é afetado por e afeta, traduz e é traduzido por as múltiplas e complexas estruturas de poder existentes nesses espaços com as quais interage de forma “agonística” e “antagonística”. Bhabha (1990) chama esse processo produtivo, dinâmico, incessante, sem ponto de chegada previsível, sem consequências controláveis e sem garantias, mas com agências políticas claras, de *tradução cultural*.

2. HIBRIDISMO, TRADUÇÃO CULTURALE CMC

Qual a relevância desses conceitos de hibridismo e tradução cultural para propostas pedagógicas atuais de comunicação mediada por computador? Vista a partir das ideologias totalizantes e homogêneas da modernidade e suas narrativas de progresso, a tecnologia parece estar imbuída por um valor intrínseco positivo fixo e sua presença parece acarretar por si só, avanços ou mudanças previsíveis. A sua presença muitas vezes é tida como garantia dos objetivos e promessas de seus produtores. Nesse sentido, Luke (2000, p. 71) adverte “Os designers corporativos de software de hoje podem facilmente se tornar os peritos pedagógicos e de letramento de amanhã”. Mais do que com a tecnologia em si, Luke está preocupada com a visão modernista ainda predominantemente deslumbrada com os usos e efeitos da tecnologia e da CMC e sua promessa de comunicação imediata *trans-local*. Para Luke essa trans-localidade da CMC, por não levar em conta as especificidades

locais dos usuários das pedagogias informatizadas podem mascarar as diferenças locais e desembocar numa pedagogia modernista reprodutora em vez de uma pedagogia transformadora pós-moderna. Uma análise mais profunda do discurso de Luke revela que apesar de suas preocupações e de sua aparente postura pós-modernista em defesa da “*ciber-pedagogia*”, ao defender as vantagens da CMC e da ciber-pedagogia e ao propor sua oferta uniforme e irrestrita a toda a população escolar, ela acaba dando um valor intrínseco à tecnologia em si sem analisar seus usos e transformações locais; como as propostas homogêneas e universalistas de antes, Luke por fim acaba defendendo uma postura modernista em relação as pedagogias e CMC.

De forma contrastante, Prinsloo (2005), ao analisar problemas com tecnologias educacionais de CMC importadas de outras culturas para o seu contexto de ensino na África do Sul, chama a atenção justamente para o fato de que “quando questões de contexto são ignoradas ou deixadas para trás, ou quando contextos específicos são tratados como se fossem universais, então percepções de letramento (digital) passam a ser meramente técnicas”. Com isso Prinsloo critica a universalização da tecnologia pedagógica associada à CMC por não levar em conta especificidades de uso local, e o processo pelo qual as tecnologias como signos quaisquer, em vez de possuírem um valor inerente, adquirem seu valor em contextos específicos de uso. Para isso, Prinsloo chama a atenção à importância do conceito de *lugar* (“*placed-ness*”) no processo de contextualização e re-contextualização pelo qual qualquer tecnologia passa.

Nos termos do processo de hibridização e tradução cultural, o argumento de Prinsloo serve para ilustrar como, em seu contexto de origem, uma tecnologia é atravessada por vários saberes e valores que acabam não apenas por constituí-la em sua forma, mas também acabam por atribuir a ela determinados usos; quando essa tecnologia é transportada para outro *lugar*, social, cultural e ideologicamente constituído, essa ‘mesma’ tecnologia entrará em contato com outros valores, usos e usuários e passará provavelmente por um processo de re-contextualização e re-significação; ou seja, seu hibridismo de origem se transformará pelo processo de tradução cultural e resultará em outro produto híbrido.

Há duas ressalvas, porém, para esse processo de *tradução cultural* da CMC. Uma delas está relacionada ao conceito de *identidade-ciborg*, amplamente discutido por Haraway (1985) pelo qual no contexto sócio-cultural informatizado e tecnologicado pós-moderno, as identidades, significados ou valores deixam de ser fixos e ancorados em corpos unitários e passam a ser fragmentados e parciais. Parece com isso que na falta de ancoramento e de substancialidade para fundamentar valores e significados, esses podem se transformar sem fim em qualquer coisa gerando o que popularmente se chama de “happy hybrid” ou do “free-floating-signifier” tão caros aos críticos da pós modernidade. Apesar do texto de Haraway ter permitido essa interpretação, o argumento dela, como o das outras teorias da pós-modernidade, defende claramente o fim das verdades únicas, dos corpos únicos, das identidades homogêneas ancoradas em corpos substantivos, *mas* não propõe em seu lugar identidades flutuantes sem corpo, porque isso cairia justamente na armadilha do universalismo da modernidade, uma vez que eliminaria o aspecto da agência, da participação na autoria das narrativas ou na construção da significação, gerando a ilusão modernista de

não localidade e não especificidade. A *identidade-ciborg*, pelo contrário, é localizada sim num corpo, porém num corpo em constante processo de construção, constituído não por um todo unificador, mas por partes destoantes. É justamente isso que nos remete à impossibilidade de haver um corpo (identidade) único, substantivo e com um valor único independente de qualquer contexto; o corpo ciborg pós-moderno previsto por Haraway é um corpo que adquire, em contextos diferentes, formas, valores e identidades diferentes: um corpo que se traduz constantemente, mas sempre em relação aos contextos *específicos* pelos quais ele transita; um híbrido em origem cujo hibridismo constitutivo é um processo constante, não produzindo nunca um corpo final, acabado. Nesse sentido do corpo-ciborg de Haraway, apesar da tecnologia na pós modernidade não ser vista como tendo um valor inerente, fixo e estável, ela adquire um valor (já híbrido, porque todo contexto é sempre complexo, heterogêneo) em seu contexto de origem, e esse valor passará a ser transformado (traduzido) nos contextos novos pelos quais essa tecnologia passará. Resumindo, apesar da tecnologia, nessa perspectiva, não ter um valor inerente e fixo, essa tecnologia sempre estará localizada em algum contexto social, cultural, ideológico; e será esse contexto que atribuirá a ela um determinado valor; se ela mudar de contexto, seu valor também mudará. Assim a aparente instabilidade gerada pela idéia de ausência ou não fixidez de um valor intrínseco é traduzida em cada local por um valor localmente atribuído. Esse processo de aquisição de valor em contextos locais garante aos usuários locais da tecnologia a sua *agência* ou *autoria* de construir o valor local à ser atribuído á CMC\tecnologia.

A segunda ressalva ao processo de tradução cultural da CMC\tecnologia está relacionada à questão de poder. Como já vimos, apesar do hibridismo constitutivo na origem das tecnologias, e de não haver valores fixos e estáveis, também vimos que uma vez que a tecnologia está sempre localizada em algum contexto, ela sempre terá um valor adquirido nesse contexto, valor esse que poderá se transformar (se traduzir) se a tecnologia for deslocada para outro contexto. Como também dissemos, cada contexto é perpassado por estruturas complexas de poder. Assim, pode ocorrer que uma tecnologia seja deslocada de um contexto de poder mais forte para um contexto de poder menos forte, mas onde a força simbólica do poder maior do contexto anterior da tecnologia pode fazer com que, em seu contexto novo, esse poder possa resistir a traduções locais, dificultando com isso o processo de atribuição de novos valores locais (re-significação, re-contextualização) à tecnologia em questão. Vejamos dois exemplos hipotéticos desse cenário: no primeiro exemplo, uma tecnologia pedagógica de CMC foi desenvolvida para uma escola na capital onde é sabido que ela ajudou a sanar um aspecto problemático, e posteriormente ela é trasladada para uma escola do interior com a mesma proposta. Com a diferença de contextos, porém, o 'problema' local não se configura exatamente como o 'problema' da capital; já que a tecnologia sanou o problema, tido como mais complexo, na capital, insiste-se em não adaptar (não traduzir, não re-contextualizar) absolutamente nada da tecnologia para seu novo contexto; a agência e autoria locais no processo de tradução são prejudicadas; o resultante insucesso da tecnologia é visto como resultante da incapacidade local.

No segundo exemplo, uma tecnologia pedagógica de CMC criada numa língua estrangeira para aprendizes nativos dessa língua é trasladada para um contexto onde essa

língua é ensinada como língua estrangeira para falantes não nativos. A tecnologia, longe de ser neutra, traz consigo a promessa tácita, simbólica, do acesso ao uso da língua estrangeira da mesma forma que seus usuários nativos a usam. Não passa por traduções (re-significações, re-contextualizações) em seu contexto novo; todo insucesso resultante da não-tradução da tecnologia para seu novo lugar é novamente interpretado como a incapacidade dos usuários locais frente aos usuários previstos pelo uso original no lugar original da tecnologia, e gera tentativas persistentes locais de simular cada vez mais as capacidades dos usuários originais. Embora em ambos os exemplos ocorram processos inescapáveis de tradução cultural local, esses processos são negados e/ou desvalorizados na busca, pelos usuários, de emular um uso tido como mais desejável, por vir de um contexto por sua vez tido com ideologicamente mais forte e por isso eminentemente imitável. São em casos desses que ocorrem resistências locais ao processo de hibridismo e tradução cultural e onde o papel do *lugar* é negado.

3. LUGAR, TRADUÇÃO CULTURAL E NOVOS PARADIGMAS PEDAGÓGICOS DE CMC

Lemke (1997) chama a atenção para dois paradigmas de aprendizagem em propostas pedagógicas de CMC: um paradigma *curricular* e um paradigma *interativo*. Lemke situa as propostas *curriculares* como resquícios de modelos modernistas que visam o controle, a regulamentação e o sistema abstrato. Trata-se de propostas que universalizam o aprendiz, descontextualizam a situação de ensino e enfatizam conteúdos, parâmetros, e medições normatizadores. Trata-se, portanto, de propostas que ignoram a importância do contexto e do lugar. Por outro lado, as propostas *interativas* enfatizam as diferenças *locais* do usuário em termos de interesses, saberes, proficiências, sem procurar homogeneizações: “A mídia interativa apresenta-se de formas diferentes a usuários diferentes e depende das ações do próprio usuário específico”. Enquanto o paradigma de pedagogias de CMC *curriculares* enfatiza o *uso* reprodutivo e normatizado pelo aprendiz, o paradigma *interativo* enfatiza a agência e *autoria* do aprendiz. Ou seja, as pedagogias de CMC *interativas* levam em conta as diferenças locais e encorajam e valorizam o hibridismo constitutivo do aprendiz enquanto autor de sua aprendizagem e os processos de tradução cultural pelos quais passa a tecnologia. Lemke sugere sistemas de *metamedia* capazes de registrar e valorizar a heterogeneidade e a localidade de usos contextuais por aprendizes específicos que assim passarão a ser co-autores de fato das propostas pedagógicas de CMC.

Em sua defesa de propostas do paradigma *interativo*, Lemke leva adiante os conceitos de corporalidade, espaço/lugar e tradução cultural. Em sua discussão do conceito de realidade virtual, Lemke compara um ‘primeiro mundo’ dos sentidos corporais de um sujeito localizado num corpo específico, num espaço social e cultural específico, com um ‘segundo mundo’ simbólico da imaginação verbal e visual para onde, por exemplo, um leitor de ficção ou um espectador de um filme pode ser transportado, porém sem perder de vista o fato de que seu corpo está claramente localizado num espaço e lugar determinado social e

culturalmente. Enquanto o lugar do ‘primeiro mundo’ é determinado por valores social e culturalmente construídos pela *comunidade do leitor* (onde o corpo do leitor está localizado), o lugar do ‘segundo mundo’ é determinado ou criado pelo autor da ficção ou do filme; o ‘corpo’ do leitor nesse ‘segundo mundo’ resulta dos *estímulos sensoriais* ou *efeitos visuais* que ele recebe da ficção que ele lê ou do filme que ele assiste.

Para Lemke, ao se deparar com a Realidade Virtual, onde os sentidos corporais são artificialmente estimulados, o sujeito usuário da Realidade Virtual é levado a aproximar os dois mundos de tal forma a atingir uma sobreposição dos dois, eliminando sua diferença. Em termos do processo de tradução cultural, o sujeito se empenha de tal forma nesse processo tradutório que ele não mais distinguirá entre o mundo corporal e o mundo sensual, entre o mundo sócio-cultural e o mundo de efeitos tecnológicos. Com o acréscimo do papel da interatividade nesse processo, onde o sujeito usuário passa a ser o agente\autor de suas ações, e de certa forma participa na escolha dos estímulos de seus sentidos, a Realidade Virtual apresenta, segundo Lemke, um grau muito maior de agência do que na realidade corporal sócio-cultural; isso paradoxalmente reforça a sobreposição e fusão dos dois mundos e cria a sensação de uma realidade mais completa, mais ‘real’. Porém, por isso mesmo, mais virtual (porque tanta interatividade e agência não ocorreriam da mesma forma num mundo sócio-cultural convencional). Essa sobreposição, para Lemke, traz mais poder ao usuário aprendiz.

A vantagem pedagógica desse processo de tradução cultural de um ‘mundo híbrido’ em outro, gerando um novo mundo mais híbrido ainda, é que atinge um grau máximo de interatividade e autoria, num paradigma de aprendizagem pós-moderno e pós-curricular onde o aprendiz não aprende por mera imitação, mas por interação; ou seja, ao ser autor e agente de seus atos, o aprendiz aprende *fazendo*, como diz Gee (2004, p. 3-5), tomando suas próprias decisões, fazendo seus próprios erros.

Tanto Lemke quanto Gee enfatizam o paradoxo da localidade nas pedagogias de CMC que utilizam a Realidade Virtual. Isto é, ao transportar o aprendiz para um *outro* lugar, mantendo seus sentidos de corporalidade e, portanto, mantendo a sensação de estar ancorado num corpo localizado num espaço determinado (isto é, não estar sonhando ou imaginando), as pedagogias da Realidade Virtual, além de ensinarem algo de forma performativa (“*fazendo*”) podem *situar* o aprendiz em contextos novos ou ainda não vividos, para que ele se sinta não apenas agente e autor de seus atos, mas também responsável por eles em situações de risco; essas situações nunca poderiam ser enfrentadas pelo aprendiz em outras condições pelo custo alto que um possível erro poderia acarretar. Para Gee essas pedagogias podem aprender muito com os vídeo-games e, através da Realidade Virtual, tirar os aprendizes de hoje de sua alienação social e cultural, ensinando-os a assumir sua agência social.

Ascott (2007), ao discutir os processos de criação na CMC, também valoriza o conceito de lugar, do local, da interação e da autoria em CMC, e o processo de tradução cultural. Mais especificamente em sua proposta para o ‘abraço telemático’ (uma interação entre as várias tecnologias e capacidades humanas), Ascott fala num movimento contrário ao proposto por Gee e Lemke em termos da relação com a Realidade Virtual; em vez de o

usuário *entrar dentro* da Realidade Virtual, Ascott propõe, ao contrário, “seduzir” a tecnologia de CMC para se juntar à humanidade do usuário, fazendo com que essa tecnologia se torne mais humana, envolvendo-a mais com a emotividade e espiritualidade humanas: “Nós artistas estamos tentando seduzir a máquina; queremos abraçá-la com as nossas maneiras de pensar e sentir (...) temos tentado seduzir a máquina inteligente para uma maneira mais humana de pensar. O que são redes neurais se não a medida de nossa determinação de aproximar a aprendizagem artificial e o pensamento associativo de nossos processos cognitivos? Esse princípio de sedução é melhor exemplificado na tecnologia da vida artificial, pela qual convidamos a tecnologia para dentro de nosso mundo vivo”.

Manovich (2006) mostra, com seu conceito de “espaço aumentado” (*augmented space*), como a tecnologia informatizada de hoje tem transformado o conceito de espaço e lugar: um usuário de CMC não está mais fixado num lugar na frente de uma tela de computador, mas pode se deslocar com a telefonia celular e a tecnologia *wireless* para qualquer lugar, estando ao alcance de e conectado com sua comunidade de interlocutores, e ainda assim exposto a novas mensagens em telas informatizadas de outdoors externos. Com isso, tanto o conceito de espaço quanto o de lugar se transformam: o espaço visual do usuário de CMC deixa de ser fixado em sua frente e se aumenta para incluir telas informatizadas de outdoors que podem estar acima, ao lado, atrás do usuário em movimento; o conceito de lugar, por sua vez, se modifica uma vez que estar ‘no mesmo lugar’ com relação a um interlocutor pode não mais se referir a um lugar geográfico fixo com a interatividade da CMC da tecnologia celular e wireless.

O conceito de ‘espaço aumentado’ por deixar o usuário mais consciente da complexidade de informações e fontes à sua volta, escancara o hibridismo social, cultural e ideológico que constitui cada sujeito social, conforme vimos no conceito de ‘lugar’ de Bhabha (1990; veja também Menezes de Souza, 2004), e aumenta a necessidade de pensar criticamente essa complexidade, o hibridismo, a tradução cultural e sua relação com agência social.

Enquanto Ascott, no ‘abraço telemático’ procura promover a tradução cultural da tecnologia de CMC para o mundo ‘humano’, de trazer essa tecnologia para o *nosso lugar*, Lemke adverte contra o perigo de se trasladar, de se deixar traduzir, para o *lugar ou mundo da tecnologia*, representado pela possibilidade de sobrepor ou fundir os dois ‘mundos’ – o dos sentidos, do corpo e do lugar sócio-cultural-histórico, e o da imaginação, o *lugar fora do lugar*. O *poder* da justaposição e fusão pode se transformar em *perigo* quando e se o aprendiz usuário *substituir* um lugar pelo outro, um ‘mundo’ pelo outro. Para Lemke, o resultado disso seria uma *vulnerabilidade* social; isso só poderá ocorrer se o aprendiz parar o processo de tradução cultural, como ocorreu nos discursos da modernidade. Interromper o processo da tradução cultural é perder de vista o hibridismo que nos constitui a todos em nossas origens sociais, culturais, ideológicas; perder isso de vista resulta na crença de valores fixos, puros e homogêneos; resulta na abstração descontextualizada e na ilusão da autenticidade. A vulnerabilidade está na possível perda do conceito de lugar, do papel do contexto na formação social, cultural e ideológico do sujeito social, e na perda da agência do sujeito social. Nas palavras de Lemke (1997, p. 299): “A capacidade semiótica de

seres humanos nos torna infinitamente adaptáveis em termos dos significados que atribuímos a nossa experiência, porém nem todas essas adaptações permitirão a sobrevivência de nossa espécie. Nas vidas de nossos alunos atualmente em nossas escolas, essas questões terão que ser enfrentadas. Será que os letramentos que lhes ensinamos hoje lhes ajudarão a escolher sabiamente?”

Nas propostas pedagógicas de CMC de hoje, além das questões metodológicas e tecnológicas não podemos perder de vista a questão do *lugar*, o contexto e o papel do usuário, e como esses, junto com a própria tecnologia, estão sempre envolvidos nos processos complexos e heterogêneos de hibridismo constitutivo e de tradução cultural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASCOTT, R. (2007). Turning on Technology, <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/ascott.html>, acessado em abril 2007.
- BAUMAN, Z. (1988). *Theory, Culture and Society* vol.5. (pp.217-37) Sage: Londres.
- BHABHA, H. (1990). *Nation and Narration*. Routledge: Londres.
- GEE, J. (2004). *Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling*. Routledge: Londres.
- HARAWAY, D. (1985). A Manifesto for Cyborgs. in *Socialist Review* nº 80. Duke University Press.
- LEMKE, J. (1997). Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media. in Reinking, D., Labbo, L., Mckenna M. & Kieffer, R. (orgs.), *Literacy for the 21st Century: Technological Transformation in a Post-typographic World*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- LUKE, C. (2000). *Cyber-Schooling and Technological Change*. in Cope, B. & Kalantzis, M.(org.). 2000 *Multiliteracies*. Routledge: Londres.
- LYOTARD, F. (1984). *The Post Modern Condition*. University of Minnesota Press: Minneapolis.
- MANOVICH, L. (2006). The Poetics of Augmented Space. *Visual Communication* vol.5, nº 2, pp 219-240.
- MCLAREN, P. (2000). *Multiculturalismo Revolucionário: pedagogia do dissenso para o novo Milênio*. Artmed: Porto Alegre.
- MENEZES DE SOUZA, LM. (2004). Hibridismo e Tradução Cultural em Bhabha. In Abdala, B. (org) *Margens da Cultura*. Boitempo: São Paulo
- PRINSLOO, M. (2005). The New literacies as placed resources. *Perspectives in Education* vol. 23 (4), pp 1-12.
- SOJA, E.W. (1996). *Third Space*. Blackwell: Oxford.