

CIBERESPAÇO, CULTURA LIVRE E DANÇA*

Isabel Cristina Vieira Coimbra Diniz/UFMG

Resumo: Historicamente os efeitos da internet sobre a cultura de modo geral são substanciais e nessa perspectiva o termo “cultura livre” traz o debate sobre as batalhas atuais da vida on-line que têm afetado a vida cotidiana das pessoas. Da mesma maneira, refletir a respeito da presença da dança nesse cenário nos leva a problematizar como esta tem nos afetado a partir da relação estabelecida na e pela tela do computador. As reflexões geradas nos possibilitaram perceber que a dança, com suas várias nuances e abordagens, está presente no dilúvio informacional das multimídias e da internet, o que favorece deparar com suas escritas e dramaturgias. Inclusive, tudo o que o cerca um espetáculo de dança no ciberespaço, parece ser mais do que podemos prever ou imaginar e traz consigo todo um “contexto” cuja produção de sentido tem na interatividade com as interfaces um percurso instigante ainda a ser percorrido e desvendado.

Palavras-chave: Ciberespaço. Cultura livre. Dança. Letramento digital.

Primeiras Palavras

Não é novidade dizer que, as TICs criaram novos dispositivos de interface e interação na comunicação entre as pessoas, mudando, entre coisas, a maneira de consumir produtos culturais na televisão e na internet. Para Barbosa *et al.* (2010, p. 3), as TICs também transformaram a noção de distância e tempo na comunicação entre as pessoas através de ferramentas de troca de mensagens como e-mails, MSN e Gtalk; das redes sociais como *Orkut* e *Facebook* que permitem a comunicação por meio de textos, fotos, vídeo e som de forma síncrona e assíncrona por computadores e até por telefones celulares.

O espaço das comunicações, realizadas através das redes de computadores conectados mundialmente, tem criado um mundo virtual interligado por portais que permitem colocar o poder de emissão nas mãos de uma cultura produtora de informação (com seus ruídos e colagens), que joga no tráfego da internet um número incontável de milhares de vídeos a cada dia, a cada hora.

De acordo com Belmiro (2006, p. 21), desde o final de 1980, o número de pessoas que interage com a cibercultura tem aumentado exponencialmente. Por isso, inegavelmente, o ciberespaço manifesta-se como espaço “cultural” global que abre uma nova e poderosa forma de comunicação, através dos computadores pessoais e telefones celulares, em que o caminho da interatividade, da relação simultânea do “local” com o “não local” é apenas uma das faces que a conexão on-line oferece entre as transmissões de dados criptografados e digitalizados.

Conforme Sedda (2008, p. 203), o conceito de cultura como um produto discursivo deve-se a práticas híbridas preexistentes, o que obviamente muda o agir e o estar interligados ao “global”. Podemos, assim, pensar no ciberespaço, como um “local” cibercultural que oferece inúmeros canais de comunicação e dentre estes estão as páginas *web*.

Essas páginas, com suas nuances, valores e interesses, mediados por textos verbais, visuais e sonoros, somam-se na cultura ciberespacial, como uma espécie de documentos organizados que,

*XI EVIDOSOL e VIII CILTEC-Online - junho/2014 - <http://evidosol.textolivre.org>

por sua vez, têm características próprias associadas ao meio tecnológico. As *webs*, portanto, são locais em que um novo vocabulário se manifesta e novas maneiras de lidar com esse ambiente criam necessidades específicas.

Para Belmiro (2006, p. 18), a cultura do ciberespaço é considerada universal sem totalidade, conceito que caracteriza não mais uma fonte emissora da mensagem, nem um sentido da história, mas uma multiplicidade de pequenas proposições, lutando por sua legitimidade e instaurando uma nova identificação do sujeito com o coletivo.¹

Nesse universo, a dança com suas nuances está cravada no ciberespaço entre textos, tecituras, letramentos e “leituras”. Assim, o objetivo deste artigo é refletir sobre a presença do discurso e o impacto da dança na cibercultura livre.

1 Ciberespaço: a cultura livre sob os “holofotes”

Historicamente os efeitos da internet sobre a cultura de modo geral são substanciais e nessa perspectiva o termo “cultura livre” traz o debate sobre as batalhas atuais da vida on-line que têm afetado a vida cotidiana das pessoas.

Segundo Lessig (2005), o movimento relativo à cultura livre tem origem com as críticas incessantes contra a falta de pluralismo das informações pelos grandes veículos de comunicação e com o debate sobre o acúmulo de poder produzido pela concentração de propriedade, ação produzida por uma mudança radical no escopo da lei. O autor afirma que a lei está mudando e esta mudança altera a forma como nossa cultura é feita (LESSIG, 2005, p. 27). O autor explica que

nós viemos de uma tradição de cultura livre – não “liberada”, como em “cerveja liberada” (para tomar emprestada uma frase do fundador do movimento do software livre), mas livre como em “liberdade de expressão”, “mercados livres”, “livre comércio”, “livre iniciativa”, “livre arbítrio” e “eleições livres”. Uma cultura livre apóia e protege criadores e inovadores. Faz isso diretamente, garantindo direitos de propriedade intelectual. Mas também faz isso indiretamente, limitando o alcance desses direitos, para garantir que os criadores e inovadores subseqüentes (sic) permaneçam tão livres quanto possível do controle do passado. Uma cultura livre não é uma cultura sem propriedade, da mesma forma que um mercado livre não é um mercado onde tudo é grátis. O oposto de uma cultura livre é uma “cultura da permissão”, na qual os criadores só criam com a permissão dos poderosos ou dos criadores do passado (LESSIG, 2005, p. 26).

Assim, os meios digitais favorecem o acesso aos recursos tecnológicos de criação, produção, transformação e circulação de conhecimento e cultura para que estejam ao alcance de todos. Dimantas (2004, p. 18), na esteira dessa ideia, associa o Brasil a esse movimento já que trazemos, em nossa cultura, uma parcela de tradição antropofágica, misturando elementos de diferentes matrizes e transformando-os em produtos criativos.

1 Ciberespaço também pode ser compreendido como espaço virtual criado por sistemas de computação (ciber). Pode tomar a forma de mundos de realidade de sistemas conectados à rede dos quais participam múltiplos usuários. O termo foi empregado por William Gibson, em seu livro *Neuromante*, para descrever um espaço tridimensional e digital aberto ao acesso dos usuários por meio de interfaces técnicas (GIANNETTI, 2006, p. 204).

Sobre as citadas mudanças socioculturais que vivemos ao longo dos últimos anos, Lessig (2005) distingue cultura comercial e não comercial. A cultura comercial, por exemplo, é aquela parte que é produzida e vendida ou produzida para ser vendida, enquanto todo o resto é a cultura não comercial.

Para esse autor, a lei nunca se preocupou diretamente com a criação ou difusão da cultura não comercial e a deixou “livre”. Antes da internet, a lei concentrava-se na criatividade comercial, mas, pressionada pelas grandes empresas de comunicação, esse cenário mudou. Agora, em nossa tradição, a maneira cotidiana de os indivíduos criarem e compartilharem cultura estão ao alcance das diretrizes legais. O equilíbrio entre a apropriação livre da nossa cultura e aquela passível de permissão não existe mais e vivemos cada vez menos uma cultura livre e cada vez mais uma cultura da permissão.

Para Lessig (2005, p. 62), diferentemente da tecnologia que meramente captura e armazena imagens, a internet permite que qualquer criação – imagens, sons e comentários – seja difundida largamente de forma quase imediata e compartilhada com um grande número de pessoas em eventos que podem ser comentados de forma crítica e até copiados. Para o autor, por causa da simplificação de tempo/custo e por possibilitar a organização de pessoas de diferentes localidades, a internet vem ganhando cada vez mais notoriedade, além de quebrar o monopólio da emissão e divulgação das informações, o movimento ganha suas formas e força com a discussão *copyright x copyleft*² que faz uma crítica em relação à propriedade intelectual privada e busca a livre socialização do conhecimento. Os ciberativistas até hoje são peças fundamentais para que esse objetivo se concretize a cada dia.

Assim, compreender a “natureza da IHC” ajuda-nos a descrever, explicar e prever algumas das consequências desse fenômeno na vida das pessoas. Entender o seu “uso” permite-nos avaliar o impacto causado por seus diferentes aspectos sobre a IHC. Conhecer as “características humanas” possibilita-nos principalmente respeitar as suas limitações durante a interação com o computador. Decifrar “a arquitetura de sistemas computacionais e das interfaces” com o usuário é fundamental para propormos, compararmos, avaliarmos e tomarmos decisões sobre as formas alternativas de interação com os sistemas computacionais. Finalmente, conhecendo os “processos de desenvolvimento”, temos um vislumbre da importância do design de IHC, dos métodos, das técnicas e das ferramentas de construção de interface com o usuário e de avaliação da IHC, tendo em vista a qualidade do produto final (BARBOSA *et al.*, 2010, p. 10 -11).

Pela perspectiva desses autores, na IHC a operação dos dispositivos torna-se cada vez menos uma ação voltada para “apertar botões”, e, sim, uma questão de especificar operações e avaliar seus efeitos por meio do uso da linguagem. Como podemos deduzir, a cultura digital aponta para a tecnologia como uma ecologia em formação constante. Para Belmiro (2006, p. 16), as linguagens digitais trazem algo novo em relação ao fato de o leitor não mais se deslocar diante do texto, mas de o texto, como um caleidoscópio, dobrar-se e desdobrar-se diferentemente diante de cada leitor.

Segundo Marcuschi (2005, p. 197), paralelamente a esse movimento histórico de transformações, muito se fala de uma nova era da linguística³, como uma ciência que trata das práticas comunicativas. Para o autor, um fator importante para essa nova abordagem é o

2 *Copyright*: termo pioneiro criado no século XVIII na Inglaterra e significa direito de produção e proteção ao direito autoral. *Copyleft* por sua vez refere-se a licenças alternativas à licença legal voltadas à construção de um acesso menos tolhido à cultura que garante a liberdade de modificação e re-distribuição das obras (ARAUJO, 2011, p. 8).

crescente uso de novos ambientes e gêneros digitais que estão presentes na comunicação à distância, experimentada por um número cada vez maior de pessoas. Além disso, as aplicações da comunicação, mediadas pelo computador, ganham popularidade por sua comodidade, por sua democratização no acesso aos sistemas e pela necessidade de um letramento digital mínimo.

O conceito de letramento, incorporado à tecnologia digital, designa um conjunto de práticas que denotam a capacidade de uso de diferentes tipos de tecnologias digitais ou, dependendo do recorte aplicado à conceitualização, tecnologias da informação e comunicação. Nesse sentido, o letramento digital, também no âmbito da dança, no ciberespaço designa um estado, mas é um estado em maior potencial de variação ou mais dinâmico.

O letramento, em determinado contexto, designa o estado ou condição em que vivem e interagem seres individualmente ou em grupos sociais letrados, supondo que, além das tecnologias de escrita, os instrumentos das práticas sociais de leitura e de escrita desempenham um papel de organização desse estado ou condição (SOARES, 2002 p. 148).

Soares (2002, p. 155) estimula-nos a perseguir uma compreensão mais ampla de letramento, entendendo o novo sentido que essa palavra e fenômeno vêm adquirindo como consequência do surgimento, ao lado da cultura do papel, de uma cultura da tela. Nesse exercício, a autora conclui que letramento é um fenômeno cultural e plural. Como movimento histórico e contemporâneo, revela-nos diferentes tipos de letramento ao longo do tempo e no próprio tempo vivido. Para compreender o que é ser letrado digitalmente, podemos nos basear na análise de confronto entre as práticas digitais de leitura /escrita com as práticas sociais quirográficas e tipográficas de leitura /escrita, citadas por Soares (2002, p. 146).

Assim, na cultura livre o letrado, de certa maneira, é conduzido para determinadas escritas e leituras. No caso dos letramentos digitais que ocupam o espaço específico da tela computadorizada, as relações entre escritor e texto, leitor e texto, entre leitor e escritor são condicionados, sobretudo, pela perspectiva dialógica destas relações.

2 A dança em cena na cibercultura livre

É perceptível que a dança, com suas várias nuances e abordagens, está presente no dilúvio informacional das multimídias e da internet, favorecendo uma leitura a respeito do corpo contemporâneo com suas escritas e dramaturgias. Surge então o corpo tecnológico emoldurado pelas telas de televisores e de computadores, articulado a *slow-motions*, *zooms*, hipertextos e conectado a outras inúmeras possibilidades digitais. Por isso, é confortável dizer que o texto em dança, na tela, é transmutado, dando lugar progressivamente a uma espécie de “hiperdança”.

Nesse sentido o letrado em dança, de certa maneira, é “condicionado” para determinadas leituras, e, na tela computadorizada, as relações entre escritor e texto; leitor e texto; entre leitor e escritor são condicionadas pela interface, sobretudo, pela perspectiva “caleidoscópica” dessas relações.

Lévy (1999, p. 157) leva-nos a crer, nesse caso, que a cibercultura contribui também para uma mutação na relação entre o saber e a sociedade, pois aquela suporta tecnologias intelectuais e realidades virtuais que ampliam, exteriorizam e modificam incontáveis funções cognitivas humanas como aspectos da memória, da imaginação, da percepção e muitas outras nuances do

3 Para Ferdinand de Saussure a matéria da linguística é constituída inicialmente por todas as manifestações da linguagem humana (SAUSSURE, 2006, p. 13).

intelecto humano.

Nessa perspectiva, no exercício de ampliar as questões sobre processos de letramento acerca da dança, perguntamo-nos: quais os impactos que o letramento digital tem sobre as técnicas corporais humanas? O que dizer sobre o corpo em dança, virtualizado na tela da televisão ou do computador?

Nessa esteira, podemos dizer que letramento é, por natureza, um conceito mais reflexivo do que explicativo ou definitivo, pois um letramento está diretamente relacionado com o uso que se faz do conhecimento de “letra”. Considerando que a linguagem é um fenômeno social, o ato de “ler” precisa estar estendido às práticas sociais humanas para que o sujeito consiga inserir-se em determinada cultura “letrada”.

Portanto, partindo do princípio que os computadores são os instrumentos de acesso à cultura digital e ao ciberespaço, é preciso ter claro que os mesmos são condensadores de diversas ações que extrapolam a leitura e a escrita, alcançando outras ações como ouvir músicas, assistir filmes ou espetáculos de dança, relacionar-se com amigos e até jogar jogos virtuais.

Portanto torna-se relevante uma compreensão mais geral, tanto dos limites e possibilidades de interação em ambientes digitais como da dinâmica das interfaces e sua estabilidade lógica. O letramento digital, no contexto da dança na “tela”, pode ser, ainda, um conjunto de ferramentas para explorar as relações entre o sujeito que dança e o destinatário dessa dança.

Na fusão entre as mídias e o computador, gráficos, imagens em movimento, dança, sons, formas, espaços e textos tornaram-se dados fixados naquela ferramenta tecnológica. Santana (2006) considera que tal fato reconfigurou as mídias e o computador como sistemas renovados em suas propriedades nas quais não se pode mais demarcar onde estão as partes pertencentes a cada sistema. Para a autora, “gráficos continuam gráficos, mas reconfigurados e diferentes daqueles outrora realizados com o nanquim no papel. O cinema ainda é cinema, mas reconfigurado e com outras particularidades, diferente do que os irmãos Lumière ou Edson criaram e viram” (SANTANA, 2006, p. 23).

Nessa perspectiva, o alfabetismo digital, como uma das portas de entrada para o universo da arte e, mais especificamente da dança na cultura digital, faz toda a diferença para o “acesso”, pois, da mesma maneira, a dança, na cultura digital, continua sendo dança; todavia, ela traz consigo um percurso de transformação do conhecimento marcado pelas influências das “novas tecnologias”.

Sobage (2006, p. 127-128) acrescenta que as artes desde sempre utilizaram algum tipo de “tecnologia” para a materialização de uma poética. Entretanto, é apenas no final do século XX, com o termo “arte-tecnologia”, no âmbito das tecnologias eletroeletrônicas, que aquela se torna presente, pouco-a-pouco, no cotidiano de um número também crescente de pessoas. Progressivamente, outros termos surgiram como, por exemplo, *arte digital*, *mídia arte*, *web arte*, *net arte* e outros que vão sempre carregar a problemática da arte, mas marcada pelas mídias e interfaces utilizadas.

Nessa perspectiva, para Sobage (idem, p. 129), alguns artistas enxergam, nos aparatos tecnológicos, possibilidades diferentes de exploração, percepção e utilização dos componentes técnicos com uma função poética. Uma imersão no conhecimento dos recursos tecnológicos é

uma necessidade, pois é na leitura de e no diálogo com o potencial desses recursos que surgem novas questões estéticas. Para o autor, “o mais interessante no contexto da arte-tecnologia é como os artistas utilizam os aparatos. A criatividade e os *insights* se fazem presentes nos processos pela busca de soluções poéticas” (p. 130).

Considerações Finais

No que tange o termo a dança no âmbito tecnológico, Santana (2006, p. 33) reporta-se à expressão “tecnocultura”, partindo da premissa de que tecno faz parte da cultura como a mente faz parte do corpo humano, já que a tecnologia carrega o pensamento e os vários sistemas conceituais. Para a autora, sob essa ótica, a relação do que parecia oposto - natureza e cultura - fica claramente exposta. Assim como o corpo que dança e a tecnologia que

trafegam neste caldo complexo da cultura em permanente desequilíbrio e transformação. Assim a dança com mediação tecnológica não deve ser considerada como uma inovação estilística de uma dança que utiliza as novas mídias de forma indiscriminada e ingênua, na forma de ferramentas facilitadoras ou decorativas. A dança com mediação tecnológica é uma manifestação artística que emergiu de um mundo 'irremediavelmente' aleatório (...) que nos permite compreender a relação ambiente-indivíduo como implicação mútua. Uma implicação que consolida a presença do computador no cotidiano e, portanto, modifica o corpo que lida com ele ao longo do tempo desse convívio. Portanto, não se deve perder a especificidade conectiva nele implicada, sob o risco de banalizar o que o distingue (SANTANA, 2006, p.33).

Desse modo, o espetáculo de dança no ciberespaço, e tudo o que o cerca, parece ser mais do que podemos prever ou imaginar e traz consigo todo um “contexto” cuja produção de sentido tem na interatividade com o meio digital um percurso instigante a ser percorrido e desvendado. Da mesma maneira, a presença da dança na cultura livre leva-me a pensar como esta tem nos afetado a partir da relação estabelecida na e pela tela do computador com as emoções, as percepções, as leituras e as avaliações apreendidas.

Para Spanghero (2011, p. 71), qualquer pessoa que tenha assistido a uma apresentação de dança tem uma experiência estético-cognitiva marcada na memória por diferentes registros e/ou textos (libretos, artigos, desenhos, gravuras, fotografias, vídeos e até mesmo sistemas computacionais, TICs, mídias e outros), e cada um, a sua maneira e de acordo com suas características, possibilita a continuidade da dança para além dela mesma ou do movimento na tela.

Supondo que as imagens da dança sobrevivem na cultura digital como textos e contextos digitais carregados de sentidos inscritos nos registros midiáticos, no âmbito da linguagem e da dramaturgia, podemos concluir que o discurso da dança reconfigura-se dinamicamente estabelecendo conexões com novos ambientes estéticos em que a interação entre o enunciador e enunciatário podem ser estabelecidas.

No âmbito específico da cultura livre, ainda é possível pensar que a dança e os letramentos digitais partes desse processo vão inclusive incidir numa percepção e numa leitura ampliada de corpo, de arte e de mundo.

Referências

ARAUJO, Honácio Braga. CREATIVE COMMONS E O DIREITO À CULTURA LIVRE: as licenças criativas frente às limitações do direito autoral na internet. <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/102>. Acessado em 07/01/2014.

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana. *Interação humano-computador*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BELMIRO, Angela. Fala, escritura e navegação: caminhos da cognição. In: COSCARELI, C.V. (org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DIMANTAS, Hernani. Linkania: a multidão hiperconectada. In.: LEÃO, Lucia (org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume, 2004.

GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

LESSIG, Lawrence. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. São Paulo: Trama, 2005.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A. e XAVIER, A. C. (orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p.13-67.

SANTANA, Ivani. *Dança na cultura digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2006.

SEDDA, Franciscu. Reflexões acerca do glocal: com base no estudo semiótico da cultura. In: *Matrizes*. São Paulo: USP. V. 2 N.1, 2008. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/190/321>. Acessado em 06/01/2014.

SOARES, Magda. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educ. Soc. Vol. 23. nº. 81. Campinas. Dec. 2002.

SOGABE, Milton. *Arte e tecnologia*. In.: LEÃO, Lucia (org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume, 2004.

SPANGHERO, Maíra. Tecnologia para entender dança: as notações coreográficas. In.: *Moringa*. João Pessoa: UFP, n.2, n.1, 2011. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/9987>. Acessado em 11/01/2014.