

LETRAMENTO DIGITAL, DANÇA VIRTUAL E INCLUSÃO DIGITAL*

Isabel Cristina Vieira Coimbra Diniz – Universidade Federal de Minas Gerais

RESUMO: De modo geral, podemos pensar o letramento digital como um fenômeno cultural e plural. Ao refletir sobre as habilidades necessárias para a prática de leitura e de escrita virtual, podemos perceber que o letramento digital possui várias abordagens ou “letramentos”. Nessa perspectiva o domínio do computador como tecnologia da escrita e leitura vai além da manipulação de seus instrumentos físicos (*hardware*). Por isso uma compreensão tanto sobre os limites e possibilidades de interação em ambientes digitais como da dinâmica das interfaces e sua estabilidade lógica se faz necessária, considerando que os computadores são os instrumentos de acesso ao ciberespaço. O objetivo desse artigo é fazer uma abordagem sobre a importância do letramento digital como fundamento para a inclusão do usuário, tendo em vista a dança no ciberespaço como objeto de interesse. Nessa perspectiva cremos que a Cultura Livre contribui para uma mutação na relação entre o conhecimento, o saber e a sociedade. Nessas relações instaladas por interfaces tecnológicas, sempre aflora um percurso gerativo de sentido ampliando, exteriorizando e modificando incontáveis funções cognitivas no enunciatário ou no destinatário. A semiótica é a via de acesso.

PALAVRAS-CHAVE: Dança. Letramento digital. Inclusão digital. Semiótica.

INTRODUÇÃO

Antes de mais nada, é preciso deixar claro que “Cultura Digital” não é a mesma coisa que “Cultura Livre”. Introdutoriamente podemos dizer que Cultura Livre é uma filosofia ou uma visão de mundo virtual que se posiciona para a acessibilidade de todos e, ao mesmo tempo, para um crescimento (técnico e filosófico) recíproco de todos os usuários. A Cultura Livre está associada à liberdade de ir e vir no mundo ciberespacial e da colaboração mútua tanto no desenvolvimento de *softwares livres* como na divulgação das ideias e princípios. Sua contribuição inicia exatamente na reflexão do que é e para que serve ser livre no ciberespaço e na sequência que tipo de contribuição a Cultura Livre pode trazer para o letramento digital no contexto da temática aqui abordada.

Grosso modo, a internet é um espaço em que a linguagem e a tecnologia se articulam em inúmeros desdobramentos de sentidos, significados e em letramento digital. Para isso, além de habilidades técnicas é necessário inclusive habilidade de análise e participação crítica

* Acesso ao registro da comunicação em Fórum: <<http://www.textolivre.org/forum/viewtopic.php?f=12&t=3854>>.

nos processos de interação mediados por tecnologias digitais. Para Dias e Novais (2009, p.6) tanto as habilidades motoras como as habilidades linguísticas são importantes para os letramentos digitais, compreendendo que para isso é necessário um conhecimento de abordagem sociocultural, aprendido através de práticas, vivências e outras experiências tecnológicas.

Nesse sentido o letramento digital, tendo em vista a dança na tela do computador, designa o estado ou condição que vive e interagem seres individualmente ou em grupos sociais, supondo que além do letramento em códigos de dança desempenham também um papel de organização desse estado. O letrado, em dança, de certa maneira é “condicionado” para determinadas leituras e, na tela computadorizada, as relações entre destinador e destinatário/enunciador e enunciatário são condicionadas, pela interface, sobretudo pela perspectiva isotópica dos textos dançados.

É perceptível que a dança com suas várias nuances e abordagens está presente no dilúvio informacional da internet favorecendo uma leitura a respeito do corpo contemporâneo com suas escritas e dramaturgias. Surge a dança tecnológica emoldurada pela tela do computador articulada a hipertextos, conectada à Cultura Livre e às inúmeras possibilidades digitais. Por isso nos aventuramos a dizer que o texto em dança na tela é transmutado dando lugar progressivamente à uma “hiperdança”. Mas como ter acesso a esse acervo ciberespacial, como lê-los e como compreendê-los? Quais os impactos que o letramento digital tem sobre o enunciatário da dança? O que dizer sobre a dança virtualizada na tela do computador?

O objetivo desse artigo é abordar a importância da Cultura Livre em relação ao letramento digital como um dos fundamentos para a inclusão digital do usuário tendo em vista a dança no ciberespaço como objeto de interesse. A semiótica francesa é a nossa via de acesso.

LETRAMENTO DIGITAL: A DANÇA NO CONTEXTO

Soares (2002) nos estimula a perseguir uma compreensão mais ampla de *letramento*, buscando um novo sentido que essa palavra e fenômeno vêm adquirindo como consequência do surgimento, ao lado da cultura do papel, de uma cultura da tela ou de uma *cibercultura*.

Nesse exercício, a autora conclui que letramento é um fenômeno cultural e plural. Como movimento histórico e contemporâneo nos revela diferentes letramentos 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, citadas por Magda Soares (2002).

Assim, o letramento em determinado contexto designa o estado ou condição 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).

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.

Lévy (1999) nos leva a crer que a cibercultura contribui inclusive para uma mutação na relação entre o saber e a sociedade, pois a mesma 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 intelecto.

Nesse contexto, as representações eletrônicas vão alterar e de certa forma ampliar inevitavelmente técnicas e saberes necessários para um desenvolvimento do letramento digital em que a curiosidade e a sede pelo desconhecido ou pelo desafio são peças fundamentais para um letramento digital sempre a se descortinar.

Com certeza o letramento digital está para além do manuseio, do desenvolvimento do saber eletrônico-digital ou da construção de *softwares*. Um olhar crítico voltado para uma compreensão dos impactos sociais tanto das tecnologias quanto da diversidade de linguagens sobre os sujeitos sociais precisa fazer parte da formação do indivíduo e dos inúmeros e específicos grupos letrados. Os letramentos nas suas imensuráveis instâncias não estão fora, mas incrustado na teia sociocultural interagindo com o mundo e no mundo desdobrando-se em linguagens auditivas, visuais, sinestésicas e espaciais, em diferentes tipos de produção, reprodução, *habitus* e difusão dos saberes.

Se pudermos dizer que “letramento” é por natureza um conceito que está diretamente relacionado com o uso que se faz do conhecimento da “letra” e que a linguagem é um fenômeno social, o ato de “ler” precisa estar contextualizado às práticas sociais humanas para que o sujeito consiga inserir-se em determinada cultura “letrada”.

É uma espécie de alfabetização. Soares (2002, p. 6) explica que o letramento designa o estado ou condição em que vivem e interagem indivíduos ou grupos sociais também letrados em determinado contexto, podendo supor que as tecnologias de escrita, instrumentos das práticas sociais de leitura e de escrita, desempenham um papel de organização e reorganização desse estado ou condição. A autora ainda afirma que o letramento não pode ser entendido como um fenômeno singular e homogêneo, por isso defende a necessidade de usar a palavra letramentos ao invés de letramento.

Assim, 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 uma espécie de estado sociocultural no âmbito virtual.

Não há uma “causa” material identificável para um estado de fato social ou cultural, mas sim um conjunto infinitamente complexo e parcialmente indeterminado de processos em interação que se auto-sustentam ou se inibem. (LEVY, 1999)

Considerando que os computadores são os instrumentos de acesso á Cultura Livre 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, se relacionar com amigos até jogar jogos virtuais. Para isso, além de habilidades técnicas é necessário inclusive habilidade de análise e participação crítica nos processos de interação mediados por tecnologias digitais.

Segundo Dias e Novais (2009), assim como para escrever na cultura do papel precisamos aprender a segurar o lápis, na cultura digital precisamos no mínimo saber como lidar com o mouse, o teclado e com os diversos elementos das interfaces gráficas tecnológicas. Nesse sentido, o computador e a cibercultura englobam diversas técnicas ou habilidades e competências diferenciadas para ler, compreender, escrever e interagir textos virtuais.

No âmbito da Cultura Livre de modo geral, a disseminação do saber, a ampliação e divulgação da diversidade cultural se dão através do uso de tecnologias que têm como princípio básico a liberdade, o acesso e o desenvolvimento mútuo da informação. Nessa perspectiva, a Cultura Livre é uma janela que contribui para o letramento digital do usuário e consequentemente para uma inclusão ou “conjunção” sócio-digital pautada na liberdade.

A dança virtual nesse cenário estimula e trás informações sempre novas ampliando as tecnologias e injetando no ciberespaço pesquisas e o conhecimento das inúmeras abordagens que a dança traz em seu bojo. Há, por exemplo, o contato com acervos raríssimos de vídeos/filmes que antes faziam parte de videotecas particulares e agora muitos filmes desses acervos estão publicados em diversos *sites* na internet possibilitando que muitos usuários possam até compartilhar mutuamente.

A SEMIÓTICA COMO FERRAMENTA DE ACESSO

Nesse sentido, torna-se necessária uma compreensão mais geral tanto sobre os limites e possibilidades de interação em ambientes digitais como da dinâmica das interfaces e sua estabilidade lógica. O letramento digital no contexto da dança no ciberespaço pode ser ainda um conjunto de ferramentas para explorar inclusive as relações entre o sujeito que dança e o destinatário dessa dança.

É nessa perspectiva que a semiótica surge como uma possibilidade de acesso quando explicita a linguagem e/ou cenas enunciativas e aponta para um caráter de regularidade na produção de sentido dos textos imagéticos na tela do computador.

No âmbito da internet o usuário vai se deparar com inúmeros “desafios” que vão desde como ligar o computador e acessar a internet até encontrar o objeto de interesse e fazer o uso

ou leituras cabíveis. Nesse universo de ações e compreensões encontramos na tela do computador inúmeras outras telas, hipertextos e hiperdanças, porque a cada *clic* tudo pode abrir outras janelas, cada uma com seu *design*, formas e conteúdos.

Faz parte da experiência do usuário da internet entender por meio de atos de comunicação muitas outras mensagens, no caso da dança, por exemplo, a mensagem do coreógrafo, do músico, do bailarino, da luz e do figurino. Mas não é só isso.

“Semioticamente” falando, a comunicabilidade de um sistema computacional é a propriedade de transmitir ao usuário as intenções não só do projetista de *software*, mas também do *designer* das páginas virtuais e os princípios que guiaram seu *design*. O objetivo da comunicabilidade dos sistemas consiste em permitir que o usuário, por meio da interação com a aplicação, seja capaz de compreender as premissas, as intenções e as decisões tomadas pelo projetista de um site ou página na internet durante o processo de *design*. No caso da Cultura Livre, a usabilidade e a comunicabilidade são diretamente proporcionais ao uso produtivo e criativo de *softwares* livres.

Em resumo, cada mensagem é composta por signos. Assim que o receptor recebe a mensagem, ele gera uma ideia daquilo que o emissor quis dizer e inicia o seu processo de compreensão.

Por outro lado, o usuário diante da tela do computador pode não compreender uma mensagem que aparece como resposta a alguma solicitação. O usuário descobre, por exemplo, que a opção Desfazer (Desfazer o que?) está disponível, mas ele não entende qual a ação que pode ser desfeita já que a única ação realizada tinha sido a de uma busca temática sem sucesso. Esta “comunicabilidade” falha deixa o usuário perdido, pois o discurso do sistema não satisfaz a necessidade em foco.

Para Barbosa *et al* (2010), um signo de interface é então codificado pelo designer visando comunicar sua intenção de designer aos usuários.

Por exemplo, ao representar a operação de “salvar o documento” por um botão com o rótulo Salvar e um ícone de um disquete, o designer espera que os usuários interpretem esse signo como “Clicando nesse botão, eu consigo salvar o documento” (BARBOSA *et al* 2010, p. 80).

Para os autores o processo de semiótica é fortemente influenciado pelo conhecimento prévio, hábitos e/ou experiência pessoal do destinatário, pela cultura em que este está inserido e pelo contexto em que o signo é interpretado.

Um sistema computacional interativo utiliza em sua linguagem um sistema de signos composto por um vocabulário, gramática e regras semânticas a fim de produzir uma comunicação. Essa linguagem de interface resulta da articulação entre o modelo de *design* e as estratégias para resolução de problemas que o usuário utiliza para compreender os enunciados na tela do computador.

Ao pensarmos sobre o processo de comunicação sob a perspectiva da semiótica, podemos tomar um texto qualquer como objeto de significação em que esta procura descrever

e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz, examinando seu plano de conteúdo concebido sob a forma de um percurso mais amplo que simula a geração de sentido. Importante ressaltar que para a semiótica, o texto resulta de um plano de conteúdo (o do discurso) estudado por meio do percurso gerativo de sentido com um plano de expressão (verbal, não verbal ou sincrético).

Bertrand (2003) aponta que a semiótica extrai uma parte importante de sua concepção de significação inspirada na fenomenologia e interessa-se pelo “parecer do sentido”, que se apreende por meio das formas de linguagem e, mais concretamente, dos discursos que o manifestam. É uma abordagem relativista de um sentido por vezes complexo, pendente nas tramas do discurso. O autor faz referência à semiótica considerando que:

Ela define o estatuto das formas significantes como um espaço intersticial entre o sensível e o inteligível, entre a ilusão e a crença partilhada, na relação reciprocamente fundadora entre sujeito sensível e objeto percebido, destacando-se no horizonte da sensação (BERTRAND, 2003, p. 21).

Barros (2011) complementa que essa comunicação entre o destinador e o destinatário ocorre mediante objetos de valor que circulam entre eles e os constituem como sujeitos *competentes* para que a comunicação seja significativa. Para isso esses sujeitos precisam ter qualidades modais (o querer ou o dever, o saber e o poder) e semânticas (valores e projetos que determinam a comunicação) decorrentes das relações históricas, sociais e ideológicas.

Hjelmslev (2006) adota os termos expressão e conteúdo para designar os fúntivos que contraem a função semiótica. Para ele:

A função semiótica é em si mesma, uma solidariedade: expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe necessariamente o outro. Uma expressão só é uma expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. Do mesmo modo, é impossível existir (a menos que sejam isolados artificialmente) um conteúdo sem expressão e uma expressão sem conteúdo. Se se pensa sem falar, o pensamento não é um conteúdo lingüístico e não é um fúntivo de uma função semiótica (HJELMSLEV, 2006, p. 54).

CONCLUSÃO

O plano de conteúdo de um texto é, nesse caso, concebido, metodologicamente, sob a forma de um percurso gerativo de sentido. O percurso gerativo vai do nível mais simples ao mais complexo, do mais abstrato ao mais concreto, num processo de enriquecimento gradativo. Trata-se dos três níveis: fundamental, narrativo e discursivo.

O nível fundamental é organizado a partir de uma estrutura ou oposição de sentidos pela marcação tímica (euforia/disforia ou positivo e negativo), orientada pelo processo de

transformação entre dois conceitos de mesmo campo semântico e contraditórios. Fontanille e Zilberberg (2001), citam o exemplo de amor e ódio. Ambos são sentimentos, mas se opõem.

No caso desta breve análise, as oposições semânticas são /inclusão/ e /exclusão/. Além disso, segundo a teoria semiótica Francesa, quando se aplica uma operação de negação a esses contrários, temos ainda os subcontrários, ou seja, a contraditoriedade /não-inclusão/ e /inclusão;/ /não-exclusão/ e /exclusão/. Nesse contexto podemos ter ainda a sobredeterminação tímica (euforia=positivo / disforia=negativo).

Na estrutura narrativa ou discursiva de um texto a ação não esgota a organização do percurso gerativo de sentido. Os “estados de coisas” estão lado a lado dos “estados de alma” vividos pelo sujeito. Portanto, um objeto modalizado como desejável pode levar o sujeito a experimentar emoções específicas que podem prolongar-se em outros efeitos passionais.

Sinteticamente, o estado passional de um sujeito pode estar relacionado a um objeto ou a um sujeito. Nessas relações, as paixões podem ser objetais ou intersubjetivas, podem ser vistas também como simples ou complexas.

Nessa perspectiva, o percurso gerativo de sentido textual pode promover no sujeito uma curiosidade passional, um excesso de /querer-saber/ justificando o tempo que esse destinatário se desliga de sua rotina para se envolver nos desafios do letramento digital para o acesso ao texto enunciado em dança na tela do computador. Matte (2002), nos dá uma pista:

Qualquer corpo precisa reter a atenção do destinatário a fim estabelecer uma relação enunciativa {XE “relação enunciativa”}: caso contrário, sequer se constitui a comunicação. [...] Não se trata de buscar descobrir a leitura específica de um indivíduo específico num momento específico, mas de encontrar no texto desse espaço que o texto abre à relação enunciatador/enunciatário (MATTE, 2002, p. 192).

De maneira geral, a pretensão aqui foi de buscar na semiótica uma possibilidade de melhor compreender o mecanismo dos percursos da interação humano-computador aliado ao significado do letramento e inclusão digital através da Cultura Livre.

É inegável que nas relações instaladas por interfaces tecnológicas, um percurso gerativo de sentido sempre aflorará ampliando, exteriorizando e modificando incontáveis funções cognitivas no enunciatário ou no destinatário da dança virtual. No entanto o letramento digital é uma estratégia indispensável para as relações de sentido entre enunciatador, enunciatário, destinador e destinatário.

Enfim, somos levados a crer que o entendimento nos diferentes níveis de apreensão textual pode gerar, no nível fundamental, por exemplo, um percurso de marcação tímica eufórica que vai da exclusão para a inclusão digital.

A Cultura Livre torna-se a grande responsável por permitir a aproximação entre desenvolvedores de *softwares* livres, pesquisadores, coreógrafos, bailarinos, Cias de Dança, os incontáveis conteúdos/abordagens da dança e a coletividade. Nesse contexto, o letramento

digital, é um fator imprescindível pela conjugação entre o usuário e a dança no ciberespaço.

Com certeza este é um tema que necessita de continuidade, aprofundamento e não resta dúvida que outras análises podem e devem ser realizadas.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, S.D.J; SILVA, B.S . *Interação humano-computador*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BERTRAND, Denis. *Caminhos da semiótica literária*. Trad. Grupo CASA. Bauru, SP: EDUSC, 2003.

DIAS, M. C.; NOVAIS, A. E. *Por uma matriz de letramento digital*. In: III ENCONTRO SOBRE HIPERTEXTO, 2009, Belo Horizonte. Anais. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2009. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehete/hipertexto2009/anais/p-w/por-uma-matriz.pdf>. Acessado em: 21 de agosto de 2010.

FONTANILLE, Jacques; ZILBERBERG, Claude. *Tensão e Significação*. Trad. Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Beividas. São Paulo: Discurso Editorial: Humanitas/FFLCH/USP, 2001.

HJELMSLEV, L. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

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

MATTE, A. F. *Vozes e canções infantis brasileiras: emoções no tempo*. 2002. 250 f. Tese (Doutorado em Lingüística) - Faculdade de Filosofia letras e Ciências Humanas/USP, São Paulo, 2002.

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