



Ensaio Iniciais Sobre os Processos Imersivos em Hipermídia: Recortes, Respostas e Jogos.¹

Allan Kozlakowski²

Professor do Centro Universitário Nove de Julho
Orientações do CNPQ: Pesquisador do Grupo Comunicação e Linguagens Audiovisuais, do Centro Universitário Nove de Julho

Resumo

O ensaio propõe discutir algumas evidências sobre as experimentações nos processos imersivos, especialmente sobre a retenção de assuntos de interesse e fundamentos das habilidades humanas no tratamento e na transformação dos materiais da natureza em suportes. Visando utilizá-los para registrar e comunicar a partir de recortes, dada a funcionalidade esperada do suporte, a utilização de tecnologias permitiu potencializar e produzir simulações de ambientes em estruturas digitais, configurando-as em perguntas e respostas, imprevisibilidades comumente encontradas apenas em diálogos. Enquanto recurso, determinadas permissões são essenciais para o processo de imersão nesses ambientes, pois fundamentam o próprio aprendizado humano em função do crescimento e amadurecimento para a vida. Enquanto ambiente simulacro, os projetos hipermediáticos devem compor sua estrutura visual a partir de imitações, aparências e semelhanças com o mundo, para estimular o imaginário do sujeito.

Palavras-chave

Comunicação; suportes; recortes; hipermídia; imersão.

Ensaio Iniciais sobre Processos Imersivos em Hipermídia: Recortes, Respostas e Jogos.

A compreensão dos recortes

Em seus pensamentos, o Homem sempre buscou a si próprio nas respostas dos outros, nos recortes que determinados assuntos, fatos ou situações exibiram em contrapartida à sua compreensão de mundo. Historicamente, enquanto valorização dos seus conceitos, mesmo quando a constituição dos grupos organizados caracterizava-se, embrionariamente, pelo que se imagina terem sido os sons guturais, anteriores às

¹ Trabalho apresentado ao NP 15 – Semiótica da Comunicação, do Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom 2005.

² Graduado pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professor orientador de Projetos Experimentais em Comunicação. Líder de Grupo de Pesquisa validado pelo Centro Universitário Nove de Julho. E-mail: allan@uninove.br.



palavras, as ações e reações sempre estimularam os seres. Nesse contexto, desde as representações pictóricas do Paleolítico até as composições matemáticas dos séculos XVII e XVIII, a história das teorias da comunicação, enquanto compreensão de processos, foi construída a partir do estudo de seus elementos visíveis, das pinturas expressivas encontradas nas cavernas aos algoritmos fundadores das equações lógicas. Essas imagens revelaram-se como verdadeiros tratados filosóficos da intenção humana em alcançar o outro, o ser semelhante ou o seu grupo de relacionamento, visando estender o próprio ser para além dele na tentativa de tornar seu mundo compreendido. Nesse sentido, como declarava Albert Einstein, para tal alcance bastam os sinais e figuras que podem ser reproduzidos ou combinados à vontade.

Na organização dos assuntos de interesse para retenção, enquanto comunicáveis, evidenciou-se a habilidade humana no tratamento e na transformação dos materiais da natureza em suportes, visando utilizá-los para registrar, inicialmente, imagens. Dada a funcionalidade esperada, em função do corpo social e sob necessidade da comunhão da espécie, essa utilização foi um salto importante na qualidade das representações do pensamento humano, especialmente quando somada à transformação dos recursos para amplificar aquilo retido, recortado. Da manipulação de pigmentos e tecidos para as artes intencionais, evoluindo para as atuais visitas virtuais aos museus, o fator qualitativo revelou-se fundamento para criação e utilização desses recursos, objetivando possíveis relacionamentos comunicacionais não imediatos, mas posteriores. Santaella (1997) considera que esse desenvolvimento e utilização estão diretamente relacionados ao caráter sensorial, principalmente ligados à visão e à audição, pois os processos efetuados pelas máquinas executam apropriações objetivas, pertinentes aos órgãos que representam, na tentativa de simular o mundo e os seus significados, sistematizando-os pela linguagem técnica.

Como exemplo, a fotografia pode ser considerada uma dessas apropriações, enquanto processo de recorte, uma escrita bidimensional e simuladora da habilidade de ler subjetivamente o mundo, posto que há em sua grafia um direcionamento, um ponto de vista. Intenciona conectar o mundo exterior ao interior, o do leitor ao do escritor, e admite objetivos originados pela subjetividade, a partir de uma janela expressa pelos procedimentos de recorte, quando socializa sua estrutura, apresentando como suporte algo tangível, a escrita do olhar do autor numa superfície. Desse modo, o papel - que



por sua vez representa o condicionamento dessa escrita técnica - objetiva e simula sua própria leitura, pois é espelho da linguagem específica e, ao mesmo tempo, recorte dedicado à exposição de um determinado momento. Da mesma forma, a partir do fonógrafo, consideraremos a significativa trajetória dos sons armazenados que possibilitariam, a partir de 1870, o desenvolvimento dos recortes das imagens em movimento com som.

Além da fixação para leitura posterior, os registros de imagem e som adquirem especial tratamento quando podem ser reproduzidos e manipulados por outras pessoas, sob outros aspectos e com objetivos diferentes daqueles iniciais em que o autor os fez surgir, em seu momento, sob o seu ponto de vista. As reproduções proporcionaram, sob as mais distintas faces culturais e informacionais, a expansão da comunicação em respostas nunca antes experimentadas, numa ampliação do conhecimento; e servem também aos estudos das experiências e pensamentos do autor enquanto recortes originais desse em outros momentos, em diferentes realidades e localidades. Isso materializa a ampliação da capacidade humana em produzir e reproduzir pensamentos e idéias, favorecendo novas leituras e compreensões. Essas questões relacionadas aos recortes para a transmissão de idéias e pensamentos, principalmente as direcionadas à exploração do conteúdo dos registros e à maleabilidade dos suportes, ganharam com o surgimento de máquinas com capacidades infinitamente superiores às das fotográficas e dos gravadores de sons iniciais.

As características dos recursos digitais favorecem um processo de comunicação, onde as prioridades voltam-se para as possibilidades – maiores ou menores - de um diálogo do ser com os sistemas de memória - entre a pessoa e a máquina, usuário e ambiente simulacro. Das evoluções da Ciência dos Fatos à compreensão da Indústria do Conhecimento (Mattelart, 2002), a dinâmica dos sistemas instala-se, como pensamento uníssono sobre uma matemática de zeros e uns e inaugura uma forte dimensão comportamental que originará a era digital, com a utilização de computadores pessoais nos processos de comunicação. Além disso, os recursos propostos podem envolver e dispor das características de vários meios de comunicação, tarefa impossível até o surgimento do computador com capacidades de desenvolver sistemas multimídia. Fato é que essa possibilidade aglutinadora recebeu maiores possibilidades e tornou-se



convergente, estabelecendo os primeiros parâmetros de resgate, caracterizando inter-relacionamentos entre pessoas envolvidas, autor e leitor, sistemas e mídias.

Assim, o computador pessoal ganhou potencial e foi interligado a outros, viabilizando estruturas para a simulação de ambientes, configurando-se em aberturas e fechamentos, imprevisibilidades comumente encontradas apenas numa conversa entre duas pessoas. A somatória do potencial do equipamento com as propostas conceituais gráficas e sonoras podem reproduzir situações interativas, entre computadores e entre sistemas, tratando diálogos entre autores de recortes e seus manipuladores, que por sua vez se transformam também em autores de novos recortes. Esse diálogo, nesses moldes, pressupõe padrões de interface e ambiente que possibilitam o contato, a compreensão e a exploração do processo de comunicação, valorizando a relação usuário e máquina na troca dos papéis entre autor e leitor da obra. Desse processo, extrai-se maior sentido do *feedback*, valorizando-o como a parte mais estimulante - e perceptível - do processo de comunicação em ambientes digitais. O foco do recurso passa a ser a interação entre os pólos do processo de comunicação. Seja pela dinâmica do sentir-se compreendido - sob os reflexos do eu num outro através da doação que complementa a falta do outro, ou pelos pensamentos e sensações multidirecionadas, pressuposto do pensamento humano, a interatividade é, portanto, a proposta que efetiva o processo.

Concomitante à informática, como dissemos, essa dinâmica de processos entre a técnica e a proposta do autor propõe uma série de recursos para que o caminho possibilite uma recuperação facilitada dos recortes armazenados, característica que reserva um lugar para o ambiente multimídia fora do senso estático dos outros meios de comunicação e, como reserva convergente, favoreça as sensações de interatividade. Encontramos aqui, portanto, o fundamento de cada um dos meios a serviço da dinâmica multimidiática, que passaremos; entretanto, esse ponto de convergência pode ser ampliado para a hipermídia, onde a complexidade pode ser explorada, inclusive, como ambiente em que as condições de recorte possam ser modeladas conforme a própria autoração.

A maior proposta dos ambientes hipermidiáticos fundamenta-se na proposta do ambiente, na forma como é representado o conteúdo e, principalmente, quando comparada aos outros meios lineares, pelo seu exclusivo permitir-se invadir multilinearmente em sua estrutura proposta. Além do avanço em permitir novas



considerações a respeito de sua estrutura, a “linguagem hipermídia agrega um conjunto de linguagens como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual e a própria cinematográfica” (Gosciola, 2003, p.35), fator que convida à experimentação. Esse convite tem objetivo de provocar uma série de sensações no receptor e requer desse outras tantas; esse receptor, ao contrário dos formatos concebidos única e exclusivamente para a recepção linear, passa a ser um agente, um organismo vivo dentro desse mesmo ambiente explorado, ambientado em múltiplas mídias e considerado a partir das construções e reconstruções de recortes. A partir das sensações de respostas, esse agente passa a sentir-se como um co-autor na exploração e na atualização que comanda dentro dessa mesma estrutura.

Compreender quais aspectos do ambiente hipermidiático favorecem à uma exploração curiosa, ao ponto de levar o inter-agente a sentir mais o que se manifesta à sua frente – enquanto imagem e som, texturas e formas, que o recurso técnico que operou essa manifestação, torna-se fundamental para nosso estudo. O sentido que relaciona essa entrada no ambiente diz respeito às possibilidades de imersão que o ambiente propõe, em todas as suas facetas e propostas de leitura. Evoluir numa hipermídia pressupõe uma leitura inicial, processo que estimule uma navegação pelos textos imagético-sonoros, e que argumente sobre as possibilidades de experimentar o que virá a partir de uma ação. A metáfora da navegação, termo incorporado às investidas exploratórias na Internet e nos arquivos hipermidiáticos em *compact discs*, concebe esse ato de descobrir a partir do momento em que pode existir uma revelação atrás da estrutura previamente disposta.

Jogar com a hipermídia

O jogo é um dos assuntos de maior amplitude no que diz respeito às disposições para a imersão do sujeito no ambiente hipermidiático. Essa disposição individual é fruto da formação pessoal, onde as conexões e identificações com o mundo exterior traçam os valores e esses relacionam o maior ou menor grau de atenção e disposição para os estímulos do jogo. A partir dessas identificações, todos adquirem seus pontos de vista do mundo através da lembrança-pensamento, que influencia sobremaneira no aspecto imaginativo e admite uma relação direta com a memória pessoal. Segundo Costa (2001), as crianças desenvolvem a os primeiros traços de memória e despertam seu caráter imaginativo em suas experiências com a mãe.



Uma das experiências mais marcantes da criança trata do jogo entre ela e a mãe, quando se desenvolve uma das principais manifestações de curiosidade e poder de realização, nas manobras do está-não está, onde o caráter lúdico, em momentos de alternância entre ausência e presença antecipam momentos. A representação da mãe ausente é construída no momento em que ela, estando presente, estabelece uma experiência compartilhada: a incorporação à memória da criança do vir a ser e do onde aparecerá a mãe (poder reaparecer)? Essa experiência compartilhada entre ambos desenvolve um sentido de jogo autorizado, como uma certa troca permitida numa relação equalizada pela lembrança de um outro que autoriza e é autorizado, fazendo valer a curiosidade daquilo que pode substituir (algo imaginado) enquanto o que está por vir ainda não retornou. Outro aspecto participativo desse início é o da acomodação dos limites e regras, dado que a experiência é sempre compartilhada, essencial ao crescimento dos seres humanos.

A permissão e a autorização, estruturas presentes nesses jogos iniciais, validam algumas das sensações obtidas nas experiências em ambientes hipermidiáticos, uma vez que seu caráter exploratório, condição e restrição para o ambiente, estimula à imaginação e, por isso, joga com a pessoa. Arlindo Machado (1997) afirma que as interações existentes num ambiente hipermidiático devem relacionar um certo tipo de adaptação coerente ao sistema, a partir do início do processo de relacionamento entre esse e o sujeito, durante a exploração. Essa disposição do jogar explorando o ambiente, mesmo que esse não seja um game, vem da formação da pessoa na pré-disposição para o credenciamento e, em certos casos, leva à uma série de exageros e, em alguns ambientes, até um certo tipo de hipérbole da pessoa.

Considerando esse preparo anterior como motivação, que por sua vez é determinada pelo tipo de ambiente e de público, a estrutura disposta serve para criar um alguém específico, credenciado para o ambiente, como no exemplo de alguns games. Ali, encontra-se claramente definida a importância dessas permissões - enquanto ato de jogar com os sistemas e deixar-se construir uma imagem a partir de suas respostas (saídas) - para o processo de imersão. As crianças, no caso dos games, incorporam personagens, criam expectativas diante das situações que estão por vir, validando o eu-personagem. A partir desse ritual inicial de escolha, mergulham nas possibilidades de alterar aquilo que é disposto na tela e envolvem-se no espaço virtual. É a construção do personagem para o espaço digital, sentido de hipérbole dele mesmo para o mundo



virtual, numa associação a um tipo precário de equilíbrio entre a lei sem lei do desejo e da ordenação, que Foucault (1992) observou como princípio de libertinagem.

Essa personificação aplicada como uma entre as várias escolhas de participação num jogo, sugere o termo avatar. Originário da mitologia Hindu, avatar é a representação da presença divina, onde os deuses utilizavam-se de um corpo temporário para conviver com os mortais durante determinado período. Avatare significa passagem para baixo, como na relação céu / inferno (acima e abaixo) utilizada pelas variadas religiões e realizadas através de imagens (ídolos manufaturados ou pessoas incorporadas). Na apropriação do termo para o jogador credenciado, podemos pensar num tipo de mascaramento, um processo de esconder-se algumas características pessoais, como por exemplo o rosto, que podem expor o sujeito. Tal processo age como ato facilitador para o credenciamento junto às propostas e expectativas da pessoa e atua também como fator encorajador, porque a pessoa pode projetar-se em outra pessoa, com capacidades sobre-humanas ou simplesmente outras capacidades mas, acima de tudo, pressupondo que a sensação indesejada não será sua e pode ser parada ou trocada. Podemos considerar também o avatar como uma fantasia.

Essa utilização favorece o entrar em outros (novos) papéis, podendo envolver uma experiência de travestismo cibernético (como na Internet), atuando como rompimento à algumas censuras, revolucionando por alguns instantes a visão das coisas. No ciberespaço essas máscaras tendem mais às relações de troca com caráter psicanalítico, no âmago das incompreensões pessoais referentes aos relacionamentos e troca de experiências no mundo, na sociedade entre pessoas e transferidas para o ambiente cibernético. Com uma função de válvula de escape do sistema social, as dissimulações para projeções pessoais nessas tentativas de rompimento são favorecidas pelos avatares. Exemplo disso são os games para adolescentes e adultos, nos formatos combate ou estratégia, sítios de locais virtuais de encontro (cafés virtuais), entre outros, que chamam o usuário para imergir em seus ambientes, permitindo as incorporações do eu-personagem e fazendo da utilização de avatares um ritual sofisticado.

São formas de relacionamento pessoal com o ambiente simulacro e, a partir dessas projeções, os fundamentos para a construção do ambiente hipermediático, em seus recursos visuais e sonoros, tendem a dois modelos básicos de imersão. Esses modelos



priorizam as sensações individuais e podem compor, após a definição do “quem”, os regimes a serem utilizados pelo usuário. As participações autorizadas dos presentes, autor e co-autor, são representações de caráter subjetivo que manifestam seu encontro a partir da experiência da linguagem, ponto de partida e apoio para a imersão. Foucault (1992), em sua abordagem sobre o ser da linguagem, relaciona a semelhança à forma e ao conteúdo, numa disposição em que o jogo autoriza a semelhanças entre os pensamentos e discursos no encontro do eu (subjetivações), portanto o outro, de maneira invertida e através da experiência da linguagem.

O primeiro dos regimes localiza o recurso técnico da câmera subjetiva. Essa aborda o ponto de vista do usuário, propondo um regime de imersão com forte apelo à sensação do olhar da pessoa. Sua participação bem como seus limites estão dispostos claramente dentro do campo visual, que pode ser modificado pelo próprio personagem, admitindo-se, ainda, que a pessoa mude de personagem durante uma experiência. O personagem em cena é o segundo dos regimes de imersão: insere o personagem na cena, no ambiente. Aqui encontramos o ritual de entrada de forma mais explícita, pois requer a formação estrutural (com base nos parâmetros ritualísticos) do inter agente para a cena. Essa estrutura (boneco/personagem/desenho) é uma metáfora do ciberespaço, que postula sobre o não lugar, um posicionamento virtual atribuído por uma identidade gráfica e de onde a comunicação com o ambiente se estabelece. Essas identidades gráficas são postulações de “eu” fictícias para as ações e interações dentro do ambiente. A identidade, ainda, pode ser realizada pela descrição física, alguns traços das características psicológicas do personagem e de um nome.

Nesse instante, atuam as forças da estrutura psíquica do sujeito, segundo as teorias lacanianas, onde predominam as sensações e experiências para a constituição da realidade. A partir desses estudos, segundo Costa (2001), Lacan orientou a passagem do Eu como uma proposta do narcisismo ao estágio de espelho onde provoca uma relação do Eu com o imaginário, uma outra do Eu com o simbólico e, ainda, outra, menos evidente, do Eu com o real. Essas concepções tornam-se fundamentais para o desenvolvimento das relações do sujeito com as suas próprias concepções pessoais, aprendizados sobre a noção de objeto e de fantasia. Portanto, o regime de câmera subjetiva em ambientes hipermediáticos pode propor a imersão do sujeito através das



sensações existentes no sistema significante para ele próprio, e que são motivadas pelas condições de entrada e rituais de deslocamento pelas áreas da hipermídia.

Uma das características predominantes nos ambientes hipermidiáticos é a sua formatação imagético-sonora, concebida nos moldes digitais em superfícies variadas e orientadas para permitir o passear pelo ambiente. Tomando-se como base essa característica, a concepção do jogar com a estrutura ambientada admite um andar pelos caminhos de forma nada intencional, sem qualquer julgamento pré-estabelecido, onde a co-autoria está sendo deflagrada, experimentada a cada momento. Essas concepções descrevem o conceito de construção conjunta, onde o usuário pode escrever seus percursos além dos locais – textos e texturas, construídos dentro do ambiente por suas macro-estruturas. Deflagra-se desse ato a sensação de tomar posse, de marcar simbolicamente o espaço ali simulado, em apropriações silenciosas e múltiplas desvendando o espaço do autor de maneira subjetiva, ao comando do usuário.

As texturas simuladas são a concepção criativa do autor e determinam os possíveis trajetos e suas possibilidades de relacionamentos múltiplos, favorecendo ao usuário conhecer o maior número possível de lugares do ambiente. Então, esse ambiente simulado e complexo pode ser visitado diante das possibilidades criadas e das reorganizações estruturais propostas pelo sistema, fundamentais para promover as sensações que levam à imersão, pois desenvolvem uma argumentação imagético-sonora com o fim de produzir efeito diverso daquele que nela se indica. Esses argumentos envolvem técnicas estruturadas na experiência humana e abarcam as memórias dessas experiências, num construir a partir das sensações despertadas e das repetições nesse trânsito entre argumentos, levando à revelação do próprio sujeito: "...o sujeito é aquilo que se faz conhecer do registro de sua experiência" (Costa, 2001, p. 33).

Essas sensações construídas dentro da exploração no ambiente simulacro são, na verdade, reconstruções que se processam na medida em que o usuário vai traçando o seu objetivo, seu sentido de direção pelo envolvimento com as texturas. Não é por acaso que essas simulações funcionam: às vezes, as pessoas encontram-se em situações semelhantes àquelas já experimentadas em momentos anteriores e, ao sentirem os cheiros, ao verem um elemento num contexto ou ao ouvirem ruídos, relacionam-se com esse tempo experimentado, com a memória que só faz sentido na subjetividade do seres.



O mesmo sentido pode ser encontrado no ambiente, ao perceber-se uma imagem, ouvir um efeito sonoro ou clicar num "link", enfim, perceber pela atenção que priorizamos, que tencionamos conhecer e, curiosamente, queremos experimentar.

Todos esses sentidos, principalmente os relacionados às experiências visuais, são motivo de estudos para a construção do ambiente, além de servirem como questionamento sobre o que deve ser avaliado para uma proposta de texturas visuais simuladas. Uma das indagações relaciona a estereoscopia como proposta de reconhecimento visual e, segundo Tânia Fraga (1997), essa teoria é conhecida desde a antiguidade: postula como a visão binocular se processa como informação no cérebro, mesmo sabendo-se que a captação da imagem por cada olho humano difere ligeiramente entre ambos. Disso resulta uma captação diferente para cada olho sobre o mundo observado, constituindo o fenômeno da paralaxe. Muitos autores, inclusive Leonardo da Vinci, estudaram o fenômeno sem conseguirem explicar a fusão binocular que o cérebro processa, pois tais visões são claras e não contém qualquer tipo de grau de confusão ou desfoque. Os estudos relativos à essa recepção, tomando-se a percepção da profundidade como elemento fundamental para a compreensão dos espaços, começaram a ser compreendidos durante a Renascença e formalizaram a representação gráfica da perspectiva, uma simulação utilizada até os dias atuais.

A partir desse período, as representações do mundo começaram a formar recortes bidimensionais que percebemos como similares às essas mesmas imagens através dos traçados e, principalmente, das imagens propostas pelas câmaras escuras (séc. XVI). O advento das câmeras fotográficas, de cinema ou vídeo, e seus desdobramentos tecnológicos digitais – através dos monitores de vídeo – propuseram uma imagem bidimensional ainda mais próxima à imagem de mundo, simulando o ambiente tridimensional, aumentando e refinando as capacidades de sentir-se representado em experiências vividas nas formas e profundidades dessas imagens. Entretanto, refletir sobre a percepção dos espaços visuais simulados em hipermídia requer a compreensão da cultura, do desenvolvimento emergente e de como tal desenvolvimento pode colaborar para a imersão, uma vez que todas as estruturas visuais, para causarem o impacto da curiosidade, requerem um mesmo antepassado visual.



As dificuldades técnicas de se orientar as simulações ainda são grandes. Mesmo a evolução nos processos de captação, manutenção e reprodução das imagens televisivas e fotográficas não foi capaz de contornar a situação de recorte bidimensional do mundo. O desenvolvimento de aparelhos estereoscópicos podem vir a possibilitar, com relativa qualidade, a imersão do usuário em composições computacionais para a simulação de ambientes na construção da proposta hipermidiática. O desenvolvimento desses instrumentos mediadores das entradas e saídas podem favorecer a sensação da tridimensionalidade perdida, estabelecendo uma outra ordem visual e a partir de novos modelos de visualização.

Enquanto ambiente simulacro, os projetos hipermidiáticos devem compor sua estrutura visual a partir de imitações, aparências e semelhanças com o mundo, para estimular a ponto de indagar o imaginário do sujeito. A expansão do conhecimento do sujeito dentro do ambiente, que explora e que se expande em conjunto, tende, na sua identificação com objetos e com as imagens propostas, a dar-se a partir de uma metamorfose e fuga do mesmo para o centro da proposta. Ali o sujeito se atualiza e se preenche nos atos da navegação de múltiplas possibilidades e identidades, pertinentes ao contexto exploratório e aos comandos atribuídos, dele para suas opções, em busca de respostas. Ainda que as identidades coabitem fora do seu amplo social e das respostas previsíveis, as máscaras preparadas para os rituais de entrada e permissão para o jogo podem romper com os estados permanentes de inibição e atingir o lúdico. O encontro do sujeito com o seu subjetivo permeia a condição do seu duplo em uma sensação quase orgânica, imaginativa e curiosa.

A imaterialidade dos virtuais ganha força no relacionamento proposto pelos ambientes hipermidiáticos quando entram em sintonia com as respostas perfeitas, dignas de não serem percebidas como entradas e saídas, mas como sensações. As interfaces que assumem um contato sensitivo, quase como uma órbita do pensamento do ser, colocam a complexidade como sensação instantânea, resposta esperada por uma identidade que se quer afirmar e se redescobrir a cada interação. O virtual que pode co-existir dentro dessas órbitas é, na verdade, um fluxo perpétuo e desordenado dentro das realidades expressivas, categorizado pelas múltiplas funções dos meios e das formas estruturais do ambiente. O pensamento visual não é uma ilustração ao acaso ou uma versão do pensamento verbal, mas processa-se de maneira única e, portanto, ganha estatuto de



expressão direta de um modo de pensar e compreender o mundo. Os novos modelos de ambientes hipermidiáticos devem compor modelos de simulação que direcionem as identidades, baseando suas propostas no alicerce digital, local tão amplo e permissivo às complexidades virtuais, onde os elementos visuais trazem consigo os desvendamentos recortados e transformados em experiências compartilhadas.

Referências bibliográficas

COSTA, A. Corpo e escrita: relações entre memória e transmissão da experiência. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DOMINGUES, D. org. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. in o homem e as máquinas (1); simulações estereoscópicas interativas (13); hipermídia: o labirinto como metáfora (6); São Paulo: UNESP, 1997.

FOUCAULT, M. As palavras e as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

GOSCIOLA, V. Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2003.

MATTELART, A. História da sociedade da informação. São Paulo: Loyola, 2002.