



## **Hipermídia: uma nova forma de produzir conhecimento<sup>1</sup>**

Bruna Barbieri Bariani<sup>2</sup>

Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.

### **Resumo**

Esta nova linguagem denominada hipermídia, amparada pela hermenêutica, questiona a metodologia científica, originária do Iluminismo, que estabelece a leitura e a escrita como únicas formas de diálogo com a academia. A hipermídia é uma linguagem que habita um ambiente digital e consiste em uma potencial ferramenta de produção de conhecimento ao oferecer a possibilidade de uma experiência estética de um conceito. A hipermídia é acima de tudo uma intersecção entre arte e ciência em busca da verdade e do conhecimento.

### **Palavras-chave**

hipermídia; digital; hermenêutica; produção de conhecimento

### **Introdução**

O Iluminismo despontado no século XVI e fortalecido no XVII desarticulou a “verdade” de qualquer subjetividade ou forma de arte. Ela deveria estar sujeita às regras do racionalismo cartesianamente representado pelo “método”. Houve uma dicotomia: arte, religião e cotidiano foram classificadas como “imaginação” (sonhos da mente) e ciência, política e moral caberiam na classificação de “estrutura do mundo” (o mundo tal qual é) (BAIRON; PETRY, 2000).

Neste contexto surgiu o preconceito de que qualquer interpretação escrita era mais digna de confiança do que qualquer outro meio comunicacional. Era o prenúncio de que as imagens estariam relegadas a meras ilustrações.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do programa Ciências da Comunicação da ECA-USP, email: brunabariani@yahoo.com.br



No século XVIII, esta discriminação tornou-se definitiva. Nesta época, o mundo ocidental rompia com a cosmologia religiosa e estabelecia definitivamente o valor da racionalidade e objetividade nas ciências da natureza e do espírito. A experiência estética e a subjetividade ficaram restritas às belas artes. Às outras áreas do saber foram destinadas a matriz verbal e escrita (GADAMER, 2008).

Estabelecia-se desta maneira uma espécie de “ditadura metodológica” em que a reflexão científica só poderia ser dada através da dinâmica leitura/escrita, desta forma, a ruptura entre ciência e arte foi inevitável.

Bairon (2005) relata que neste combate à metáfora e à linguagem imagética, a noção de sujeito, criada na História Moderna, foi destinada a um vazio de expressividades não verbais, “uma solidão que ainda está presente na margem da escritura científica, pois, ao ficcionar um sujeito abstrato, o Racionalismo não o constrói, dissolve-o” (BAIRON, 2005, p. 26). O autor ainda continua e transmite a essência da linguagem que trataremos aqui: “No contexto hipermidiático, enfrentamos tal questão com a máxima já pensada por Benjamin: nada a dizer, só a mostrar” (p. 26).

### **O que é hipermídia?**

Surgiu na década de 90 uma nova linguagem: a hipermídia, que tenta estabelecer novas formas de expressar o pensamento científico favorecendo os diferentes âmbitos da compreensão do homem.

De acordo com Santaella (*in* BAIRON; PETRY, 2000), o primeiro grande poder da hipermídia está em sua capacidade de hibridizar linguagens, processos sógnicos, códigos, mídias, sentidos receptores e sensorialidade global. Esta nova linguagem produz sinestesia na mesma proporção em que o leitor imersivo interage e coopera na construção dela.

Outra forte característica da hipermídia é armazenar e fluir informações e, através da interatividade, apresenta diversas versões possíveis de navegação devido a sua estrutura não sequencial, ou seja, *hiper*.



O terceiro grande poder esta da fluidez de sua arquitetura hipermediática: “através da exploração ou não desse potencial pode ser avaliado o teor criativo de uma produção hipermediática: a isomorfia do seu desenho estrutural com o conteúdo que visa transmitir” (SANTAELLA *in* BAIRON; PETRY, 2000, p. 9). Esta nova tecnologia digital permite explorar a complexidade das ciências humanas estudadas por áreas como a Hermenêutica, Fenomenologia, Semiótica etc.

“Hipermissão significa a integração, sem suturas, de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital”, sintetiza Santaella (*in* BAIRON; PETRY, 2000, p. 7). Segundo Bairon<sup>3</sup>, a hipermissão tem as seguintes características:

Estrutura não-linear; explora diversos níveis taxionômicos de compreensão; grande proximidade com o conceito de linguagem como jogo; sua estrutura híbrida (verbal, visual e sonora) possibilita um maior diálogo com as comunidades de tradição essencialmente oral; explora o princípio de que o resultado do diálogo deva ser uma elaboração de produtos que expressem o princípio da colaboração e resulta sempre na proposição da continuidade do diálogo, enfraquecendo a importância político-institucional da semântica conclusiva.

No decorrer do desenvolvimento de uma hipermissão é preciso atentar-se aos seguintes conceitos: imersão no mundo digital; exploração do acontecer da experiência; decorrência de uma leitura não linear; pesquisa e formação de fragmentos imagéticos que compõem as relações dos diversos níveis temáticos assim como a disposição taxionômica de todas as informações contidas na estrutura hipermediática (BAIRON, p. 35).

A estrutura metodológico-linear é composta por partes muito bem delimitadas em si mesmas e desta forma a composição do todo fica comprometida, porém, para Bairon, esta tradição precisa ser rompida em nome da totalidade aberta:

---

<sup>3</sup> Notas de aula da disciplina Teorias da Produção Partilhada de Conhecimento em Comunicação Digital: Comunidade e Universidade, ministrada por Sérgio Bairon, São Paulo, 2011.



Hoje já é possível demonstrar como é que o agir da compreensão desloca-se, frequentemente, do todo à parte e desta volta ao todo. A primeira consequência que se revela, fruto deste movimento, é a ampliação das unidades de sentido, compreendida e círculos concêntricos, ocorrendo assim, uma congruência de cada detalhe com o todo (BAIRON; PETRY, 2000, p. 45)

Esta nova linguagem denominada hipermídia é uma intersecção tão profunda entre o pensamento racional e a arte que chegam ao ponto de não ser possível discerni-los, ainda segundo o autor.

### **Produção de conhecimento em hipermídia**

Defensores da hipermídia no processo de produção de conhecimento, como Bairon e Petry (2000) questionam veementemente o uso da escrita como referência de capacitação individual e coletiva, uma vez que as habilidades de leitura subestimam a importância das demais experiências de compreensão, como por exemplo, a oralidade no ensino da criança, que revela-se importante no desenvolvimento de uma consciência da própria existência. “A partir daí, um grande número de questões que remetem à linguagem metafórica, à ruptura da linearidade, à valorização da oralidade cotidiana, etc. começou a tomar forma em nossas reflexões”, complementam Bairon e Petry (2000, p. 53), que enfatiza que no meio hipermidiático interpretação e ludicidade são inseparáveis.

Para o autor (BAIRON, 2005), o conhecimento visa convergir os saberes fragmentados dos cinco sentidos refutando a ideia originária do século XVIII de que a matriz escrita é a única forma de dialogar com a ciência.

Desde o século XVIII, desenvolvemos uma metodologia científica como matéria obrigatória em todas as ciências. Essa tradição elegeu a expressividade verbal (escrita e impressa) como única grande “representação” confiável de um pensamento reflexivo e de uma análise consequente. A essência do movimento analítico da escrita científica pode ser entendida por meio do estudo do processo de fragmentação dos objetos de pesquisa, da análise como consequência da formalização metodológica e da construção e aplicação de conceitos teóricos, problemas e hipóteses construídos durante a pesquisa (BAIRON, 2005, p. 19).

Bairon (2005) conclui que a imagem não deveria ocupar o mero papel ilustrativo.



Esse movimento [do século XVII], apesar de ter sofrido todo tipo de interferência filosófica e teórica, produziu e divulgou o conhecimento científico sempre a partir da escrita, delegando à imagem e às manifestações sonoras um patamar secundário à construção do conhecimento. As divisões institucionais entre arte e ciência nos dias de hoje ainda guardam essa tradição (BAIRON, 2005, p. 19).

Para os parâmetros atuais da metodologia, um texto científico deve apresentar: *corpus* teórico manifesto através de uma fundamentação conceitual, coerência temática que oriente precisamente a análise do início ao fim, estilo lógico-objetivo em relação ao objeto de pesquisa, fundamentação teórico-bibliográfica que sistematize conceitos em perfeito equilíbrio entre a interpretação referente ao objeto de pesquisa e o diálogo com categorias coerentes com a problematização, e, por fim, um raciocínio lógico-explicativo e analítico que indique domínio da escrita que é tão própria do método científico (BAIRON, 2005).

De encontro à tradicional metodologia científica mencionada acima, surge uma metodologia hipermidiática de caráter tão inovador quanto desafiador em termos institucionais, acadêmicos e epistemológicos (BAIRON, 2005).

O primeiro desafio, institucional, consiste na burocracia exigida pelas instituições de ensino para que um trabalho científico seja aceito. Política esta que pouco favorece o acesso e a divulgação dos estudos elaborados.

Ainda neste início de século XXI, é exigido o cumprimento de créditos em cursos, a participação em encontros científicos, a contagem de créditos em publicações impressas e, por fim, o desenvolvimento da pesquisa que, em média, no mínimo, deve conter uma centena de páginas para a dissertação de mestrado e 250 para a tese de doutorado. Apesar de esses limites de páginas não estarem expressos em nenhum manual, sabe-se, como que consuetudinariamente, que estas são dimensões de escrita plausíveis para ambas as categorias de produção científica *stricto sensu*. [...] Após a defesa, os trabalhos seguem para o Banco de Teses das Universidades, no qual a grande maioria permanecerá sem virar publicação, apesar de ter recebido o aval da comunidade científica (BAIRON, 2005, p. 21).

Porém, o segundo e maior impasse está presente no corpo docente das instituições, que tem uma assídua necessidade de atualização tecnológica e pragmática, ainda que não encontre muitos incentivos para abraçar esta nova didática que exige pelo menos três desafios:



O processo de criação e manifestação multimidiática de conceitos refletidos (em um movimento de expansão da relação tradicional leitura/ escrita na direção de uma relação que poderíamos identificar em um primeiro momento, como leitura/ reflexão multimidiática), a programação em *software* de autoria como uma nova “escritura” e o consequente oferecimento não linear/ interativo para o usuário consumidor do pensamento científico, ainda que no interior do público acadêmico estritamente interessado por determinado tema (BAIRON, 2005, p. 21).

A leitura multimidiática é uma linguagem originária da revisão metodológica, que visa reconectar arte e ciência objetivando uma reflexividade através de explorações hipermidiáticas conceituais. Não se trata aqui de uma concepção que menospreza a escrita, mas de um conceito que acredita na associação do pensar científico com produções artísticas, sonoras e visuais. Bairon (2005) defende que a sonoridade presente em ambientes hipermidiáticos deve explorar a relação entre criação e conceito. O ruído, por exemplo, revela a incompletude, variações, não linearidade e a ausência de rígidas divisões no cotidiano do homem.

É imensurável o desafio de criar, produzir e também compreender “imagens, vídeos e áudios em formatos híbridos, como expressividades da relação entre teoria e objeto de pesquisa” (BAIRON, 2005, p. 22). Porém, também se acredita em uma nova dimensão epistemológica que a hipermídia abre sob o amparo da hermenêutica.

Bairon (2005) relata que é preciso que haja o enfrentamento de: uma rearticulação entre arte e ciência; construção de ambientes dialógicos não lineares, interativos, de subjetividades interconectadas e abertas a intervenções, além das implicações filosóficas na adaptação deste novo conceito que abandona o método da escrita como a única expressividade do pensamento científico.

### **Construindo e compreendendo a hipermídia**

Diante da estrutura interativa da hipermídia, o usuário passa a ser coautor uma vez que dita o próprio percurso no jogo. Sua principal fonte de interação são os atalhos, que são representados pela ferramenta de “busca”, sons, imagens, cores, formas etc. (BAIRON; PETRY, 2000).



As imagens na hipermídia superam a mera ilustração e são fatores fundamentais da circularidade e reticularidade da compreensão (BAIRON; PETRY, 2000). Esta última pode ser dada através do equívoco, inclusive, uma vez que este é tido como resultado de multiplicidade de vozes, diferentemente da metodologia científica. “Num sistema de hipermídia, o equívoco pode ser compreensão, na mesma proporção em que a dispersão não subverte a compreensão” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 55).

Durante a construção de um roteiro hipermidiático fica claro que o espaço só pode ser medido virtualmente, uma vez que não se trata de uma localidade, mas sim de uma referência (BAIRON; PETRY, 2000). Na hipermídia não há espaço para a metodologia, pois ela vai além. A repetição característica desta nova linguagem não tem caráter redundante, pois compõe “aquele prazer que aprendemos quando criança e ficávamos pulando uma poça para lá e para cá – o gozo do vaivém, a vitória da escolha” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 64).

A hipermídia tem como valores a imortalidade do inacabado, o não dito, a falta, a dinâmica do diálogo, a cooperação, a interatividade, o ordinário etc. A compreensão na hipermídia tem um forte caráter subjetivo:

Nomeamos ser a experiência com a hipermídia um profundo exercício palinódico de compreensão, no qual o desdito sempre acompanha o dito. Algo só pode se transformar em compreensão porque esconde um universo de sentidos não revelados. A compreensão na hipermídia é, essencialmente, uma presença feita de ausência (BAIRON, 2000, p. 65).

### **Experiência Estética**

A experiência estética é primordialmente uma busca pela verdade, sendo que esta última se dá principalmente pela arte, de acordo com Kant (1911 apud BAIRON; PETRY, 2000, p. 28).

Uma vivência estética contém uma experiência inacabada e inacabável com o mundo. Seu sentido torna-se infinito, porque representa um todo e, não, a unidade de um processo aberto. Temos, então, na obra de arte, uma habilitação plena da significação simbólica da vida, tal como podemos encontrar igualmente em toda vivência. Todo encontro com a linguagem da arte é um encontro inconcluso, e faz parte do próprio acontecer da obra de arte a busca da verdade, assim como nas ciências do espírito (BAIRON; PETRY, 2000, p. 29).



A hipermídia, como uma nova forma de produzir conhecimento, é amparada pela hermenêutica que em favor da essência da compreensão questiona o objetivismo metodológico cartesiano-iluminista. As construções hipermidiáticas têm em sua arquitetura a não submissão à metodologia euclidiana linear uma vez que sua arquitetura possui três dimensões e não mais duas. A modelagem 3D origina um mundo virtual no qual cada superfície é revestida de texturas que carregam conceitos implícitos. Produzir uma textura-conceito que se relacione com a tela-conceito faz com que a significação simbólica da hipermídia seja redobrada. Esta obtenção da textura-conceito é um primeiro momento de imersão. A segunda etapa refere-se ao encontro do objeto 3D com sua textura conceitual, o que impulsiona o leitor-intérprete a uma navegação de sentidos e significados diversos (BAIRON; PETRY, 2000).

A hermenêutica defende ser a experiência estética a forma essencial de imersão do mundo, de modo que toda inauguração conceitual deveria ser feita através da experiência estética, ou seja, é preciso experimentar o conceito antes de entendê-lo formalmente.

O método tentou trilhar um caminho à verdade, seja através do cartesianismo, estruturalismo etc., e a subjetividade, que carrega consigo valores e vivências individuais, foi separada da ciência, o que para Gadamer (2008) é um grande equívoco que limita a compreensão.

A historicidade estética do juízo não se dá de forma objetiva e cartesiana, mas sim, através do estranhamento, questionamento, interação e decisão mediante as opções expostas naquela habitação que deve ser propícia ao desvelamento. A indagação inicia-se quando algo nos interpela e coloca em suspenso os pré-juízos, ou seja, é o estranhamento que direciona ao questionamento: “Nesses momentos de navegação, a totalidade da suspensão de todo pré-juízo ocorre através da pergunta, que tem sua essência no abrir-se e manter-se aberta às mais variadas respostas” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 46).



## Jogo

O jogo é a *mimesis* do agir cotidiano: seguem-se regras da sociedade, criam-se memórias e estratégias que direcionam abordagens e atitudes. Constitui a ação fundamental do cotidiano de fazer percursos e descobrir o que está por trás de cada objeto, ou seja, simulação/dissimulação. A falta é seguida pela busca e é nesta dinâmica que habita o jogo, a repetição e o gozo (BAIRON; PETRY, 2000).

“A compreensão depende de sua infinitude para existir como interação e tem uma de suas expressões mais essenciais no jogo que se revela na obra de arte, caminho mais propício à verdade” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 43). Para o autor, o jogo da obra de arte revela toda e qualquer verdade através da experiência estética o que indica que arte e verdade são inseparáveis. A arte é o extremo do jogo, pois impulsiona a trajetória reticular-circular da compreensão (BAIRON; PETRY, 2000).

Entendemos que o encontro desta trajetória reticular-circular da compreensão com o virtual-digital revela a ação da cadeia de significantes que mora no cronotopos cotidiano, e sua velocidade é a da descoberta e a da repetição do ser do jogo. As telas, as locuções, as animações, os ambientes, as texturas etc. não só oferecem uma habitação conceitual do mundo que cerca nossas reflexões, como também redefinem a imersão a cada nova navegação. A cadeia de significantes ficará exposta quanto mais as relações alcançarem as unidades de sentido que compõem os hipertextos (BAIRON; PETRY, 2000, p. 48-49)

Não é a linguagem que habita o ser, mas sim o contrário, a linguagem é a casa do ser e, se o jogo é, na verdade, um ser jogado, logo o jogo trata-se de um jogo de linguagem (BAIRON; PETRY, 2000). Os elementos digitais e virtuais favorecem a imersão de conceitos de modo que o navegador consiga experimentá-los.

O questionamento é um dos pilares do jogo e cada indagação busca saciar-se. A interatividade neste ponto oferece possibilidades de caminho e construção ao invés de fornecer uma espécie de habitação já finalizada. “Interativo é o sistema que se abre e nos recebe, como uma construção arquitetônica nos recebe” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 51)



A hipermídia permite o usuário construir uma habitação na qual as verdades vão se desvelando através da interatividade e da experiência estética. Sendo que para ser capaz de interagir, é preciso ser capaz de superar o cartesianismo: “jogar é ser jogado”<sup>4</sup>.

Quando imersos num mundo, sempre caminharemos num percurso que ninguém caminha e realizamos uma interatividade que acontece muito próxima da definição de conversa (*Unterhaltung*), pois nada é mais representativo no mundo interativo do que o diálogo (BAIRON; PETRY, 2000, p. 52).

Assim como o caminhar cotidiano, o percurso hipermidiático nos leva a um estado de imersão que favorece o usuário a jogar:

O modo natural do caminhar é o estar-distraído, e ser absorvido em e por. Se o caminhar distrai e ao mesmo tempo faz com que o sujeito se lance ao processo de imersão em si mesmo, o jogar é fundamental para o ser jogado, durante todo o processo de interação hipermidiática que fornece uma nova estrutura que, se assemelhando a algo já posto, renova e, concomitantemente, ratifica o mundo em volta (BAIRON; PETRY, 2000, p. 68).

### **Considerações Finais**

Não se trata aqui de uma aversão à metodologia científica que dialoga com a leitura/escrita. A relevância, praticidade e usufruto desta são reconhecidas, porém sofrem de incompletude no âmbito hermenêutico.

O homem e seus pensamentos não são limitados ao sistemático cartesianismo. Ele é *hiper*: pensa, reflete, deseja e aprende de forma dinâmica e não linear. Também não é alheio aos seus cinco sentidos, ao contrário, ele os vive diária e intensamente em cada experiência cotidiana. O homem é um ser complexo, não linear, aberto a intervenções e a caminhos sugeridos e é o resultado de experiências vivenciadas. Assim é elaborada a hipermídia, que é na verdade uma grande obra de arte impregnada de subjetividade, jogo, simulacro, equívoco e infinitude de compreensões em busca da verdade

Os valores e conhecimentos do autor de uma obra de arte não servem de limitação às verdades reveladas [...]. A forma como a verdade é

---

<sup>4</sup> Notas de aula da disciplina Teorias da Produção Partilhada de Conhecimento em Comunicação Digital: Comunidade e Universidade, ministrada por Sérgio Bairon, São Paulo, 2011.



revelada pela obra de arte deve ser apreendida pelo modo de ser da utilização das novas mídias digitais em sua versão hipermidiática. A obra de arte não pode ser em si, não pode ser compreendida em seu ser-no-mundo metodologicamente. Os juízos ontológicos que cercam a obra de arte devem ser os mesmos a cercar as produções reticulares na hipermídia, tendo como o juízo fundamental o fato de que a linguagem revela a essência histórica de nossa finitude (BAIRON; PETRY, 2000, p. 31)

Santaella (*in* BAIRON; PETRY, 2000, p. 13) sintetiza: “A hipermídia está aí como um desafio não apenas para a produção de ensaios artísticos, mas para integrar, sem suturas, a incompletude da reflexão teórica e conceitual ao sonho de completude do estético e sinestésico”.

Nenhum desafio relacionado a esta nova linguagem é aqui ignorado, mas sim, encorajado. Assim como houve o processo de adaptação à metodologia científica desde o século XVI ao XVIII, se fazem urgentes e possíveis neste século XXI as realizações hipermidiáticas no âmbito da produção do conhecimento. “Em outras palavras, ainda temos de aprender a programar como um dia tivemos de aprender a ler e escrever cientificamente” (BAIRON, 2005, p. 24).

## Referências bibliográficas

BAIRON, S. **A comunicação nas esferas, a experiência estética e a hipermídia.** *Revista USP: Cibercultura*, São Paulo, n. 86, p. 16-27, jun./jul./ago. 2010.

\_\_\_\_\_. **Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital.** Porto. In: *Cibertextualidades*, 1(1). Porto: UFP, pp. 53-106, 2006.

\_\_\_\_\_. **Texturas Sonoras: áudio na hipermídia.** São Paulo: Hacker Editores, 2005.

BAIRON, S.; PETRY, L. C. **Hipermídia: Psicanálise e história da Cultura.** São Paulo: EDUCS/Mackenzie, 2000.

GADAMER, H. G. **Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.