

Hipermídia: a permanente trama ao conhecimento¹

Bruna Barbieri BARIANI²

Sérgio BAIRON³

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

Resumo

A hipermídia com sua ampla e complexa trama desafia os paradigmas da comunicação e da compreensão tradicionais no interior da produção de conhecimento. Esta forma de manifestação da linguagem altera, nos âmbitos mais profundos, as possibilidades de gestão e interação da informação. Com intuito de aclarar este conceito de hipermídia, o presente artigo objetiva analisar a rede teórica e pragmática que ampara tal linguagem, como um conjunto de aberturas interativas e permanentes ao usuário e ao conhecimento. A metodologia utilizada baseou-se numa sistematização bibliográfica e na descrição de experiências com a construção de hipermídias.

Palavras-chave

Hipermídia, hipertexto, conhecimento, linguagem palinódica, não linearidade.

Introdução

As novas e antigas tecnologias se influenciam e cultivam uma relação de respeito e rivalidade, afirma Landow (2009). A linguagem falada, em sua missão de transmissão de conhecimento não deixa de reduzir e distorcer a experiência vivida. Emissores e receptores devem estar presentes no mesmo lugar e ao mesmo tempo e embora esta seja uma exigência limitadora, Metz (apud LANDOW, 2009) aponta que muitos preferem a presença física do interlocutor à reflexão e abstração proporcionadas pela escrita. Este meio, por sua vez, cambia a presença e a simultaneidade pela comunicação dessincronizada que favorece a conveniência do receptor, bem como sua meditação.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA – USP) e integrante do CEDIPP (Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada – ECA/USP).

³ Livre-docente pela ECA-USP e Coordenador do CEDIPP (Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada – ECA/USP).

Desde a invenção da prensa, a tecnologia da informação ocupou-se de criar e propagar informações em um formato estático, o que permitia que o conhecimento transmitido antes oralmente pudesse agora ser repassado a diferentes leitores em locais e tempos distintos. Esta nova dinâmica revolucionou a pragmática da educação que passou a desenvolver uma cultura científica e humanista pautada pela possibilidade de debate de detalhes e peculiaridades de textos (LANDOW, 2009).

No século XIX, a chamada “prensa de alta velocidade” (LANDOW, 2009, p. 61) teve fundamental papel democratizante ao criar e distribuir múltiplas cópias de texto ao invés de restringi-lo, como acontecia na época do manuscrito. Em contrapartida, tal organização hierárquica e linear, típica do texto impresso nem sempre coincide com as necessidades individuais de cada leitor. Para tanto foram inventados os capítulos, números de páginas etc. como forma de melhor direcionar o indivíduo de acordo com seus próprios interesses.

A última e grande mudança da tecnologia da informação foi a tecnologia digital. A escrita e suas marcas físicas sobre uma superfície são substituídas por códigos eletrônicos. O computador, aparato fundamental para esta mudança do tátil ao digital (BAUDRILLARD apud LANDOW, 2009) foi criado na década de 40 com objetivos militares, principalmente como ferramenta de cálculo. Todavia, os pioneiros da IA (inteligência artificial) viram no computador um potencial manipulador de símbolos, como a escrita. Na década de 70 surgiram os primeiros processadores de textos e nos anos 80 foram desenvolvidos e colocados no mercado os computadores de mesa. Atualmente, o computador vai além do processamento de textos e consolida-se também como um capturador e editor de imagens.

Bem como o advento da fala, da escrita e da prensa móvel, a hipermídia não passará despercebida devido aos novos paradigmas que implica à comunicação e ao conhecimento. Trata-se de um amplo conceito e uma rica linguagem na qual a grande complexidade é proporcional aos seus benefícios à produção do conhecimento.

Hipermídia: uma trama sempre em mutação

Em 1933 Paul Otlet idealizou o livro televisionado que deveria consolidar a união de filmes, imagens, sons e textos para todo o planeta. Era a denominada “cidade mundial” (BAIRON, 2011). No ano de 1945 Vannevar Bush (em seu projeto “Memex”) apontava a

urgência de classificar de maneira fragmentária o conhecimento por associações, ou seja, era mais importante que fosse privilegiada a ligação dos conteúdos afins do que a sequência lógica das informações (BAIRON, 2011). Ele dizia que mediante a “explosão da informação”, tornava-se necessário um sistema de máquinas de processamento de informação mecanicamente conectadas. Para o autor, não havia nada de mal em categorizar, todavia, tais sistemas tem pouca longevidade e não são compatíveis com o funcionamento da mente humana.

Os termos “hipermídia” e “hipertexto” surgiram em 1965 por Theodor Nelson para “designar uma nova forma de mídia que utilizava o poder do computador para armazenar, acessar e expor informações em forma de imagens textos, animações e som (COTTON, 2000 apud PETRY, A. S., 2009, p. 142)”. Nelson se referia a uma estrutura formada por blocos de texto não sequencial na qual o leitor tenha a liberdade de eleger interativamente o seu próprio itinerário. O mesmo autor esclarece que o termo “interativo” é utilizado para indicar que o usuário tem o poder de intervir em um processo, ou seja, não se trata simplesmente de produzir um efeito, como acender uma lâmpada, mas de uma ação capaz de alterar percursos e sistemas (LANDOW, 2009).

Bush dizia que ao sujeitar-se a uma ideia, o homem imediatamente cria associações criando uma ampla, complexa e não linear trama. O projeto Memex surgiu exatamente com este intuito: de se aproximar do funcionamento do cérebro do homem propiciando um sistema de fácil busca e arquivamento de livros e documentos. Além disso, o programa permitia o usuário incluir notas e comentários. Bush via a necessidade de anotação de ideias durante a leitura e, desta maneira redefiniu o ato de ler, como um processo ativo (LANDOW, 2009). Memex de Bush foi responsável pela introdução dos termos “link”, “conexão”, “trajetos” e “trama” que garantem a abertura às demandas de cada leitor.

Bush desejava substituir los métodos esencialmente lineales que habían contribuido al triunfo del capitalismo y del industrialismo por algo que, em esencia, son máquinas poéticas; máquinas que trabajaran por analogia y asociación, máquinas que capturarán la brillantez anárquica de la imaginación humana. Todo ello de la impresión de que Bush consideraba que la ciencia y la poesia obran basicamente de la misma manera (LANDOW, 2009, p. 37).

Jackes Derrida, Theodor Nelson, Roland Barthes e Andries van Dam (apud LANDOW, 2009) defendiam o abandono de qualquer sistema conceitual baseados em noção de centro, hierarquia e linearidade e a substituição deste por algo multilinear, com nós, links e redes.

Landow (2009) deixa claro que utiliza os termos “hipertexto” e “hipermídia” sem distinção, visto que o segundo, ao incluir informação sonora e visual, apenas estende a noção do primeiro. O autor também esclarece que o hipertexto implica em um texto composto por frações de texto (tais fragmentos são denominados lexias) e por “enlaces” eletrônicos (links, ou seja, índices por associação) que se conectam entre si. *“De este énfasis de Derrida en la discontinuidad proviene el concepto de hipertexto como un extenso montaje, lo que en outro lugar denominé ‘metatexto’ y lo que Nelson llama ‘docuverso’”*, afirma Landow (2009, p. 87). Por montagem, ele entende uma estrutura entrelaçada com fios que podem atar-se ou desatar-se livremente.

Roland Barthes é muito lembrado por Landow (2009) ao propor a formação de uma espécie de blocos de palavras ou imagens, interligados eletronicamente por meio de múltiplos trajetos abertos e sempre inacabados. Neste contexto, as redes são de suma importância uma vez que garantem que nenhum texto se imporá sobre outro. Landow também indica o livro como texto em rede, visto que nele as fronteiras nunca estão totalmente definidas devido às várias referências a outras obras. Landow (2009) categoriza as redes em quatro tipos.

O primeiro consiste em uma espécie de texto eletrônico equivalente ao impresso, todavia conectado eletronicamente, ou seja, quando o documento é transferido para um hipertexto, ele se torna repleto de nós e lexias e compõe um dos tantos blocos unidos por uma rede de links e tramas. A segunda categoria de rede pode ser resumida pela Web: um conjunto de lexias no qual os limites em constante mudança dos documentos se convergem e compõem um hipertexto.

O terceiro tipo de rede trata de uma estrutura física que garante o funcionamento de um sistema eletrônico que integra diversos computadores: cabos e conexões físicas. Por fim, Landow categoriza rede baseado na teoria crítica, ou seja, trata-se de um sistema permanentemente aberto, no qual os términos estão em constante mutação e expansão. Landow ainda nos lembra que Foucault indica que o pensar atua como uma rede, que tende simultaneamente aproximar ideias e opiniões contraditórias. A rede, para o autor, é um fenômeno capaz de interconectar diversas taxonomias, observações e interpretações a principio contraditórias. Pagels (apud LANDOW, 2009) complementa tal definição afirmando que, pelo fato de a rede não ter uma central executiva supervisora, a interação das aparentes contradições é favorecida.

O hipertexto oferece a possibilidade da formação de um sistema amplo e completo. Por exemplo, um artigo impresso possui diversas referências, mas caso este mesmo artigo fosse

trabalhado em formato hipertextual, cada referência abriria a possibilidade de acesso à outra obra através de links, o que geraria um sistema muito mais completo e complexo do que o artigo em si. O importante é o leitor transformar-se também em produtor de texto, uma vez que o hipertexto permite associação de dados, anotações próprias e a criação de trajetos aleatórios neste contexto de conteúdos afins. Um sistema hipermediático completo oferece o mesmo entorno tanto ao leitor, quanto ao autor, ou seja, o primeiro poderia rebater o texto do segundo. Ainda que o leitor não pudesse modificar o texto do autor, ele teria a liberdade de fazer suas próprias anotações e uni-la ao documento original. Esta é a grande diferença do leitor do hipertexto para o do texto impresso: o primeiro não quer ser mero espectador e adota uma postura ativa ao não aceitar as limitações do impresso através da inclusão de um texto próprio ao documento. Landow (2009) afirma que em um futuro não tão distante, todos os textos estarão conectados eletronicamente.

O autor define dez tipos de links (*enlace*). O primeiro, mais simples, é unidirecional de *lexia* a *lexia*. Apesar de simples, pode ser prejudicial ao leitor que o acessa, pois ele não tem ciência de qual será o destino do link e não tem possibilidade de acessar o trajeto de retorno.

A segunda maneira de *enlace* é a bidirecional de *lexias*, ou seja, é semelhante à anterior, todavia, permite que o usuário faça o caminho de volta. Em terceiro, temos o *enlace de fio* (*string*), ou seja, uma palavra ou frase é ligada a uma *lexia*. Trata-se de uma espécie de link bastante intuitiva uma vez que ao clicar sobre a frase ou palavra, o usuário tem a indicação de que será levado a maiores informações sobre aquela temática. Esta forma de *enlace* oferece em si diferentes outras formas de *enlace* que convenham ao leitor. Porém, por esta mesma razão, esta modalidade de link é recomendável para documentos menores.

Em seguida, há a possibilidade do link de fio bidirecional, ou seja, obtém as mesmas características do perfil descrito acima, mas com a possibilidade de retorno à *lexia* anterior. A quinta forma consiste no *enlace unidirecional de fio a fio* que finaliza o link com simplicidade e clareza apesar de exigir um maior planejamento do que ligar um link a uma *lexia* completa. A sexta possibilidade de *enlace* é a mesma, porém, com a possibilidade de retorno ao link anterior, ou seja, é bidirecional.

O sétimo link é o de um a vários (*one-to-many*), ou seja, a partir de uma única *lexia* é possível o acesso a várias outras. Ele oferece diversas possibilidades de informação a partir de um único ponto, o que propicia diferentes trajetos e certa autonomia. A forma de link seguida é justamente inversa à sétima, ou seja, vários a um (*many-to-one*), que é

recomendável para documentos que apresentam diferentes alusões a um único texto, o que é bastante indicado para a geração de índices e glossários. A desvantagem é que podem ser produzidas quantidades excessivas de link, especialmente se são gerados automaticamente.

A nona categoria é constituída pelos links transcritos. Através de “etiquetas”, o autor indica um texto, palavra, imagem, gráfico ou qualquer outra forma de documento possibilitando ainda a pré-visualização destes, o que pode oferecer uma comodidade maior ao leitor, ou saturar a área de leitura quando o usuário opta por acessar todos os links.

A décima e última forma de enlace, intercâmbio de dados ativados pelo leitor (*action links* ou *warm links*) ou enlace automático de intercâmbio de dados (*hot linking*), é a que mais se aproxima de um sistema hipermidiático superando as margens do documento criando links com vídeos e animações e permitindo o usuário assumir o papel de autor.

Em 1980 no interior da Cern (Organização Europeia para a Investigação Nuclear Suíça) Tim Berbers-Lee construiu o sistema Enquire com o intuito de compartilhar informações e documentos. O resultado foi a criação do World Wide Web entre 1990 e 1991. O WWW proporcionou o encontro das características da hipermídia/hipertexto com a internet (BAIRON, 2011).

Em 1993 o navegador gráfico Mosaic tornou viável a exposição simultânea de textos e imagens na Web, de forma que esta se situou como o local de expansão da hipermídia. Nesta mesma década de 90 já havia uma grande quantidade de softwares que proporcionavam a criação de ambientes gráficos em ambientes “fechados” como o CD-ROM. No início dos anos 2000 houve o encontro destes softwares com a interatividade da Web. Foi então que a hipermídia como expressividade da linguagem encontrou o ambiente para se desenvolver (BAIRON, 2011).

Hipermídia é entendida por Bairon (2011) como linguagem e conceito. Ela consolida-se por meio da não linearidade, atua de maneira multimidiática (imagens, textos e sons em um mesmo ambiente) e tem sua concepção originada no jogo. O aspecto não sequencial da hipermídia expressa a ideia de que a compreensão não é uma consequência exclusiva da exposição linear de conteúdos.

“Hipermídia 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 Bairon⁴, a hipermídia 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.

Nürnberg, Lagget e Schneider (apud LANDOW, 2009) defendem um hipertexto sem links através do sistema VIKI. Ou seja, ele se baseia na inteligência espacial do usuário e utiliza interfaces gráficas para organizar suas ideias. VIKI é composto por caixas que podem conter texto e tais estruturas são móveis de modo que uma pode ser inserida dentro de outra indicando as devidas relações. Marshall e Shipman (apud LANDOW, 2009) ressaltam que tal “hipertexto espacial” (*spatial hypertext*) apenas suprime as linhas que constituem o link e que a visualização espacial da informação já é em si característica da hipermídia e compõe o entorno para transmissão de informação.

A margem digital na hipermídia propicia imersão no texto e esta acolhe a polifonia de quem navega.

Los enlaces electrónicos desplazan los límites entre un texto y otro, entre escritor y lector y entre profesor y estudiante [...] En otras palabras, el hipertexto ancla en la historia muchos de nuestros supuestos más difundidos, haciéndolos descender del éter de la abstracción y parecer meras consecuencias de una tecnología dada, arraigada em un tiempo y lugar dados (LANDOW, 2009, p. 83).

Imersão pode ser definida como um processo que ocorre a partir da relação da subjetividade presente e expressa na criação de um ambiente digital com o acolhimento da subjetividade do outro. Esta relação se dá através dos estranhamentos, buscas, referências cotidianas, abstrações e interações programadas conceitualmente (BAIRON, 2011). Em suma, a imersão se dá “por meio do jogo da relação de sentido entre ambiente e usuário” (BAIRON, 2011, p. 118).

Não há capa ou contracapa, a informação está alhures e muito menos há uma conclusão, mas sim o diálogo (BAIRON, 2011). As margens digitais fazem do ícone simplesmente

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

ícone, ou seja, não há necessidade de descrevê-lo como significante o que, segundo Bairon (2011) proporciona a aproximação da compreensão emocional do universo lógico. As margens digitais, diferentemente da impressa, não representam qualquer barreira para o leitor. Barthes (apud BAIRON, 2011) defende que o texto ideal deve ser tido como uma galáxia de significantes e não uma estrutura de significados, o que nos leva à questão da linearidade. Ainda de acordo com Barthes (apud BAIRON, 2011) na nossa atual cultura intelectual, acredita-se em um “eu” que tudo pode conhecer e que analisa as referências textuais como lineares pautando-se pelas quebras de linhas formais e não pela cadeia de significantes, com é o hiperlink, por exemplo. Todavia este “eu” a que se refere Barthes é muito mais “o resultado de um encontro de fragmentos, muito mais uma ficção dinâmica do que algo estático e imutável” (BAIRON, 2011, p. 17).

De acordo com Santaella (*in* BAIRON; PETRY, 2000) uma 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. Este fluir de informações deve-se ao fato de que a hipermídia não apresenta começo, meio e fim. Ela é sempre passível de novas versões e intervenções, é um perpétuo diálogo que consiste na circularidade da compreensão:

Sempre há uma nova versão, uma nova ideia, uma nova interpretação. Essa fragilidade do sentido pode ser denominado como a circularidade da compreensão. A circularidade da compreensão não é um círculo metodológico, mas descreve um momento estrutural da própria compreensão (BAIRON, 2011, p. 25).

Bakhtin (apud BAIRON, 2011) é um dos estudiosos resgatados quando se trata do aspecto conceitual da hipermídia. Segundo o autor, o todo não é uma identidade finalizada, mas sim, uma relação. O todo é por si só já aberto a mudanças, bem como a hipermídia.

Para Bairon (2011, p. 28), a expressão “equivoco como compreensão” é bastante apropriada para o conceito de hipermídia. O equivoco não é condizente a uma unicidade de voz, como ocorre na escrita metodológica, ele é consequência de da multiplicidade de vozes, da pluralidade. Esta ideia também ajuda-nos a entender porque a hipermídia não pode ser tida como algo hermético, mas, impreterivelmente, em constante mutação.

O usuário da hipermídia também não está preso a nenhuma organização hierárquica. “*El hipertexto se experimenta como un sistema que se puede descentrar y recentrar hasta el*

infinito, en parte porque transforma cualquier documento que tenga más de un enlace en un centro pasajero”, complementa Landow (2009, p. 89).

O mesmo autor contesta a afirmação de Baudrillard (apud LANDOW, 2009) de que a digitalização é binária. Embora haja uma conexão chave entre estímulo e resposta, com base na hipermídia, Landow afirma que o digital não insere necessariamente o usuário em um mundo de oposições binárias, mas sim, valoriza a multiplicidade de vozes, ideias e trajetos e a disseminação dos mesmos por diversas redes e conexões. Tal “democratização” infere diretamente na noção de autoria uma vez que o leitor adquire uma postura ativa. Uma vez que o usuário tem um papel ativo na hipermídia, é colocado um fim à ideia de recepção:

Um dos fatores que deve nos deixar otimistas é o fim da ideia de recepção, embutida em quase todos os autores que recorrem a discussões filosóficas sobre o tema digital. Isso vai ao encontro do fato de que na hipermídia boa parte do controle do sentido textual que esteve, quase sempre, nas mãos do autor, passou para as mãos do leitor, tornando a intimidade uma noção cada vez mais frágil, porque é fruto da interação (BAIRON, 2011, p. 31).

Como ferramenta de ensino, sob algumas direções do professor, o aluno é transformado em escritor, editor e distribuidor. O autor da hipermídia, para Bairon (2011), não deixa de ser uma espécie de arquiteto ao criar linhas que o leitor percorre abrindo possibilidades.

Quando na primeira metade dos anos 90 aliava-se a linearidade do pensamento às tecnologias da imprensa, condicionava-se uma maneira de pensar. Não se tratava do uso de uma tecnologia, mas de uma metodologia que valorizava a sequencialidade do pensamento. Derrida, Foucault e Barthes (apud BAIRON, 2011) entre outros, ao longo do século XX, propuseram uma conceituação do pensar que é favorecida pelo meio eletrônico, virtual e hipertextual. Eles nunca se contentaram com a linearidade da compreensão manifestada pela escrita tradicional. Até mesmo em um texto sequencial, o leitor produz imagens correlacionadas, ideias não seriadas, ele faz pausas, volta para a leitura, retoma suas concepções e cria novas (BAIRON, 2011). Na hipermídia, este trajeto é fragmentado, aleatório e o principal enfoque a ser dado é na associação das ideias que surgem neste caminhar, justamente por esta razão não deve haver qualquer relevância a ordem da navegação, pois o indivíduo que o faz deve ter a oportunidade de criar as próprias compreensões. “Por onde devo começar? Por onde devo terminar? Por onde quiser! Esta é a ordem do aleatório que expressa nosso ato de conhecer algo por meio da reticularidade. Na hipermídia, o começo e o fim estão em todos os momentos” (BAIRON, 2011, p. 99).

Ainda que aleatória, a hipermídia está longe de consolidar uma espécie de caos, visto que sua estrutura reticular exige um profundo diálogo e compreensão com o ambiente ou com o outro. A reticularidade consiste na “condição da livre escolha no interior de uma grande oferta de informações e serviços que possam ‘dar conta’ de nossas vontades” (BAIRON, 2011, p.77). O autor defende que é na reticularidade que se desdobra todo conhecimento. Nela, a localidade é cultural, estética e imaginária não se consolida mais geograficamente. Tal espaço só pode ser medido de maneira virtual, ou seja, é uma referência e não um lugar fixo. A estrutura reticular hipertextual reavalia a hierarquia das informações visto que diversos texto e autores podem estar em posições igualitárias uma vez que não seguem a linearidade (BAIRON, 2011).

A reticularidade digital promove, portanto, a existência de uma espécie de arquitexto que funciona como se fosse um caleidoscópio, como uma lente que deslizamos sobre uma superfície. É mais ou menos o que acontece no cotidiano quando, durante um diálogo, mudamos repentinamente de assunto, observamos algo próximo que não tem nada a ver com o tema da conversa e, depois de um tempo “x”, perdemos a capacidade de reconstrução de nossos interesses “objetivos”, “diretos” etc., desencadeadores do próprio diálogo (BAIRON, 2011, p. 97-98).

No decorrer do desenvolvimento de uma hipermídia 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 hipermidiática (BAIRON, p. 35).

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). É importante que o usuário da hipermídia seja ativo ao lidar com a hipermídia, uma vez que a compreensão advinda desta linguagem não se dará de forma passiva.

Mayes (apud BAIRON, 2011) aponta que a aprendizagem explícita e deliberada recorre ao consciente no levantamento de hipóteses e na aplicação de regras. A aprendizagem implícita, onde se situa a hipermídia, é mais misteriosa, se desvela aos poucos e dá margem ao inconsciente.

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).

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).

A proposta central está calcada numa espécie de linguagem palinódica hipermídia que abarca todas as fases do processo de criação de ambientes digitais. O objetivo não é propor uma metodologia, mas estratégias de criação e produção de ambientes hipermídia que possam nos orientar no desenvolvimento da comunicação digital.

O argumento, primeira classificação desta linguagem hipermídia, refere-se à reflexão acerca do ambiente em que o conceito e as interações habitarão. Trata-se de um argumento que

sustente e direcione a construção de um ambiente sígnico no qual os conceitos estarão em constante rotatividade. É no entorno que ocorre a imersão e a consequente compreensão. O entorno é um ambiente digital híbrido, ou seja, composto por imagens, áudios, vídeos e programações, porém estas tecnologias são utilizadas para compor esteticamente um conceito já concebido (argumento).

A construção conceitual do entorno, baseada em momentos que relacionam o universo multimidiático com as condições de interatividade oferecidas por um ambiente, representa um dos momentos fundamentais da configuração de uma obra hipermidiática (BAIRON, 2004, p. 105).

As imagens dentro de uma hipermídia, de acordo com Bairon (2011), podem ser “citadas”, “manipuladas” ou “reticulares”. As imagens citadas consistem em referências, ou seja, o criador de uma hipermídia se utiliza de imagens (como uma obra de arte) para favorecer a imersão e a interlocução de um sentido com a imagem.

As imagens manipuladas oferecem uma “abertura para criarmos e aprendermos com base na fragmentação sem abandonarmos nossos horizontes” (BAIRON, 2011, p. 125). Neste ponto é importante que a manipulação seja concebida como uma fragmentação que oferece diferentes caminhos de interpretação (BAIRON, 2011). O autor metaforicamente ressalta que para conhecer uma cidade é preciso perder-se nela e o mesmo princípio vale para a hipermídia.

A imagem manipulada, devido seu caráter fragmentário e múltiplo “no interior de horizontes hipermídia expande sua significação sempre para outro lugar, da mesma forma que ocorre com qualquer experiência estética” (BAIRON, 2011, p. 126).

A imagem reticular também é conhecida como “imagem aberta” remete o usuário para outra interatividade e por isso reforça a concepção de que numa hipermídia a imagem nunca é uma mera ilustração. A imagem reticular está envolta em uma série de conexões e significações que dão margem para a manifestação do inconsciente (BAIRON, 2011). Não há imagem que não se desintegre em nossa frente e que, de alguma forma, não continue ali na direção da busca, no caminho da provocação e da pergunta. É assim que entendo o conceito de reticularidade. O lugar das imagens reticulares é o intramundano de qualquer noção de espaço, o sublugar, aquilo que não cessa de estar presente, mesmo quando aparentemente não nos revela mais nada.

Outra concepção que pertence à linguagem palinódica da hipermídia são as locuções e o ilocutório, uma espécie de “restos sonoros” compostos por fragmentos de frases que estão longe de terem como objetivo uma descrição fática, intencionam cortar e romper a narrativa. Toda referência ao fragmento faz da não linearidade a interrupção abrupta da sequência do próprio olhar que, perdido em meio a um universo sonoro, reconduz nossa compreensão sempre para um outro som. As locuções devem explorar igualmente o locucionário e o ilocucionário.

Os efeitos de transição, também conhecidos como passagem, são encarregados de fazer adequadamente a transposição do usuário de um ambiente para outros, ou seja, é preciso que ele “se despeça” do lugar antigo e inaugure o novo (BAIRON, 2011). No entanto, esta passagem não pode ser feita de maneira abrupta, ou seja, sem pensar nas demais passagens e na hipermídia como um todo. O conjunto de eventos depende muito das interações de transição. Não podemos pensar em ambientes hipermídia em que as transições não foram criadas, localizadas e mesmo modificadas, em função dos cortes e recortes a que se propôs no projeto.

Nas texturas da hipermídia há palavras-chave, em formato de locução, de modo que quando o usuário navega pelo entorno, é possível sobrepor imagens (texturas) e sons, eis a razão de todo áudio na hipermídia ser nomeado de “texturas musicais”. Estas rompem definitivamente com qualquer linearidade e obriga o indivíduo a continuar navegando para compreender. É prerrogativa dele fazer tal edição de texturas musicais no caminho pelo entorno na busca da compreensão. Denominamos este processo de rotatividade sígnica em texturas musicais.

Os cacos sonoros são compostos por fragmentos de fonemas, de notas, de palavras ou de ruídos, ou de todos eles juntos, numa só irrupção. Representam a fragmentação do conceito e permitem que o usuário explore as diferentes possibilidades dialógicas. A falta de sentidos dos cacos sonoros garante sempre uma nova interação, mas isso não significa que tais fragmentos de áudio não devem ser planejados previamente, muito pelo contrário, cada fragmento sonoro é pensado em si mesmo e no contexto que se situará inclusive através de acessos randômicos. Os cacos sonoros, através de seu áudio, despertam o usuário para um novo olhar, um outro estado de espírito que favorece uma ampla compreensão.

O randomismo garante que fenômenos improváveis e prováveis adquiram a mesma probabilidade no interior de cada ponto da hipermídia. Esta última forma de vida experimental, garante a acidentalização para originar o universo sígnico. É justamente a

soma do aleatório com a improbabilidade e com a acidentalização que melhor conceitua o randomismo na hipermídia (Bairon, 2011), para que os acontecimentos randômicos não fujam da proposição conceitual da hipermídia, é preciso que cada elemento que compõe se entorne tenha sido pensado cuidadosamente em si mesmo e no contexto que habitará, ou seja, o randomismo rompe com uma sequencialidade linear e mecânica e busca acontecimentos livres, mas sob determinado planejamento prévio.

Considerações Finais

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 hipermídias 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 em 3D pode originar 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. O encontro entre o objeto tridimensional com o universo da textura conceitual impulsiona o leitor-intérprete a uma navegação de sentidos e significados diversos. A imagem na hipermídia nunca é apenas uma ilustração, mas compõe o ambiente onde os conceitos irão habitar. O hibridismo de imagens, sons e textos indicam que a estética pode ser encontrada no senso comum e, não, apenas, no que convencionamos nomear de Arte, a estética não é exclusiva do caminho totalmente subjetivo, uma vez que sua experiência pode ocorrer no senso comum ou mesmo no discurso filosófico. Prova disso é que a hipermídia possibilita a construção e habitação de um mundo, que proporciona tanto a demonstração de contextos cotidianos quanto a experiência associada a um conceito.

O conhecimento não ocorre exclusivamente pelo meio acadêmico ou pelo ambiente artístico porém, é preciso ressaltar, a memória construída por meio da navegação, está muito mais relacionada a uma rede de significações e ligações não lineares do que a uma classificação categorizada e metódica. As palavras e a comunicação não compõem um pacote pronto para

comercializar o conhecimento, uma vez que este é consequência de um navegar aleatório e casual que propicia a compreensão. A incompletude, intrínseca a qualquer compreensão, demonstra uma estranheza do ser consigo mesmo e com o que lhe cerca, pois o objetivo é oferecer àquele que a experimenta a chance de se ver transformado por ela, pois está sintetizado no surgimento de um sentido, como se ele sempre tivesse existido sem ser descoberto até então. A falta da palavra vai se construindo pela fusão de linguagens híbridas, vivenciadas no interior dos trajetos determinado pelas buscas. Nesse desdobrar do sentido, estamos partilhando nossa busca com os caminhos que se reapresentam a nós; e nossa forma de pensar tradicional desse caminho revela-se muito mais no caminhar do que no modo de ser de uma conclusão. O caminhar é mais importante que a chegada, pois é na incompletude dos percursos conceituais que situa-se o conhecimento.

Referências bibliográficas

- BAIRON, S. “**A comunicação nas esferas, a experiência estética e a hipermídia.**” in: 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.
- _____. **O que é hipermídia.** São Paulo: Brasiliense, 2011.
- _____. **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.
- DAVIS, Erik. **Techgnosis.** New York, Harmony Books, 1998
- Hansen, Mark. **New philosophy for new media.** Cambridge, London, MIT Press. 2004.
- JOYCE, Michael. **Of Two minds: hypertext, pedagogy and poetics.** Michigan, Michigan Press, 1998.
- PETRY, L. C. “**Aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na hipermídia.**” In: 15º Encontro Nacional da ANPAP, 15., 2006, Salvador. Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP. Salvador: ANPAP, 2007.
- _____. **Topofilosofia.** Tese de Doutorado desenvolvida no programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUS-SP, 2002
- PETRY, Arlete. **O jogo como condição de autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia.** Tese apresentada no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica – PUCSP - 2010.
- LANDOW, G. P. **Hipertexto 3.0: La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización.** Barcelona: Paidós, 2009.
- TURKLE, Sherry. **Alone Together.** New York, Basic Books, 2011.