UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES DIREITOS E
OUTRAS LEGITIMIDADES

JONATHAS BECK RAMOS

Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento: o áudio na
produção de conhecimento em hipermídia

São Paulo
2016

LOMBADA

Jonathas Beck Ramos	Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento: o áudio na produção de conhecimento em hipermídia		
		} 2,5 cm – espaço reservado para etiqueta de localização	
MESTRADO FFLCH/USP 2016		} 2,0 cm – espaço reservado para etiqueta de localização	

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES DIREITOS E
OUTRAS LEGITIMIDADES

Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento: o áudio na
produção de conhecimento em hipermídia

Jonathas Beck Ramos

Dissertação apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Humanidades,
Direitos e outras Legitimidades da
Faculdade de Filosofia, Letras e
Ciências Humanas da Universidade de
São Paulo, para obtenção do título de
Mestre.

Orientador: Sérgio Bairon

São Paulo
2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

Rt RAMOS, Jonathas Beck
 Texturas Sonoras na Produção Partilhada do
 Conhecimento - o áudio na produção de conhecimento em
 hipermídia / Jonathas Beck RAMOS ; orientador Sérgio
 BAIRON. - São Paulo, 2016.
 95 f.

 Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia,
 Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
 Paulo. Departamento de Filosofia. Área de
 concentração: Humanidades, Direitos e Outras
 Legitimidades.

 1. Texturas Sonoras. 2. Produção Partilhada do
 Conhecimento. 3. Hipermídia. 4. Comunicação digital.
 5. Cultura popular. I. BAIRON, Sérgio, orient. II.
 Título.

BANCA EXAMINADORA

Nome: Jonathas Beck Ramos

Título: Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento: o áudio na Produção de Conhecimento em Hipermedia.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e outras Legitimidades.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Prof. Dr. _____	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Prof. Dr. _____	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

*Dedico aos iletrados,
que guardam na voz o saber que merece ouvidos.*

AGRADECIMENTO ESPECIAL

À minha esposa Luciana, que se dedicou prontamente à nossa filha em minhas ausências enquanto realizava este projeto, suportou minhas crises e ansiedades, acalmou-me nos momentos de insegurança, ouviu com atenção e paciência minhas dúvidas e questionamentos. Com ela divido a autoria deste projeto.

AGRADECIMENTO ESPECIAL

Aos meus pais, de ouvidos sempre atentos, que confiaram e apoiaram minhas escolhas. A eles devo eterno reconhecimento, admiração, respeito e gratidão.

Agradeço também minha querida avó Nair Beck, pela dedicação que teve comigo quando estudava para o processo seletivo e também por sempre me proporcionar contato estreito com os mais diversos gêneros de livros, sempre a narrar suas histórias de vida com emoção inspiradora.

AGRADECIMENTOS

Não menos especial é minha gratidão aos pesquisadores e amigos Sérgio Bairon, pela paciência diante de minhas dificuldades e limitações, e pela motivação e atenção nos momentos de frustração e desânimo; Caio Lazaneo, por me encorajar a acreditar no caminho da pesquisa quando já estava desencantado e por me acolher em seu processo de pesquisa, que culminou no meu encontro com o professor Bairon, bem como com todo o universo afetivo e conceitual associado ao CEDIPP.

Agradeço também aos amigos pesquisadores do CEDIPP: Aivone Carvalho, por compartilhar experiências e conhecimentos e por me acolher em sua casa em Campo Grande, quando eu ainda era apenas “ouvinte” – condição que espero não abandonar – enquanto acompanhava Caio em sua primeira viagem de pesquisa de campo na Aldeia Xavante de Sangradouro – MT.

À Érica Nering, por compartilhar conhecimentos, favores e cafés, sempre disponível de maneira amigável e prestativa.

À Roberta Navas, por tornar o cotidiano da Universidade mais divertido e afetivo.

À Beatrice Bonami, pela curiosidade e disciplina inspiradora.

Devo também minha gratidão aos colegas, professores e funcionários do DIVERSITAS: Professora Zilda Iokoi, por mostrar ser possível haver na academia a comunhão entre o engajamento político e o riso carnavalizador; Teresa Teles, pela tranquilidade e competência que tratou meus tropeços institucionais e por me ajudar nos processos burocráticos da Universidade; Marcelo, pelo sorriso constante e gentil, sempre disposto a ouvir com atenção enquanto nos dá o melhor auxílio técnico.

Professora Sandra Nunes, por aceitar meu convite à banca examinadora e pela sensibilidade e atenção que tratou o projeto durante a qualificação.

Agradeço ao professor e amigo Valdemar Siqueira, doutor das provocações e reflexões subversivas da linguagem, sempre de prontidão para ouvir e desconstruir nossos pilares ego-intelectuais.

Agradeço à CAPES, por financiar este projeto, apoio fundamental para viabilizar esta pesquisa.

“Desde há muito que alguns dos espectadores tinham abandonado a sala, cansandos dessas atitudes teatrais falhadas, incomodados com essa viragem da comédia em tragédia, obrigados a rir-se e desiludidos por terem pensado nisso. Alguns deles, sem dúvida sábios especialistas, compreenderam, por sua conta, que cada porção do seu saber se assemelha assim com o manto de Arlequim, dado que cada uma delas trabalha na intersecção ou interferência de várias outras ciências e por vezes de quase todas. Por isso, a sua academia ou a enciclopédia rejeitava formalmente a comédia da arte.”

Michel Serres

Resumo

RAMOS, J. B. **Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento: o áudio na produção de conhecimento em hipermídia**. 2016. 95 f. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

O presente projeto propõe uma aproximação entre os conceitos de *texturas sonoras*, cuja perspectiva é abordar os aspectos do áudio na linguagem hipermídia, e de *produção partilhada do conhecimento*, proposição em que a construção do conhecimento é realizada de modo *partilhado* a partir de metodologias que buscam aproximar saberes diversos e que incluam diferentes matrizes de linguagem na produção de conhecimento científico, como imagem e som. A partir desta premissa pensamos a possibilidade de produzirmos conhecimento não mais *sobre* comunidades e não apenas pelo texto escrito, mas *com* interlocutores destas comunidades a partir da escuta sensível do outro representada em Texturas Sonoras pela linguagem hipermídia. Apontamos no conceito de *Texturas Sonoras* a relação com o conceito de *Produção Partilhada de Conhecimento* por meio dos conceitos de *experiência estética, senso comum, jogo, cotidiano e escritas de ouvido*.

Resultado desse processo foi a *produção partilhada* da experiência estética “Recados do Ser.Tão auOral”, cuja estrutura e conteúdo digital foi baseada na conjunção de passagens da noveleta de Guimarães Rosa intitulada “Recado do Morro”, com fragmentos de registros sonoros realizados no sertão do norte de Minas Gerais, na cidade de Jequitibá, mais especificamente, registros das escutas dos rituais de Coroações de Reis Congo, que acontecem tradicionalmente na região.

Palavras-Chave

Texturas sonoras, Produção Partilhada do Conhecimento, Hipermídia.

ABSTRACT

RAMOS, J. B. Sound Textures in the Shared Knowledge production: the audio in the hypermedia knowledge production 2016. 94 f. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

This project proposes an approximation between the concepts of sound textures, whose perspective is to address the audio aspects of hypermedia language, and shared knowledge production, proposing that knowledge construction is carried out in shared mode from models that attempt bringing diverse wisdom and include different language arrays in the production of scientific knowledge, such as picture and sound. From this premise we think the ability to produce knowledge not about communities, not just the written text, but with representatives of these communities from the sensitive listening to the other represented in Sound Textures by hypermedia language. We point the concept of Sound Textures in relationship with the concept of Shared Knowledge Production through the concepts of aesthetic experience, common sense, game, quotidian and ear written. Result of this process was the shared production of an aesthetic experience named "Recados do Ser.Tão auOral" which the structure and digital content was based on passages of the novel by Guimarães Rosa entitled "Recado do Morro" with sound recordings of fragments carried in the wilderness of the north region of Minas Gerais, more precisely in the city of Jequitibá, tapping records of the rituals of Coronations of Congo Kings, which traditionally take place in the region.

Keywords

Sound Textures, Shared knowledge production, hypermedia.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01. “Partitura de “O Amanhacer na cidade” – Russolo.....	20
FIGURA 02 - Intrumentos Ruidores de Russolo.....	21
FIGURA 03 - Capa da primeira edição de Hiperprism, de Varèse.....	22
FIGURA 04 - “Partitura” de John Cage, para a obra “Williams Mix”, 1952.....	24
FIGURA 05 - Partitura de Murrey Schafer.....	28
FIGURA 06 - Fases da comunicação da informação.....	35
FIGURA 07 – Os três polos do espírito.....	36
FIGURA 8 - Foto: curso de Produção Partilhada do Conhecimento na aldeia de Sangradouro (Tsõréhipãri), etnia Xavante – MT - 2012.....	77
FIGURA 09 - Interface da hipermídia “Coroação de Reis Congo”.....	80
FIGURA 10: Entorno: Cenário virtual da representação do sertão de Minas Gerais criado em Unit 3D.....	87
FIGURA 11: faixas sonoras “multitracks” do processo criativo.....	88

SUMÁRIO

CAPÍTULO I

TEXTURAS SONORAS: O ÁUDIO NA HIPERMÍDIA

1.1 - A expressividade sonora como linguagem e manifestação do pensamento	18
1.2 – Antropologia da linguagem sonora: re.conhecimento institucional da voz e da escuta na transmissão de saberes	29
1.3 - Caminhos da linguagem na produção de conhecimento: da oralidade à hipertextualidade.....	33
1.4 - Produção de conhecimento em hipermídia e texturas sonoras: o jogo da verdade.....	43
1.4.1 – O jogo da linguagem.....	51
1.4.2 – ambiente digital e hipermídia na produção de conhecimento.....	53

CAPÍTULO II

PRODUÇÃO PARTILHADA DO CONHECIMENTO

2.1 - Crítica ao Racionalismo verbalizante e a compartimentação disciplinar nas ciências do espírito.....	59
2.2 – Aproximação conceitual entre Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento: cotidiano, senso comum e experiência estética.	66

CAPÍTULO III

RECADOS DO Ser.Tão auOral – Da auOralidade literária à sinestesia hipermidiática.

3.1- Apresentação da experiência	78
3.2 – Da pesquisa com comunidades tradicionais do congado.....	79
3.3 – Recado do Morro – Uma viagem auOral de Guimarães Rosa no jogo da linguagem ordinária.	81
3.4 - <i>Landscapes</i> e <i>Soundscapes</i> - Processos técnicos e escolhas estéticas conceituais em “Recados do Ser.tão auOral”	86

CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
----------------------------	----

REFERÊNCIAS.....	92
------------------	----

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa intitulada *Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento: o áudio na produção de conhecimento em hipermídia*, é resultado de um processo de investigação de mestrado e tem como objetivo central apresentar uma possível aproximação entre dois principais conceitos: Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento, com o intuito de potencializar e ampliar suas abrangências filosóficas-teóricas-metodológicas-técnicas.

Situamos nossa pesquisa em uma coluna interdisciplinar convergindo duas áreas de conhecimento: Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas, ou Ciências da Comunicação. Convergência explorada por meio de uma trajetória conceitual que visa seguir uma prerrogativa taxionômica entre filosofia-teoria-método-técnica, com a intenção de tratar nosso objeto - áudio na linguagem hipermídia - de forma multifocal e multi-perspectivista.

Orientamos a pesquisa por três principais vias filosóficas: a primeira sustentada pelas obras *Verdade e Método I e II*, de Hans-Georg Gadamer, para levantarmos uma crítica ao método científico das ciências do espírito, colocando o problema da *experiência estética* como *verdade* excluída desse campo de conhecimento, bem como para colocar a crítica do autor à supressão do *senso comum* no âmbito científico. Críticas que também sustentamos com Michel Foucault em sua problematização sobre as instituições reguladoras do discurso, controladoras dos acessos às instituições de poder baseadas nos rituais da palavra.

A segunda via segue os caminhos da obra de Ludwig Wittgenstein e nos orienta para uma discussão sobre os jogos de linguagem, onde aprofundamos a importância do conceito de jogo na sustentação conceitual da linguagem hipermídia. Obra que inspirou a criação da hipermídia *Casa Filosófica* (BAIRON, 2005), que por sua vez constituiu os pilares da conceituação de *Texturas Sonoras*.

A terceira via está calcada na obra de Michel Maffesoli chamada “Elogio da Razão Sensível”, onde o autor explana a urgência de retomarmos, na tradição mecanicista

das ciências humanas, os aspectos “sensíveis” da vida social, trazendo à tona saberes inerentes ao *senso comum*, ao *cotidiano*, à *experiência vivida* e à valorização da *metáfora* enquanto recurso de linguagem indispensável na produção de conhecimento em ciências humanas e sociais.

No âmbito teórico, o ponto de partida de nossa pesquisa é a obra “Texturas Sonoras: o áudio na hipermídia” (BAIRON, 2005), livro que guia nossa atenção para outra referência fundamental para nosso primeiro capítulo: “Matrizes da Linguagem e Pensamento” (SANTAELLA, 2002). Buscamos assim apresentar a problematização vinculada ao conceito de Texturas Sonoras e seguimos na tentativa de dar contribuições ao conceito inaugurado pelo pesquisador Sérgio Bairon, associando ao nosso escopo teórico algumas contribuições da Filosofia, da etnografia sonora, da Antropologia do Som, da História da Cultura e dos estudos literários.

Ainda no mesmo capítulo, buscamos desenhar uma trajetória panorâmica dos estudos pioneiros em oralidade e sua evolução para os estudos comparativos entre cultura oral e escrita, seguindo para uma terceira via direcionada à cultura hipermidiática. Discussão que abordamos para avançarmos nos estudos de linguagens digitais no contexto acadêmico para justamente refletirmos sobre suas possibilidades de uso na valorização e inclusão de culturas não letradas no contexto da instituição científica. Portanto, em linhas gerais, no primeiro capítulo discutimos questões de linguagem e comunicação na produção de conhecimento institucional.

No segundo capítulo fazemos uma apresentação crítica do problema da produção de conhecimento em ciências humanas e sociais baseado na herança do racionalismo cientificista e tecnicista, para propor uma *Produção Partilhada do Conhecimento*, proposição que visa ressignificar o lugar das partes envolvidas em pesquisas científicas, retirando do lugar *sujeitos-objetos* e recolocando enquanto *sujeitos-autores* inseridos ativamente no processo de pesquisa. No mesmo capítulo buscamos elos entre os conceitos de Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento com uma bibliografia interdisciplinar que perpassa a Antropologia, Sociologia, História da Cultura, Comunicação e Filosofia.

Em nosso terceiro e último capítulo “RECADOS DO Ser.Tão auOral: da auOralidade literária à sinestesia hipermidiática”, apresentamos a experiência estética criada no processo desta pesquisa, almejando contemplar ética e esteticamente os conceitos e críticas desenvolvidas ao longo deste projeto. A experiência digital que apresentamos no último capítulo tem como cena temática a obra específica de Guimarães Rosa chamada “Recado do Morro”, noveleta integrante do texto maior “Corpo de Baile”, escolhido pelas características associadas ao texto que relaciona cultura oral, aural e escrita, sobretudo calcados no conceito “escritas de ouvido” (LIBRANDI-ROCHA, 2014), como referência de conduta ética, estética e política na valorização de vozes marginalizadas do âmbito institucional da sociedade no processo de produção e transmissão de conhecimento, seja pelo texto escrito, como no caso da literatura de Guimarães, seja pela escuta-hipermidiática, no caso da premissa conceitual desta pesquisa. O diálogo com o conceito *escritas de ouvido* nos coloca diante de uma problematização em que talvez somente seria possível uma *Produção Partilhada do Conhecimento em Texturas Sonoras* se colocarmos a escuta, no sentido comunicacional e talvez etnográfico, à serviço das vozes que se deseja dialogar durante a *pesquisa-criativa*, e somente a partir dos múltiplos registros de múltiplas vozes poderíamos conceber uma criação estética capaz de valorizar a diversidade de repertórios envolvidos no processo da *pesquisa-escuta-criação*.

CAPÍTULO I

TEXTURAS SONORAS: O ÁUDIO NA HIPERMÍDIA

1.1 - A expressividade sonora como linguagem e manifestação do pensamento

O conceito *Texturas Sonoras* (BAIRON, 2005) aponta caminhos sobre as possibilidades de articulação entre sonoridades múltiplas como consequência/processo de reflexões conceituais no contexto da linguagem hipermídia. Não estamos falando de música, no sentido estrito do conceito, tampouco de arte no tocante à tradição institucional das chamadas Belas Artes. Definimos como *possibilidades do áudio na hipermídia*, mais especificamente as possibilidades de *produção de conhecimento em hipermídia e em texturas sonoras*, portanto apresentaremos uma discussão teórica sobre a expressão do pensamento pela matriz sonora na esfera digital da hipermídia e seus desdobramentos no contexto científico da produção de conhecimento. O conceito é também fruto de uma reflexão crítica sobre a exclusiva tradição da escrita na maneira de se produzir conhecimento nas instituições científicas. As palavras do autor em seu livro/áudio nos orientam na colocação do problema:

[...] as relações entre arte e ciência ao longo da história contemporânea delimitaram para ambas, lugares, formas e instituições apropriadas. As instituições científicas elegeram a expressão verbal como único tipo de formalização por meio da qual o pensamento científico pode expressar-se. Este trabalho procura questionar esta unicidade do pensamento formal e propõe em seu lugar um pensar hipermidiático.” (BAIRON, 2005, p.27).

Ainda que não tratemos aqui de música especificamente enquanto tradição artística, abordaremos uma trajetória de reflexão sobre a constituição da *experiência estética sonora* e da *sintaxe sonora* e suas transformações ao longo da história de maneira paradigmática, transgredindo progressivamente a tradição musical notatória¹ e os

¹ Em síntese, a notação lida com o racional, no sentido matemático do termo, aquilo que pode ser contado, ou que pode ser expresso em termos de *ratio*: séries finitas de alturas harmônicas e seus intervalos correspondentes, durações como múltiplos ou

modos tradicionais da expressividade do pensamento por meio do som. Decidimos, primeiramente, por uma abordagem sintática sobre a música, pensando a sintaxe no sentido etimológico, palavra formada por *syn*, que significa “junto”, “com”, e *taxis*, significando “arranjo”. Desse modo a sintaxe pressupõe a existência de elementos (objetos) a serem combinados. (SANTAELLA, 2013 [2001]).

Na música tradicional, a sintaxe estava prescrita pelas convenções dos seus sistemas de apoio. Entretanto, cada compositor fez uso diferencial e idiossincrático dessas convenções, sendo capaz de transgredi-las tendo em vista a liberdade criadora na exploração do potencial que os sistemas apresentavam. Nessas transgressões, foram deixadas as marcas que cada compositor imprimiu na sua própria sintaxe. Quando a música se libertou do suporte das escalas, das formas históricas, tonalidades etc. A sintaxe emergiu com proeminência como nó górdio da música contemporânea.” (p.116)

As rupturas do pensamento sonoro, enquanto expressividade estética e consequência de reflexões conceituais que nos levam à sintaxe sonora – que em nossa perspectiva não somente amplia o conceito de música, como sugere uma ruptura - e as possíveis relações desta matriz de linguagem com imagem e texto verbal na esfera da hipermídia, é nosso *a priori* neste capítulo. Para isso seguiremos os passos que consideramos fundamentais na empreitada da música contemporânea até culminarmos na sintaxe sonora.

O traço mais importante da sonoridade como matriz do pensamento e linguagem, especialmente na sua interação com as outras duas matrizes (visual e verbal), está na sintaxe. Tanto isso é verdade que a sonoridade é a única linguagem que pode instanciar as sintaxes do acaso, constituindo-se, na sua natureza de signo e linguagem, em uma verdadeira usina de produção de sintaxes possíveis (...) Hoje, cada estúdio de música é um laboratório de sintaxe e cada composição que é nele produzido, um tubo de ensaio sintático. (*Ibid.* p. 116-117).

No campo de referências que embasam conceitualmente as *texturas sonoras*, podemos destacar as propostas desenvolvidas por alguns autores/compositores que nos ensinaram bastante sobre inovação de linguagem na expressividade sonora, configurando aquilo que manteremos chamando aqui de *sintaxe da expressividade*

divisões de uma unidade regular. Essa grade esconde de nós a realidade do continuum sonoro no qual são apenas casos especiais ao longo do continuum subjacente dos números reais, também os conjuntos de alturas harmônicas e unidades rítmicas contáveis são casos especiais de um continuum subjacente de valores de frequência e duração combinado aos contínuos dos tipos formantes, formas espectrais etc. (SANTAELLA, 2013 [2001] p.136)

sonora do pensamento, entre os trabalhos de Luigi Russolo, Arnold Schoenberg, John Cage, Pierre Schaeffer, Robert Murray Schafer e outros. Na maioria deles, podemos observar quebras de paradigmas que inovaram e reconfiguraram as estruturas da tradição musical, contribuindo para uma concepção de música mais próxima ao que estamos chamando de sintaxe sonora. “Romperam com a “gramática” musical para expandir às possibilidades do pensamento sonoro.” (BAIRON, 2005)

Luigi Russolo (1885-1947)², como primeira importante referência, destaca-se pela maneira como se manifestou exaltado a respeito do ruído. “O ouvido humano chegará no estágio em que os motores e máquinas das nossas cidades industriais serão um dia conscientemente atonais e então todas as fábricas serão transformadas numa orquestra intoxicante de ruídos”. (Russolo *apud* Seincman, 1991, p.156) Russolo com seus instrumentos *ruidores* e seus contemporâneos Satie e Varèse, promoveu o *ruído como conceito e manifestação sonora conceitual*. O que ele chamou de enarmonia, defendia os fenômenos ruidosos para serem considerados insumos criativos nas composições sonoras artísticas, mas antes disso, como fenômeno que poderia ser apreciado de forma contemplativa, tornando os ruídos microtonais – gerados por instrumentos que ele mesmo inventara - criações musicais.

FIGURA 1: Partitura de “O Amanhacer na cidade – Russolo”

² Em 1910, o compositor e pintor italiano Russolo escreve um dos dois Manifestos da pintura futurista. Em 1913, passa a dedicar-se aos problemas sonoros com um manifesto sobre A arte dos ruídos. Constrói uma série de intonarumori, instrumentos entoa-ruído, tais como o crepitador, o zumbidor, o gotejador, o sussurrador, o sibilador e o trovejador.

FIGURA 02 - Intrumentos Ruidores de Russolo

Influenciado pelo movimento futurista russo entre as décadas de 10 e 20, Luigi Russolo lança suas ideias no manifesto que ficou conhecido por exaltar os principais caminhos que a arte musical futurista pisaria nos anos seguintes:

A vida antiga foi apenas silêncio. Foi somente no séc. XIX, com a invenção das máquinas, que nasceu o Ruído. Hoje o ruído exerce seu domínio soberano sobre a sensibilidade dos homens. Durante muitos séculos, a vida se passava no silêncio, ou na surdina. O som musical é muito restrito, quanto à variedade e à qualidade dos seus timbres. Pode-se reduzir as orquestras mais complicadas a quatro ou cinco categorias de instrumentos diferentes, no que diz respeito ao timbre do som: instrumentos de cordas roçadas, de cordas pinçadas, de sopro em metal, de sopro em madeira, instrumentos de percussão. A música emperra neste pequeno círculo, tentando, em vão, criar uma nova variedade de timbres. É preciso romper a tudo custo este círculo restrito de sons puros e conquistar a variedade infinita dos sons-ruídos." ("Arte dos Ruídos – Manifesto futurista" 1913)

Outro músico que tirou grande proveito do movimento futurista e criou uma vasta obra inovadora inspirado nas sonoridades urbanas foi Edgar Varèse. Formado em Paris, o compositor acreditava no pensamento científico como uma nova influência sob a estética musical, bem como os recursos tecnológicos e a vida cotidiana das grandes cidades. Em 1939, Varèse rodou pelos Estados Unidos pesquisando novas tecnologias relacionadas à música e escreveu a seguinte previsão:

São as seguintes as vantagens que prevejo em aparelhos como estes: libertação do sistema de temperamentos, arbitrário e paralisante; possibilidade de obter um número ilimitado de ciclos, ou se ainda se desejar, de subdivisão da oitava e formação de qualquer escala desejada (...), infinitas possibilidades de diferenciação dos timbres e

de combinações sonoras; uma nova dinâmica, muito além da capacidade de nossas orquestras atuais, e um sentido de projeção sonora no espaço, graças a emissão dos sons a partir de qualquer ponto ou de muitos pontos do recinto, segundo a necessidade da partitura. (GRIFFITHS, 1987, p. 102 e 103)

Na época da declaração de Varèse muitos mecanismos de produção de som já existiam, como aparelhos elétricos e recursos de produção mecânica de som. O grande pioneiro foi Taddheus Cahill, cientista canadense que apresentou em 1906 o “telharmonium” com proporções bastante significativas para a época: segundo o autor Griffiths, foi esse aparelho que inspirou a profecia de Busoni³ sobre a música eletrônica. Thérémín foi aparecer apenas duas décadas depois, criado por Leon Thérémín.

FIGURA 03 - Capa da primeira edição de Hiperprism, de Varèse

Arnold Schoenberg, no ano de 1923, foi o grande responsável pelo rompimento com a mimeses da linearidade repetitiva nas composições musicais que seguiam padrões de repetições harmônicas e melódicas; tensão e repouso; para propor o sistema dodecafônico. Foi o rompimento total com o sistema tonal convencionalizado na música ocidental. Novamente, podemos ouvir no chamado “serialismo”, uma

³ Dante Michaelangelo Benvenuto Ferruccio Busoni (Empoli, 1 de abril de 1866 — Berlim, 27 de julho de 1924) foi um compositor, pianista, professor e maestro italiano.

potencialização da experiência musical, pois o modelo não-linear proposto no serialismo, busca a novidade poética constante na experiência estética sonora, elevando o grau de estranhamento e a raridade contidas nas frequentes surpresas do serialismo dodecafônico, enlevando o grau de complexidade da trama sintética sonora na tradição musical. Lembrando que a não-linearidade é uma proposição conceitual muito importante para aquilo que vamos desenvolver sobre a linguagem hipermídia.

Na década de 1950, John Cage, de certa maneira mais radical, contrapõem-se ao serialismo, pois o sistema de Schoenberg sugere uma predeterminação do compositor no tocante ao ato de compor. Para Cage esse ato não é determinável, pois o acaso deve ser incorporado a simples predisposição em ouvir. (CAMPOS, Augusto. 1998 p.134). Para John Cage, o *acaso* é um conceito composicional. Bastaria estar atento e escutar o cotidiano, incluindo todos os elementos sonoros desse entorno: ruídos, manifestações sonoras da natureza, o barulho da cidade, enfim, tudo aquilo que “compõe” o resultado que chega ao *acaso* em nossos ouvidos.

Na obra de Lúcia Santaella, intitulada “*Matrizes da linguagem e pensamento*” a autora aborda, entre outras questões, um estudo sobre as múltiplas transformações das vanguardas do pensamento reflexivo relacionado à *sintaxe sonora*. Sobre a obra de Cage, a autora afirma que as irrupções do acaso na linguagem musical é a ruptura mais radical com relação às molduras dos sistemas pré-estabelecidos de leis e regras que prescrevem o ato de compor. Mais que isso, Cage “alargou nossa compreensão de *sintaxe sonora* até atingir um limiar que está muito aquém de qualquer intervenção humana, o limiar de uma sintaxe em estado natural, caótica, absolutamente indeterminada, preta de originalidade, imprevisível no limite.” (SANTAELLA, 2013, p. 121)

Uma vasta gama de compositores seguiram na senda cagiana baseando-se no *acaso* como *abordagem conceitual na expressividade sonora*. Citaremos aqui apenas alguns, como G. Ligeti, que convidado para uma palestra sobre o futuro da música, sentou-se em silêncio por oito minutos e assim se manteve por toda a palestra, inspirado na obra 4’33’’ de Cage. Podemos citar também os happenings de W. Vostell, que na década de 50 escreveu partituras que orientavam, por exemplo, o voluntário a passear durante quatro horas por um ônibus em Paris e neste período

disposição da Música um método científico de um rigor absoluto e uma notação direta com meios ilimitados, “suprimindo totalmente esse fator de inércia que representa a notação gráfica e a sua leitura por um intérprete vivo”. (ibid, p. 150)

O material utilizado por Schaeffer eram gravações de sons de origens diversas (passos, vozes, máquinas), que eram posteriormente trabalhados e remontados no estúdio. Schaeffer iria cunhar o termo *musique concrète* em 1948 para designar essa música realizada a partir do material sonoro gravado e trabalhado experimentalmente por meio de montagens, colagens e outros tipos de transformações, por oposição a uma concepção tradicional de música que partia de abstrações sonoras preconcebidas, as quais podiam ser notadas em uma partitura e realizadas posteriormente por meio de instrumentos musicais.

A mudança focal da nota para o comportamento interno dos componentes do som trouxe consigo um potencial musical novo, pois o meio eletroacústico torna viável a composição, decomposição e desenvolvimento dos interiores do espectro. (SANTAELLA, 2013, p. 135).

Em resumo, a principal diferença entre as duas escolas é o substrato sonoro, uma vez que a música concreta articula e manipula sons captados de qualquer natureza, mas de preferência acústica, enquanto “a música eletrônica fabrica sons sintéticos, geralmente um som sinusoidal, ou seja, em estado puro, sem nenhum harmônico, que inscreve diretamente em fita.” (BARRAUD, p. 150).

Robert Murray Schafer, canadense que cunhou o conceito de *soundscape*, em analogia topográfica ao conceito de *landscape*, defende que a paisagem sonora deveria ser considerada o fim da obra em si. A transformação dessa paisagem pela vida contemporânea deveria estar impressa na expressividade estética das composições. Schafer propõe uma análise mais aprofundada do som em sua dimensão notatória, classificatória, perceptiva, morfológica, simbólica e também estética, em busca de um *projeto acústico* ideal que enfoca um ambiente propício para resgatar uma *cultura auditiva significativa*, e considera a *paisagem sonora* mundial “como uma imensa composição musical desdobrando-se incessantemente à nossa volta”. (SCHAFFER, 2011a, p. 287)

Projeto Paisagem Sonora Mundial: na tentativa de unir arte e ciência no desenvolvimento de uma inter-disciplina chamada “Projeto Acústico”, Schafer coloca quatro objetivos almejados com seu ambicioso projeto: 1) realizar um estudo interdisciplinar a respeito de ambientes acústicos e seus efeitos no homem; 2) modificar e melhorar ambientes acústicos; 3) educar estudantes, pesquisadores e público geral; 4) publicar materiais que servissem de guia a estudos futuros.

A pesquisa resultou nas seguintes publicações: *The book of noise*, *The Music of the Environment*, *A Survey Community Noise By-laws in Canadá*, *The Vancouver Soundscape*, *Dictionary of Acoustic Ecology*, *Five Village Sandscape* e *AE uropean Sound Diary*. Em 1977, oito anos após o início do grupo de estudos, Murray escreve o livro *The Tuning of the World (A Afinação do Mundo)* onde sintetiza todas as pesquisas realizadas no Projeto Paisagem Sonora Mundial. Este livro se tornou referência a respeito da paisagem sonora, enfatizando a interdisciplinaridade do tema e abrindo conexões importantes a respeito do som nas mais diferentes áreas do conhecimento.

Na terceira parte do livro, “Análise”, M. Schafer escreve sobre: 1) notação: discorrendo sobre as diversas tentativas em apreender o som por meio de uma representação visual do som (imagens sonoras), alertando para o fato de que “todas as projeções visuais de sons são arbitrárias e fictícias”. (SCHAFFER, p.180); 2) classificação: apresenta diversas formas de se agrupar os sons: características físicas (acústica), modo como são percebidos (psicoacústica), função e significado (semiótica e semântica), ou ainda, de acordo com as qualidades afetivas e emocionais (estética); 3) percepção: onde demonstra uma preocupação em descobrir quais as mudanças nos “modos de escuta” dos indivíduos e das sociedades conforme determinado período histórico; 4) morfologia: o termo é empregado referindo-se às formas sonoras que se modificam no tempo e no espaço. Os materiais utilizados pelas culturas de determinadas regiões do mundo, como por exemplo, ferro, madeira, vidro, é que definirão a morfologia sonora dos sons produzidos pela sociedade em que se está inserido; 5) simbolismo: aqui Schafer se pauta na psicologia analítica de Carl Gustav Jung e no conceito de arquétipo, fazendo o mesmo caminho de Jung que apontou símbolos coletivos inconscientes à psique humana, M. Schafer discorre sobre os significados inconscientes que podem ter determinados sons, tentando traçar

arquétipos sonoros aos sentidos auditivos da humanidade, ou de determinados povos; e, 6) ruídos: descreve quatro significados atribuídos à palavra ruído conforme os tempos: som indesejado, som não musical, som que fere o aparelho auditivo e distúrbio na comunicação. Apresenta um relato sobre os riscos e a rapidez no aumento do nível de ruído na paisagem sonora. Aborda ainda questões que tanto dizem respeito a legislação que regula os níveis de ruído desde Julio César, quanto em diferentes países atualmente. Escreve também sobre os sons tabus tidos como ruídos em determinadas culturas.

Em suma, para nós, as pesquisas de Schafer são emblemáticas no tocante ao caráter científico que empresta às pesquisas sobre o som enquanto fenômeno fora do contexto da música. Na nossa interpretação parece-nos pertinente as propostas conceituais dos autores/compositores citados, ao relacionarmos com o conceito de *texturas sonoras*. Além de pensarem sobre e expressividade sonora de modo que ultrapasse o conceito de música, ou seja, *pensam* a partir, *com* e *através* da experiência estética, ainda observarmos possíveis relações entre linguagem sonora, visual e verbal, através da reflexão que os autores fazem sobre um possível jeito de *pensar* (muitas das vezes com analogias imagéticas) *conceitualmente* pela *expressividade estética sonora*. Da mesma forma, o autor do conceito de *texturas sonoras* que aqui trabalhamos, busca dar ênfase fundamental a essa relação híbrida entre as linguagens como recurso para traduzir uma complexidade na forma de pensar e assim poder revelar um determinado salto conceitual por meio dos autores/compositores⁴ e suas respectivas obras/reflexões que estamos abordando. Cita ainda exemplos em John Cage e a relação com Duchamp no “silêncio visual” da obra *O grande vidro*; as constantes alusões de Schafer ao mundo das artes plásticas, do cinema, das relações do som com aspectos visuais (jogo de palavras entre *landscapes* e *soundscapes*); das taxionomias de Pierre Schaeffer para descrever os níveis de escuta que possuímos até o modo de compreensão pela escuta; enfim, uma pesquisa com o objetivo de revelar como “os universos da imagem e da sonoridade sempre estiveram juntos, mas raramente foram pensados, criados e produzidos conjuntamente, principalmente como fruto de uma complexa elaboração conceitual.” (BAIRON, 2005, p. 35-36).

No mesmo sentido o autor/compositor Wishart em seu livro *Arte Sônica*, chama

⁴ O autor defende inclusive a dissolução destes cânones: compositor, ouvinte, colocando a questão da autoria no centro do debate da produção de conhecimento, como veremos no capítulo seguinte.

nosso interesse quando aponta a relação intrínseca entre intelecto e manifestação sonora “na medida em que cresce nossa habilidade para monitorar as sutilezas do gesto humano intelectual-psicológico, transferindo-as para os materiais sonoros, nossa concepção do que é a música deve se tornar cada vez mais generalizada”. (WISHART *apud* SANTAELLA, p. 117).

FIGURA 05 - As partituras de Murray Schafer revelam a estreita relação conceitual entre imagem e som.

Portanto, os elementos conceituais e estéticos que se configuram ao longo da trajetória da música contemporânea constituem boa parte da base estética/conceitual que propomos nas *texturas sonoras*. Nossa interpretação dessa “sopa sonora” visa uma compreensão das rupturas gramaticais daquilo que foi ficando para trás, sempre numa proposição reveladora de novas possibilidades e concepções de uma *sintaxe sonora*, à qual nos interessa principalmente nos aspectos que dizem respeito à reflexão crítica sobre a tradição acadêmica para uma expressividade estética - fruto de emancipações do pensar por meio da *experiência estética sonora* - enquanto um processo que não se limita ao campo da Arte - no sentido estrito à tradição musical artística - incluindo recursos disponíveis nas respectivas contemporaneidades em que se articulam tais experiências: como no caso do uso de recursos eletrônicos na música eletroacústica; do uso de cálculos computacionais na música estocástica de Xenakis⁵; na apropriação das sonoridades do cotidiano; na combinação entre

⁵ Iannis Xenakis, compositor greco-parisiense apoiou-se em parte de suas composições em teorias de cálculos em probabilidades e naquilo que chamou de música *estocástica*, onde grande quantidade de informações era processada por programações randômicas computadorizadas para criar composições musicas baseadas no acaso e na aleatoriedade. Xenakis ainda se apropriou da Teoria dos Gases dissipativos para suas composições musicais.

linguagens e expressividades segregadas do universo da música tonal; até culminarmos nas *hipersintaxes* sonoras/imagéticas e nas possibilidades de *programação reticular do áudio* associado à imagem e texto numa relação *heterárquica*⁶ no contexto da linguagem hipermidiática.

Observamos portanto, rupturas e avanços que nos levam a reconhecer na expressividade musical contemporânea novos paradigmas e novas relações entre arte e ciência, além de novas sintaxes e combinações entre o âmbito sonoro e outras matrizes de linguagem e defendemos que tais reconfigurações mostram-se potencializadas com a aproximação da linguagem digital em processos criativos/conceituais.

Passamos dos instrumentos corporais para a mecânica, desta para a eletricidade, e então para a eletrônica, a transmissão, o registro, o computador e a informática, foram saltos consecutivos que alargaram cada vez mais o conceito de música na medida mesma em que foram nos permitindo a visão progressivamente filigrânica, microscópica do material sonoro. A tecnologia computacional ou digital nos oferece o controle mais detalhado dos parâmetros internos do som, dando-nos um poder tremendo de manipulação da substância interna do som de modo que as transformações de elementos reconhecíveis podem ser feitas com grande sutileza.” (SANTAELLA, p.135)

1.2 – Antropologia da linguagem sonora: re.conhecimento institucional da voz e da escuta na transmissão de saberes

Outra área de conhecimento que tem refletido sobre as manifestações sonoras de maneira conceitual - e seus respectivos desdobramentos na cultura contemporânea - é a *Antropologia do Som* e a *Etnografia Sonora*. Nesta perspectiva encontramos algumas referências no trabalho da pesquisadora Viviane Vedana, da Universidade do Rio Grande do Sul.

A autora expõe em seu texto uma reflexão sobre as manifestações sonoras diversas e sua relevância relativa ao contexto cultural onde se manifesta. Defende também o

⁶ Dinâmica organizacional em que não há uma relação de poder que privilegia uma das partes. Antônimo de hierárquica.

conceito de *imagem sonora*, sugerindo que a experiência que vivenciamos a partir do som nos remete a uma narrativa imagética na qual estamos culturalmente inseridos:

Podemos arriscar em dizer que os sons são também imagens da cultura, na medida em que a representam, e não apenas no que tange às musicalidades, orações e canções, mas também relacionados às narrativas e memórias das pessoas expressas pela voz e pela fala, aos ruídos da vida urbana que emanam das técnicas, tecnologias, utensílios e toda sorte de produção humana, aos sons “ambientais” ou “da natureza” expressos pelo correr das águas de um rio, pelas rajadas de vento, pelo canto dos pássaros, etc. (VEDANA, 2010 p.31)

Interessa-nos a colocação da autora para nosso *corpus* conceitual em *Texturas Sonoras*, no sentido de propor uma reflexão conceitual no tocante às sonoridades cotidianas, mas também quando atribui ao universo sonoro uma abordagem imagética no âmbito da cultura, ou seja, oferece-nos justamente aquilo que estamos buscando, em duas vias: tanto no sentido de pensar a partir das sonoridades algo que ultrapasse o lugar estético das Belas Artes, bem como no exercício de reflexão conceitual por meio das expressividades estéticas. Nas palavras da pesquisadora:

Somos rodeados por inúmeras imagens sonoras cotidianamente, as quais atribuímos sentido, reconhecemos e damos nomes. Imagens que nos evocam a memória de lugares ou pessoas, de tempos e espaços vividos. Podem ser sagradas ou profanas, cotidianas ou rituais: as sonoridades da cultura, neste sentido, nos convocam a interpretar a vida social sob uma nova perspectiva, e portanto podem compor as preocupações de pesquisa etnográfica e antropológica sobre os mais variados temas. (VEDANA, 2010 p. 31)

Ainda na perspectiva do pensar conceitual pela expressividade sonora, as contribuições da etnografia sonora podem orientar uma metodologia de trabalho de campo - quando há essa intenção do pesquisador. Justificado nas palavras da autora: “o registro não se dá de forma passiva, ele mesmo já é uma interpretação das paisagens e ambiências sonoras pesquisadas.” (*ibid*, p.31). Isso reforça a importância das reflexões conceituais referentes às pesquisas baseadas em processos que lidam com matrizes de linguagem como imagem e som, sem deixar de compreender que a metodologia de trabalho é indissociável dos aspectos teóricos, como ilustra a própria autora em seu trabalho de campo etnográfico. Conta-nos que em seu plano de trabalho havia “roteiros de gravação, escolhas de pontos de escuta, descrição de

dispositivos técnicos, cênicos e dramáticos, entre outras questões que foram amplamente discutidas.” (*ibid*, 32) Neste sentido, sobre a orientação metodológica, a pesquisadora ajuda-nos com a seguinte afirmativa:

Esta orientação metodológica no entanto não retira do gesto de registro dos sons sua dimensão de ato criativo, de composição de planos, de durações, de ritmos. Escolher pontos de escuta, se posicionar em campo com o microfone direcionado para o que se quer gravar, decidir sobre o tempo de duração de cada fragmento gravado, são decisões estéticas que criam a imagem sonora. (*ibid*, p. 36)

Baseados no texto da autora podemos discutir os processos autorais latentes na *metodologia* de trabalho no decorrer da pesquisa e ainda discorrer sobre a possibilidade de partilhar essa autoria entre um grupo que envolve pesquisadores acadêmicos e não acadêmicos, como fizemos na proto-hipermídia “Recados do Ser.Tão au.O.ral”, trabalho que envolve registros audiovisuais etnográficos dos pesquisadores Sérgio Bairon e José da Silva Ribeiro, outras inserções sonoras realizadas pela artista performática Lidia Lisboa e o cineasta Luiz Paulo Lima, em um processo técnico que envolveu um grupo de estudantes da graduação do curso de Publicidade e Propaganda da ECA-USP, coordenado pelo pesquisador que vos escreve e orientado pelo professor Sérgio Bairon, ou seja, um projeto interdisciplinar que engloba os mais diversos perfis e repertórios técnicos e teóricos, como exige a produção de uma hipermídia num plano ideal. Apresentaremos o resultado no capítulo III.

No desenvolvimento da experiência pensamos conceitualmente a partir dessas gravações em um processo de montagem, mixagem, cortes, sobreposições, fusões, ou seja: sobre cada etapa – desde o ato da escuta e roteirização de gravação, até o processo de manipulação do material sonoro captado - e suas escolhas interpretativas e autorais que, no caso de uma criação baseada no conceito de *texturas sonoras*, foi balizado por critérios conceituais fundamentados por reflexões teóricas. Neste sentido, as contribuições da etnografia sonora e da Antropologia do Som foram de grande valor para contemplarmos um processo de *produção de conhecimento em texturas sonoras*.

Ainda no rastro de uma possível Antropologia do Som, encontramos na obra do pesquisador José Miguel Wisnik, intitulada “*O som e o sentido – Uma outra história das músicas*” citações e reflexões de Levi-Strauss e Anthony Seeger referentes à relação de diversas culturas com suas respectivas expressividades sonoras inerentes aos mitos e ao universo mágico/espiritual de povos pré-capitalistas. Propondo assim um viés que ele chama de Antropologia do Ruído:

O antropólogo Anthony Seeger, que conheceu os Suyá a partir de sua música, mostra como esta é fundamental para a organização do grupo, tanto para a construção como para a interpretação de processos sociais. Segundo o autor, os Suyá cantam porque através do cantar eles podem restaurar e criar ordem em seu mundo. Cantar é para o grupo um modo essencial de articular suas experiências de vida com os processos sociais. (SEEGER, 1987 apud HIKIJI, 2000)

Lévi-Strauss levanta a questão da cultura como base fundante da música, como coloca em seu livro “*O Cru e o Cozido*” abordando a oposição entre ruído-natureza e música-cultura em sua passagem: “a natureza produz ruídos e não sons musicais, que são monopólio da cultura enquanto criadora dos instrumentos e do canto” (1991: 30) . Assim Wisnik também caminha na intenção de revelar com sua abordagem antropológica significados profundos na formação dos grupos sociais e a relevância da expressividade sonora para além do sentido de música como algo relacionado ao lazer ou restrito ao universo que chamam de “artístico”:

Cantar em conjunto, achar os intervalos musicais que falem como linguagem, afinar as vozes significa entrar em acordo profundo e não visível sobre a intimidade da matéria, produzindo ritualmente, contra todo o ruído do mundo, um som constante (um único som musical afinado diminui o grau de incerteza no universo, porque insemina nele um princípio de ordem). (*ibid* p. 27)

Em uma outra perspectiva, o antropólogo Clifford Geertz em seu texto “A arte como sistema cultural” (1997), afirma: ao mesmo tempo em que “estudar arte é explorar uma sensibilidade”, (...) esta sensibilidade é uma formação coletiva; e que “as bases de tal formação são tão amplas e tão profundas como a própria vida social;” e que isso “distancia aquela visão que considera a força estética como uma expressão grandiloquente dos prazeres do artesanato”. (1997, p. 103). Por outro lado, o autor também alerta para o risco de cairmos numa equivocada visão funcionalista, “para a qual as obras de artes são mecanismos elaborados para definir as relações sociais,

manter as regras sociais e fortalecer os valores sociais.” Para o autor, “a conexão central entre a arte a vida coletiva não se encontra neste plano instrumental”, portanto “apenas materializam uma forma de viver, e trazem um modelo específico de pensar para o mundo dos objetos, tornando-o visível.” (GEERTZ, 1997, p. 103)

Sem correremos este risco, vislumbramos em nosso conceito a expressividade sonora como reflexo de um modelo específico de pensar, e desejamos que este “objeto visível” - que aqui estamos propondo ser a própria linguagem hipermídia conceitual - no caso seja também *audível* e interativo por meio das linguagens digitais. Ou seja, não pretendemos renegar o valor da escrita no processo de produção científica, mas estamos questionando as impossibilidades de inserirmos no modelo já existente, processos que incluam outras matrizes de linguagem e por fim, propondo que essa possibilidade possa acontecer em criações de ambientes em hipermídia, que articulam textos com sonoridades e imagens.

1.3 - Caminhos da linguagem na produção de conhecimento: da oralidade à hipertextualidade

No início dos anos 60, emergiram sistematicamente uma série de estudos sobre cultura oral e escrita. Segundo Havelock (1995), o interesse por tal temática foi impulsionado pela difusão massiva dos novos meios de comunicação e suas interferências nos mais diversos níveis de relações da sociedade. Mais precisamente quatro publicações, entre os anos de 1962 e 1964, foram o centro fundamental para uma consolidação de um novo campo de pesquisa: “em 1962 foram publicados concomitantemente *The Gutenberg Galaxy*⁷, de McLuhan, no Canadá, e *La pensée sauvage*⁸, de Lévi-Strauss, na França; em 1963, Jack Goody e Ian Watt publicaram o artigo “*The consequences of literacy*”⁹ na Inglaterra, e Eric Havelock publicou o *Preface to Plato* nos Estados Unidos.” (GALVÃO e BATISTA, 2006)

⁷ A galáxia de Gutenberg (McLuhan, 1972)

⁸ O pensamento selvagem (Lévi-Strauss, 1983)

⁹ As consequências do alfabetismo (Goody, Watt, 1963)

Walter Ong (1998), também está entre os pesquisadores da década de 1960 e 1970. Podemos dizer que há um grupo interdisciplinar que inicia um movimento de pesquisa em Antropologia, Sociologia e Psicologia, sempre abordando a questão da cultura oral e o impacto da tradição escrita ao serem introduzidas nessas culturas.

Segundo Havelock, o desenvolvimento crescente a partir dos anos 60, de pesquisas no campo de estudos que investiga as relações entre o oral e o escrito, coloca na atualidade (o texto foi escrito em 1987) os conceitos de oralidade e de oralismo em uma situação diferente da que ocupavam anteriormente, ganhando maior importância acadêmica. Esses conceitos contribuem para a caracterização de sociedades que dispensando o uso da escrita, têm se valido da linguagem oral em seus processos de comunicação. As expressões têm sido utilizadas também para identificar um certo tipo de consciência supostamente criada pela oralidade. (HAVELOCK, 1995)

Para Ong, a novidade do movimento de estudos desse campo, diferentemente dos trabalhos realizados até então pelos antropólogos estruturalistas, é justamente a maneira de colocar as duas culturas em oposição, em contraste. Estudos sobre oralidade seguiram, em sua grande maioria, um aspecto dicotomizante entre cultura oral e escrita em diversos níveis. Em outras palavras, “os efeitos da introdução da escrita e da imprensa em sociedades não letradas têm sido, pois, uma das principais questões que norteiam esse novo campo de estudo.” (GALVÃO e BATISTA, 2006)

Buscaremos ao longo do texto fazer uma abordagem crítica sobre este problema dicotomizante (oral x escrita) no caso da cultura brasileira, abordando a relação entre cultura oral, literatura e linguagem hipermídia na transmissão de saberes e na produção de conhecimento. Seguiremos com a crítica à burocratização do modelo de sociedade capitalista organizado a partir da escrita dentro das instituições de produção de conhecimento, propondo a linguagem hipermídia como modelo teórico-metodológico-técnico possível para a inclusão de saberes diversos em níveis políticos-insituacionais.

No caminho desta trajetória, abordaremos em linhas gerais os caminhos da oralidade à hipermidiaticidade:

Se as linguagens, anteriores às mídias, surgem, coexistem, se hibridizam e convergem na cronologia das épocas, ampliando as semioses e transformando as visões de mundo, faz-se necessário registrar alguns aspectos históricos que precederam as digitais, através das chamadas fases oral, escrita e imagética, vislumbradas didaticamente e sem contornos limitantes, mas como metamorfoses ambulantes, por meio de suas consecutivas revoluções e circunvoluções da linguagem, da escrita, da imprensa e do computador, envolvendo os campos eletrônico-digital e exclusivamente digital, avançando para o século XXI. (LARIZZATTI, 2015, p.23)

FIGURA 06 - Fases da comunicação da informação Fonte: Barreto (1998)

Paul Zumthor (1993), distingue três tipos de oralidade. A primeira, que denomina “primária e imediata”, não estabelece contato algum com a escrita, encontrando-se apenas “nas sociedades desprovidas de todo sistema de simbolização gráfica, ou nos grupos sociais isolados e analfabetos” (p.18). Em segundo lugar, haveria uma “oralidade mista” em que o oral e o escrito coexistem, mas a influência do escrito “permanece externa, parcial e atrasada” (p.18). Esse tipo de oralidade procederia de uma “cultura ‘escrita’”. Finalmente, o autor denomina “oralidade segunda” aquela que é característica de uma “cultura ‘letrada’” e se “recompõe com base na escritura num meio onde este tende a esgotar os valores da voz no uso e no imaginário” (p.18). Esses tipos de oralidade variam, segundo Zumthor, de acordo não somente com as

épocas, mas com as regiões, as classes sociais e também com os indivíduos.

	POLO DA ORALIDADE PRIMÁRIA	POLO DA ESCRITA	POLO INFORMÁTICO-MEDIÁTICO
<i>Figuras do tempo</i>	Círculos.	Linhas.	Segmentos, pontos.
<i>Dinâmica cronológica</i>	— Horizonte do eterno retorno. — Devir sem referencial nem vestígio.	— História, na perspectiva de uma realização. — Vestígios, acumulação.	— Velocidade pura sem horizonte. — Pluralidade de devires imediatos (a dinâmica fundamental do polo informático-mediático permanece parcialmente indeterminada).
<i>Referencial temporal da ação e de seus efeitos</i>	— Inscrição em uma continuidade imemorial. — Imediatez.	— Retardo, ato de diferir. — Inscrição no tempo, com todos os riscos que isto implica.	— Tempo real. — A imediatez estendeu seu campo de ação e de retroação à medida da rede informático-mediática.
<i>Pragmática da comunicação</i>	Os parceiros da comunicação encontram-se mergulhados nas mesmas circunstâncias e compartilham hipertextos próximos.	A distância entre os hipertextos do autor e do leitor pode ser muito grande. Disto resulta uma pressão em direção à universalidade e à objetividade por parte do emissor, assim como a necessidade de uma atividade interpretativa explícita por parte do receptor.	Conectados à rede informático-mediática, os atores da comunicação dividem cada vez mais um mesmo hipertexto. A pressão em direção à objetividade e à universalidade diminui, as mensagens são cada vez menos produzidas de forma a durarem.
<i>Distância do indivíduo em relação à memória social</i>	A memória encontra-se encarnada em pessoas vivas e em grupos atuantes.	A memória está semi-objetivada no escrito: — possibilidade de uma crítica ligada a uma separação parcial do indivíduo e do saber; — exigência de verdade ligada à identificação parcial do indivíduo e do saber.	A memória social (em permanente transformação) encontra-se quase que totalmente objetivada em dispositivos técnicos: declínio da verdade e da crítica.
<i>Formas canônicas do saber</i>	— Narrativa. — Rito.	— Teoria (explicação, fundação, exposição, sistemática). — Interpretação.	— Modelização operacional ou de previsão. — Simulação.
<i>Crítérios dominantes</i>	— Permanência ou conservação. — Significação (com toda a dimensão emocional deste termo).	Verdade, de acordo com as modalidades da: — crítica; — objetividade; — universalidade.	— Eficácia. — Pertinência local. — Mudanças, novidade.

FIGURA 07 – Os três polos do espírito. Fonte: Lévy (1993, p.129)

Cook-Gumperz e Gumperz (1981) revelam três grandes momentos na história humana em que é potencializada de alguma forma a relação entre oralidade e escrita. O primeiro teria se caracterizado por uma distância, uma vez que somente um pequeno grupo de pessoas tinha acesso à alfabetização. Segundo os autores, até aproximadamente o século passado o letramento tinha um status de “habilidade artesanal” na medida em que estava reservado em grupos relativamente pequenos. Além do que os materiais escritos eram caros e de difícil obtenção. Uma consequência desse momento é o fato de os estilos literários serem gramatical e estilisticamente bem diferentes do idioma falado cotidianamente. Um outro exemplo citado é o do latim: até o final da Idade Média, na Europa, era uma língua usada para a escrita, diferentemente da expressão oral. Nesse primeiro momento, a aprendizagem das habilidades letradas estava mais próxima de formas de contatos pessoais, familiares e de processos de socialização informais, do que de formas de aprendizagem sistematizadas em currículos formais.

Em uma segunda fase a escrita passou a ser vista predominantemente como um registro da oralidade. As narrativas orais passaram a ser divulgadas massivamente pela escrita. Esse movimento caracterizaria uma proximidade entre a oralidade e a escrita. Com a industrialização, a urbanização, a emergência das camadas médias e a instituição de formas democráticas de participação política, as diferenças entre as linguagens cotidianas e as tradições literárias começaram a desaparecer. Esse processo vinha se delineando na Europa, desde a Reforma Protestante, com a difusão em massa da leitura da Bíblia. Essas formas de linguagem passaram a ser sinônimos, para Cook-Gumperz e Gumperz (1981), de uma nova cultura nacional. Apareceram assim as gramáticas impressas, os manuais, os dicionários e as enciclopédias. Além disso, o jornalismo se desenvolveu e nas últimas décadas do século XIX, surgiram novas formas de novelas populares. Para os autores, a principal função da literatura para o público de massa, inicialmente, foi o entretenimento.

A leitura substituiu a audiência da performance oral e a escrita foi utilizada para fazer listas, cartas etc. As atividades literárias, nesse momento, podem ser vistas como uma extensão dos usos da fala. Portanto, a escrita não estava ainda fortemente associada às características de descontextualização a ela atribuídas na contemporaneidade. Até o início deste século, a educação popular para Cook-Gumperz e Gumperz (1981),

esteve concentrada nas habilidades básicas de leitura, escrita e aritmética, mantendo-se afastada das escolas secundárias e das universidades, sistemas de ensino associados à elite. Para a maioria da população, o letramento não era vital para a sobrevivência econômica. Em um terceiro momento, ainda segundo os autores, teria havido um novo afastamento entre oralidade e escrita, na medida em que esta última passou a assumir um outro aspecto, tornando-se burocratizada. Nessa fase, a escola desempenhará um papel fundamental.

A nova configuração social advinda do desenvolvimento tecnológico, das burocracias e das regulamentações governamentais exigiu novas formas de comunicação, fundamentalmente dependentes da palavra escrita. As funções do letramento se transformaram, a partir dos requisitos impostos pela especialização técnica nos diversos domínios da vida humana. As mudanças atingiram também, desse modo, os sistemas de educação, delegando novas funções para a escola, que se tornaram ao mesmo tempo agentes de socialização e instrumentos quase exclusivos de seleção de oportunidades econômicas.

As sociedades modernas, para os mesmos autores, ao mesmo tempo em que tornaram o letramento essencial para a sobrevivência econômica, incrementaram novamente a dicotomia entre fala e escrita. Porém, com um tom de segregação social mais acentuado, cuja herança institucional carregamos até hoje com os modelos de produção de conhecimento acadêmico, por exemplo, em que a palavra escrita torna-se o centro mediador obrigatório e exclusivo nos métodos de produção de conhecimento em ciências sociais e humanas. Este modelo de produção e transmissão de conhecimento está fundamentado sob os moldes da “educação bancária”, criticada por Paulo Freire, na qual o educando é considerado esvaziado de conteúdo e o educador, o responsável pelo seu preenchimento. (FREIRE, 2006)

A Universidade, portanto, é um dos veículos através do qual os cânones da ciência se consolidam como exclusivos da produção de conhecimento. Qualquer conhecimento produzido fora dos domínios da ciência, e conseqüentemente, da Universidade, sob este prisma, é classificado de “ignorância”.

No caso do Brasil, isto favorece um extermínio cultural, pois há uma vastidão cultural

calcada na oralidade, não apenas nos ranços da herança indígena e africana, mas também na cultura popular, essencialmente miscigenada e pouco letrada, nas periferias, nos centros urbanos e rurais, na vida cotidiana falada em todos cantos e regiões na vida ordinária do senso comum.

É um problema histórico de segregação social, como diz Boaventura, uma “monocultura do saber” (SANTOS, 2006b, p.102) baseado em um novo modelo de fascismo simbólico, como diz Žižek, um “racismo com distância” (Žižek, 2006), como o multiculturalismo que defende a distância do Outro como uma forma do colonizador manter a sua maneira os colonizados, sem perder seu status quo na hierarquia social.

O problema da escrita como método exclusivo na produção de conhecimento traz desafios às ciências humanas no sentido de buscar novas perspectivas em termos de linguagem, epistemologias, métodos e técnicas na produção de conhecimento. Por esse motivo a proposta de produção de conhecimento em hipermídia torna-se relevante no contexto da ciência. E assim, dentro de nosso tema relacionado às texturas sonoras, também iremos discutir como a matriz sonora está na trama hipermídiadica e quais são suas contribuições e possibilidades na valorização de culturas de tradições orais.

Passamos à busca da compreensão em linguagem hipermídia e por ela adentramos nas convergências de fenômenos que culminaram nesse momento emblemático da linguagem, sendo possível afirmar, como veremos no trecho introdutório de apresentação escrito por Lúcia Santaella no livro “Hipermídia: Psicanálise e História da Cultura”, dos autores Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry, que estamos passando por uma revolução considerada das mais impactantes na história da humanidade:

[...] propiciada, entre outros fatores, pelas mídias digitais, a revolução tecnológica que estamos atravessando é psíquica, cultural e socialmente muito mais profunda do que foi a invenção do alfabeto, do que foi também a revolução provocada pela invenção de Gutemberg. É ainda mais profunda do que foi a explosão da cultura de massas, com os seus meios técnicos mecânico-eletrônicos de produção e transmissão de mensagens. Muitos especialistas em cibercultura não têm cessado de alertar para o fato de que a revolução teleinformática, também chamada de revolução digital, é

tão vasta a ponto de atingir proporções antropológicas importantes, chegando a compará-la com a revolução neolítica. (SANTAELLA, 2000, p.20)

A convergência de meios mudou a lógica da produção de conteúdo e também a forma de adquirir conhecimento. Para Castells estamos vivendo um raro intervalo da história. Um intervalo cuja característica é a transformação de nossa “cultura material, pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação.” (1999, p. 49)

Entre os nomes importantes dos pesquisadores e pensadores dessa linguagem específica, quando facilitados em processos de rede e em tecnologias de processamento avançado de dados, citaremos sucessivamente uma trajetória de Vannevar Bush à Theodor Nelson.

O primeiro, matemático e físico, considerado por algumas correntes o precursor de um projeto proto-multimidiático, onde era possível processar e armazenar informação com aparatos personalizados. Conhecido como projeto “Memex” (*Memory extension*), tinha como objetivo ser uma espécie de cérebro auxiliar, composto por dois monitores e componentes de entrada e saída de informação. Seu projeto não saiu do papel. Mesmo assim, inspirou etapas seguintes até chegarmos nas linguagens hipertextuais e hipermediáticas. (IDE, 1992 apud. LARIZZATTI, 2015)

O Memex foi projetado para organizar informação da maneira mais intuitiva possível, com base não em gabinetes de arquivos ou autoestradas, mas nos nossos hábitos usuais de pensamento – seguindo pistas, fazendo conexões, abrindo trilhas de pensamento. Bush queria que o Memex correspondesse à visão de mundo do usuário: as trilhas serpenteariam através de documentos de maneiras variadas, idiossincráticas, percorrendo o espaço-informação como o usuário bem entendesse. Não haveria duas trilhas iguais. A Web tornou grande parte da visão de Bush realidade, mas sua intuição central – a necessidade de um instrumento para a abertura de trilhas – continua irrealizada, pelo menos na Internet. (JOHNSON, 2001, pp. 91-92 apud. LOREZZATTI, 2015)

Apesar de propor aquilo que já seria um modelo conceitual para o hipertexto, o conceito propriamente dito foi cunhado nos anos 60 por Theodor Nelson que já se reportava ao texto eletrônico como escrita ramificada, que sugere ao usuário/leitor percursos previamente predefinidos, permitindo abertura do texto e,

conseqüentemente, possibilitando a circularidade por parte do sujeito usuário no tocante às estruturas significantes digitais. Para Negroponte:

A hipermídia é um desenvolvimento do hipertexto, designando a narrativa com alto grau de interconexão, a informação vinculada (...) Pense na hipermídia como uma coletânea de mensagens elásticas que podem ser esticadas ou encolhidas de acordo com as ações do leitor. As idéias podem ser abertas ou analisadas com múltiplos níveis de detalhamento. (NEGROPONTE, 1995, p.66)

O hipertexto é a ruptura com a linearidade da escrita para dar margem a uma lógica imersiva, para uma forma de leitura não linear e mais "agressiva".(LANDOW, 1997) George Landow nos diz também que um hipertexto precisa ter em suas características fundamentais, a 1. Intertextualidade, a 2. Descentralização, a 3. Intratextualidade.

No primeiro caso, o hipertexto potencializa o que nos livros fica limitado ao espaço do papel que o leitor tem em mãos. Pelo ambiente digital o leitor pode acessar e navegar infinitamente por imensos bancos de dados. O item 2 refere-se a mobilidade do leitor pela "malha de blocos de textos interconectados". E no 3 diz respeito às ligações dentro do mesmo texto (LANDOW, 1997). Trata-se, de fato, de uma linguagem inaugural em um novo tipo de meio ou ambiente de informação no qual ler, perceber, escrever, pensar e sentir adquirem características inéditas. (LANDOW 1994: 11)

Ao aprofundar mais sobre o quadro conceitual e todo o cenário propício para a efervescência da linguagem hipermídia, é preciso frisar a questão central da hibridização das matrizes da linguagem junto à possibilidade interativa, ou seja, “nos processos sógnicos, códigos e mídias que ela aciona e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptores, na sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir, na medida mesma em que o receptor e o leitor imersivo interage com ela, cooperando na sua realização.” (SANTAELLA, 2013, p. 392)

Em seu livro “ O que é Hipermídia”, Sérgio Bairon chama a atenção do leitor para não cair na confusão generalizante de pensar hipertexto e hipermídia como resultado da soma das mais variadas mídias e, reforçando a importância de uma abordagem filosófica conseqüente e inescapável sobre o tema, guia-nos para um mergulho nas

origens conceituais da hipermídia, baseado em pilares teóricos e filosóficos. Pensamos fundamentalmente que esta é uma discussão sobre o modo de ser da linguagem.

O autor parte da crítica espontânea nos textos de Roland Barthes ao “eu iluminista”, fundado na aproximação tradicional com o texto como forma de tudo saber. Uma crítica ao lugar do pensamento tradicional da figura intelectual baseada na linearidade do texto e no “eu” representado e idealizado em uma cultura de conhecimento acumulado linearmente. Eis que a visão de Roland Barthes sugere um conhecimento reticular, de quebras, ramificações e lacunas associativas, “onde a leitura não é mais única, mas múltipla e superlativa.” (BAIRON, 2012).

Em seguida somos conduzidos a uma reflexão sobre as características conceituais não lineares da linguagem hipermídia por meio de autores como Derrida - que aborda a morte do livro da forma que conhecemos, ou seja, como método de apresentação de um discurso linear, sugerindo cada vez mais a inserção, por exemplo, de imagens como forma de abrir os níveis de compreensão de um texto convencional - Bakhtin e seu conceito de polifonia, para elucidar como a multiplicidade interpretativa do signo está no cerne da linguagem hipermídia por meios imagéticos numa assimilação por tudo o que é diverso, como na linguagem ordinária da festividade carnalizadora.

Logo topamos no texto com a afirmativa que nos indica o caminho que seguiremos, ou seja, afirma em determinado momento que “uma hipermídia que se preze tem que jogar com o usuário por meio de um jogo cujas regras sejam apresentadas a partir de concepções conceituais.” (BAIRON, 2012)

Considerando nosso interesse específico pelas hipermídias conceituais, que no nosso caso interessa-nos pela discussão direcionada à produção de conhecimento em hipermídia, logo, daremos enfoque em alguns conceitos relacionados à linguagem hipermídia sugeridos pelo autor, que consideramos importantes para a nossa abordagem, bem como algumas contribuições de outros autores sobre o uso dessa linguagem no âmbito da aprendizagem e da produção de conhecimento.

1.4 - Produção de conhecimento em hipermídia e texturas sonoras: o jogo da verdade

São muitos os gêneros, as qualidades e as aplicações da linguagem hipermídia em diferentes contextos e com diferentes objetivos: “os instrucionais, os que estão voltados para solução de problemas, os ficcionais, que incorporam a interatividade na estrutura ficcional, os artísticos, feitos para a produção e transmissão de atividades criativas para a sensibilidade, e os conceituais, feitos para a produção e transmissão de conhecimentos teórico-cognitivos.” (SANTAELLA, 2000, p.8)

Vamos aqui nos debruçar sobre as hipermídias conceituais e suas potencialidades diante à produção e transmissão de conhecimentos teóricos.

Para reforçar a definição de hipermídia conceitual também usaremos das palavras do autor Sérgio Bairon:

Portanto, nosso entendimento de hipermídia conceitual refere-se a um jogo originário de pesquisas acadêmicas, construído no interior de um projeto estético de conceitos, ou seja, uma expressividade da linguagem que tem por objetivo a produção do conhecimento, como uma potencialidade reflexiva no meio científico, baseada na exploração reticular de conteúdos teóricos e na inventariação multimidiática para oferecer aos usuários a possibilidade de jogar com uma estrutura analítico-conceitual (BAIRON, 1998, 2007, 2008, 2010).

Sugerimos uma explanação de conceitos agregados à linguagem hipermídia em si, abordando uma leitura interdisciplinar teórica-filosófica com o objetivo de municiarmos-nos de lentes possíveis para compreensão dessa linguagem em relação ao seu modo de ser e seus desdobramentos histórico-sócio-culturais. Pois, se “toda linguagem traz consigo novos modos de pensar, agir e sentir” (SANTAELLA, 2000), cabe ao nosso trabalho adentrarmos na busca pela busca da linguagem hipermidiática em si mesma, no sentido de compreendermos de alguma maneira com o desvelar desse caminho enveredado em âmbitos ainda nebulosos na ciência contemporânea.

As *texturas sonoras* surgem da reflexão e da experimentação referentes às possibilidades do áudio na hipermídia, logo, também acolhem aspectos conceituais inerentes a ela. Defendemos que elementos conceituais unidos às linguagens e ao

ambiente digital propiciam uma interatividade dialógica no processo de produção de conhecimento e sendo assim, não temos prontamente uma conclusão preestabelecida de uma determinada forma lógica de pensar, fechada e linear, mas um convite à participação criativa dos agentes motivados a “jogar” no processo da compreensão circular. Neste sentido, o conceito de jogo (*play, spiel*), como linguagem, é elementar para compreendermos o modo de ser das experiências estéticas conceituais em *texturas sonoras*, bem como as criações hipermidiáticas conceituais pensadas no sentido da produção de conhecimento.

[...] toda perspectiva do jogar na HCCI deve abrir uma discussão com inúmeras regiões do pensamento ocidental, desde seus fundamentos filosóficos. Nesse sentido, a consideração da valorização do diálogo, como jogo e como tema de tradição filosófica, torna-se extremamente importante para nossas discussões. Isso significa que a consideração desse diálogo da tradição não deve ser tomada pelo viés da perspectiva de um pensamento positivista-iluminista. Certamente, esse viés é o menos recomendado para a inauguração do diálogo do jogo, ou vice-versa, que pretende revelar as inovações da Hipermídia como comunicação integrada científica. A tarefa de construir um diálogo e um jogo, metodologicamente relevantes, que permitam essa abordagem, é a questão que se torna urgente para nós; nela os elementos do jogar têm lugar primordial e devem aparecer desde a superfície até as camadas mais profundas de suas expressividades. (BAIRON, 2007, p.49).

O conceito de jogo torna-se cada vez mais debatido no âmbito acadêmico quando discuti-se novas tecnologias da comunicação na educação e na produção de conhecimento. Podemos dizer que o fenômeno está relacionado ao crescimento exponencial do mercado dos *games* nos setores mencionados acima. Porém, poucos estudiosos abordam os *games* como membro do corpo maior que é a linguagem hipermídia. Logo, o conceito de “jogo” torna-se elemento fulcral na discussão sobre linguagem hipermídia na produção de conhecimento, contanto que esse conceito tenha uma acepção maior do sentido de jogo (*play*).

No âmbito do CEDIPP há alguns anos o conceito de jogo está sendo pesquisado dentro do contexto da linguagem hipermídia. A pesquisadora Dóris Larizzati, orientada em seu doutoramento pelo professor Sérgio Bairon e a pesquisadora Arlete Petry, também orientada em seu doutoramento pelo pesquisador Sérgio Bairon e pela

pesquisadora Lúcia Santaella, são dois exemplos que se dedicam exclusivamente ao conceito de jogo e suas relações com a linguagem hipermídia. Em seu artigo “Contribuição ao conceito de jogo em hipermídia” a segunda autora citada levanta a pergunta que nos orienta para a importância de adentrarmos no conceito de jogo com o fim de compreendermos a relevância da linguagem hipermídia na produção de conhecimento e na educação: “Não seria justamente a característica da interação um ponto fundamental de encontro entre jogo e hipermídia?”. (PETRY, 2005)

O gancho da autora é balizado pela afirmação de Sérgio Bairon sobre a relação intrínseca entre o conceito de jogo e hipermídia:

No jogo da hipermídia o ato de perguntar assume a condição primordial do diálogo. Nesta trajetória, tentamos interpretar, nos testamos o tempo todo e brincamos com o futuro e pensamos “e se isto acontecer?”, “então posso?”, “o que será que vem agora?” etc. A velocidade dessas perguntas, soluções e opções tem encontrado um espaço na estrutura digital como nunca ocorreu antes com outra estrutura midiática. Esta tem algo do ritmo do ‘irracional’, da “paixão”, do enamoramento com o mundo, do ser jogado que tem como sujeito a ludicidade[...] (BAIRON, 1998, p.15)

Estamos inseridos no modo de ser no jogo em todos os níveis de nossa vida cotidiana, a começar pela própria linguagem, como veremos mais adiante. Desde nossa infância, como no famoso exemplo de Freud ao falar de seu neto brincando com o vaivém do carretel, usando como forma de expressão análoga ao fato de sua mãe ter saído, mas como o carretel, voltaria. Citado em Certeau (1994, p. 190), o *fort* (para lá, foi embora) e *da* (para aqui, de volta), é o exemplo emblemático do jogo no vaivém das nossas construções de sentido no mundo da linguagem.

Obra indispensável para discutir a questão do jogo como elemento da cultura é o livro *Homo Ludens* (1938) do historiador holandês Johan Huizinga. No texto o autor revela as múltiplas formas do jogo na constituição da cultura humana, abordados de maneira histórica e em alguma medida antropológica, jamais biológica, como faz questão de enfatizar o próprio autor na introdução de seu livro.

Uma questão que nos chama atenção para pensarmos no modo de ser do jogo a partir da visão do autor e ao modo de ser da linguagem hipermídia, é quando ele afirma que

sua busca procura “considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação".” (HUIZINGA, 1938, p. 3).

Dizemos isto pois, na linguagem hipermídia a força da imagem, dos sons, da experiência estética, da metáfora, toma lugar imprescindível na compreensão de conceitos - linguagens fundamentais para a filosofia e ciências humanas - basilares para linguagem hipermídia, sobretudo as conceituais. Portanto o conceito de metáfora, colocado logo em seguida pelo autor como elemento imprescindível no modo de ser do jogo, é de suma importância para pensarmos as características da linguagem hipermídia no seu modo de ser, fundamentalmente na produção de conhecimento.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constata-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 1938, p. 8)

Aqui o autor toca em um ponto muito caro à nossa abordagem sobre a produção de conhecimento em hipermídia, pois é na contrapartida da tradição que dissocia verdade de metáfora que estamos situados, na contra-mão da metodologia que considera a produção de conhecimento por meio da escrita como forma maior de verdade, embasada no pressuposto filosófico aristotélico, quando este estigmatiza a metáfora como expressão do perigo de dispersão da lógica-linear. (BAIRON, 2000, p.58)

A função do jogo também é colocada pelo autor nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, sendo definidas por dois aspectos fundamentais: a luta **por** alguma coisa ou a representação **de** alguma coisa. Funções essas que podem combinar entre

si. No nosso caso de interesse, ou seja, no jogo da linguagem hipermídia, temos como luta a produção de conhecimento possibilitada pela representação de conceitos teóricos-cognitivos, mas sobretudo passamos pela obra de Huizinga para fincar a estaca da relevância do conceito de jogo no contexto da linguagem hipermídia e a ludicidade como elemento inerente à característica das linguagens multi-hipermidiáticas. Pierre Levy (1993) já falava sobre essa questão por conta da interatividade e do aspecto reticular dessas linguagens.

Voltamos aqui no autor Sérgio Bairon (2007, p. 97) onde diz que “devemos encarar a própria atividade do jogo como uma hipermídia, enquanto base tecnológica que é capaz de revigorar conceitos cada vez que ela é colocada em ação”, e como sua orientanda também segue a nos confirmar que esse processo deve ser dado “com propostas interdisciplinares, desde seus fundamentos filosóficos às soluções técnicas respectivas, de modo que essa base tecnológica age como uma linguagem, na qual se realiza a compreensão e cuja a realização se dá na interpretação.” (LARIZATTI, 2015, P.128)

A filosofia também discorre sobre o significado do jogo e seus desdobramentos na essencialidade da existência humana, desde a Grécia antiga. Optamos aqui partir do pensamento fenomenológico hermenêutico de Martin Heidegger (1889-1976), mas primeiramente é preciso contextualizar nossa abordagem com alguns conceitos-chave. A palavra jogo em alemão é *spiel* e *spielen*, verbos que têm uma abrangência de significados bastante ampla. Na língua alemã designa qualquer atividade lúdica como: jogos de azar, competições, brincadeiras em geral, tocar um instrumento, representar um personagem, desafiar, dançar, ritualizar, entre outros. (BUYTENDIJK, 1997; INWOOD, 2002 apud PETRY, 2005). O filósofo que mencionamos mergulha na questão da essência do jogo na busca de uma essência da existência ou *Dasein*¹⁰, pois cabe ao pensamento da filosofia hermenêutica, a respeito do jogo, a preocupação maior que é a busca pela revelação das estruturas do mundo fático, no sentido de alcançar as questões mais básicas da faticidade. Desse modo, na essência da existência ou *Dasein*, habita o *modo de ser* do jogo, segundo Heidegger, assim como

¹⁰ O termo *Dasein* tem origem na vertente filosófica da fenomenologia hermenêutica. Traduzido de forma polêmica por Ser-aí ou Estar-aí. Recentemente os autores tem optado pela apresentação em sua língua original, *Dasein*, pelo risco de traduzi-lo e assim trair o sentido essencial do conceito.

o modo de ser da obra de arte, tratada pelo conceito de experiência estética por seu seguidor Hans-George Gadamer, que trataremos logo em seguida.

Para o autor, o jogo é livre, portanto o jogador se exercita do jogar, alimentando-se de sua própria essência (HEIDEGGER apud PETRY, 2012). Isto seria o mesmo que dizer que o jogo não necessita de regras *fechadas* (mesmo necessitando de regras) para que aconteça como tal, podendo inclusive ser estabelecido novas regras durante o próprio processo, contemplando assim a característica de *liberdade* essencial dos jogos.

Para Heidegger, jogar antecede aos jogos, como diz o autor em sua obra capital “*Ser e Tempo*”, “nós não jogamos porque há jogos. Pelo contrário, há jogos porque jogamos.” (HEIDEGGER, 2001, p.324) E ainda lista quatro aspectos fundamentais do jogar que se relacionam inseparavelmente:

- a) Não é uma mecânica sequencial de eventos, mas um conjunto de experiências livres e regradas;
- b) O mais importante não é o que se faz, mas a disposição de cada um, pois é essencial encontrar-se no jogo;
- c) As regras se constituem livremente no decorrer do jogo;
- d) A regra de um jogo não é fixa, mas pode variar no tempo do jogo.

No caminho de Heidegger, Gadamer fala do jogo como fio condutor da explicação ontológica no capítulo “A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico”, para explanar como o conceito de jogo desempenhou um papel importante na estética - a saber, Gadamer coloca a importância de olharmos para outro conceito, de experiência estética, como forma de justificar na própria experiência da arte o conceito de verdade. Portanto estamos tratando ao adentrarmos tanto no conceito de experiência estética, como no conceito de jogo, de níveis de compreensão e, do ponto de vista da fenomenologia hermenêutica, onde se coloca a questão da verdade está se colocando um “compreender” empreendido pelas ciências do espírito (GADAMER, p.153), em contraponto à noção de verdade advinda das ciências da natureza, questão que entraremos mais no capítulo seguinte, mas que é o ponto fundamental para nossa abordagem em relação às aberturas da linguagem hipermídia na produção de

conhecimento. A referente citação do autor selecionado pelo pesquisador Sérgio Baíron é bastante elucidativa neste sentido:

A produtiva plurivocidade em que consiste a essência da obra de arte, não é mais que outra maneira de expressar a determinação essencial do jogo, que é converter-se cada vez num acontecimento novo. Neste sentido fundamental à compreensão das ciências do espírito, se situa na mais estreita proximidade com a experiência imediata da obra de arte. (GADAMER, 2007, apud BAÍRON, 1995, p.191)

Destarte, quando falamos de um *modo de ser da obra de arte* estamos tratando em termos de linguagem do mesmo *modo de ser do jogo*.

Assim, nossa pergunta pela natureza do próprio jogo não poderá encontrar nenhuma resposta, se é que a estamos esperando da reflexão subjetiva de quem joga. Em vez disso, perguntamos pelo modo de ser do jogo como tal. Já tínhamos visto que o objetivo de nossa reflexão não é a consciência estética, mas a experiência da arte e, com ela, a questão pelo modo do ser da obra de arte. Mas a experiência da arte que precisamos fixar contra a nivelção da consciência estética, consiste justamente em que a obra de arte não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si. Antes, a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta. O “sujeito” da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. (GADAMER, 1997, p.155)

Como vimos, Gadamer mergulha na questão do jogo para trazer à tona uma forma muito particular no modo de ser relacionado ao universo da arte e da experiência estética. Para o autor a leveza do vaivém da natureza do jogo coloca o jogador em um estado fora de tensão e alívio, “dispensando-o assim da tarefa da iniciativa que perfaz o verdadeiro esforço da existência.” (GADAMER, 1997, p.158)

No vaivém do modo de ser do jogo torna-se impossível “jogar-para-si-somente”, mas também não é necessário obrigatoriamente um outro jogador, basta que haja algum elemento que responda à qualquer iniciativa daquele que joga. Neste momento o autor cita o exemplo do gato que brinca com a bola, que também de si mesma produz surpresas. (GADAMER, 1997, p.158)

Aqui podemos retomar o potencial da linguagem hipermídia em seu aspecto talvez mais potente, a interação. Como linguagem que concentra em si fortes aspectos do modo de ser do jogo, e como todo jogador é assenhorado pelo jogo, ou seja, todo jogar-é-um-ser-jogado, a linguagem hipermídia instiga o jogador a penetrar em seu universo lúdico e ali ser estimulado no vaivém do “será que consigo?”, “voltarei a conseguir?”, e assim é enredado nele. Se como diz o autor, “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (*ibid*, p. 158), podemos dizer que é nesta chave que o modo de ser do jogo atua e que também assim alguém que “assiste” uma hipermídia pode ser levado por ela a caminhos que inevitavelmente o transformarão.

Um aspecto interessante do caráter interativo próprio do modo de ser do jogo é dado por Gadamer com o conceito de “assistência” (*Debeisein*), comparando com a natureza das festas populares em seu modo de ser e com a forma de interagir com qualquer obra de arte, assistir, nessa perspectiva não é um ato passivo, mas sim interativo, como em um rito, numa temporalidade própria em que todos os presentes “assistem” de forma a conhecerem o conjunto como realmente foi. (GADAMER, 2007, p. 181)

Para o filósofo, isso remete diretamente ao significado originário do conceito grego de *Theoria*:

Sabe-se que *Theoros* significa o participante de uma delegação de festa. Os membros de uma delegação de festa não possuem nenhuma outra qualificação e função além de assistir a festa. No sentido genuíno da palavra, *theoros*, significa o espectador que, por sua assistência, participa do ato festivo e através disso adquire sua caracterização jurídico-sacral, sua imunidade. (GADAMER, 2007, p. 182)

Portanto para o autor, a *Theoria* é a verdadeira participação, não é atividade, é estar tomado, atraído e dominado pela visão. O sentido aqui colocado na origem do conceito de *Theoros* nos remete ao modo de ser do jogo do ponto de vista de quem é jogado pelo jogo, ou seja, de quem assiste, no sentido de *Debeisein*, um jogador.

Assim sendo, podemos jocosamente dizer que na construção de uma hipermídia

conceitual, ao inserirmos e programarmos seu conteúdo com teorias, conceitos, teóricos, estamos designando também quem serão os jogadores de determinada hipermídia? Teóricos podem tomar o lugar de avatares? Podemos então considerá-los jogadores que interagirão com os jogadores que assistirão o jogo da linguagem hipermidiádica?

Percebemos que em uma hipermídia conceitual, o jogador que a explora pode ser enredado ludicamente a um processo de compreensão de conceitos previamente concentrados naquele ambiente imersivo para justamente jogar com aquele que se desafia a desbravar tal contexto. O espectador/jogador, nessa dinâmica, considerando as potencialidades próprias da linguagem hipermídia, ou seja, da hibridização de linguagens, da concomitância entre texto, imagens e sons programados em ambiente digital imersivo para interagirem entre si e com aquele que joga, leva para sua experiência uma característica de repertório informacional jamais propiciada por qualquer outra experiência acadêmica conceitual.

1.4.1 – O jogo da linguagem

Partiremos aqui para o filósofo austríaco Ludwig J.J. Wittgenstein (1189-1951), uma vez que sua obra serviu de base e inspiração para o momento inaugural do conceito Texturas Sonoras, pela coordenação do pesquisador Sérgio Bairon, quando se debruçou sobre questões conceituais relativas ao universo sonoro de sua própria criação hipermidiática “Casa Filosófica”, hipermídia esta que busca representar virtualmente a casa em que o filósofo construiu na Viena dos anos vinte. Tal hipermídia permite o jogador à imersão de conceitos filosóficos tratados metafóricamente por imagens e sons ao longo da navegação com o fim de provocar reflexões sobre os jogos de linguagem investigados assiduamente por Wittgenstein ao longo de sua produção filosófica.

Curiosamente Wittgenstein é formado em engenharia aeronáutica, mas enveredou pela filosofia da matemática motivado principalmente por Bertrand Russell. Logo estaria circulando entre os principais pensadores da lógica e análise da língua, até culminar em sua obra *Tractatus lógico-philosophicus* (WITTGENSTEIN,1994),

publicada em 1922, que foi estruturada a partir de suas anotações enquanto prisioneiro de guerra, na Itália, durante a Primeira Guerra Mundial.

Sua vida produtiva na filosofia é dividida fundamentalmente em duas fases, citados como primeiro e segundo Wittgenstein. O primeiro e inaugural está declarado em sua obra citada acima e o segundo está situado predominantemente em sua obra “Investigações Filosóficas”, produzida entre 1945 e 1949 (WITTGENSTEIN, 1994).

Nas palavras de Emmanuel Carneiro Leão, na apresentação do livro “Investigações Filosóficas”, para Wittgenstein, a linguagem se torna mais elástica e compreensiva e o pensamento se transforma... “Trata-se de aprendizagem, a aprendizagem de ver novos modos de ser”. Aqui está, pela nossa interpretação a partir da interpretação de Leão, um ponto fundamental da obra do filósofo que vai ao encontro de nossas proposições, ou seja, se *linguagem* e *Ser* são correspondentes inerentes, há um novo modo de ser nas novas linguagens digitais, e se estamos falando da linguagem hipermídia, a partir do nosso lugar de conhecimento, estamos tentando desvelar o modo de ser do Ser que se manifesta no jogo da linguagem hipermídia. Nas palavras de Sérgio Bairon, “no jogo, há um se deixar levar sem qualquer objetivo ou finalidade. Essa é a premissa fundamental do ato de jogar: todo jogo é um ser jogado. No jogo da linguagem, o poder está no vai-vém lúdico que elege a linguagem como morada do Ser.” (BAIRON, 2000, p. 83) E isto corresponde, ao nosso ver, mais ao modo de ser cotidiano da não linearidade, em oposição à premissa lógica da escrita, da racionalização linear e técnica do verbal formal especializado. Corresponde ao modo de ser do jogo, da linguagem ordinária do *senso comum*, e em Wittgenstein, estamos falando do modo de ser dos jogos de linguagem que o filósofo aborda justamente do lugar filosófico a partir do modo de ser do *cotidiano*, conceitos que retomaremos ao longo de nosso texto, mas que são cruciais na filosofia dos jogos de linguagem.

Há uma tensão entre o senso comum e o conhecimento científico especializado. O não importa quem é o produtor de ruídos na cientificidade, ou seja, o ruído na ciência é a cultura ordinária. Daí, a trajetória de Wittgenstein ser interessante, pois ele colocou como tarefa para si ser o filósofo da atividade significativa na linguagem comum. Sendo assim, é do lado de dentro da filosofia que ele reconhece um fora, em si mesmo, indizível. Por isso é que o início dos jogos de linguagem foi o silêncio. Aquele mesmo silêncio que tanto foi explorado por Cage em seu questionamento sobre o

conceito de música. (BAIRON, 2005 p.42)

Juntando os nós dos jogos de linguagem e outras proposições filosóficas que nasce a hipermídia *A casa filosófica*. Realizada a partir de uma conjunção de artistas e pesquisadores, com áudios gravados em alemão, francês, grego e português, sempre jogando com a figura do artista citando textos filosóficos e filósofos declamando versos poéticos, no intuito justamente de dissolver essas fronteiras, buscando também contemplar a língua materna dos pensadores que estão ali contemplados conceitualmente como Heidegger, Wittgenstein, Aristóteles e De Certeau. Aqui também nasce Texturas Sonoras, nome dado pelo idealizador do projeto, Sérgio Bairon, para os aspectos sonoros envolvidos na hipermídia em questão. Como diz o próprio autor “A Textura Sonora é co-partícipe da construção conceitual de um ambiente hipermídia.” (BAIRON, 2005, p.39)

Portanto o conceito que abordamos é fruto de uma experiência estética proporcionada pela linguagem hipermidiática no intuito de propiciar a interação com conceitos representados em imagens e sons, “numa relação de mútua cumplicidade e de indissociabilidade entre, arte, ciência e filosofia.” (BAIRON, 2005, p. 41)

Wittgenstein inspirou com seus jogos de linguagem a experiência hipermidiática, que nos traz até este momento exato, de escrita e leitura, um jogo bastante interessante que se revela novamente por meio das palavras “especializadas” do texto acadêmico aqui apresentado, daquilo que já foi convertido para imagens e sons, que novamente instiga o leitor a conhecer (assim esperamos) por meio de sua própria experiência e compreensão da obra aqui mencionada, *Casa Filosófica*.

Assim buscamos seguir no jogo também criando esteticamente a partir dos conceitos aqui apresentados. Tal experiência apresentaremos no capítulo III.

1.4.2 – ambiente digital e hipermídia na produção de conhecimento

O pesquisador em antropologia visual, José da Silva Ribeiro, chama a atenção para os horizontes que se abrem na relação hipermediática do “jogador/pesquisador” disposto a interagir com tal linguagem em um processo investigativo.

Permitindo armazenar, organizar uma grande quantidade de informação proveniente de uma multiplicidade de meios e torná-la facilmente acessível e utilizável, as tecnologias digitais e a hipermídia tornam possível apresentar todo o percurso de um investigador, articular o processo desenvolvido ao longo de décadas e conduzem a contínuas reescritas do percurso: a historicidade de uma comunidade, de um povo, de uma instituição e a possibilidade de uma infinidade de processos criativos de interligações e de reflexão acerca desses processos de interligação e de “intertextualidades eletrônicas” (Darley, 2003). (RIBEIRO, 2005 p.632)

Devemos pontuar a importância de uma consequência característica da linguagem hipermídia, a partir da possibilidade interativa dos recursos digitais exclamadas aqui pelo autor José Ribeiro, a quebra da linearidade esquemática do “modelo aristotélico” do *que*, o *que* e *quem*, e da premissa clássica da comunicação: “emissor-mensagem-receptor”. O modelo clássico que reforça a tradição linear como método, não considera a dispersão como elemento inevitável no processo interpretativo do conhecimento. Na linguagem hipermídia a linearidade está desconstruída em fragmentos, muito mais próxima do modo de construção que a interação do vaivém da natureza do jogo propõe. É isso o que aprendemos com o capítulo “Materialização do Caos” do livro “Multimídia” de Sérgio Bairon.

Junto à fragmentação da narrativa linear aristotélica urge os caminhos labirínticos de uma linguagem híbrida e reticular. Fragmentos apresentados em uma *hipersintaxe* (SANTAELLA, 2013), cujas característica incluem também os aspectos conceituais proposto em *texturas sonoras* em suas *sintaxes sonoras*, porém na linguagem hipermídia ainda contamos com as sintaxes visuais e verbais, articuladas e interativas. “Em outras palavras, todos participantes de ambiente hipermídia são artesãos de textos e significados, a partir de outros textos que estão alhures, algures. Assim também acontece conosco como oradores: elaboramos frases ou discursos inteiros com uma gramática, um vocabulário e uma sintaxe que estão no mundo e se oferecem a nós”. (BAIRON, 2012 p. 36)

Numa perspectiva relativa à possibilidade da produção de conhecimento em hipermídia seguiremos com colocações teóricas que apontam a inserção da

comunicação digital na vida cotidiana, irrevogavelmente, como diz Sherry Turkle ao se referir a relação do ser humano com o mundo digital em uma estreita reflexão filosófica sobre o *Ser* que está em jogo na linguagem interativa do digital. Segundo a autora, “existe um mais sutil e amplo caminho através dos quais os computadores entram no mundo dos adolescentes de auto-definição e de auto-criação(...) nós veremos que na adolescência os computadores tornaram-se parte de um retorno a reflexão, não sobre a máquina mas sobre nós mesmos.” (TURKLE, 1984, p.19)

Em Mark Hansen, encontramos a importância de compreendermos o mundo a partir da manipulação dos recursos presentes em nosso tempo e chama a atenção para o uso dos recursos digitais na produção de conhecimento na era da informação e das novas tecnologias. Assim ele diz que o *uso* é a forma mais primitiva de acesso à compreensão do mundo que se apresenta a nós por meio das ferramentas presentes no cotidiano. Nesse sentido, “o maior desafio concentra-se no desenvolvimento da criação e da reflexão analítica, que pode emergir da experiência com o mundo técnico da dialogia digital”. (HANSEN, 2004)

Edgar Morin afirma que a separação entre o objeto de pesquisa e o pesquisador nega a necessária relação existente entre ambos, tornando o conhecimento, ao mesmo tempo, neutro quanto ao estabelecimento da sua autocrítica, e distante dos vínculos com a cultura a que pertence (MORIN, 2000). Nesta vereda, as proposições que defendem as *texturas sonoras em hipermídia na produção de conhecimento*, apontam o momento imersivo do usuário como uma relação dialógica entre objeto e sujeito propiciada pela *experiência estética* e pelo *jogo* inerentes à experiência de navegação em hipermídia.

Para Sheila Brown, a sociedade hipermidiatizada impulsiona a dissolução de fatores ontológicos dicotômicos, tais como: arte e ciência, ficção e realidade, natureza e cultura, global e local, tecnologia e humanidade, etc. (BROWN, 2003). O que nos marca em tal prerrogativa é que justamente não pretendemos reforçar a experiência estética como elemento relacionado à arte em seu sentido tradicional, que deve estar sozinho no mundo da compreensão humana. Pensamos justamente que estas separações não cabem para nosso tempo, se considerarmos as novas linguagens, linguagens digitais e a virtualização. (BROWN, 2003)

Jesus Martín Barbero, um dos pensadores mais importantes da comunicação contemporânea na América Latina, em seu livro “A comunicação na Educação”, aponta para caminhos metodológicos pelos quais concordamos quando fala das oportunidades que a linguagem digital abre para o campo da ciência, permitindo uma linguagem comum de dados, textos, sons, dualismo que até agora “opunha o inteligível ao sensível e ao emocional, a razão à imaginação, a ciência à arte, e também a cultura à técnica, o livro aos meios audiovisuais...” (BARBERO, 2014).

O autor também salienta a relevância da linguagem hipermidiática no contexto do ensino e na produção de conhecimento na perspectiva de uma dimensão estratégica da cultura baseada na tecnicidade midiática, em que as instituições de ensino poderão inserir nas novas figuras e campos de experiência em que se processam os intercâmbios entre escrituras tipográficas, audiovisuais e digitais, entre identidades e fluxos, assim como entre movimentos cidadãos e comunidades virtuais.

Entendo como tal, em primeiro lugar, um projeto que recoloca a ideia de cultura com a qual a escola trabalha em nossos países para que comece a reconhecer as ciências e as tecnologias, tanto como dispositivos de produtividade como de transformação dos modos de perceber, de saber e de sentir. O que implica incorporar as novas tecnologias de comunicação e informação como “tecnologias intelectuais” (Levy, 1993), isto é, como *estratégias de conhecimento* e não como meros instrumentos de ilustração ou difusão [...] essa recuperação passa pelo âmbito político como pelos processos educativos. (BARBERO, 2014, p.55-56)

Ademais, com um olhar otimista sobre as possibilidades do digital na produção de conhecimento, Barbero discute a questão da crise do livro no novo paradigma do conhecimento mediado pelas possibilidades tecnológicas, como um âmbito mais amplo de mudança cultural, que conecta novas condições do saber com as novas formas de sentir, da sensibilidade, e ambas com os novos modos de estar *juntos*. O autor critica o papel central que o livro ocupa na sociedade ocidental, onde não se faz uma reflexão sobre outros modos de saber e outras práticas de produção e transmissão de conhecimento que está para além da palavra escrita.

Com relatos dos movimentos que a crise do livro catalisa, talvez não seja inoportuno começar a recordar que existiram, e continuam existindo, civilizações na Ásia, e na África, civilizações – e não só culturas – em que o livro não teve nunca a centralidade que tem

tido na cultura ocidental, o que significa que embora nessas sociedades tenham existido livros, a maioria da população não necessitou nem nunca teve acesso a eles. E não por isso o pensamento, a argumentação e a reflexão estiveram ausentes nessas culturas e sociedades, a propósito das quais alguém se perguntou há tempo: quanta sabedoria tivemos que perder para ganhar em conhecimento? O puro etnocentrismo dos letrados ocidentais, para quem o livro aparece como único caminho da reflexão e do saber na humanidade, necessita de um mínimo de perspectiva histórica e de cosmopolitismo que os tire da miopia que faz com que confundam seu umbigo com o mundo. (*ibid*, p. 58)

Apoiado em Umberto Eco, Barbero afirma que não será a morte ou o fim do livro ou do texto escrito, mas que ele deixará de ser o centro do universo cultural e haverá uma pluralização tanto do modo de existência do texto escrito como de seus usos sociais, que por sua vez, parece implicar que a leitura está perdendo seu foco para desdobrar-se sobre outras escrituras e textos: do videogame ao videoclipe, do grafite ao hipertexto.

Reivindicar a existência da cultura oral ou da vídeo cultura não significa de modo algum desconhecer a vigência conservada pela cultura letrada, mas tão somente começar a desmontar sua pretensão de ser a única cultura digna desse nome e nossa contemporaneidade. (*ibid*. p. 91)

Para Barbero a forma gramatical que a escrita impõe à fala, reduz e empobrece a riqueza que vem do mundo oral, alerta ainda para o fato da escola ser um espaço que além de não conquistar o adolescente desconhece a cultura oral enquanto matriz constitutiva da cultura viva e da experiência cotidiana dos setores populares, confundindo-se e reduzindo-a, de fato, ao analfabetismo.

Cortar o arame farpado dos territórios e disciplinas, dos tempos e discursos, é a condição para compartilhar, e fecundar mutuamente, todos os saberes, da informação, do conhecimento e da experiência das pessoas; e também as culturas com todas as suas linguagens, orais, visuais, sonoras e escritas, analógicas e digitais. (*ibid*. p. 120)

Neste ponto Barbero toca naquilo que estamos discutindo centralmente: a impossibilidade de valorização de saberes diversos no processo de produção de conhecimento restrito ao campo da matriz verbal escrita. Ora pois, o Brasil é um país culturalmente diverso, porém algumas tradições culturais que fazem parte de nosso

contexto não podem ser ao menos reconhecidas enquanto *conhecimento*, pois há uma dificuldade metodológica, de viés ideológico, incapaz de valorizar a riqueza de nossa cultura miscigenada.

O caminho que apontamos, em concordância com Barbero, é a possibilidade de pensarmos na linguagem digital hipermidiática - aqui trazida pelo conceito de Texturas Sonoras - como uma estratégia cultural de inclusão, de diálogo, e sobretudo, de descolonização do saber calcado em tradições orais, subordinado à cultura racionalizante da escrita.

O modelo de produção de conhecimento das instituições brasileiras foi transplantado¹¹ baseado em modelos tradicionalmente constituídos na Europa há mais de dois séculos. Aqui somos uma nação híbrida, miscigenada, portanto qualquer instituição que não considera esta questão relevante está reforçando uma segregação social em muitos níveis, privilegiando uma parcela da sociedade em detrimento de outra.

É preciso abrir possibilidades “que ultrapassem as muralhas da Universidade *gueto-refúgio* que a ciência vive em nome de uma neutralidade-objetividade-distância entre investigadores e seus *objetos* de estudo.” (MONTTOYA, 2014). Pelas palavras do antropólogo peruano Rodrigo Montoya Rojas “la relación existente entre los científicos sociales y las sociedades-pueblos que estudiamos no puede confundirse con el vínculo que existe entre biólogos y hormigas, por ejemplo.” (*ibid*, 2014).

Nesta proposta de produção de conhecimento a partir de linguagens que permitam a valorização de saberes diversos, propomos também a possibilidade de uma abertura para que comunidades diversas possam participar do processo de produção de conhecimento científico, pois se há uma relação heterárquica possível entre saberes diversos de culturas diversas, deve ser no sentido repensar o lugar do sujeito e objeto no contexto de uma pesquisa científica em ciências sociais e humanas. Buscamos esta via associando o conceito de Texturas Sonoras ao conceito de Produção Partilhada de Conhecimento, que explanaremos no capítulo seguinte, bem como buscamos

¹¹ Fazemos aqui uma analogia à distinção que Darcy Ribeiro faz com o que ele chama de Povo Novo, no caso o brasileiro, miscigenado, mestiço; Povos transplantados e Povos testemunhas. Pensamos que uma Universidade ideal deveria seguir as características de um Povo Novo, ou seja, valorizar toda a amplitude diversa que há na cultura brasileira, mas na realidade simplesmente inserimos

contemplar criativamente a proposta que sugerimos teoricamente, onde apresentaremos no último capítulo.

CAPÍTULO II

PRODUÇÃO PARTILHADA DO CONHECIMENTO

2.1 - Crítica ao Racionalismo verbalizante e a compartimentação disciplinar nas ciências do espírito

“Por mais judiciosa que se apresente uma ideia, torna-se ainda atroz se reina sem qualquer partilha. Seria perigoso que as ciências duras se impusessem somente pela própria maneira de pensar. Ou de viver. Poderemos conceber que as ciências se tornem sábias, porque bastaria aprender a litotes, a reserva, a moderação; o conteúdo de uma ideia importa muito menos do que a sua conduta, o valor da ciência estima-se pelas próprias metas alcançadas e também pela sua verdade: um juízo tempera o outro. Sim, que importa o rigor de um teorema ou sua profundidade se acaba por sufocar os homens ou fazer pesar sobre eles um excessivo poder?”

Michel Serres – O terceiro instruído

Em sua famosa aula inaugural no Collège de France, pronunciada em dois de dezembro de mil novecentos e setenta, Michel Foucault aponta suas intenções críticas investigativas sobre as instituições e seus meandros de poder, trabalho que norteará boa parte de sua obra como pesquisador. Entre as críticas levantadas, Foucault coloca o problema do discurso, enquanto realidade material de coisa pronunciada e escrita, no centro da atenção sobre os mecanismos de poder exercidos pelas instituições de ensino. O autor revela como as ritualizações e as leis que regem o âmbito discursivo servem à manutenção do poder institucional. Pelas palavras do autor:

suponho que em toda a sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade. (FOUCAULT, 1960, p.8).

A aula inaugural de Foucault¹² aponta seus interesses investigativos naquele momento histórico e interessa-nos particularmente no sentido de avançarmos sobre uma crítica institucional no tocante às práticas disciplinares tradicionais na produção de conhecimento, crítica que converge com a proposta da *Produção Partilhada do Conhecimento*. Crítica aos “rituais”, como o autor diz, permanentes durante séculos com o intuito de promover e centralizar o poder institucionalizado no campo da educação formal. O sistema de ensino:

[...] como outros sistemas de exclusão, apoia-se sobre um suporte institucional: é ao mesmo tempo reforçada e reconduzida por toda uma espessura de práticas como a pedagogia, é claro, como o sistema dos livros, da edição, das bibliotecas, como as sociedades de sábios outrora, os laboratórios hoje. Mas ela é também reconduzida, mais profundamente sem dúvida, pelo modo como o saber é aplicado em uma sociedade, como é valorizado, distribuído, repartido e de certo modo atribuído. (*ibid.* p.17)

Interessa-nos, sob o prisma de repensar os moldes que lidamos dentro da instituição acadêmica, a crítica aos regimes disciplinares que regem nas seguintes instâncias: a separação rígida entre distintas áreas de conhecimento, retroagindo uma impossibilidade interdisciplinar e as impossibilidades metodológicas cercadas por regras, rigores e “rituais” rigidamente instituídos e permanentemente policiados, tendo o “ritual da palavra” como princípio de controle da produção de discurso. Ela lhe fixa os *limites* (regras) pelo *jogo* de uma identidade que tem a forma de uma *reatualização permanente das regras*. (*ibid.* p.34). Tais *regras*, no ponto de vista da *Produção Partilhada de Conhecimento*, torna o acesso ao discurso impossibilitado aos que não correspondem aos requisitos estabelecidos institucionalmente.

Trata-se de determinar as condições de seu funcionamento, de impor aos indivíduos que os pronunciam certo número de regras e assim de não permitir que todo mundo tenha acesso a eles. Rarefação, desta vez dos sujeitos que falam; ninguém entrará na ordem do discurso se não satisfizer a certas exigências ou se não for, de início, qualificado para fazê-lo. Mais precisamente: nem todas as regiões do discurso são igualmente abertas e penetráveis;

¹² Mesmo falando como latino-americano sobre problemas relacionados à universidade brasileira, o Autor deste projeto acredita que o pensamento francês, sobretudo uma crítica às instituições, é de suma relevância, uma vez que o modelo predominante de Universidade que adotamos no Brasil segue o modelo francês. Por isso não vejo discrepância teórica ao adotar o pensamento de Foucault ou de Maffesoli, Morin e Serres.

algumas são altamente proibidas (diferenciadas e diferenciantes).
(*ibid.* p.35) .

Seguindo adiante nesta fala em Foucault, chegamos mais próximo do ponto chave que nos leva a recorrer ao autor, quando diz especificamente que “o sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo.” (*ibid.* p. 41). Mais adiante amarra a crítica às instituições em geral com o questionamento sobre a *ritualização* da palavra nas instituições de ensino, colocando-as como grupo doutrinário, distribuidor de seus discursos com seus saberes e seus poderes. (*ibid.* p. 42).

Neste ponto Foucault toca fundamentalmente na principal crítica que trazemos nesta pesquisa: a palavra como signo maior no “ritual doutrinário” das instituições de ensino. Portanto, é de nosso interesse maior pensar em como, no âmbito das ciências humanas, é possível propor horizontes metodológicos para a produção de conhecimento que não seja exclusivamente restrita ao campo da palavra, tampouco que não seja restrita à compartimentação disciplinar, mas que se apoie fundamentalmente na interdisciplinaridade e em outras matrizes de linguagem, retirando da palavra a exclusividade e o sinônimo da concentração tradicional de saber/poder, criando novos *rituais* e que neles possamos configurar novas possibilidades metodológicas, incluindo novas práticas de produção de conhecimento e integrar saberes díspares.

Isso implica uma afronta ao método científico tradicional, pois propõe inventivamente a liberdade criativa em seus aspectos plenos, éticos e estéticos, contra uma máquina institucional burocrática repetidora de fórmulas, um mamute, como chama Michel Serres:

As instituições de cultura, de ensino ou de investigação, aquelas que vivem de mensagens, de imagens repetidas ou de modelos copiados, os grandes mamutes da Universidade, dos *media*, ou da edição, mesmo as próprias ideocracias, rodeiam-se de uma massa de artifícios que impedem a invenção ou a esmagam, consideram-na como o pior dos perigos. Os inventores causam-lhe medo como os santos punham em perigo as igrejas, de onde cardeais, por se sentirem incomodados, os expulsavam. Quanto mais as instituições evoluem para uma dimensão gigantesca, melhor se estabelecem então as contra-indicações do exercício do pensamento. Desejam

criar? Pensem então no perigo que correm. (SERRES, s/d, p.96)

Edgar Morin e sua obra intitulada “Os sete saberes necessários para a Educação do futuro”, quando expõe os limites fronteiriços entre *racionalidade* e *racionalismo*, defende o primeiro, quando pensa do ponto de vista daquilo que difere o imaginário do real, entre a vigília e o sonho, subjetivo e objetivo, como atividade racional da mente. No sentido corretivo, nos aspectos mais variados da sobrevivência humana. Aquela que elabora teorias científicas, verificando o caráter lógico da organização teórica, etc. (MORIN, p. 22). No segundo caso, aponta para o risco de acreditar que a razão é o caminho da verdade, único aspecto confiável entre as múltiplas capacidades e habilidades humanas. Esta última, a racionalização ou o racionalismo, é fechada, determinista e mecanicista, enquanto a racionalidade é aberta e reconhece suas limitações.

O racionalismo que ignora os seres, a subjetividade, a afetividade e a vida irracional. A racionalidade deve reconhecer a parte de afeto, de amor e de arrependimento. Ela reconhece os limites da lógica, do determinismo e do mecanicismo; sabe que a mente humana não poderia ser onisciente, que a realidade comporta mistério. (*ibid*, p.23)

Ainda para o autor, o ocidente europeu acreditou durante muito tempo que era detentor de uma racionalidade considerada superior, julgando outras culturas como defasadas, atrasadas por não estarem enquadradas no perfil racionalizante europeu. Morin nos diz que tal risco é consequência do *racionalismo*, falta de uma racionalidade constantemente *autocrítica*.

Outro apontamento que nos interessa, no mesmo autor citado, está relacionado ao que justificamos para uma metodologia interdisciplinar em nossa pesquisa. O conceito de *complexidade*, oriundo da palavra *complexus* (o que foi tecido junto), detêm em si o saber que reconhece o problema das especializações disciplinares. Esses sistemas responsáveis pela disjunção entre humanidade e as ciências, assim como a separação das ciências em disciplinas hiperespecializadas, fechadas em si mesmas. (MORIN, 2011).

Desse modo, as realidades globais e complexas fragmentam-se; o humano desloca-se; sua dimensão biológica, inclusive o cérebro, é

encerrada nos departamentos de biologia; suas dimensões psíquica, social, religiosa e econômica são, ao mesmo tempo, relegadas e separadas umas das outras nos departamentos de ciências humanas; seu caracteres subjetivos, existenciais, poéticos encontram-se confinados nos departamentos de literatura e poesia. A filosofia, que é por natureza a reflexão sobre qualquer problema humano, torna-se, por sua vez, um campo fechado sobre si mesmo. (*ibid*, p. 37).

A forma de pensar parceladamente, de maneira compartimentada não corresponde a pensar de maneira complexa, ou seja, não permite perceber aquilo que está tecido junto, alienando de certa forma o pensamento sobre determinado problema. Nosso objetivo nesta pesquisa não é apenas tentar seguir um pensamento interdisciplinar em nossa argumentação conceitual, fugindo de um possível reducionismo científico, mas também propor metodologias investigativas que buscam afirmar outros horizontes para práticas de produção de conhecimento científico.

Consequência da premissa departamentizante e racionalista, como já mencionado, foi a marginalização de culturas de tradição oral no contexto da produção de conhecimento científico em nível institucional, pois a valorização da palavra escrita enquanto “ritual” exclusivo das instituições acadêmicas, consequência da lógica racionalizante do método científico, tornaram essas culturas inescapáveis à condição de somente *objetos* de pesquisa e tão somente isso. Abdicando a possibilidade de participação enquanto *sujeitos*, autores e realizadores. Essa incompreensão é muito bem colocada pelas palavras de Hampaté Bâ em seu texto intitulado “A tradição Viva”:

Quando falamos de tradição à história Africana, referimo-nos à tradição oral, e nenhuma tentativa de penetrar a história e o espírito dos povos africanos terá vaidade ao menos que se apoie nessa herança de conhecimentos de toda espécie, pacientemente transmitidos de boca a ouvido...” “...entre as tradições modernas, onde a escrita tem precedência sobre a oralidade, onde o livro constitui o principal veículo da herança cultural, durante muito julgou-se que os povos sem escrita eram povos sem cultura [...] (*ibid*. p. 181).

Bruno Latour chama a atenção para uma abordagem interpretativa sobre a produção do conhecimento científico. Essa abordagem se distingue das anteriores – representada por estudos de epistemólogos e sociólogos da Ciência – sobretudo por buscar a adoção de uma postura simétrica em relação à análise da produção do

conhecimento sobre a natureza e a sociedade, tanto pelas sociedades científicas quanto por aquelas que não possuem a ciência como ferramenta de interpretação do real. Para Latour (1994), a ciência, por conceber e intentar a divisão entre sociedade e natureza, provoca uma segunda divisão: entre nós e eles. Em outras palavras, por esse critério, tem-se de um lado as sociedades que possuem a ciência e que, por isso, separam as coisas-em-si(natureza) dos homens-entre-eles(sociedade) e, de outro, as sociedades que não possuem esse instrumento de leitura do mundo e, por isso, são consideradas primitivas ou pré-científicas. Na proposição conceitual da *produção partilhada do conhecimento*, intenta-se a possibilidade de *partilha* do processo de pesquisa entre os que, outrora, foram chamados de *sujeitos* e *objetos*, visando a reaproximação da divisão *nós/eles*.

Boaventura de Sousa Santos, no final dos anos 80, avança na defesa de uma “ciência pós-moderna” ou “novo paradigma científico” que tem bem enraizada a consciência de que a ciência “não é a única explicação possível da realidade e não há se quer qualquer *razão científica* para se considerar melhor que as explicações alternativas da metafísica, da astrologia, da religião, da *arte* ou da *poesia*” (SANTOS, p. 70). O autor ainda faz uma crítica ao *racionalismo*, dissecando os vários aspectos do *racionalismo ocidentalizante*, dentre eles, levanta uma noção de *razão metonímia* que se afirma uma razão exaustiva, exclusiva e completa, muito embora seja apenas uma das lógicas de racionalidade que existem no mundo e seja apenas dominante nos estratos do mundo abrangidos pela modernidade ocidental. Em nossa interpretação, dialoga com Latuor e com o conceito de *produção partilhada do conhecimento*, quando aponta os problemas dicotômicos da modernidade científica, e diz ser por isso que todas as dicotomias sufragadas pela razão metonímica contêm uma hierarquia: civilizado/primitivo; capital/trabalho; branco/negro; Norte/Sul; Ocidente/Oriente; e assim por diante. (*ibid.* p. 27)

A experiência social em todo o mundo é muito mais ampla e variada do que o que a tradição científica ou filosófica ocidental conhece e considera importante. Em segundo lugar, esta riqueza social está a ser desperdiçada. Sem uma crítica do modelo de racionalidade ocidental dominante pelo menos durante os últimos duzentos anos, todas as propostas apresentadas pela nova análise social, por mais alternativas que se julguem, tenderão a reproduzir o mesmo efeito de ocultação e descrédito. (*ibid.* p. 27).

Nesta senda, processos de pesquisas aliados às linguagens não verbais, como a *experiência estética*, foram descreditados do academicismo, pois entraram na navalha dicotomizante que separou *experiência estética* e *Razão*. Pautados pelo conceito de *produção partilhada do conhecimento*, pensamos que essa segregação desvaloriza aspectos singulares de diversas culturas que poderiam dialogar no contexto da produção de conhecimento científico em nível institucional.

Ainda na mesma chave, defendemos no âmbito da *Produção partilhada do conhecimento*, a perspectiva do novo paradigma científico, na busca da valorização de epistemologias e metodologias que irrompam com a ultra-valorização de um método (estritamente redigido) em detrimento de outro (oral ou hipermidiático). Buscamos uma nova interpretação do conhecimento, ou seja, o *objeto* passa a ser também *sujeito-autor* de sua própria narrativa, sugerindo novas perspectivas teórico-filosóficas, novas proposições e métodos investigativos, promovendo possibilidades para uma *produção partilhada do conhecimento*.

Hilton Japiassu, em sua vasta bibliografia sobre interdisciplinaridade, busca uma perspectiva de cooperação levantando apontamentos críticos sobre a historicidade da compartimentação disciplinar em sua obra “A crise das ciências humanas”. O autor responde às extremas especializações dos conhecimentos, à divisão do trabalho intelectual, apontando uma dupla cegueira: *a) o etnocentrismo das disciplinas acarretando o fechamento em suas identidades particulares concretas; b) o pensamento tecnocientífico privilegiando sua hiperespecialização e atrofiando uma perspectiva globalizante e de concertação*. (JAPIASSU, 2012, p.30).

Em outra obra fulcral de Japiassu: “Interdisciplinaridade e Patologia do saber”, o autor coloca o problema do isolamento hiperespecializado como uma grande *ignorância recíproca* e ainda garante que atualmente a interdisciplinaridade evoca um inegável estatuto de inovação e de mudança. (JAPIASSU, 1976).

Já constatamos que um dos primeiros obstáculos importantes é constituído pela própria estrutura universitária: repartição piramidal da autoridade, compartimentação das disciplinas a serem ensinadas, solidez das cadeiras, organização dos diplomas, fronteiras rígidas das disciplinas, ausência ou recusa do ensino de certas disciplinas (a história das ciências, por exemplo). Ora não vemos como tudo isso

não corresponde a uma concepção por demais “cientificista” ou até “tecnocrática” da atividade científica. Daí a importância do interdisciplinar: ele questiona incessantemente os conhecimentos adquiridos e os métodos praticados. Consequentemente é um fator de transformação na universidade. (JAPIASSU, 1976).

Para nossa discussão interessa-nos ainda outro aspecto, não apenas ligado diretamente ao melhor aproveitamento do diálogo entre distintas áreas de conhecimento, mas também das características metodológicas empregadas aos estudos das ciências do “espírito”. Interessa-nos a crítica sobre a racionalização normativa dos sistemas próprios às ciências exatas, transferidos indiscriminadamente às ciências humanas. Em coro com Japiassu, bradamos: “*com que legitimidade podemos aplicar aos fatos humanos e sociais o método monológico dedutivo das ciências naturais?*”

Barbero ainda nos ajuda a pensar as possibilidades de uma produção partilhada de conhecimento quando encontra em Paulo Freire o conceito de *estrutura dialógica*, quando diz que “somente há comunicação quando a linguagem dá forma à conflituosa experiência do conviver, quando se constitui em horizonte de *reciprocidade* de cada homem com os outros no mundo.” (BARBERO, 2014)

2.2 – Aproximação conceitual entre Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento: cotidiano, senso comum e experiência estética.

Encontramos na obra do filósofo francês, Michel Maffesoli, “Elogio à Razão Sensível” (1998), uma ponte emergencial entre a crítica ao racionalismo nas ciências humanas e os conceitos de *cotidiano, senso comum e experiência estética*. Assim abriremos pela abordagem do autor uma sequência de conceitos importantes para refletirmos sobre uma possível *Produção Partilhada de Conhecimento*, em seguida buscaremos possíveis elos conceituais com *Texturas Sonoras*.

Ao valorizar aspectos da “experiência vivida” (MAFFESOLI, 1998) e as implicações que tais experiências trazem consigo, o filósofo abre um leque de definições importantes, porém negligenciadas na ciência em um espectro amplo. Defende assim, por exemplo, a importância de resgataremos junto ao pensar, o *sentir*. Sugere que reencontremos nas reflexões filosóficas e nas proposições teóricas discussões que

reintegrem o *senso comum*, a *vida cotidiano*, a *vivência*; e a ponte entre arte e ciência; razão e sensibilidade. Um reencontro a ser levado adiante nas práticas de produção de conhecimento.

É preciso compreender que o racionalismo, em sua pretensão científica, é particularmente inapto para perceber, ainda mais apreender, o aspecto denso, imagético, simbólico, da experiência vivida. A abstração não entra em jogo quando o que prevalece é o fervilhar de um novo nascimento. É preciso, imediatamente, mobilizar todas as capacidades que estão em poder do intelecto humano, inclusive as da sensibilidade. (*ibid.* p. 27).

Das muitas colocações de nosso interesse que Maffesoli aborda, interessa-nos primeiramente, no prisma que justifica nossa proposição conceitual, tanto com relação ao conceito de *Texturas Sonoras*, como ao conceito de *Produção Partilhada do Conhecimento*, a discussão crítica sobre a segregação histórica entre arte e ciência, que para o autor está na consequência dicotômica entre razão e sensibilidade em uma jornada errante, como já apontamos por Japiassu, das ciências humanas ao seguirem os rastros das ciências “duras”.

[...] era certamente necessário fazer da arte e da ciência “objetos” bem separados: aquela para os sentimentos, esta para a razão, e isso em todos os domínios. As ciências “duras” haviam mostrado o caminho, as ciências humanas deviam segui-lo. Raros foram aqueles que tentaram transgredir tal fronteira; quando o faziam, os riscos e perigos corriam por sua própria conta. (MAFFESOLI, 1998, p. 43)

Para Maffesoli, a concepção econômica do mundo, que designa ao saber um senso utilitário no âmbito do poder, confinou a arte de pensar - que integra em si uma dimensão estética à esfera das “belas artes” - concebendo-a em um lugar de “mero lazer.” (*ibid.* p. 41).

Considerando às reflexões de Maffesoli, ao pensarmos na confluência entre os conceitos de *Texturas Sonoras* e *Produção Partilhada do Conhecimento*, vislumbramos uma epistemologia baseada nas seguintes premissas: 1 - na revalorização do que o autor chama de “*arte do pensar*”, que nós tomaremos como o uso da *experiência estética* no âmbito da *produção de conhecimento científico*, que também está na chave de uma reconciliação entre *razão* e *mundo sensível*; 2 - a

reaproximação do *senso comum* como forma de compreender na linguagem da vida ordinária um saber que é renegado do universo acadêmico; 3 – a valorização do *cotidiano* como saber e conhecimento disperso na vida e ciência como cristalização deste saber (MAFFESOLI, 1998). Pensamos que este tripé pode dar-nos o aporte para a convergência conceitual que vislumbramos aqui. Ainda na busca de elementos que contribuam para uma aproximação conceitual entre Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento, adentraremos no terreno da pesquisadora Marília Librandi-Rocha e seu conceito “escritas de ouvido” para então problematizarmos a seguinte questão: para uma aproximação conceitual entre texturas sonoras e produção partilhada do conhecimento, precisamos de uma ciência que valorize a *escuta* como elemento fundamental numa relação entre universidade e comunidade. Raciocínio que trabalharemos melhor no último capítulo.

Falamos de reaproximação, revalorização, pois houve um momento em que tais separações não existiam da forma determinista como observamos no contexto contemporâneo da ciência. No surgimento da ciência moderna, o solapamento da experiência estética e das figuras de linguagem como possibilidades de compreensão dos fenômenos do mundo, sentenciando o afastamento entre *ciência* e *senso comum*, constituía um caminho em que “ [...] esse tipo de compreensão parece não só ter definido a escrita metodológica como o caminho mais fidedigno do conhecimento, como, até mesmo, a única forma de compreensão confiável.” (BAIRON, TORRES, 2009, p.11).

Retornamos ao encontro de Geertz (1997) para corroborarmos com a visão exposta por Maffesoli no que diz respeito a uma concepção econômica do mundo que designa ao saber um senso utilitário, reduzindo o lugar da experiência estética ao campo institucionalizado das Belas Artes. Tal visão, sob nosso ponto de vista, recai sobre o método tradicional de produção de conhecimento operante nas universidades, onde se valoriza sobremaneira, nas ciências humanas, a linguagem verbal escrita exclusivamente como método confiável da produção de conhecimento científico. Logo, o campo da estética torna-se mero instrumento de suporte para a “ciência escrita” da Razão, que por sua vez reflete sobre a produção estética como recurso alheio ao universo simbólico significante da cultura. Nas palavras do autor:

[...] é difícil falar de arte. Pois a arte parece existir em um mundo próprio, que o discurso não pode alcançar. Isso acontece mesmo quando ela é composta de palavras, como no caso das artes literárias, mas a dificuldade é ainda maior quando se compõe de pigmentos, ou sons, ou pedras, como no caso das artes não literárias. Poderíamos dizer que a arte fala por si mesma: um poema não deve significar e sim ser, e ninguém poderá nos dar uma resposta exata se quisermos saber o que é o *jazz*. (GEERTZ, 1997, 142).

Pois bem, sabemos que para realizar uma pesquisa científica nas ciências humanas, necessariamente, precisamos produzir um texto dissertativo sobre tal experiência. A partir da afirmativa do autor, encontramos subsídios para questionar os motivos que impedem a produção estética, em si mesma, ser o produto final de uma produção científica. Como discorrer, definir, organizar um discurso linear sobre determinada experiência estética? Como valorizar e avaliar metodologicamente a experiência estética em si como o fim do processo de pesquisa? Quais as consequências dessas atribuições e normas dentro e fora do campo da pesquisa?

Podemos dizer prontamente que uma consequência negativa de tal método acadêmico é seu caráter redutor e marginalizador, ora: como inserir, por exemplo, pesquisadores particularmente oriundos de culturas de tradição oral (sobretudo valorizando os aspectos singulares desta cultura), em um processo de pesquisa em que se legitima e considera-se apenas o texto escrito como forma de se produzir conhecimento? Não há uma possibilidade ou necessidade efetivamente ativa de participação desse sujeito dentro do contexto científico, senão como “objeto”? Talvez sim, pelo viés da valorização da produção que inclua outras matrizes de linguagem na pesquisa, como a imagem e o som, e sobretudo, não como meros elementos ilustrativos da pesquisa, mas como processos metodológicos da própria pesquisa.

Geertz revela em sua obra a complexidade inerente por detrás de experiências estéticas de cada cultura que carregam em si valores e elementos simbólicos fundantes. Entre seus exemplos, o autor cita o universo simbólico dos *iorubás* e o significado inerente às linhas e a maneira que a partir delas se constrói um jogo de linguagem que perpassa aquele grupo em todos os níveis; às pinturas declamatórias

dos *abelam* da Nova Guiné, estudadas por Anthony Forge, que “refletem conceitos desenvolvidos na pintura da mesma forma que a pintura reflete os conceitos subjacentes da vida social.” (GEERTZ, 1997). O autor ainda recorre às poesias mulçumanas como maneira de demonstrar como não são apenas palavras e frases conotando uma expressividade emocional ou estética, mas sim, reflexo de uma complexidade cultural inextricáveis às bases de toda sociedade mulçumana.

Em uma crítica metodológica às formas de traduções semióticas entre os diferentes tipos de códigos e signos, o autor suscita a necessidade de considerar uma maneira inovadora e incorporadora de tradução dos sentidos e significados incorporados na essência de uma criação artística, ou melhor, de uma expressividade estética, pois ela está atrelada ao universo cultural de valores em diversos níveis, que correspondem a uma especificidade de um jeito de ser no mundo, a uma maneira de interpretar e ressignificar a vida.

Podemos citar nesta mesma lógica, mas no âmbito da filosofia, o ensaio sobre hiperpolítica do filósofo alemão Peter Sloterdijk, traduzido no Brasil com o título “No mesmo barco” (1999). O autor toca conceitualmente o compositor canadense Murray Schafer para dizer que o conceito de *soundscape* carrega consigo um elemento essencial para a formação de grupos sociais, com seus sons e ruídos característicos e singulares, por construir uma *sonosfera* capaz de atrair para si seus membros “como para o interior de um globo psicoacústico” (p. 25). Para o filósofo, é nesse *corpus sonoro* que as sociedades primitivas criavam um senso de *pertencimento*, “ouvindo juntos”¹³ “vibrando em si mesmo”.

Viver em sociedade significa, por isso, repousar sempre também sobre um regaço-fantasma em parte *imaginário*¹⁴, em parte psicoacústico – a idéia de algo que abriga e envolve, que nos permite ouvir e pertencer-se juntos, assim como uma mãe murmurante junto ao fogo, que no arbusto próximo mantém a grande família dispersa em sua esfera pacífica [...] Na floresta ou na planície, através da diferença entre ruído de um grupo e ruídos do

¹³ O autor faz aqui um jogo de palavras que a tradutora Cláudia Cavalcanti chama nossa atenção em uma nota de rodapé, dizendo: “Aqui um jogo de palavras do autor de difícil tradução: *zusammengehören* (“pertencer-se”) e *zusammen hören* (“ouvir juntos”)..

¹⁴ Grifo meu para endossar a alusão que o autor faz a um universo simbólico relativo à imagem.

... mundo, é fixada uma fronteira invisível entre o familiar e o estranho.” (SLOTERDIJK, 1999, p. 27).

Com essa observação do filósofo, referindo-se à relevância das manifestações sonoras dentro do grupo social, fazemos uma analogia paralela para apontar como a universidade, por meio de sua cultura de produção de conhecimento baseada na matriz verbal-escrita, isola-se em uma espécie de “horda” em que o “escrever juntos” ou “falar juntos” - se é que podemos dizer “juntos”, pois não há diálogo entre áreas distintas de conhecimento - poderia ser descrito como “falamos sozinhos para nós mesmos”, pois o código proposto na produção de conhecimento científico (escrita acadêmica) raramente ecoa direta e legivelmente em comunidades “fora” da “horda” institucional científica, dificultando assim possíveis conexões dialógicas do conhecimento no contexto social como um todo. No que tange o alcance dos pesquisadores isso é fruto de uma falta de reflexão autocrítica por parte dos “jogadores/pesquisadores” inseridos na *tradição* das *regras* institucionais, que passam anos estudando para aprenderem os códigos impostos pelas *normas* institucionalizantes-cientificizadoras, sempre em um movimento de dentro para dentro, raramente de dentro para fora ou vice-versa – por exemplo, a universidade se renovando a partir de aspectos da *linguagem ordinária* ou em diálogo permanente com o *senso comum*.

Mas o fato é que estamos abordando o filósofo para revelar como uma manifestação sonora dentro de um contexto social significa algo para além de uma simples prática de lazer. Como estaria rotulado um cantador, numa leitura baseada no conceito de Arte relacionado às Belas Artes, em sua “mera performance artística”? Nesta lógica, Sloterdijk contribui com a seguinte observação:

Com a própria fala, tagarelice, canto, rufar de tambores e aplauso, o grupo assegura seu *continuum acústico* e se convence ele mesmo de que essa horda é essa horda. Cantores ou oradores experientes com visão mais ampla contribuem para que a sincronização psicoesférica da horda não se destrua em caso de crises, (*ibid*, p. 27).

Voltando ao conceito de *senso comum*, retomamos duplamente a Geertz, primeiro para endossar nossa analogia sobre as hordas psicoacústica de Sloterdijk e a “surdez” acadêmica embasada na produção de conhecimento por meio do texto escrito; depois,

para *ouvirmos* do autor considerações sobre o conceito de *senso comum* e a posteriori, *cantarmos* possíveis caminhos para uma *produção partilhada do conhecimento* baseada na valorização desse universo simbólico.

Geertz (1997) fala sobre o *senso comum* como um sistema cultural que “se baseia nos mesmos argumentos em que se baseiam outros sistemas culturais semelhantes: aqueles que os possuem têm total convicção de seu valor e de sua validade” (p. 116). O “bom senso”, “isto é aquilo que o homem comum pensa quando livre das *sofisticações vaidosas dos estudiosos*”¹⁵ (p. 116), constitui uma manifestação sensível do homem ordinário que expressa “(...) critério, inteligência, discernimento e reflexão prévia na lide com os problemas cotidianos, de uma forma cotidiana” (p. 115). Trata-se de uma “interpretação da realidade imediata” (p. 115), enquanto uma *construção histórica*, pois é “sujeito a padrões de juízo historicamente definidos” (p. 116). Compreendemos, neste caminho, que o bom senso expressa saberes do *senso comum* de uma época, ainda que possa divergir “dramaticamente de uma pessoa para outra”, mas que se configura, deste modo, como um “sistema cultural”, “embora nem sempre muito integrado”. (*apud*, LAZANEO, RAMOS, 2014)

Na obra “Elogio da Razão Sensível” (1998), Maffesoli diz que o discurso especializado, característico da ciência, sempre manteve distância em relação ao *senso comum*. O desenvolvimento deste raciocínio nos orienta para uma relação estreita entre o problema do racionalismo em detrimento do modo de *ser* do *senso comum*, da *experiência vivida*, citada por Maffesoli quando fala da importância dos conceitos de *vivência* e *metáfora*; e da *experiência estética*, quando cita o filósofo Gadamer.

Também cabe ressaltar a relevância para nossa proposição teórica, o conceito de *cotidiano*, aspecto da cultura bastante negligenciado pelo saber cientificista. Para Maffesoli, “os pequenos rituais cotidianos confortam o sentimento de pertença, a impressão de fazer parte de uma comunidade, (...) requer que se saiba assumir, intelectualmente, a eficácia dos múltiplos entrelaçamentos do *cotidiano*.” (*ibid*, p.174).

¹⁵ Grifo meu para relacionar a fala do autor com o apontamento que fizemos no parágrafo anterior sobre as regras institucionais acadêmicas e seu movimento unilateral que não valoriza o saber que vem de fora, senão para transformá-lo em *objeto*.

Michel De Certeau aborda essa questão de forma pontual, defendendo o universo complexo que o cotidiano pode revelar, em sua polifonia, na multiplicidade de vozes que se completam e convivem. Inalcançável é para a ciência compreender o modo de ser do cotidiano da forma que se pretende metodológica e restritamente pelo saber especializado cientificista. Nas palavras do autor “[...] nossos modelos de análise por demais elaborados para permitir-nos imaginar a incrível abundância inventiva das práticas cotidianas. É lastimável constatá-lo: o quanto nos falta ainda compreender dos inúmeros artifícios dos obscuros heróis do efêmero, andarilhos da cidade, moradores dos bairros, leitores e sonhadores, pessoas obscuras das cozinhas.” (DE CERTEAU, 2011)

Em nossa compreensão ética no contexto da produção de conhecimento, o senso de comunidade, junto à valorização das subjacências cotidianas é o que nos conduz a uma possível *produção partilhada do conhecimento*, lugar em que o conhecimento científico e o saber de qualquer outro contexto não são segregados por muros racionalizantes das instituições. Uma ponte entre instâncias comunitárias de saberes plurais e diversos. Em termos metodológicos, é a valorização da experiência estética, da metáfora e do cotidiano reproduzido em ambientes imersivos, possibilitados por meio da linguagem hipermídia, que reaproxima o senso comum do saber especializado no processo de produção de conhecimento científico.

No pensamento filosófico de Hans-Georg Gadamer também buscamos compreender os fundamentos da segregação entre *estética e pensamento, arte e ciência*, no âmbito da *produção de conhecimento* científico. Em sua obra “Hermenêutica em Retrospectiva - volume 1” o autor resgata a filosofia de Heidegger para manifestar o problema interpretativo de uma abordagem histórica cientificista e reducionista sobre a tradição da cultura grega que separa a figura do artista da figura do cientista, diferenciando radicalmente manifestações estéticas, ou manifestações do fazer de um artesão, do pensamento investigativo.

O que está em questão é muito mais o fato de um modo de pensamento que é distintivo da investigação científica não ser o único e não poder ser o modo de pensamento predominante na administração espiritual da humanidade. Sem dúvida alguma, os gregos também eram uma nação de artesãos de primeiro nível,

grandes em inventar, grandes em projetar e grandes em levar a termo. Na terminologia grega, não podemos nem mesmo exprimir a diferença entre o assim chamado artesão e o assim chamado artista livre. Quer denominemos Arquimedes um pesquisador genial, quer um artesão grandioso, trata-se nos dois casos do gênio da *techne*. (GADAMER, 2007 [1995], p. 86)

Ainda na nossa leitura do autor, porém em outra obra, intitulada “Verdade e Método I”, podemos ouvir as palavras do filósofo sobre a historicidade que marca a ruptura entre arte e ciência, *experiência estética* e pensamento cartesiano. Gadamer suscita o pensamento de Giambattista Vico e seu apelo ao *senso communis* numa crítica sobre os limites da ciência moderna e a desvalorização da *experiência* como forma de *ser* no *saber*. Como diz Gadamer inspirado em Vico, “*senso comunis* não significa somente aquela capacidade universal que existe em todos os homens, mas também o sentido que institui a comunidade.” (*ibid*, p.57)

O senso comum, portanto, pode ser compreendido como um conjunto de sentidos compartilhados, que permite a todos membros de um grupo humano experimentar um universo simbólico comum. Esta é a condição primeira para que a comunicação aconteça como base dos diálogos práticos da vida social. No meio popular, De Certeau desvendou a alimentação na festa como a metáfora do compartilhar. (BAIRON, 2014)

Novamente na obra “Verdade e Método I”, podemos aproximar o conceito e *senso comum* ao ideal da Razão Sensível de Maffesoli, quando Gadamer cita um pietista suábio chamado Friedrich Christoph Oetinger:

O *sensus communis* está às voltas com coisas simples que os homens veem diante de si cotidianamente, coisas que mantêm unida toda uma sociedade, que dizem respeito tanto a verdades e a enunciados quanto a instituições e formas de compreender os enunciados[...] (OETINGER, *apud* GADAMER, p. 65).

Há portanto na simplicidade da *vida cotidiana* e um *saber* próprio do *senso comum* que está solapado pela cientificidade, que não o inclui em sua agenda justamente pela necessidade de projetar para sua análise “laboratorial” um determinado *objeto*, portanto, por ser *objeto*, não pode ser *sujeito*, como diz Michel De Certeau quando fala sobre a impossibilidade autoral nesta premissa de um cientificismo clássico:

É necessário que se apaguem as práticas linguísticas cotidianas (e o espaço de suas táticas), para que as práticas científicas sejam

exercidas no seu campo próprio. (...) Tal arte fica excluída e os seus autores, lançados para fora do laboratório, não só porque toda cientificidade exige delimitação e simplificação de seus objetos, mas porque a constituição de um lugar científico, condição prévia de qualquer análise, corresponde a necessidade de poder transferir para ali os objetos que se devem estudar. (p. 77).

Retomando a obra de Latour, a partir de outra proposição do autor, pensamos que a proposta teórico-metodológica da *experiência estética na produção partilhada do conhecimento* caminha ao encontro de alguns apontamentos do autor quando fala em hibridização, quase-objetos e quase-sujeitos. À semelhança dos pré-modernos, os modernos criam “híbridos” de natureza e cultura ou “coletivos”, o que nos permite comparar e relacionar em outros termos, saberes aparentemente antagônicos - popular e científico.” (LATOUR, p. 138).

A hibridização de Latour, está na chave do conceito que fazemos da experiência estética, pois esta deve possibilitar a autocompreensão das manifestações da historicidade dos fenômenos. Nesse sentido, a essência da experiência estética não é uma atualização transitória que manifesta uma pura consciência histórica, mas a manifestação de um ser que se atualiza de forma multifocal, multiperspectivista e heterárquica. (BAIRON, 2010).

Latour define a perspectiva multifocal desse sujeito humano como um “permutador ou recombinação de morfismos”. Essa leitura prevê que todo um universo “sociotécnico” está a nos envolver; estamos inseridos num processo que opera uma mistura incessante de gêneros. Toda a vida ocorre no meio, tudo transita, tudo acontece através de mediações, traduções, bricolagens e interfaces.

Na hibridização de Latour; na crítica ao racionalismo departamentizante de Japiassu; sobre a tradição da escrita em detrimento de outras matrizes de linguagem na produção de conhecimento científico abordado por Barbero; na observação de Gadamer, através da obra de Vico, ao retomar o valor do *senso comum* na produção de conhecimento, como também faz Geertz; bem como as observações de Maffesoli ao propor uma ciência que valorize aspectos da *vida sensível*, da *experiência vivida* e do *cotidiano*, retificam nossa busca por um caminho de produção de conhecimento partilhada, heterárquica, onde a diversidade cultural está como lugar de rica experiência a ser vivida.

Nessa esteira desejamos corroborar na relação entre os conceitos *experiência estética*, *senso comum* e *cotidiano*, como base para nossa aproximação entre os conceitos de *produção partilhada do conhecimento* e *texturas sonoras*, uma vez que nossa proposta sugere uma possibilidade de produção de conhecimento pelo viés da experiência estética na linguagem hipermídia, por meio de sons, imagens e textos, nessa linguagem *híbrida*, e que isso possa nos possibilitar um diálogo *heterárquico*, *dialógico*, “*permutador*” e “*multifocal*” entre comunidades diversas, que inclusive não dominam a linguagem verbal escrita, mas que dialogam muito bem com a possibilidade de produção de conteúdos em imagem e som numa *hibridização de saberes* pelo viés hipermidiático.

Como em McLuhan (2007), quando já apontava a possibilidade do resgate da experiência híbrida própria do senso comum em sua obra “Os meios de comunicação como extensão do homem (understanding media)”:

O senso comum por muitos séculos foi tido como o poder especificamente humano de traduzir a experiência de um sentido isolado para todos os demais sentidos, de modo a apresentar à mente uma imagem continuamente unificada da experiência. De fato, esta ratio unificada entre os sentidos durante muito tempo foi considerada a marca de nossa racionalidade, bem podendo voltar a ser assim considerada em nossa era de computadores. (2007, p.81).

A experiência em *produção partilhada do conhecimento* já está contemplada em uma série de trabalhos realizados por pesquisadores do CEDIPP (Centro de comunicação Digital e pesquisa partilhada - DIVERSITASE/ECA – USP), onde Xavantes, Bororós e Karajás, por exemplo, realizam filmes sobre sua própria cultura junto à pesquisadores da USP, utilizando o caminho da experiência estética, no caso o audiovisual.

FIGURA 8 - Foto: Jonathas Beck Ramos durante o curso de Produção Partilhada do Conhecimento na aldeia de Sangradouro (Tsõréhipãri), etnia Xavante – MT - 2012

Portanto o desafio deste projeto mora numa abordagem inaugural sobre as possibilidades de convergência conceitual entre *Texturas Sonoras e Produção partilhada do conhecimento*. Buscamos neste sentido a possibilidade de motivar processos investigativos que possam envolver comunidades diversas, no contexto da produção *partilhada* do conhecimento, por meio da *linguagem hipermídia*, que por sua vez abarca o conceito de *texturas sonoras*, na qual buscamos explorar as possibilidades do áudio na hipermídia, em outras palavras, a manifestação sonora como experiência estética como forma de produção de conhecimento, na busca da valorização de saberes plurais e locais inextricáveis ao *senso comum* e à *cotidianidade*.

CAPÍTULO III

RECADOS DO Ser.Tão auOral¹⁶ – Da auOralidade literária à sinestesia hipermidiática.

*Ser tão oral.
O Ser, tão oral!
Serão oral.*

Sérgio Bairon

3.1- Apresentação da experiência

Os conceitos teóricos que foram apresentados até o momento não poderiam, ética e esteticamente, a partir das críticas e proposições aqui debatidas, ficarem apenas no campo discursivo verbal e limitados a este texto que aqui se apresenta. Portanto, assim buscamos contemplar tais conceitos em uma experiência estética que no plano ideal seria concebida em linguagem hipermidiática, projeto que desejamos realizar futuramente em possível doutoramento.

A experiência estética criada durante esta pesquisa contou com a participação de seis estudantes da graduação do curso Publicidade e Propaganda da ECA-USP, além da artista plástica Lídia Lisboa (locução) e do cineasta e pesquisador Luiz Paulo Lima (locução, produção e pesquisa). Coordenada pelo pesquisador que vos escreve sob orientação do pesquisador Sérgio Bairon, numa parceria entre os núcleos de pesquisa CEDIPP (Centro de comunicação digital e pesquisa partilhada) – Universidade de São Paulo e SENSE&SOUND - Universidade de Stanford.

A obra de Guimarães Rosa, “Recado do Morro”, noveleta integrante da obra maior do autor, “Corpo de Baile”, serviu-nos de estrutura para apoiarmos nossos conceitos em metáforas visuais e sonoras. Obra escolhida, entre vários motivos, por haver uma relação narrativa entre uma passagem da história, onde acontece uma coroação de reis congo, que por sua vez é um ritual tradicional que já havia sido estudado pelos pesquisadores José Ribeiro da Silva e Sérgio Bairon, na região do vale do

¹⁶ Neologismo criado por mim, jogando com as palavras aural e oral, buscando, além de brincar com estética literária de Guimarães Rosa, também refletir sobre a relação inseparável entre fala e escuta.

Jequitinhonha – região sertaneja onde também ocorre a trama de Guimarães Rosa - e portanto nos inspirou à utilização dos registros sonoros realizados durante suas pesquisas para concebermos a experiência “Recados do Ser.Tão auOral”. Obra escolhida também pelo caráter ético/estético de Guimarães Rosa em relação ao seu modo de escrita, baseado na escuta atenta, questão que vamos desenvolver a partir da definição em conceituação “escritas de ouvido” (LIBRANDI-ROCHA, 2014). Veremos também como a obra de Guimarães aborda uma “viagem da voz” enquanto forma de transmissão de conhecimento, ode à relação oralidade/auralidade.

3.2 – Da pesquisa com comunidades tradicionais do congado.

A equipe de pesquisadores composta pelos professores José Ribeiro da Silva, Sérgio Bairon, com a colaboração de Vicente Gosciola, partiram em 2004 para Jequitibá, norte do sertão de Minas Gerais, para assim darem início ao processo de pesquisa que resultou na hipermídia “Coroação de Reis Congo”, motivados pelas pesquisas que iniciaram um ano antes sobre linguagem hipermídia em antropologia.

A viagem tinha como objetivo compartilhar experiências com a comunidade local de Jequitibá, tendo como mediação do processo de diálogo a utilização de recursos técnicos como câmeras audiovisuais, fotográficas e gravadores de som. Assim, o material final registrado a partir dessa interação entre comunidade acadêmica e a comunidade de Jequitibá, serviria de ponto de partida para o processo de construção da hipermídia. Nas palavras do pesquisador José Ribeiro da Silva,

O objectivo principal desta pesquisa, desta comunicação (...), é constatar as alterações que os ‘novos media’ trazem para investigação em antropologia e experimentá-las a partir deste ritual. Partimos de experiências e referências teóricas escassas mas promissoras que ora apontam para o facto de os ‘novos media’ superarem a desconfiança ou as críticas recorrentes à antropologia visual (Ginsburg,1999) ora para a abertura de novas proposta, ainda que utópicas, como ‘hipercenografia do real’ enunciada por Marc Piault, ou ainda para as práticas que desenvolvemos e questionamos com nossos doutorandos – hiperterreno ou hipermedia no desenvolvimento da pesquisa em antropologia visual. Resulta de um trabalho interdisciplinar e intercultural de aproximação de duas práticas - antropologia visual e hipermedia; de áreas disciplinares - antropologia, comunicação e semiótica e de dois grupos de pesquisa - Laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta e Núcleo de Pesquisa em Hipermídia da Pontifícia Universidade de São Paulo. (RIBEIRO, 2010, p. 295-296)

3.3 – Recado do Morro – Uma viagem ao Oral de Guimarães Rosa no jogo da linguagem ordinária.

*A gente sabe que
esses silêncios
estão cheios de
mais outras
músicas.*

*“Cara-de-bronze”
Guimarães Rosa*

Em “O recado do morro” Guimarães Rosa ensaia ficcionalmente a história da literatura oral, por meio do trajeto metanarrativo de uma mensagem enviada de um morro, avisando o personagem central Pedro Orósio de uma emboscada para sua morte. A mensagem é enviada primeiramente pelo Morro Da Garça, mas só aos poucos ela ganha sentido, enquanto passa por sete personagens que interpretam a mensagem em uma espécie de jogo entre a voz do Morro e as vozes dos próprios personagens.

Na primeira página de “O recado do morro” é apresentada a comitiva guiada por Pedrão Chãbergo ou Pê-Boi, enxadeiro dos Gerais: Alquiste, um pesquisador nórdico, trazendo uma câmera fotográfica, binóculo e caderneta para anotações; Frei Sinfrão, dono de uma casa de convento em Pirapora e Cordisburgo, lendo um breviário; seo Jujuca do Açude, fazendeiro de gado e filho de fazendeiro; Ivo, Ivo de Tal, Ivo da Tia Merência, tangendo burros cargueiros. Esses personagens se encontram em pleno sol nos campos-gerais, em algum dia de julho. Todos a cavalo, exceto Pê-Boi, que vai a pé, descalço. Pedro Orósio, por sua vez, possui o talhe e a força de gigante.

O enredo do conto aborda a revelação de um aviso de morte que intenta salvar Pedro Orósio. Porém, a mensagem se revela e ganha sentido somente quando passa pelos sete “recadeiros”: Gorgulho, velho que vive numa gruta cercada por urubus; seu irmão Catraz, um “bocó” que também mora em uma lapa; Joãozezín, um menino ladino; Guégue, um “bobo” e mensageiro de uma fazenda; Nominedômine, ensandecido profeta apocalíptico; Coletor, doido que se diz riquíssimo e conta sua fortuna nas paredes de uma igreja; e o poeta cantador Laudelim Pulgapé.

Muitos trabalhos já se debruçaram sobre o texto de Guimarães Rosa decifrando suas simbologias cosmológicas - como a relação dos nomes das fazendas que recepcionam o comboio, com corpos celestiais -, a recorrência do número sete na trama da obra, as referências bíblicas, enfim, trabalhos indicados pelo próprio autor, como do tradutor italiano Edoardo Bizarri. Mas neste trabalho trataremos de uma viagem que se dá sobretudo a partir da relação entre oralidade, auralidade e escrita, ou seja, numa dinâmica intrínseca entre voz e escuta, quando falamos da trama em si, e a relação entre escuta e escrita quando falamos do autor enquanto sujeito que recria a partir das histórias que escuta. Como já identificado por Adélia Bezerra Meneses, em seu texto “Cores de Rosa – Ensaio sobre Guimarães Rosa”, o conto “manifesta a força da oralidade”. A autora ainda sublinha a extensão da escuta do poeta Laudelim ao receber a fala do Coletor: “Com efeito, imerso na sua escuta interna, receptivo e perceptivo, Laudelim ouvira os recadeiros todos, a cultura do sertão, a voz da terra, ouvira o Gorgulho, ouvira o Morro” (MENESES, 2010, p. 208).

Mais precisamente nosso interesse principal está na questão da valorização da voz enquanto elemento sonoro, na relação oralidade/auralidade enquanto conduta ética de ouvir e valorizar a voz de quem fala. Interessa-nos pelo sentido da transmissão de conhecimento, pela forma que a informação é transmitida. Na obra, metaforicamente testemunhamos o marco zero da própria Cultura, em que a Natureza toma forma de Ser e lança o Verbo, uma mensagem primordial de salvação, que é reverberada entre ouvidos e gargantas, ganhando sentido ao ser reinterpretada e repassada adiante (PRADO JR. 1985, p.212 *apud* NOGUEIRA, 2014), sem deixar de ser um elemento sonoro, até finalmente virar música e poesia, ou seja, uma experiência estética sonora que transmite um saber que tem por objetivo ético ajudar alguém em perigo. Metalinguagem do autor concebida a partir de histórias coletadas da vida cotidiana, de suas vivências pelo interior de Minas Gerais, de suas experiências vividas e ouvidas, fez-se uma experiência estética referenciada mundialmente, sobretudo consequência de um princípio ético e político (assim consideramos): dar ouvidos àqueles que não têm voz na “cultura oficial”.¹⁷

Este é fundamentalmente o princípio ético-político que propomos pelas Texturas Sonoras por meio da linguagem hipermídia: oferecer um viés de produção de conhecimento que

¹⁷ Mikhail Bakhtin em sua obra “Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento” chama de cultura oficial aquela que está sob o amparo institucional, abarcada pelos poderes vigentes e oficiais de cada época. Consideramos assim que o sertanejo abordado na obra de Guimarães, por estar historicamente desamparado de qualquer recurso institucional, seja do Estado, seja de qualquer outra instituição, vive assim no âmbito da “cultura não-oficial”, definição que Bakhtin também dá para cultura popular.

viabilize a inserção direta aos que hoje são excluídos do contexto institucional da universidade enquanto pesquisadores, ou seja, impossibilitados de participar da elaboração institucional de uma narrativa oficial sobre sua maneira de ver e pensar o mundo em seu próprio modo de ser no mundo.

Martín-Barbero(2014) coloca em foco o problema do pseudorreconhecimento das narrativas de culturas tradicionais que vivem a oralidade, pelas instituições da política oficial, citando uma luta particular com o Ministério da Cultura da Colômbia, que havia criado um prêmio anual de narrativas nacionais, voltado à valorização dos mitos indígenas. O problema é que as histórias só poderiam concorrer ao prêmio se fossem transcritas para o papel, ou seja, havia uma enorme incompreensão que com essa atitude toda a materialidade e expressividade da voz se perderiam. O autor ainda indaga:

Por que as histórias indígenas só podem chegar a uma nação, cujas maiorias continuam vivendo cotidianamente entre cultura oral e a audiovisual, transmutadas em escrita, quando poderiam e deveriam chegar na própria voz - gravada – dos indígenas para que as crianças de todas as escolas do país tivessem a experiência sonora dos outros idiomas que fazem a riqueza do país multiétnico e multicultural que prega a nova Constituição de 1991?” (MARTÍN-BARBERO, 2014, p. 98)

Aqui o autor coloca o problema, que sugerimos saída por meio das Texturas Sonoras, ou seja, trabalhar a transmissão e produção de conhecimento pela manipulação e articulação de conteúdos gravados sem perder assim o valor essencial que dá sentido à toda tradição da cultura oral, que deve ser, sobretudo para sua sobrevivência, ouvida, e não lida.

Marília Librandi-Rocha (2014), pesquisadora brasileira e professora da Universidade de Stanford, propõe a conceituação “escritas de ouvido”, justamente para refletirmos dentro do âmbito literário brasileiro - mais especificamente no gênero romance - sobre a marca característica de alguns autores em escreverem a partir da escuta atenta e perspicaz, não apenas à voz no sentido sonoro em si, mas no sentido social do sujeito ativo, que ao falar deixa de ser excluído no silêncio vazio do esquecimento. Ouvidos atentos também à paisagem sonora, aos ruídos do entorno, às nuances e sonoridades dos sotaques e dos “multilinguismo sonoro” (LIBRANDI-ROCHA, 2014), que caracterizam aquele lugar e a cultura daqueles sujeitos. Portanto, afinamos nosso *corpus* teórico com o da autora para defender uma ação que também é política baseada na escuta e levada para literatura de maneira a apoiar um processo de descolonização

das formas de conhecimento advindas da tradição Oral.

Escreve-se, então, contra os processos de silenciamento das “vozes bárbaras” na escrita, e para dinamizar as potências guardadas em secreto silêncio nas letras, mas audíveis nas ruas, nos sons, nos batuques, nos sambas e ritmos das práticas religioso-festivas. Será por essa reversão, que alguns dos melhores letrados do Brasil, desleem (ou leem pelo avesso¹⁸) o legado da colonização ao incorporá-lo às vozes nativas. Nos termos modernos da narrativa de ficção, no romance e suas variantes como a novela, ou a prosa poética o que veremos é uma ação escritural que opera em vista de uma desdomestificação da oralidade, e que a inclui para barbarizar a escrita e romper com o emudecimento crescente da voz índia, as sertanejas, e outras: essa será a utopia política anárquica da melhor prosa de ficção produzida na América Latina. (LIBRANDI-ROCHA, 2014, p. 136)

Pensamos que nossa proposta ética-política-estética baseada na linguagem hipermídia e nas Texturas Sonoras está de acordo com a proposta ética-política-estética do conceito proposto pela autora Marília Librandi-Rocha, porém, por meio do ambiente hipermidiático valorizamos enfaticamente pelas matrizes sonora/visual/verbal/interativa, àquilo que na “escrita de ouvido” (LIBRANDI-ROCHA, 2014) é valorizado na criação literária. Transportamos, inclusive, o texto escrito-escutado de Guimarães Rosa para a matriz sonora por meio de gravações de trechos do texto Recado do Morro, lidos em voz alta por falantes que se voluntariaram a participar da experiência.

Incluímos ainda, em camadas de áudio sobrepostas, histórias narradas da *vida cotidiana*, do *senso comum*, histórias de vida da artista plástica Lídia Lisboa, que nos contou de sua mãe, que também contava para ela histórias que ouvia quando era criança no interior de Minas Gerais. Além das gravações realizadas pelos professores Sérgio Bairon e José da Silva Ribeiro no interior do norte de Minas Gerais, nas Coroações de Reis Congo. Portanto temos uma viagem de vozes sobrepostas, narrativas orais, transcrições aurais para o texto, novamente do texto para nossos ouvidos e vozes que gravamos e manipulamos para agregar em nossa experiência estética um exemplo daquilo que propomos no conceito de Texturas Sonoras, criando assim uma circularidade de interpretações, compreensões e representações de mundo.

¹⁸ Lembrando que avesso é uma definição que está relacionada ao conceito de carnavalização, concebida por Bakhtin na mesma obra mencionada na nota de rodapé anterior. O autor considera o avesso uma forma de expressão do modo de ser da cultura popular que por sua característica subversiva tem o poder de desestabilizar e recriar as normas estabelecidas pela cultura oficial.

Buscamos também contemplar aquilo que Morin chama de pensamento complexo, da raiz *complexus* (tecido juntos), colocando a poesia e a ciência novamente de mãos dadas.

Marília Librandi-Rocha também nomeia um subcapítulo em seu texto chamado “Guimarães Rosa e a escrita de guerrilha”, por entender na maneira que o autor escreve, “como jagunços em guerra, e como os rastreadores, a tática retórica de guerrilha usa as armas auditivas (fala, oralidade, escuta) para desarmar as armadilhas da escrita letrada quando esta cala ou fala no lugar dos iletrados.” (LIBRANDI-ROCHA, 2014, p. 144). Simpatizamos com a estratégia de guerrilha mencionada pela autora contra a super valorização da cultura escrita letrada. É nessa chave da guerrilha contra a cultura letrada, contra a supressão da cultura iletrada, pelo conceito de Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento, com as armas hipermidiáticas, que todo este trabalho é motivado. Entendemos que Guimarães fez no contexto da literatura por meio da linguagem escrita, aquilo que buscamos no contexto acadêmico (às avessas), por meio da linguagem hipermídia.

Voltando ao texto de Guimarães, detemo-nos ao primeiro personagem que escuta o Recado do Morro, Gorgulho, para ilustrarmos nosso jogo de neologismo auOral pelo inseparável modo de ser entre oral e aural, no próprio texto de Guimarães: “E Gorgulho prestava atenção toda, de nariz alto, como se seu queixo fosse um aparelho de escuta. Ao tempo, enconchara mão à orelha esquerda. Alguém também ouvira? Nada, não...” (ROSA, 2001, p.38)

Aqui sublinhamos essa imagem de Gorgulho, que levanta o nariz, expondo o queixo e logo a garganta, como um “aparelho de escuta”, “sugerindo uma reverberação da voz do morro na voz do Gorgulho, como se o morro fizesse ecoar seu grito silencioso num ‘aparelho de escuta’ que nada mais é que uma extensão do aparelho vocal.” (NOGUEIRA, 2014).

Partimos do preceito de que uma corrente sonora é desencadeada a partir da voz do morro e é reverberada assim por diante pelos ouvidos e vozes dos sete personagens. É a metalinguagem da prática literária pensada pela corrente teórica abarcada por Marília Librandi-Rocha a partir do pensamento de Paul Zumthor e de Wai Chee Dimock enfatizando o lugar da escuta no processo de criação textual, como diz a autora:

Minha sugestão é pensar o texto ficcional como se fosse uma caixa de música que pulsa e reverbera o vivido e o pensado em uma forma escrita, que ressoa novamente a cada leitura ao mesmo tempo em que se propaga no futuro cada vez que é reaberta. Essa sugestão coincide com a proposta defendida por Wai Chee Dimock de pensar a literatura a partir do conceito de ressonância. Dimock contesta a primazia da visão no pensamento filosófico, e defende a prevalência da audição para redefinir o texto literário como um objeto com uma ontologia instável, que se modifica com o tempo e com as leituras que recebe.” (LIBRANDI-ROCHA, 2014, p. 133)

Pois assim acontece com o Recado que o Morro da Garça lança aos ouvidos atentos que são ressoados, propagados e reabertos a cada personagem que o retransmite, jeito que Guimarães Rosa se apoia em seu processo criativo, do ouvido para o papel, como sugere a autora.

3.4 - Landscapes e Soundscapes - Processos técnicos e escolhas estéticas conceituais em “Recados do Ser.tão auOral”

A começar pelo nome, inspiramo-nos em três eixos principais para nomear a experiência estética colocada em prática durante esta pesquisa: o título do próprio conto de Guimarães Rosa, porém optamos pelo plural, pois ao incorporarmos outros elementos sonoros e múltiplas vozes nas edições sonoras, acabamos por criar uma polifonia que pensamos ser mais adequada para contemplar as múltiplas vozes da mensagem, ou os recados, em processos significantes abertos, portanto não apenas único. O segundo eixo está inspirado no poema/título de um registro audiovisual feito pelo pesquisador Sérgio Bairon durante suas pesquisas dos rituais de Coroações de Reis Congo, escrito no início deste capítulo, jogo polissêmico com as palavras “sertão”, “Ser” e “Oral”. Por fim, um jogo de neologismo, inspirado duplamente no próprio modo de escrita de Guimarães Rosa, tanto pela forma em que cria palavras, como pelo método de sua escrita baseado no que chamamos de “escrita de ouvido” (LIBRANDI-ROCHA, 2014).

Sobre a paisagem visual, ou entorno, criado a partir do software Unit 3D, buscamos representar o sertão em seus múltiplos aspectos: vegetação, formação geológica, localização geográfica, suas cores e texturas. Com o detalhe do Morro da Garça

sempre ao horizonte - independentemente da direção que se olha - estável, sempre se mantém à distância por mais que se caminhe em direção a ele. Uma representação de sua onipresença, simbolizando o centro do mundo, como diz Guimarães Rosa, centro “geodésico” de Minas Gerais, lugar que se situa o Morro da Garça, no centro do estado de Minas. No conto, essa centralidade do Morro também se evidencia: “enquanto caminha vendo o morro, Pê-Boi se recorda de alguns boiadeiros que viajam pelo sertão por dias seguidos e, mesmo assim, o Morro parece não se mover, impondo-se como uma entidade da natureza constante e inalterável”. (cf. ROSA, 2001, p. 51)

FIGURA 10: Entorno: Cenário virtual da representação do sertão de Minas Gerais criado em Unit 3D

Texturas Sonoras foram criadas sobrepondo, fundindo, sampleando e mixando trechos do conto de Guimarães gravados na voz de voluntários envolvidos no processo criativo; somadas a trechos das gravações dos rituais de Coroações de Reis Congo realizadas pelos pesquisadores Sérgio Bairon e José da Silva Ribeiro no interior de Minas Gerais e trechos de histórias ouvidas no processo de pesquisa e gravados posteriormente na criação da experiência aqui apresentada, ou seja, fazendo um retorno circular do cotidiano que passa para arte literária, volta para o cotidiano na voz do senso comum, vai para linguagem hipermídia que representa por sua vez paisagens visuais e sonoras do cotidiano.

FIGURA 11: Em uma das texturas sonoras montadas utilizamos 6 faixas sonoras simultaneamente.

Por fim, o movimento do caminhar que representa a viagem, o caminho, o percurso, dado em “câmera subjetiva”, um olhar que caminha sem um avatar visível para que todo aquele que assistir/jogar com a experiência possa se projetar imersivamente na tela. Uma simulação de um projeto ideal em que o jogador possa direcionar seu olhar para onde quiser e caminhar como desejar. Portanto, a idéia da experiência é que o jogador vivencie em sua caminhada pelo cenário virtual, uma experiência visual e sonora, multissensorial, sem perder de vista em seu horizonte o Morro da Garça,

sempre presente, ouvindo fragmentos e sobreposições de sons que compõe e representam a paisagem sonora daquela região, incluindo nela alguns de seus aspectos culturais: seu modo de comunicar, falar, tocar, sorrir, cantar, seus instrumentos típicos, rituais, etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto buscou fundamentalmente criar aproximações teóricas entre os conceitos Textura Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento, uma vez que entendemos haver na esteira filosófica-teórica-metodológica-técnica de ambas propostas uma mesma conduta ética: criar possibilidades de produção de conhecimento que ultrapassem os muros dos métodos tradicionais de produção de conhecimento científico na especificidade das ciências do espírito. Entendemos dessa forma que um conceito tende a potencializar o outro ao construirmos pontes teóricas entre eles.

Em Texturas Sonoras abrimos uma via de produção estética conceitual baseada na linguagem hipermídia, que associada às proposições de uma possível Produção Partilhada do Conhecimento, viabilizam criações em que a autoria pode ser compartilhada entre comunidades distintas, enriquecendo ambos os repertórios envolvidos no processo.

Para esse objetivo ser cada vez mais acolhido no âmbito institucional acadêmico, precisamos aprofundar e ampliar a crítica aos modelos atuais de produção de conhecimento, sem deixarmos de observar o impacto desses modelos na sociedade. Ao concordar com a afirmativa de Michel Serres, “o conteúdo de uma ideia importa muito menos do que a sua conduta”, ao defendermos a inclusão e a relevância da experiência estética como meio crucial na produção de conhecimento em ciências sociais e humanas, defendemos um conjunto de conceitos e valores que pensamos como fundamentais de serem abordados em uma sociedade que exclui de seu escopo institucional a diversidade de modos de ser, comunicar, transmitir saberes, contar, narrar, acabando por corroborar com o desaparecimento de culturas, tradições e comunidades inteiras em suas riquezas singulares, contribuindo apenas para a manutenção do poder cultural hegemônico - ontem burguês, hoje tecnocrata - baseado no racionalismo da palavra escrita. De Certeau ao citar Shakespeare colocava a questão de forma pungente: “a pele do empregado é o pergaminho onde a mão do patrão escreve”.

Ao escutarmos figuras emblemáticas como Guimarães Rosa, pensamos contemplar um princípio que busca inverter essa lógica, em outras palavras: ao darmos ouvidos – e valorizarmos a voz daqueles que estão impossibilitados de escrever institucionalmente sua própria narrativa e suas demandas, entendendo que vivemos numa sociedade onde sem o poder da palavra escrita estamos desamparados dos recursos institucionais provedores, avançamos no sentido da inclusão, da valorização e sobrevivência de culturas colocadas ao definhamento.

Buscamos valorizar assim as esferas sociais onde habitam esse modo de ser não-oficial da cultura. Empregadas neste projeto por meio dos conceitos *cotidiano* e *senso comum*, que só podem ser valorizados de forma co-autoral em um projeto investigativo se aplicados na chave da *experiência estética* e de uma postura auditiva, de outro modo, uma escuta atenta ao outro. Assim, consideramos essa tríade conceitual, somada a uma escuta “antropofágica”, ser o elo para os conceitos Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento. Por fim, amarramos as proposições com a conduta ética-estética da relação entre oralidade/auralidade, apoiados na autora Marília Librandi-Rocha, que nos indicou Guimarães Rosa como fonte inspiradora para nossa criação estética. Buscamos dar ouvidos ao conselho oswaldiano, citado pela autora: “O homem europeu falou demais. [...] É preciso ouvir o homem nu”. (Oswald de Andrade, 1946, p.285 *apud*. LIBRANDI-ROCHA, 2014, p.136)

Pretendemos também dar continuidade ao projeto e à experiência estética proposta até alcançarmos o patamar hipermidiático em um possível doutoramento.

REFERÊNCIAS

BÂ, A. Hampaté. A tradição viva. In: Coleção História Geral da África da UNESCO Volume I: Metodologia e pré-história da África (Editor J. Ki-Zerbo), cap. 8.

BAIRON, Sérgio. Texturas Sonoras: áudio na hipermídia. São Paulo: Hacker, 2005.

_____, Sérgio. O que é Hipermídia?. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2011.

_____, Sérgio. Multimídia. São Paulo: Graal, 1995.

_____, Sérgio. Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia. São Paulo: Futura, 2002.

_____; TORRES, Ruy. Produção do conhecimento em meios digitais. Cibertexualidades: conhecimento e(m) hipermídia. Nº. 3, 2009.

BAITELLO JR. , Norval. A era da icofagia: ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hacker, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 1979.

CAMPOS, Haroldo de. Metalinguagem e outras metas. São Paulo, Perspectiva, 1992.

CAMPOS, Augusto de. Música de invenção. São Paulo: Perspectiva, 1998.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DARCY, Ribeiro. O povo brasileiro.

DE CERTEAU, Michel. A invenção do cotidiano: 1. As artes de fazer. Petrópolis, Vozes, 2011.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso. São Paulo, Loyola, 1996.

GADAMER, Hans-Georg. Estética y hermenéutica. Madrid: Technos, 1991.

_____. Verdade e método II: complementos e índices. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista/SP: Universitária São Francisco, 2007.

_____. Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista/SP: Universitária

São Francisco, 2008.

GALVÃO, BATISTA. Oralidade e escrita: uma revisão. Revista Caderno de Pesquisa: v.36, n.128. maio/ago, 2006.

GEERTZ, Clifford. O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa. Tradução de Vera Mello Joscelyne. Petrópolis, Vozes, 1997, 366 pp.

HANSEN, Mark. *Embodying Technesis*. Michigan, Michigan Press, 2000.

HEIDEGGER, Martin. Filosofia, ciência e técnica. Santiago: Editorial Universitária, 1978.

_____. Ser e tempo. Petrópolis/RJ: Vozes, 1988.

_____. A origem da obra de arte. Lisboa: Edições 70, 1990.

HIKIJ, Rose Satiko Gitirana. Rev. Antropol. vol.43 n.1 São Paulo, 2000

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva/EEDUSP, 1980.

JAPIASSU, Hilton. A crise das Ciências Humanas. São Paulo: Editora Cortez, 2014.

_____. Interdisciplinaridade e patologia do saber. São Paulo: Imago Editora, 1976.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary Critical Theory and technology*. Maryland: The John Hopkins University Press, 1997.

LARIZZATTI, Dóris Sathler de Souza. Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático. Tese (Tese de Doutorado), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

LÉVI-STRAUSS, Claude. O pensamento selvagem. São Paulo: Nacional, 1976.

LIBRANDI-ROCHA, Marília. Escritas de ouvido da literatura brasileira. Revista Literatura e Sociedade, n.19, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MAFFESOLI, Michel. Elogio da razão sensível. Petrópolis: RJ. Editora Vozes, 1998.

MANOVICH, LEV. *The language of New Media*. London: MIT Press, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. A Comunicação na Educação. São Paulo: Contexto, 2014.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media). São Paulo: Cultrix, 2007

MONTOYA, Rodrigo. História, memoria y olvido en los andes quechuas. Revista Tempo Brasileiro, n. 135, Rio de Janeiro, 1998.

MORIN, Edgar e MOIGNE, Jean-Luis Lê. A inteligência da complexidade. São Paulo, Peirópolis, 2000.

MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Portugal: Instituto Piaget, 2001.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo, Cortez, 2000.

NERING, Érica Masiero. Ciência em hipermídia: tramas digitais na produção de conhecimento. Dissertação (Dissertação de Mestrado). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

NOGUEIRA, Erich Soares. A viagem da voz em o Recado do Morro, de Guimarães Rosa. Recorte Revista Eletrônica, V.11, 2014.

ONG, Walter J. *Orality and literacy: the techonologies of the world*. Londres: Methuen, 1982.

PETRY, Arlete dos Santos. O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia. Tese (Tese de Doutorado). Pontífica Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, (2010).

RIBEIRO, José. Tecnologias Digitais e Antropologia – Hipermídia e Antropologia. II Congresso Online del Observatorio para la CiberSociedad, 2004.

_____. Imagens do Congado: uma experiência visual em antropologia. Revista eletrônica de información y comunicación. n.7, Universidad de Sevilla, 2010.

RABIN, Steve (Ed). Introdução ao Desenvolvimento de Games: vol1 - Entendendo o Universo dos Jogos. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

RAMOS, LAZANEO. Produção Partilhada do Conhecimento: Hipermídia, Texturas Sonoras e Experiência Estética. Trabalho apresentado no IX Seminário “Cultura das Imagens/Imagens da Cultura”, USP, 2013.

RUSSOLO, Luigi. *The art of noises*. New York: Pendragon Press, 1986.

SANTOS, Boaventura de Souza. Introdução a uma ciência pós moderna. Porto: Edições Afrontamento, 2002.

SANTAELLA, Lucia. Matrizes da linguagem e pensamento. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

SANTAELA, Lucia. O que é semiótica. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

SEINCMAN, E. “Tradição, vanguarda, na música futurista italiana”. In: Revista da USP, n. 9 (março-abril). São Paulo: Edusp, 1991.

SCHULMEISTER, Rolf. *Taxonomy of Multimedia Components Interactivity: a contribution to the current metadata debate*. 2001. Disponível em <<http://www.zhw.uni-hamburg.de/pdfs/Interactivity.pdf>>. Acesso em 05/08/11.

SCHAEFFER, Pierre. *Traité des objets musicaux*. Paris: Seuil, 1966.

SCHAFER, Murray. *The tuning of the world*. Toronto: The Canadian Publishers, 1977.

SERRES, Michel. O terceiro instruído. Lisboa: Instituto Piaget, s/d.

_____. A afinação do mundo. 2.ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011a

_____. O ouvido pensante. 2.ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011b.

SLOTERDIJK, Peter. Esferas I – Bolha. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 1998.

_____. Esferas II – Globo. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 1999.

_____. Esferas III – Espumas. Esferologia plural. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 2004.

_____. No mesmo barco: ensaio sobre a hiperpolítica. São Paulo, Editora Estação Liberdade, 1999.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen*. New York, Touchstone, 1997.

VEDANA, Viviane: Diálogos entre a imagem visual e a imagem Sonora: a experiência da escritura do sonoro nos documentaries etnográficos: Revista Ciberlegenda - UFF - v.1, nº24, 2011.

ZUMTHOR, Paul. A letra e a voz. Trad. Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. [Original *La lettre et la voix*, 1987, Éditions du Seuil].