

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Bruna Barbieri Bariani

A IMPORTÂNCIA DA HIPERMÍDIA COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA
NA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

São Paulo

2013

Bruna Barbieri Bariani

A IMPORTÂNCIA DA HIPERMÍDIA COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA
NA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

Dissertação apresentada como requisito à obtenção de título de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Área de concentração: Teoria e Pesquisa em Comunicação, Linha de Comunicação e Ambiências em Redes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Bairon

São Paulo

2013

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
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Bariani, Bruna Barbieri

A importância da hipermídia como experiência estética na produção do conhecimento / Bruna Barbieri Bariani. -- São Paulo: B. B. Bariani, 2013.

82 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Sérgio Bairon

Bibliografia

1. Hipermídia 2. Experiência estética 3. Jogo 4. Produção do conhecimento I. , Sérgio Bairon II. Título.

CDD 21.ed. - 302.2

Nome: BARIANI, Bruna Barbieri

Título: A importância da hipermídia como experiência estética na produção do conhecimento

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito à obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Aprovada em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

O trabalho mais relevante de minha
história dedico ao amor de minha vida.
Aéliton, a você, cada palavra e cada segundo. Sempre.

AGRADECIMENTO ESPECIAL

Ao meu adorado pai, que com generosidade e prontidão sempre acolheu meus sonhos ainda que estes fossem divergentes dos seus.

À minha amada mãe que idealizou este mestrado antes mesmo que eu e com quem contei em todos os momentos, deste trabalho e da vida, para compartilhar dores e alegrias.

Meu eterno amor e gratidão.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela força e pela fé que frutificaram em mim em decorrência deste grande desafio.

Ao Prof. Dr. Sérgio Bairon, que desde o início acreditou em minha capacidade para desenvolver este trabalho e que, com profissionalismo e bom humor, compartilhou seus conhecimentos.

Aos meus irmãos Daniela e Victor, médicos não apenas de homens, mas da esperança e da compaixão, pelos quais tenho profunda admiração e amor.

Ao Aéliton, pelo amor generoso e audaz que me inspirou a escrever este mestrado.

À Tia Cintia, minha tia mais amada e admirada e com quem sempre contei nos momentos de alegria e de dificuldade.

À Ana Silvia, madrinha querida, pelas lições de vida e pelos chás da tarde.

À Rosely, funcionária exemplar do PPGCOM, que com profissionalismo, gentileza e paciência me orientou diante dos dilemas burocráticos da academia.

À CAPES, que muito contribuiu para o desenvolvimento deste trabalho e impulsionou, através de seu incentivo, o início da carreira acadêmica desta que escreve.

"Nos homens profundos, as vivências duram longamente."

Friedrich Nietzsche

BARIANI, B.B. A importância da hipermídia como experiência estética na produção do conhecimento. 81 p. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

RESUMO

A hipermídia se coloca à frente de imensuráveis possibilidades de aprendizagem e conhecimento ao propiciar o encontro entre a razão e o sensível. Avaliando o desvelar da verdade através da vivência estética, presente no fundamento do jogo, este trabalho analisa a rica possibilidade de produção de conhecimento presente na hipermídia. Linguagem esta que advém da confluência de modernas tecnologias, arte, jogo e o vivenciar subjetivo de uma intensa experiência estética.

Palavras-chave: Hipermídia. Experiência estética. Jogo. Produção de conhecimento.

BARIANI, B.B. The importance of hypermedia as aesthetic experience in the production of knowledge. 81 p. Dissertation (Master Degree) – School of Communications and Arts, University of Sao Paulo, Sao Paulo, 2013.

ABSTRACT

Hypermedia is placed ahead of immeasurable learning opportunities and knowledge to foster the encounter between reason and sensitive. Analyzing the unveiling of the truth through aesthetic experience, present at the foundation of the game, this paper analyzes the rich possibility of producing knowledge in hypermedia. This language that comes from the confluence of modern technology, art, game and subjective experience of an intense aesthetic experience.

Keywords: Hypermedia. Aesthetic experience. Game. Knowledge production.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 SITUANDO O CONCEITO DE HIPERMÍDIA	18
2 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA SOB A LUZ DE GADAMER	35
2.1 Formação (Bildung)	36
2.2 <i>Sensus communis</i>	37
2.3 Juízo	38
2.4 Gosto.....	40
2.5 A leitura de Kant.....	41
2.6 Vivência estética	43
2.7 Consciência estética.....	45
2.8 A verdade da arte.....	48
3 JOGO COMO FUNDAMENTO DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NA HIPERMÍDIA	51
3.1 O jogo na obra de arte	51
3.2 O jogo na hipermídia	54
4 HIPERMÍDIAS PRODUZINDO CONHECIMENTO	61
4.1 Museu da Língua Portuguesa: “Beco das Palavras”	61
4.2 Caverna Digital: “Rio de Janeiro virtual”	68
CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS	78

INTRODUÇÃO

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

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

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

A terceira grande mudança da tecnologia da informação foi a tecnologia digital. A escrita e suas marcas físicas sobre uma superfície são substituídas por códigos eletrônicos. O computador, aparato fundamental para esta mudança do tátil ao digital (BAUDRILLARD apud LANDOW, 2009) foi criado na década de 1940 com objetivos militares, principalmente como ferramenta de cálculo. Todavia, os pioneiros da IA (inteligência artificial) viram no computador um potencial manipulador de símbolos, como a escrita. Na década de 1970 surgiram os primeiros processadores de textos e nos anos 1980 foram desenvolvidos e colocados no mercado os

computadores de mesa. Atualmente, o computador vai além do processamento de textos e consolida-se também como um capturador e editor de imagens.

O texto eletrônico, origem da manipulação de códigos informáticos, não é diretamente acessível ao escritor ou leitor, uma vez que os *bits* não estão em escala humana, porém, são sempre editáveis (LANDOW, 2009).

“Somente quando se transformou o texto impresso em códigos eletrônicos pôde-se mudar radicalmente a escala temporal da manipulação e compartilhamento de textos” (LANDOW, 2009, p. 66, tradução nossa). A comunicação em rede acelerou todo o processo de transmissão de informação. O texto eletrônico, bem como o hipertexto/hipermídia e a Web, é conectável. A rapidez de tal textualidade digital tem atraído muitos jovens que deixam de frequentar bibliotecas físicas em função dos sistemas de busca da World Wide Web. “As mídias digitais detêm uma situação diferenciada das demais mídias, pois nelas um grande número de indivíduos pode ocupar espaços potencialmente infinitos, se comparados aos da televisão, jornais, rádio e outros veículos”, sintetizam Matuck e Meucci (2005, p. 160).

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

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

A coerência, a razão e a lógica nunca dependeram somente de expressões “lógicas”, “coerentes” e “racionais”. A compreensão na área que convencionamos chamar de arte, não ocorre, prioritariamente, pela descrição da obra, mas, sim, por meio da construção de uma temporalidade própria à experiência que tivemos. Infelizmente, inclusive institucionalmente, experiência estética e conhecimento educacional representam ainda hoje dois contextos absolutamente excludentes, como se fossem dois mundos de interpretação (BAIRON, 2011, p. 87).

A tradição do positivismo-lógico no âmbito das ciências empírico-matemáticas, conhecidas também como ciências duras, foi também designada para a área das humanidades, as chamadas ciências do espírito (BAIRON, 2011).

Gadamer (2008) ressalta que a compreensão é dependente da falta, o repente do surgimento de algo que só é percebido porque ali ele era ausente. A historicidade estética do juízo não se dá de forma objetiva e cartesiana, mas sim, através do estranhamento, questionamento, interação e decisão mediante as opções expostas naquela habitação que deve ser propícia ao desvelamento. A indagação inicia-se quando algo nos interpela e coloca em suspenso os pré-juízos, ou seja, é o estranhamento que direciona ao questionamento: “Nesses momentos de navegação, a totalidade da suspensão de todo pré-juízo ocorre através da pergunta, que tem sua essência no abrir-se e manter-se aberta às mais variadas respostas” (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 46).

É preciso tentar compreender o que está além do advento das novas tecnologias. A hipermídia é em si um conceito vasto e complexo, porém, suas possibilidades para a produção do conhecimento são ainda mais abrangentes. A colisão entre ciência e subjetividade induz ao questionamento referente à metodologia científica como única forma de diálogo com a ciência e o conhecimento. Esta indagação revisa conceitos provenientes da arte e do método científico calcado no Iluminismo do século XVIII em prol dos contínuos avanços do saber. A obra de Gadamer (2008) é densamente analisada ao abordar a relevância da experiência estética na obra de arte que carrega intrinsecamente a verdade. É preciso conceber a tecnologia, no caso, a hipermídia, para além de um simples aparato, e sim como um novo meio promotor de conhecimento.

Amparada pela hermenêutica de Gadamer (2008), a presente dissertação visa expor que a produção do conhecimento não é exclusiva do método objetivo, ao contrário, as ciências do espírito recorrem à subjetividade humana em meio às complexidades de suas ciências. É visado promover um diálogo entre a obra de arte e a hipermídia, uma vez que ambas propiciam a experiência estética que conduz à verdade. Serão analisadas obras hipermidiáticas com o desígnio de avaliar a programação destas e compreender a relação entre a concepção teórica e a criação estética. Este estudo também visa colaborar com os saberes da comunicação, especialmente na área de produção de conhecimento em hipermídia, analisando a possibilidade de a experiência estética corroborar ativamente a produção do conhecimento.

A obra que fundamenta esta dissertação é claramente *Verdade e Método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica* (GADAMER, 2008) uma vez que esta explicita a relação entre jogo e obra de arte; foi escrita após o autor lecionar por mais de dez anos na Universidade de Heidelberg disciplinas relacionadas às ciências do espírito. Em tal obra, em caráter de síntese e diálogos, Gadamer perpassou por Immanuel Kant, Friedrich Schleiermacher, Wilhelm Dilthey, Edmund Husserl, Max Scheler, Karl Jaspers e Martin Heidegger (CÔRTEZ, 2006). O hermeneuta questionou a soberania da metodologia científica explorando a arte, as ciências do espírito e a linguagem, sempre guiado pela indagação sobre onde se situa a verdade. Gadamer nos oferece assim um amplo diálogo entre autores acerca de conceitos como experiência estética, senso comum e juízo, dentre outros, o que nos permite averiguar com maior densidade a relação entre verdade e método, nos permitindo, assim, a transpor para o dilema central deste trabalho: a produção de conhecimento em hipermídia.

Bairon e Petry, L.C. são os autores referência na temática hipermídia. Através de obras como *O que é hipermídia* (BAIRON, 2011), *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* (BAIRON; PETRY, L.C. 2000) e *Texturas sonoras* (BAIRON, 2005) é possível analisar a dialética da hipermídia e os conceitos que a circundam, tais como jogo, vivência e subjetividade.

É através destes dois eixos bibliográficos: Gadamer, e Bairon e Petry, L.C. que este trabalho se apoia. O primeiro oferece a ampla gama de estudos comprovadores de que a verdade não está apenas no método científico; Bairon e Petry demonstram concreta e filosoficamente como tais conceitos se aplicam na hipermídia, indicando uma nova vereda para a produção de conhecimento.

Como objetos de estudo foram selecionados o “Beco das Palavras”, hipermídia presente no Museu da Língua Portuguesa, e “Rio de Janeiro Virtual”, desenvolvido na Caverna Digital da Cidade Universitária. A seleção de ambas as hipermídias deu-se com o intuito de exemplificar de maneira concreta e prática as teorias envolvendo linguagem hipermidiática, experiência estética e jogo, que são os estudos trabalhados nos três capítulos iniciais da dissertação.

1 SITUANDO O CONCEITO DE HIPERMÍDIA

O Iluminismo despontado no século XVIII desarticulou a “verdade” de qualquer subjetividade ou forma de arte. Ela deveria estar sujeita às regras do racionalismo cartesianamente representado pelo “método”. Houve uma dicotomia: arte, religião e cotidiano foram classificadas como “imaginação” (sonhos da mente) e ciência, política e moral caberiam na classificação de “estrutura do mundo” (o mundo tal qual é) (BAIRON; PETRY, L.C., 2000). Nesse contexto surgiu o preconceito de que a interpretação escrita era mais digna de confiança do que qualquer outro meio comunicacional.

No século XVIII, o mundo ocidental rompia com a cosmologia religiosa e estabelecia definitivamente o valor da racionalidade e objetividade nas ciências da natureza e do espírito. A experiência estética e a subjetividade ficaram restritas às belas artes. Às outras áreas do saber foi destinada a matriz verbal e escrita (GADAMER, 2008).

Estabelecia-se que a reflexão científica só poderia ser dada através da dinâmica leitura/escrita, desta forma, a ruptura entre ciência e arte foi inevitável. A hipermídia vai de encontro a este rompimento e busca na intersecção do objetivo e do subjetivo a verdade e o conhecimento.

A hipermídia, como forma de produzir conhecimento, é amparada pela hermenêutica que em favor da essência da compreensão questiona o objetivismo metodológico cartesiano-iluminista.

Na década de 1930, Paul Otlat (OTLAT, 1937) idealizou o livro televisionado que deveria consolidar a união de filmes, imagens, sons e textos para todo o planeta. Era a denominada “cidade mundial”. Em 1945, Vannevar Bush em seu projeto “Memex”, publicado na revista *Atlantic Monthly*, apontava a urgência de classificar de maneira fragmentária o conhecimento por associações, ou seja, era mais importante que fosse privilegiada a ligação dos conteúdos afins do que a sequência lógica das informações (BAIRON, 2011). Bush dizia que mediante a “explosão da informação”, tornava-se necessário um sistema de máquinas de processamento de informação mecanicamente conectado. Para o autor, não há nada de mal em categorizar, todavia, que tais sistemas têm pouca longevidade e não são compatíveis com o funcionamento da mente humana.

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

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

Bush desejava substituir os métodos essencialmente lineares que haviam contribuído para o triunfo do capitalismo e do industrialismo por algo que, em essência, são máquinas poéticas; máquinas que trabalham por analogia e associação, máquinas que captam o brilhantismo anárquico da imaginação humana. Bush considerava que a ciência e a poesia trabalham da mesma maneira (LANDOW, 2009, p. 37, tradução nossa).

Nelson (1965), dentre outros grandes estudiosos como Jacques Derrida (apud LANDOW, 2009), defendia o abandono de qualquer sistema conceitual baseado em noção de centro, hierarquia e linearidade e a substituição deste por algo multilinear, com nós, *links* e redes.

Landow (2009) deixa claro que utiliza os termos “hipertexto” e “hipermídia” sem distinção, visto que o segundo, ao incluir informação sonora e visual, apenas estende a noção do primeiro. O autor também esclarece que o hipertexto implica em um texto composto por frações de texto (tais fragmentos são denominados *lexias*) e por “enlaces” eletrônicos (*links*) que se conectam entre si. “Desta ênfase de Derrida

na descontinuidade provém o conceito de hipertexto como uma extensa montagem, o que em outro lugar denominei ‘metatexto’ e a que Nelson chama de ‘docuverso’”, afirma Landow (2009, p. 87, tradução nossa). Por montagem, o autor entende uma estrutura entrelaçada com fios que podem atar-se ou desatar-se livremente.

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

- . O primeiro consiste em uma espécie de texto eletrônico equivalente ao impresso, todavia conectado eletronicamente, ou seja, quando o documento é transferido para um hipertexto, ele se torna repleto de nós e lexias e compõe um dos tantos blocos unidos por uma rede de *links* e tramas.

- . A segunda categoria de rede pode ser resumida pela Web: um conjunto de lexias no qual os limites em constante mudança dos documentos se convergem e compõem um hipertexto.

- . O terceiro tipo de rede trata de uma estrutura física que garante o funcionamento de um sistema eletrônico que integra diversos computadores: cabos e conexões físicas.

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

O hipertexto oferece a possibilidade da formação de um sistema amplo e completo. Por exemplo, um artigo impresso possui diversas referências, mas caso este mesmo item fosse trabalhado em formato hipertextual, cada referência abriria a possibilidade de acesso à outra obra através de *links*, o que geraria um sistema muito mais completo e complexo do que o artigo em si. O importante é o leitor transformar-se

também em produtor de texto, uma vez que o hipertexto permite associação de dados, anotações próprias e a criação de trajetos aleatórios neste contexto de conteúdos afins. Um sistema hipermidiático mais complexo e trabalhado tende a oferecer o mesmo entorno tanto ao leitor quanto ao autor, ou seja, o primeiro poderia rebater o texto do segundo. Ainda que o leitor não pudesse modificar o texto do autor, em algumas hipermídias mais amplas e completas, ele teria a liberdade de fazer suas próprias anotações e uni-la ao documento original. O mais relevante desta questão é reforçar que, independente da complexidade e das possibilidades de uma hipermídia, a grande diferença do leitor do hipertexto para o do texto impresso está no fato de que o primeiro não quer ser mero espectador e adota uma postura ativa. Landow (2009) afirma que em um futuro não tão distante, todos os textos estarão conectados eletronicamente.

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

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

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

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

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

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

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

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

Em 1993 o navegador gráfico Mosaic tornou viável a exposição simultânea de textos e imagens na Web, de forma que esta se situou como o local de expansão da hipermídia. Nessa mesma década de 1990 já havia uma grande quantidade de *softwares* que proporcionavam a criação de ambientes gráficos em ambientes “fechados” como o CD-ROM. No início dos anos 2000 houve o encontro destes *softwares* com a interatividade da Web. Foi então que a hipermídia, como expressividade da linguagem, encontrou o ambiente para se desenvolver (BAIRON, 2011).

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

“Hipermídia significa a integração, sem suturas, de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital”, sintetiza

Santaella (*in* BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 7). Segundo Bairon¹, a hipermídia tem as seguintes características:

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

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

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

Os *links* eletrônicos alteram os limites entre um texto e outro, entre escritor e leitor e entre professor e estudante [...] Em outras palavras, o hipertexto ancora muitos dos nossos saberes mais difundidos, fazendo-os descender do éter da abstração e parecer meras consequências de uma determinada tecnologia, arraigada em um tempo e lugar também determinados (LANDOW, 2009, p. 83, tradução nossa).

Murray (2003) nos conta que o desejo de viver uma fantasia em um universo ficcional já estava presente em nossos ancestrais. Esta vontade foi intensificada através de ambientes imersivos, principalmente como o meio digital. Para a autora, a experiência de ser transportado para um local simulado já consiste em si um prazer e define o que se chama “imersão”.

¹ Notas de aula da disciplina Teorias da Produção Partilhada de Conhecimento em Comunicação Digital: Comunidade e Universidade, ministrada por Sérgio Bairon, São Paulo, 2011.

O termo deriva da experiência de estar submerso na água, como em um mergulho: a realidade nos é estranha de tal maneira que se apodera de toda nossa atenção. Sair do mundo habitual e estar vigilante nesse novo universo que exige que aprendamos a nos movimentar, consiste em um deleite em si (MURRAY, 2003).

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

A hipermídia origina um mundo virtual no qual cada superfície é revestida de texturas que carregam conceitos implícitos. A textura-conceito, que se relaciona com a tela-conceito, faz com que a significação simbólica da hipermídia seja redobrada. Esta obtenção da textura-conceito impulsiona o primeiro momento de imersão no conhecimento, pois o encontro entre o objeto tridimensional com o universo da textura conceitual impulsiona o leitor-intérprete a uma navegação de sentidos e significados diversos. A imagem na hipermídia nunca é apenas uma ilustração, pois compõe o ambiente onde os conceitos irão habitar. Todavia, é preciso que haja um equilíbrio entre o virtual e o real para que a imersão não seja rompida.

Para sustentar tão poderoso transe imersivo temos de fazer algo inerentemente paradoxal: precisamos manter o mundo virtual “real” fazendo com que ele permaneça “fora dali”. Precisamos mantê-lo em perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone para um lado ou para outro (MURRAY, 2003, p. 103).

Como tática deste equilíbrio, Murray sugere que a maneira mais simples de o usuário ser incorporado a uma experiência imersiva, é aderindo ao papel de um “visitante”, no qual lhe é permitido interagir, mas com limiares definidos de espaço e tempo. A autora também defende ser fator decisivo em uma experiência imersiva o sujeito poder simular o movimento de um objeto como se este estivesse em suas mãos. O ambiente também tende a se tornar mais atraente se efeitos especiais forem explorados, tais como efeitos especiais visuais, sonoros e sensoriais (explosões, sons, vibrações etc.). Porém, como já mencionado, é preciso que haja equilíbrio entre virtual e real:

Os objetos do mundo imaginário não devem ser demasiadamente sedutores, assustadores ou reais a fim de que o transe imersivo não se rompa. Isso vale para qualquer meio. Se um filme de terror for muito apavorante, fechamos nossos olhos ou desviamos o olhar da tela. Se um filme romântico é por demais excitante, membros da plateia começarão a trocar carícias ao invés de verem os personagens. [...] O transe deve tornar-se cada vez mais profundo sem que, com isso, as emoções tornem-se cada vez mais exacerbadas (MURRAY, 2003, p. 119).

As margens digitais, extremamente ligadas à experiência imersiva, não representam qualquer barreira para o leitor, diferentemente da impressa. Em uma hipermídia não há capa ou contracapa, a informação está alhures e muito menos há uma conclusão, mas sim o diálogo (BAIRON, 2011). As margens digitais fazem do ícone simplesmente ícone, ou seja, não há necessidade de descrevê-lo como significante o que, segundo o referido autor, proporciona a aproximação da compreensão emocional do universo lógico. Barthes (apud BAIRON, 2011) defende que o texto ideal deve ser tido como uma galáxia de significantes e não uma estrutura de significados, o que nos leva à questão da linearidade.

Ainda de acordo com Barthes (apud BAIRON, 2011) na nossa atual cultura intelectual, acredita-se em um “eu” que tudo pode conhecer e que analisa as referências textuais como lineares pautando-se pelas quebras de linhas formais e não pela cadeia de significantes, como é o hiperlink, por exemplo. Todavia este “eu” a que se refere Barthes é muito mais “o resultado de um encontro de fragmentos, muito mais uma ficção dinâmica do que algo estático e imutável” (BAIRON, 2011, p. 17).

Bush, na década de 1940, defendeu assiduamente o fim das técnicas que favoreciam a linearidade. Para ele, a máquina que comunica não deveria seguir o viés lógico-cartesiano, mas sim, a linguagem poética, uma vez que o objetivo da utilização de tais máquinas deveria ser sua aproximação com a sensibilidade do homem (BAIRON, 2011). “As máquinas devem conseguir jogar com a nossa sensibilidade e nossa cognição a tal ponto que a diferença entre ambas desapareça” (BAIRON, 2011, p. 22).

De acordo com Santaella (in BAIRON; PETRY, L.C., 2000), o primeiro grande poder da hipermídia está em sua capacidade de hibridizar linguagens, processos sócio-culturais, códigos, mídias, sentidos receptores e sensorialidade global. Bairon (2011) acredita

que quando se trata de hipermídia, não cabe nos prender a um dilema relacionado ao visual, verbal ou sonoro, pois trata de um aspecto muito mais amplo: um pensar híbrido.

Outra forte característica da hipermídia é armazenar e fluir informações e, através da interatividade, apresenta diversas versões possíveis de navegação devido a sua estrutura não sequencial, ou seja, *hiper*. Este fluir de informações deve-se ao fato de que a hipermídia não apresenta começo, meio e fim. Ela é sempre passível de novas versões e intervenções, é um perpétuo diálogo que consiste na circularidade da compreensão:

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

Para Bairon (2011, p. 28), a expressão “equivoco como compreensão” é bastante apropriada para o conceito de hipermídia no sentido de mostrar que o equivoco não é condizente a uma unicidade de voz, como ocorre na escrita metodológica, ele é consequência da multiplicidade de vozes e da pluralidade. Esta ideia também ajuda a entender porque a hipermídia não pode ser tida como algo hermético, mas, impreterivelmente como algo em constante mutação.

O terceiro e último grande poder desta linguagem, de acordo com Santaella, está na fluidez de sua arquitetura hipermidiática que reflete a concepção conceitual da totalidade aberta mencionada: “através da exploração ou não desse potencial pode ser avaliado o teor criativo de uma produção hipermidiática: a isomorfia do seu desenho estrutural com o conteúdo que visa transmitir” (SANTAELLA in BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 9). Não é possível falar de hipermídia sem falar de labirinto, pois nele não é possível manipular o percurso do usuário. O leitor não está preso a nenhuma organização hierárquica. “O hipertexto se experimenta como um sistema que se pode descentralizar e recentralizar infinitamente, em parte porque transforma qualquer documento que tenha mais de um *link* em um centro passageiro”, complementa Landow (2009, p. 89, tradução nossa).

Embora haja uma conexão chave entre estímulo e resposta, com base na hipermídia, Landow (2009) afirma que o digital não insere necessariamente o usuário em um mundo de oposições binárias, mas sim, valoriza a multiplicidade de

vozes, ideias e trajetos e a disseminação dos mesmos por diversas redes e conexões. Tal “democratização” infere diretamente na noção de autoria, uma vez que o leitor adquire uma postura ativa. Visto que o usuário tem um papel ativo na hipermídia, é colocado um fim à ideia de recepção:

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

As concepções clássicas da comunicação que separavam o emissor do receptor baseavam-se na ideia de comunicação unidimensional. Esse mesmo pensamento clássico era também baseado nos seguintes juízos:

O saber está estocado e estático; a memória é impessoal; a verdade está dissociada de experiência estética; e, o mais importante, a única forma de compreensão é a linear, até mesmo porque o autor na hora de criar, também parte desse princípio. Geralmente, na tradição da linearidade metodológica, a dispersão é considerada pejorativamente ao conteúdo; com certeza, na hipermídia, esse princípio não se confirma (BAIRON, 2011, p. 84).

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

Quando na primeira metade dos anos 1990 aliava-se a linearidade do pensamento às tecnologias da imprensa, condicionava-se a uma maneira de pensar. Não se tratava do uso de uma tecnologia, mas de uma metodologia que valorizava a sequencialidade do pensamento.

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

Hoje já é possível demonstrar como é que o agir da compreensão desloca-se, frequentemente, do todo à parte e desta volta ao todo. A primeira consequência que se revela, fruto deste movimento, é a ampliação das unidades de sentido, compreendida a círculos

concêntricos, ocorrendo assim, uma congruência de cada detalhe com o todo (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 45).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Diante da estrutura interativa da hipermídia, o usuário passa a ser coautor, uma vez que dita o próprio percurso no jogo. Sua principal fonte de interação são os atalhos, que são representados pela ferramenta de “busca”, sons, imagens, cores, formas etc. (BAIRON; PETRY, L.C, 2000). É importante que o usuário da hipermídia seja ativo ao lidar com ela, uma vez que a compreensão advinda desta linguagem não se dá de maneira passiva.

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

As imagens na hipermídia superam a mera ilustração e são fatores fundamentais da circularidade e reticularidade da compreensão (BAIRON; PETRY, L.C, 2000). Esta última pode ser dada através do equívoco, inclusive, uma vez que este é tido como resultado da multiplicidade de vozes, diferentemente da metodologia científica. “Num sistema de hipermídia, o equívoco pode ser compreensão, na mesma proporção em que a dispersão não subverte a compreensão” (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 55). Durante a construção de um roteiro hipermidiático fica claro que o espaço só pode ser medido virtualmente, uma vez que não se trata de uma localidade, mas sim de uma referência (BAIRON; PETRY, L.C., 2000). A repetição característica desta nova linguagem não tem caráter redundante, pois compõe “aquele prazer que aprendemos quando criança e ficávamos pulando uma poça para lá e para cá – o gozo do vaivém, a vitória da escolha” (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 64).

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

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

Para os parâmetros atuais da metodologia, um texto científico deve apresentar: corpus teórico manifesto através de uma fundamentação conceitual, coerência temática que oriente precisamente a análise do início ao fim, estilo lógico-objetivo

em relação ao objeto de pesquisa, fundamentação teórico-bibliográfica que sistematize conceitos em perfeito equilíbrio entre a interpretação referente ao objeto de pesquisa e o diálogo com categorias coerentes com a problematização, e, por fim, um raciocínio lógico-explicativo e analítico que indique domínio da escrita que é tão própria do método científico (BAIRON, 2005).

Bairon (2011) propõe uma taxionomia à hipermídia que abarca todas as fases do processo de sua criação. Bairon (2011, p. 115) explica: “O objetivo não é propor uma metodologia, mas estratégias de criação e produção de ambientes hipermídia que possam nos orientar no desenvolvimento da comunicação digital”.

O argumento, primeira classificação desta linguagem hipermídia, refere-se à reflexão acerca do ambiente em que o conceito e as interações habitarão. Trata-se de um argumento que sustente e direcione a construção de um ambiente sógnico no qual os conceitos estarão em constante rotatividade. É no entorno que ocorre a imersão e a consequente compreensão.

O entorno é um ambiente digital híbrido, ou seja, composto por imagens, áudios, vídeos e programações, porém estas tecnologias são utilizadas para compor esteticamente um conceito já concebido (argumento).

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

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

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

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

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

As construções hipermidiáticas têm em sua arquitetura a não submissão à metodologia euclidiana linear, visto que sua arquitetura possui três dimensões - e não mais - duas. A modelagem 3D origina um mundo virtual no qual cada superfície é revestida de texturas que carregam conceitos implícitos. Produzir uma textura-conceito que se relacione com a tela-conceito faz com que a significação simbólica da hipermídia seja redobrada. Esta obtenção da textura-conceito é um primeiro momento de imersão. A segunda etapa refere-se ao encontro do objeto 3D com sua textura conceitual, o que impulsiona o leitor-intérprete a uma navegação de sentidos e significados diversos (BAIRON; PETRY, L.C., 2000). A imagem na hipermídia nunca é apenas uma ilustração, mas compõe o ambiente onde os conceitos irão habitar. O hibridismo de imagens, sons e textos indica que a estética pode ser encontrada no senso comum, e não apenas nas belas artes como prerrogativas do gênio. Conforme analisaremos sob a luz de Gadamer (2008), a estética também não é exclusiva de um caminho totalmente subjetivo, uma vez que a experiência estética pode se dar em uma estrutura presente no senso comum ou na área filosófica, prova disso é que a hipermídia possibilita a construção e habitação de um mundo que proporcione uma demonstração de contextos cotidianos (BAIRON, 2011).

Outra concepção que pertence à linguagem palinódica da hipermídia são as locuções e o ilocutório, uma espécie de “restos sonoros” compostos por fragmentos de frases que estão longe de terem como objetivo uma descrição fática, intencionam cortar e romper a narrativa. Toda referência ao fragmento faz da não linearidade a

interrupção abrupta da sequência do próprio olhar que, perdido em meio a um universo sonoro, reconduz nossa compreensão sempre para um outro som. As locuções devem explorar igualmente o locucionário e o ilocucionário.

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

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

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

Bairon constata que a hipermídia, devido a sua estrutura híbrida (sons, imagens, texturas etc.), se aproxima muito das representações cotidianas do indivíduo, o que favorece a representação do sujeito no estar no mundo.

O randomismo garante que fenômenos improváveis e prováveis adquiram a mesma probabilidade no interior de cada ponto da hipermídia. Esta forma de experimentar garante a acidentalização para originar o universo sígnico. É justamente a soma do aleatório com a improbabilidade e com a acidentalização que melhor conceitua o

randomismo na hipermídia (Bairon, 2011). Para que os acontecimentos randômicos não fujam da proposição conceitual da hipermídia, é preciso que cada elemento de composição de seu entorno tenha sido pensado cuidadosamente em si mesmo e no contexto que habitará, ou seja, o randomismo rompe com uma sequencialidade linear e mecânica e busca acontecimentos livres, mas sob determinado planejamento prévio.

O conhecimento, afirma Bairon (2011), não se dá exclusivamente pelo meio acadêmico ou pelo ambiente artístico, porém, é preciso ressaltar que a memória que se constrói por meio da navegação está muito mais relacionada a uma rede de significações e ligações não lineares do que a uma classificação categorizada e metódica. As palavras e a comunicação não compõem um pacote pronto para comercializar o conhecimento, uma vez que este é consequência de um navegar aleatório e casual que propicia a compreensão. A incompletude que é intrínseca a qualquer compreensão demonstra uma estranheza do ser consigo mesmo e com o que o cerca.

Não se trata mais de forma ou conteúdo, muito menos de uma ilustração do mundo, mas de oferecer um espaço hipermídia para os conceitos se autorrevelarem. O objetivo é oferecer àquele que o experimenta a chance de se ver transformado por ele, pois está sintetizado no surgimento de um sentido, como se ele sempre tivesse existido sem ser descoberto até então. A falta da palavra não significa ausência de interpretação, e todo horizonte de navegação pode ser um convite à nossa presença. Esta vai se construindo pela fusão de horizontes que são alçados segundo o trajeto determinado pela busca. Nesse desdobrar do sentido, estamos partilhando nossa busca com os caminhos que se reapresentam a nós; e nossa forma de pensar tradicional desse caminho revela-se muito mais no caminhar do que no modo de ser de um método (BAIRON, 2011, p. 47).

2 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA SOB A LUZ DE GADAMER

Tendo analisado no primeiro capítulo o conceito da linguagem hipermidiática, suas possibilidades tecnológicas e o impulso hermenêutico que abarca, inaugura-se o segundo capítulo visando o conceito de experiência estética sob a luz de Gadamer. O citado autor foi selecionado como um dos pilares deste trabalho uma vez que defende que a hermenêutica não se refere a uma questão relativa ao método, muito pelo contrário, ela própria resiste em ser transformada em um método da ciência com pretensão de universalidade.

A hermenêutica tem o intuito de buscar a experiência da verdade que, de acordo com Gadamer (2008), ultrapassa os limites científicos metodológicos e alcança a filosofia, a historicidade e a arte. É neste aspecto que as ciências do espírito e a hermenêutica estão intimamente ligadas: a compreensão foge às amarras do método e abraça a experiência, o ser-no-mundo. Viver e compreender são intrínsecos um ao outro.

O modo como experimentamos uns aos outros, como experimentamos as tradições históricas, as ocorrências naturais de nossa existência e de nosso mundo, é isso que forma um universo verdadeiramente hermenêutico. Nele não estamos encerrados como entre barreiras intransponíveis; ao contrário, estamos sempre abertos para o mundo (GADAMER, 2008, p. 32).

A expressão “ciências do espírito” (*Geistwissenschaften*) foi divulgada por Schiel ao traduzir a obra de John St. Mill. Este mencionava a lógica indutiva a *moral sciences*, que foi traduzida por Schiel como *Geistwissenschaften* (ciências do espírito) (GADAMER, 2008).

O método de tais ciências está “dominado” (GADAMER, 2008, p.38) pelo modelo das ciências da natureza, ou seja, segue o padrão que descarta o valor da subjetividade na busca da verdade e estabelece apenas a objetividade e racionalidade como veredas para o conhecimento. As ciências do espírito não se guiam pela objetividade, mas sim pela relação prévia com o objeto (GADAMER, 2008). Diferentemente das ciências exatas, as *Geistwissenschaften* não buscam entender uma lei, ou seja, como se desenvolvem os homens e a nação, mas sim compreender como estes vieram a ser o que são.

Mas que conhecimento é este que compreende que algo seja assim, por compreender que veio a ser assim? O que significa aqui ciência? Ainda que se reconheça que o ideal desse conhecimento é fundamentalmente diferente do gênero e da intenção das ciências da natureza, somos tentados a caracterizá-las apenas como “ciências inexatas” (GADAMER, 2008, p. 39).

Helmholtz (apud GADAMER, 2008) em 1862 diferenciou em dois segmentos a indução: a lógica e a instintivo artística. Gadamer relata que tal diferenciação lógica é o que hoje discriminamos como ciências da natureza e do espírito. Ambas seguem a conclusão indutiva, porém, a segunda trata de um concluir inconsciente que exige sensibilidade, tato e memória entre outras subjetividades, enquanto a primeira limita-se à compreensão própria e não carece de derivação histórica nem sofre com restrições epistemológicas. Todavia, o método na ciência contemporânea é o mesmo para todas as áreas, ainda que Gadamer, amparado pelos estudos de Helmholtz, busque a singularidade das ciências do espírito no sentimento e na indução artística.

As ciências do espírito têm sua origem no classicismo alemão, no século XIX, que as define como o suporte do humanismo ao superar o racionalismo da *Aufklärung* e criar um ideal de “formação para o humano” (HERDER apud GADAMER, 2008, p. 44).

2.1 Formação (*Bildung*)

O conceito de formação (*Bildung*) tem suas raízes no século XVIII e é neste elemento que as ciências do espírito se desenvolveram. A formação neste contexto está vinculada ao conceito de cultura e corresponde primordialmente ao modo especificamente humano de aprimorar suas aptidões e faculdades. Kant (apud GADAMER, 2008), ainda que não mencionasse o termo “formação” falava da aptidão natural como um ato de liberdade e uma obrigação do indivíduo para consigo mesmo objetivando não permitir a deterioração dos próprios talentos. Hegel (apud GADAMER, 2008) já menciona a “formação” ao eleger o pensamento kantiano para acolher a ideia do dever para consigo mesmo. “A essência universal da

formação humana é tornar-se um ser espiritual, no sentido universal” relata Gadamer (2008, p. 47), uma vez que acredita que o homem não é por natureza o que deve ser, ou seja, é preciso que ele se aprimore e comprometa-se com sua formação. Esta não se limita a uma teoria ou comportamento teórico, mas engloba um sentido universal:

Quem se entrega à particularidade é inculto (*ungebildet*), é o caso de quem cede a uma ira cega sem medida nem postura. Hegel demonstra que, no fundo, essa pessoa carece de poder de abstração: não consegue abstrair de si e ter em vista um sentido universal, pelo qual paute sua particularidade com medida e postura (GADAMER, 2008, p. 47-48).

A consciência, ativa, faz com que o ser ignore a si mesmo em prol da universalidade. Hegel (apud GADAMER, 2008) afirma que a determinação fundamental do espírito histórico consiste em reconciliar-se consigo mesmo e reconhecer-se no outro. É este o movimento essencial do espírito. Quanto a formação teórica, como por exemplo, o cultivo de idiomas e a concepção de mundos estrangeiros, trata-se de um processo de formação iniciado bem anteriormente. “O que perfaz a essência da formação não é o alheamento como tal, mas o retorno a si, que pressupõe naturalmente o alheamento”, ressalta Gadamer (2008, p. 50). Helmholtz (apud GADAMER, 2008) acredita que o elemento da formação, no qual há uma mobilidade livre do espírito, descreve a essência das ciências do espírito. Outra característica da formação é o manter-se aberto para o que lhe é estranho, para o que caracteriza um ponto de vista mais universal, o que leva o indivíduo a superar a si mesmo e alcançar a universalidade.

2.2 *Sensus communis*

Gadamer recorre principalmente a Vico para abordar a questão do *sensus communis* e o antagonismo entre o acadêmico e o sábio. Vico (apud GADAMER, 2008) não contesta a ciência do primeiro, mas indica-lhe limites. O autor louva antigos acadêmicos uma vez que estes afirmam apenas o saber do não saber e também admira a arte da argumentação dos novos. Todavia, para Vico, a sabedoria

dos antigos, o cultivo da prudência e da eloquência são indispensáveis. *Sensus communis* vai além do significado da capacidade universal existente em cada ser humano, pois é também o senso que compõe uma comunidade. “*Sensus communis* é um sentido para a justiça e o bem comum que vive em todos os homens, e mais, um sentido que é adquirido através da vida em comum e determinado pelas ordenações e fins desta” expõe Gadamer (2008, p. 59) sob a luz de Vico. Este ressalta ainda a importância da história como fonte de verdade, dado que as paixões humanas não seguem a lógica da razão, em outras palavras, são necessários exemplos contundentes que apenas a história pode fornecer. Thomas Reid (apud GADAMER, 2008) também vai de encontro à razão teórica ao afirmar que o *common sense* guia o homem nos afazeres diários, quando a faculdade racional é insuficiente ou ausente. Senso comum para Reid é um antídoto contra o “sonambulismo” (GADAMER, 2008, p. 63) da metafísica e consiste em uma filosofia moral que faz jus à vida em sociedade.

Complementando Reid, Shaftesbury (apud GADAMER, 2008, p. 65) afirma:

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.

Oatinger (apud GADAMER, 2008), por sua vez, defende o *sensus communis* ao afirmar que a clareza de conceitos não se basta e sentimentos prévios e inclinações são necessários. Porém, no século XVIII, as tendências pietistas limitaram veementemente o destaque e a verdade por trás do *sensus communis*. Este foi classificado como algo que “contradiz o *consensus* quanto a sentimentos, julgamentos e conclusões, ou seja, o *sensus communis* não pode ser correto” (GADAMER, 2008, p. 69).

2.3 Juízo

Para Gadamer, o que diferencia um tolo de um indivíduo inteligente, é que o primeiro não possui juízo, ou seja, ele não é capaz de subsumir adequadamente e aplicar o

que aprendeu. O autor também esclarece que a atividade do juízo – de subsumir o particular no universal – não pode ser demonstrada através da lógica. O juízo não pode ser aprendido via uma exposição conceitual e uma aplicação de regras.

Logo, a filosofia da *Aufklärung* alemã não destacou o juízo como uma das grandes capacidades do espírito, muito pelo contrário, ele foi relegado às mais inferiores do conhecimento. Para Baumgarten (apud GADAMER, 2008), o juízo identifica o sensorial-individual, a chamada “coisa singular” (p. 70), e nela o juízo julga sua perfeição ou imperfeição. Devido ao fato de que não é instituído nenhum conceito e o julgamento é feito de modo imanente, Kant (apud GADAMER, 2008) denominou este ato de “julgamento estético”. Sob esta ótica observa-se que *sensus communis* não é, definitivamente, uma capacidade formal, mas sim uma abrangência de juízos e padrões deste.

A sã razão, o *common sense*, aparece principalmente nos seus julgamentos sobre o justo e o injusto, factível e infactível. Quem possui um juízo sã não está apto, como tal, a julgar o particular a partir de pontos de vista universais, mas sabe o que é que realmente importa, isto é, vê as coisas com base em pontos de vista corretos, justos e sadios [...] O *sensus communis* é um momento de ser cidadão e ético (GADAMER, 2008, p. 71).

Veremos que Gadamer (2008) acredita que todos possuem suficiente senso comum, ou seja, capacidade de julgar, de maneira que é possível exigir de todos uma espécie de “senso comunitário”, uma preocupação com o bem comum. Ou seja, ainda que o juízo seja entendido como individualidade de sentimento, ele deve colocar-se sempre sob ponto de vista do outro.

A razão pura prática de Kant (apud GADAMER, 2008) tem como tarefa preservar o juízo do empirismo da razão prática. Esta estipula “conceitos práticos do bem e do mal meramente nas consequências experimentais [...] Para essa tarefa apela realmente à razão humana comum e pretende exercitar e formar o juízo prático, onde também operam certamente momentos estéticos” (GADAMER, 2008, p. 72). No entanto, neste contexto, não há espaço para o sentimento, apenas para a razão prática, pois julga conforme conceitos.

Quanto ao juízo sensorial, Kant denomina de “juízo do gosto estético”. Nele é intrínseca uma necessidade de determinação universal, ainda que o gosto seja

sensorial (não conceitual). Ressaltado este imperativo de universalidade, Kant afirma que o verdadeiro sentido comum é o gosto.

2.4 Gosto

O conceito de gosto possui um caráter muito mais moral do que estético. Trata-se de um ideal de “genuína humanidade” (p. 74), seu aspecto moral é fruto do empenho em diferenciar-se do dogmatismo das escolas no século XVII. Foi apenas posteriormente que tal conceito vinculou-se ao belo.

Para Gracian (apud GADAMER, 2008), o aspecto sensível do gosto como o agrado ou desagrado de algo no desfrute imediato, não consiste em um simples instinto, mas já indica uma proximidade com a liberdade do espírito. O gosto é caracterizado por ganhar “a distância da escolha e do julgamento frente às necessidades mais prementes da vida” (GADAMER, 2008, p. 75). Gracian afirma ainda que o homem ideal é aquele que consegue distanciar-se da própria vida e da sociedade e fazer escolhas conscientes e ponderadas, é a chamada “sociedade instruída” que se disseminava na época do absolutismo espanhol.

Logo, o gosto era um ideal que representava uma nova sociedade. O ideal do “bom gosto” formava a denominada “boa sociedade”. Esta não era originada através do *status*, mas pelos juízos, pela superação das preferências próprias em prol da universalidade. “Sob o conceito de gosto pensa-se, sem dúvida, uma forma de conhecimento. É sinal de bom gosto ser capaz de manter distância de si próprio e das preferências particulares [...] o gosto não é algo privado, mas um fenômeno social de primeira categoria” (GADAMER, 2008, p. 76-77).

Todavia, não é possível estabelecer um gosto universal. É preciso que o indivíduo tenha o gosto, pois não é viável transmiti-lo. O bom gosto é seguro do próprio julgamento, não necessita de razões e é desprovido de um saber prévio. Desta maneira, diz-se que o gosto é como um sentido. É recorrente a pessoa que não encontra justificativa para seu gosto (principalmente quando é negativo), todavia o exprime com grande convicção. A repugnância a algo indica o fenômeno negativo da escolha do gosto e é notável para Gadamer como somos sensíveis a esta negativa. Já o correspondente positivo é em sua essência aquilo que não causa tal repulsa, ou

seja, o bom gosto, “é o que não repugna ao gosto [...] Originalmente, pois o conceito do ‘mau gosto’ não é um fenômeno contrário ao ‘bom gosto’. O seu oposto é, antes, ‘não ter gosto algum’” (GADAMER, 2008, p. 76).

O julgamento não segue um padrão universal, ou seja, cada caso julgado, deve ser tido como único e avaliado em sua singularidade. A partir desta afirmação, conclui-se que todas as decisões éticas requerem gosto. É preciso de tato para identificar qual atitude é a mais correta. A razão em si mesma não é capaz de fazê-lo. Neste julgamento, observa-se o repúdio do mal e a aceitação do bem (PLATÃO; ARISTÓTELES apud GADAMER, 2008).

Todavia, Kant (apud GADAMER, 2008) desvincula a ética de qualquer estética ou sentimento. Ele faz uma nova leitura sobre gosto e garante sua autonomia como um princípio próprio do juízo, o que causa um divisor de águas na área das ciências do espírito.

2.5 A leitura de Kant

Para Gadamer (2008), é evidente que o gosto não é definido por argumentações e o bom gosto jamais alcançará a universalidade. O gosto segue o princípio da subjetividade, do senso comum.

Kant (apud GADAMER, 2008) descobre que o juízo estético está entre a concordância sensorial-empírica no aspecto do gosto e uma regra racional universal. O gosto não é apenas *cognitio sensitiva*, uma vez que seu fundamento é o “sentimento da vida” (KANT, apud GADAMER, 2008, p. 84). No gosto não se reconhece nada do objeto, todavia, ele não é uma mera reação subjetiva. Kant afirma que gosto é “gosto reflexivo”. Por tal razão, o autor defende que o gosto é o genuíno senso comum, a saber, trata-se de uma diferente leitura da mencionada anteriormente.

Senso comum para Kant apresenta a junção de dois conceitos:

Primeiro a universalidade que diz respeito ao gosto enquanto é o efeito do jogo livre de todas as nossas forças de conhecimento e não está limitado a um campo específico como se fosse um sentido exterior; e num segundo momento o gosto contém um caráter comunitário, na medida em que, para Kant, abstrai de todas as

condições subjetivas privadas, como as apresentadas pela excitação e comoção. A universalidade desse “sentido” é pois determinada privativamente em ambas as direções, através daquilo que fundamenta o caráter comunitário e institui comunidade (GADAMER, 2008, p. 85).

Para Kant, o gosto não é uma condição prévia e muito menos se trata de padrões intelectuais. Um indivíduo pode julgar um objeto pelo que tem diante dos sentidos ou diante do pensamento. O juiz ideal do gosto opta sempre pela primeira alternativa. Logo, para que algo possa se consolidar como uma obra de arte aprazível é preciso que seja agradável ao gosto (GADAMER, 2008).

Todavia, a arte não consiste na mera agradabilidade sensorial do homem. Ela deve promover o encontro do homem consigo mesmo e seus respectivos confrontos. A arte para Kant transcende a bela representação de algo, pois visa ultrapassar conceitos através de *ideias estéticas*. Nestas, não é o conceito que precede, uma vez que não é o entendimento, mas a imaginação que possui o controle no jogo das capacidades (KANT apud GADAMER, 2008).

Nesse momento, Kant introduz o conceito de gênio que apresenta e amplia o jogo dos sentimentos provenientes da dinâmica do entendimento e da imaginação.

“Face à rígida regularidade da maestria escolar, o gênio mostra o livre impulso da invenção e, com isso, uma originalidade criadora de modelos [...] A arte do gênio reside em tornar comunicável o jogo livre das forças do conhecimento. É o que produzem as ideias estéticas, que ele inventa” (GADAMER, 2008, p. 96).

O conceito de gênio de Kant restringe-se apenas à beleza artística. Sempre que é necessário recorrer ao *inventio*, pois o trabalho metodológico não é suficiente para determinada descoberta, surge o *ingenium*.

Kant defende que as belas artes são as verdadeiras artes do gênio, uma vez que apenas estas mantêm um vínculo permanente com aquele que cria, julga e usufrui. Kant preocupava-se com uma fundamentação artística desvinculada de conceitos e unicamente comprometida com a conveniência para com a liberdade no jogo da capacidade do conhecimento. É importante esclarecer que tanto a poesia quanto a retórica são caracterizadas como belas artes por Kant, uma vez que ele as caracteriza como “livres” ao unir duas capacidades do conhecimento: sensibilidade e entendimento.

A diferenciação entre gosto e gênio consiste que o primeiro julga justamente a presença ou não de espírito em uma obra de arte, todavia, é o gênio que viabiliza as belas artes e o gosto correto. Trata-se de uma valorização do gênio em detrimento do gosto. Este último consiste em um sentimento superficial que evita o monstruoso e grotesco e a originalidade da arte. O gosto fica em segundo plano diante da originalidade atemporal do gênio presente na obra de arte. A criação artística transcende tempo e espaço, por isso é incoerente aplicar o conceito de gosto a ela. No século XIX, Schopenhauer e Fichte (apud GADAMER, 2008) universalizaram o conceito de gênio de Kant. Este não mais se restringia ao artista. Fato é que Kant se comprometeu em defender uma arte autônoma vinculada ao sentimento vital, mas não tratou da verdade presente nela. Fichte, ao aplicar no neokantismo uma perspectiva transcendental à genialidade, buscou derivar da subjetividade toda a legitimidade objetiva, como consequência caracterizou o conceito de vivência como a verdadeira realidade da consciência.

2.6 Vivência estética

Neste trabalho entende-se vivência e experiência estética como sinônimos, tendo em vista a palavra originária da língua germânica utilizada por Gadamer: *Erlebnis*. Goethe (apud GADAMER, 2008) defende que vivenciar consiste em estar vivo quando algo acontece. Trata-se de uma imediaticidade de apreensão de algo real que precede qualquer interpretação, diferentemente daquilo que se pensa saber através de um ensinamento que nos foi retransmitido, mas ao qual falta a vivência própria.

O segundo significado de “vivência”, consiste no próprio conteúdo “vivenciado”, que se apresenta como uma espécie de resultado permanente. Artista e poetas do século XIX defendiam que a obra deveria ser compreendida a partir da vida: “Algo se transforma em vivência na medida em que não somente foi vivenciado, mas que o seu ser-vivenciado teve um efeito especial, que lhe empresta um significado permanente” (GADAMER, 2008, p. 106). A vivência se torna memória e a sua reiteração é subsumida na ideia de formação.

O próprio Goethe relata que suas poesias adquirem um novo sentido e compreensão a partir do que ele vivenciou. Schleiermacher nos lembra que o conceito da palavra remete a uma crítica à *Aufklärung* (apud GADAMER, 2008).

Para Descartes (apud GADAMER, 2008) vivência consiste em reflexividade e interioridade. Ela visa justificar através da epistemologia “o conhecimento do mundo histórico a partir do modo de ser específico desses dados. Os dados primários a que retrocede a interpretação dos objetos históricos não são dados de experimentação e de medição, mas unidades de significados” (GADAMER, 2008, p. 111). Portanto, vivências são configurações de sentido encontradas nas ciências do espírito, que, mesmo a princípio parecendo incompreensíveis, ao serem remetidas a unidades vivenciais que carregamos na consciência, consistem em si mesmas unidades de sentido.

As ciências do espírito transcendem o modelo mecânico e recorrem à vivência. Dilthey e Husserl (apud GADAMER, 2008) esclarecem que a vivência não é algo que flui e desaparece; não - esta permanece como uma unidade que fornece um conteúdo semântico.

O vivenciado é sempre a vivência que alguém faz de si mesmo, e o que ajuda a constituir seu significado é o fato de ele fazer parte da unidade desse si mesmo e conter uma referência inconfundível e insubstituível com o todo dessa vida uma. Nesse sentido, não se esgota essencialmente no que se pode transmitir dele nem no que se pode fixar como seu significado. A reflexão autobiográfica ou biográfica, onde se determina seu conteúdo significativo, fica fundida no todo do movimento da vida e continua acompanhando-a ininterruptamente. O modo de ser da vivência é tão determinado que não se esgota (GADAMER, 2008, p. 113).

A elaboração da vivência é um longo processo e demora a ser esquecida (GADAMER, 2008). Nietzsche (apud GADAMER, 2008, p. 113) dizia que “nos homens profundos as vivências duram longamente”. Elas são inesquecíveis, insubstituíveis e a compreensão de significados advindas da vivência são intermináveis. Ela é “o dado último e o fundamento de todo o conhecimento” (GADAMER, 2008, p. 113).

Como se vê, a consequência necessária da estética da vivência é a absoluta descontinuidade, isto é, decomposição da unidade do objeto estético na multiplicidade das vivências [...] A fundamentação da estética na vivência conduz à absoluta pontualidade, que suspende

tanto a unidade da obra de arte como a identidade do artista consigo mesmo e a identidade de quem a compreende ou a desfruta (GADAMER, 2008, p. 147).

Vivência, para Simmel (apud GADAMER, 2008), não é apenas uma parte da totalidade da vida, mas é intrínseca a esta e tem um vínculo direto. Schleiermacher (apud GADAMER, 2008, p. 115) escreve que toda vivência é “um momento da vida infinita”. Toda vivência alude à aventura, acredita Simmel, pois ela interrompe o curso cotidiano.

A experiência estética é a forma de ser da vivência. O vivenciado esteticamente distancia-se de todos os vínculos com a realidade e a obra de arte é um mundo à parte.

Parece, inclusive, que a determinação da obra de arte é tornar-se uma vivência estética, ou seja, arrancar de um golpe aquele que a vive dos nexos de sua vida por força da obra de arte, sem deixar de referi-lo ao todo de sua existência. Na vivência da arte se faz presente uma riqueza de significados que não pertence somente a este conteúdo específico ou a esse objeto, mas que representa, antes, o todo do sentido da vida. Uma vivência estética contém sempre a experiência de um todo infinito (GADAMER, 2008, p. 117).

A obra de arte é tida como uma representação simbólica da vida, por isso ela é caracterizada como objeto da vivência estética. A consequência de tal afirmação é que a arte vivencial é consolidada como a verdadeira arte. O que o próprio nome indica é que a arte vivencial origina-se da vivência e expressa a mesma, logo, o mesmo conceito é também utilizado para referir-se à arte que se destina à vivência estética. Trata-se de dois significados interconectados para um mesmo conceito.

2.7 Consciência estética

De acordo com Schiller (apud GADAMER, 2008), o impulso lúdico deve atuar entre o impulso da forma e o da matéria. A educação estética visa cultivar tal instinto lúdico. As belas artes são trabalhadas não como máscaras e simulacros, mas são o aperfeiçoamento da realidade. A arte não é a representação da natureza, mas sim, o encontro do homem consigo mesmo em meio ao mundo. Ou seja, trata-se de um

equivoco relacionar a estética à imitação, ilusão ou qualquer outro conceito que a trate como uma modificação da realidade, pois a experiência estética é a verdade genuína daquilo que se experimenta.

Hamann (apud GADAMER, 2008) define estética como “significabilidade própria da percepção” (p. 140). Para tanto, é preciso que padrões conceituais e significados sejam suspensos em prol do conhecimento. O termo “significabilidade” refere-se à deslocação de referência de um significado de algo certo para algo incerto. Trata-se de uma “significabilidade” própria, algo autossignificativo que visa romper a referência com o que poderia determinar seu significado.

Para Aristóteles (apud GADAMER, 2008), toda *aisthesis* se dirige a um universal, ainda que o que cada sentido perceba, de imediato, não tenha nada de universal, todavia é esta a característica do ver “estético”. Ainda que tal percepção soe superficial, ela é, em si, uma abstração de modo que “nossa percepção não é nunca um simples reflexo daquilo que foi proporcionado aos sentidos” (GADAMER, 2008, p. 141).

Diante de tal afirmação fica evidente que a percepção abarca impreterivelmente o significado. Deter-se exclusivamente na figura estética separando a forma do conteúdo revela-se, desta maneira, infrutífero para Gadamer.

Sobre o conceito de juízo estético, Kant (apud GADAMER, 2008) defende que este é lei de si mesmo e se encontra entre o meramente subjetivo e a racionalidade da regra. O autor nos revela que o juízo estético fundamenta a autonomia da consciência estética, da qual deriva também a consciência histórica.

A consciência estética distingue a intenção estética do que não é estético, ou seja, ela diferencia o ser estético da obra de todo conteúdo moral e religioso presente na arte. “O que perfaz a soberania da consciência estética é poder realizar por toda parte uma tal distinção e poder ver tudo esteticamente”, sintetiza Gadamer (2008, p. 136).

Consciência estética se refere à “elevação à universalidade, distanciamento da particularidade da aceitação ou rejeição imediata, deixar valer aquilo que não corresponde à própria expectativa ou à própria referência.” (GADAMER, 2008, p. 134-135). A consciência estética está no cerne da vivência.

A obra verdadeira é aquela que sempre se volta à vivência estética, e aquilo de que ela abstrai são os momentos não estéticos que lhes

são inerentes: objetivo, função e significado de conteúdo. Esses momentos podem até ser bastante significativos, uma vez que incorporam a obra ao seu mundo, determinando assim toda sua riqueza de significado, que lhe é originalmente própria. Mas a natureza artística da obra deve poder diferenciar-se de tudo isso (GADAMER, 2008, p. 135).

A abstração se realiza na vivência estética e, segundo o autor, a genuína obra de arte sempre realiza a vivência estética e o que é abstraído dela são os momentos não estéticos: objetivo, função e significado de conteúdo. O que é denominado obra de arte e vivenciado esteticamente é genuinamente um produto da abstração.

Na medida em que se abstrai de tudo em que uma obra se enraíza, como seu contexto de vida originário, isto é, de toda função religiosa ou profana em que se encontrava e em que possuía seu significado, então se tornará visível a “pura obra de arte”. Nesse sentido, a abstração da consciência estética produz algo que é, para si mesmo, positivo. Permite ver e existir por si mesmo aquilo que é a pura obra de arte. Chamo a esse seu produto de “distinção estética” (GADAMER, 2008, p. 135).

A consciência estética deve conseguir distinguir a intenção estética da obra de tudo o que não é estético e inerente a ela. A este momento está estritamente vinculada a consciência histórica, visto que a consciência estética utiliza-se da mesma como sinal distintivo. Tal consciência tem um caráter de simultaneidade, uma vez que agrega tudo aquilo que compõe a arte. Esta determina a si mesma como consciência histórica, uma vez que carrega em si um conhecimento histórico que é utilizado ainda como sinal distintivo e também ao converter-se, sob o ponto de vista estético, em algo histórico.

A obra de arte que corresponde à *representation* da reflexão histórica permanece como testemunha viva do passado (e seus respectivos gostos) e o resgata para o presente. Desta maneira, fica mais evidente que a distinção estética é produto da abstração da consciência estética e distingue claramente aquilo que surge no presente do que é antigo.

Na medida em que todo o contexto histórico, religioso, político etc. é desvinculado da obra, então se tem a “pura obra de arte”, de acordo com Gadamer (2008, p. 135). Esta, afirma Gadamer, perde assim o lugar e o mundo a que antes pertencia e passa a integrar a consciência estética.

2.8 A verdade da arte

Vivência consiste no que está dado de imediato, afirma Gadamer. A experiência estética, diferentemente da consciência estética, não pressupõe reflexão e nem juízo prévio. O autor acredita que toda experiência estética é uma maneira de autocompreensão e esta se dá através do entendimento de uma unidade e “mesmidade” em algo distinto.

Uma vez que encontramos no mundo a obra de arte e em cada obra de arte individual um mundo, esta não continua sendo um universo estranho onde, por encantamento, estamos à mercê do tempo e do momento. Nela, ao contrário, aprendemos a nos compreender, e isso significa que na continuidade da nossa existência suspendemos a descontinuidade e a pontualidade da vivência. Por isso, com relação ao belo e à arte, importa ganhar um horizonte que não busque imediatez, mas que corresponda à realidade histórica do homem (GADAMER, 2008, p. 149).

As ciências do espírito buscam abarcar e compreender todas as distintas experiências, sejam estas na consciência estética, histórica, religiosa ou política, ou seja, alcançar a verdade destas. Para Gadamer (2008), compreender, é sempre compreender-se. A hermenêutica defende que o encontro com a linguagem da arte é um embate com um acontecimento inacabado, sendo que a própria arte parte de tal acontecimento. A arte reconhece que consegue reter em um conhecimento definitivo e consolidado a verdade daquilo que experimenta.

A experiência da arte, de acordo com Heidegger (apud GADAMER, 2008), é genuína e de tal maneira, que o indivíduo que a experimenta não permanece o mesmo. Diante desta constatação é possível acreditar em uma melhor compreensão da verdade que ali se desvela. Petry, A.S. esclarece:

O mundo humano produziu formas diferentes de saber e um não é mais importante do que o outro. A arte, sendo aquela que traz muito singularmente à experiência, a questão fundamental do ser humano, por abandonar-se a si mesmo, frutifica e convence. Já a ciência, tradicionalmente, ao colocar objetos à frente, acredita que deve e pode dominá-los, assim como manter sob controle os pressupostos subjetivos (PETRY, A.S., 2010, p. 27).

Embora sejam diferentes concepções, consciência e vivência estética permanecem conectadas, esclarece Mota (2006) sob a luz de Gadamer. Todavia, para Gadamer, ainda que a experiência estética independa de o objetivo ser ou não real, a consciência estética é sempre soberana. O autor acredita que o grande valor da obra de arte não se limita à experiência estética, ou seja, ao puro vivenciar, mas está na reflexão presente na consciência estética.

A percepção inclui sempre o significado. Por isso, procurar a unidade da figura estética unicamente em sua forma e em oposição ao seu conteúdo não passa de um formalismo ao avesso [...]. O conceito kantiano de forma designa a construção da configuração estética não frente ao conteúdo significativo de uma obra de arte mas frente ao mero estímulo sensível do que seja material. [...] Na obra de arte o conteúdo encontra-se sempre vinculado à unidade de forma e significado (GADAMER, 2008, p. 143).

Kant defendia a renúncia à pureza do estético nas obras de arte, de modo que para Gadamer, o estudioso, beirava a “intelectualização” do prazer estético puro em si. O que diferenciava uma obra de arte de um produto artesanal é que a primeira é definida como obra do gênio. Gadamer diz ainda: “A experiência da arte não deve ser relegada à falta de comprometimento da consciência estética” (2008, p. 149). O autor acredita que através da estética, sempre acompanhado da consciência histórica, pode-se chegar ao conteúdo da verdade presente na experiência da arte. Esta última é sempre inacabada.

A experiência da arte reconhece, de si mesma, que não consegue apreender num conhecimento definitivo a verdade consumada daquilo que experimenta. Por assim dizer, aqui não existe nenhum progresso absoluto e nenhum esgotamento definitivo daquilo que se encontra numa obra de arte (GADAMER, 2008, p. 152).

O citado autor afirma que diante da vivência de uma obra de arte, o sujeito indaga-se pelo modo de ser daquilo que experimenta e é através do entendimento deste contexto que compõe a obra de arte que a verdade se desvela.

Se por um lado a arte resguardou e valorou a estética após o século XVIII, ainda assim esta ficou limitada ao campo das belas artes. A questão da estética e da subjetividade ficou retida nesta área e tendo como soberana a consciência e não a experiência estética.

Este trabalho tem como princípio que a experiência estética é soberana e basta por si só para que haja o desvelamento da verdade. É o mesmo princípio que segue o saber popular: a vivência tem valor primeiro na produção do conhecimento no que tange às ciências do espírito. O capítulo seguinte expõe pelo conceito de jogo como a experiência e o saber dialogam, afinal “só sabemos o que é arte sabendo o que o jogo é. É preciso jogar o jogo da arte e pensar a arte do jogo” (MOTA, 2005, p. 76).

3 JOGO COMO FUNDAMENTO DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NA HIPERMÍDIA

Tendo analisado alguns conceitos essenciais sob a luz de Gadamer, tais como: vivência, experiência estética, consciência estética e relação entre verdade e arte, inicia-se este terceiro capítulo visando estudar o conceito de jogo. Estudo essencial para a compreensão da íntima e complexa relação entre: jogo, arte, verdade e hipermídia.

3.1 O jogo na obra de arte

O jogo fundamenta a obra de arte, segundo Gadamer (2008), e para que o jogar se concretize, é preciso que aquele que joga entre de fato no jogo. “Jogar é ser jogado” (GADAMER, 2008). Todavia, é importante que se saiba que o jogo tem uma natureza própria: “o sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” (GADAMER, 2008, p. 155).

O movimento do jogo, o vaivém, não tem um alvo específico e renova-se a cada repetição. É este ir e vir que compõe a essência do jogo, independente de quem o executa. O sujeito do jogo é ele próprio. Este vaivém não exige esforço, é natural e intrínseco a quem joga e por assim ser, jogar caracteriza-se por um representar a si mesmo. O jogador só conhece o jogo ao jogar, ou seja, quando não é uma simples subjetivação abstrata: “a ideia que ele tem do jogo e o que o jogo é só existirão no ato mesmo de jogar”, sintetiza Mota (2005, p. 77).

É sobretudo desse sentido medial do jogo que resulta a referência ao ser da obra de arte. Na medida em que existe sem finalidade, sem intenção e inclusive sem esforço, e enquanto um jogo que sempre se renova, a natureza pode aparecer como um modelo da arte (GADAMER, 2008, p. 159).

Sendo assim, fica claro que para que haja jogo não é necessário que outro indivíduo participe, mas que exista um elemento com o qual o sujeito jogue e responda aos

contralances. É como um gato que brinca com um novelo de lã, uma brincadeira imortal frente à mobilidade totalmente livre da bola (GADAMER, 2008).

Todo jogar é um ser jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador. Mesmo quando se trata de jogos em que se procura realizar tarefas que alguém impõe a si mesmo, o atrativo do jogo é o risco de saber se “vai”, se “conseguirá” e se “voltará a conseguir”. Quem tenta dessa maneira é, na verdade, o tentado. Justamente essas experiências em que há apenas um único jogador demonstram que o verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo (GADAMER, 2008, p. 160).

Cada jogo coloca à frente do sujeito uma tarefa e um desafio. Não se trata do simples abandono à liberdade ali exposta. Tal função é acompanhada de êxito quando a solução é alcançada, muito embora esta não represente nenhuma correlação de fim.

Quando o indivíduo entrega-se ao jogo, ele identifica-se com o mesmo. A autorrepresentação do jogo leva à autorrepresentação do sujeito. Em geral, os jogos não são representados para alguém, em outras palavras, não se referem aos espectadores - é como uma criança que joga para si mesma.

Ainda sob a luz de Gadamer, podemos afirmar que todo representar, na obra de arte, é um representar para alguém. É neste ponto que se encontra a peculiaridade do caráter lúdico da arte². O jogo da arte, diferentemente daquela criança que brinca só, não se esgota naquilo que representa, pois alude para além de si mesmo, ou seja, para o público. Trata-se de um “representar para” que constitui a arte.

Para o jogo transformar-se em arte, tem-se a “configuração” (GADAMER, 2008). Transformação significa algo transformar-se em outra coisa, ou seja, o que era antes, já não é mais. A transformação em configuração aponta que o que agora é, é o verdadeiro. O jogo é em si uma transformação tão grande que a identidade daquele que joga é suprimida, ou seja, só existe aquilo que é jogado pelo sujeito. O mundo no qual o indivíduo vive, também não existe mais, há apenas o mundo do jogo, fechado em si mesmo. “Na medida em que é configuração, encontrou sua medida em si mesmo e não se mede com nada que esteja fora de si mesmo”, ressalta Gadamer (2008, p. 167).

² Neste momento em que o lúdico é mencionado, resgata-se um breve parêntese. Petry, A.S. (2010) conta-nos que a palavra *spiel* – jogo, em alemão – remete a uma ampla gama de significados, mas que tem como essência, atividades lúdicas: brincar, competir, dançar, tocar um instrumento etc.

O mesmo autor resume: a transformação é transformação no genuíno. Na representação do jogo, emerge a verdade, o que é, ou seja, o que muitas vezes é retraído e escondido.

O conceito de transformação, portanto, deve caracterizar o modo de ser independente e superior daquilo que denominamos configuração. A partir dele, aquilo que chamamos de realidade será caracterizado como não-transformado, e a arte, como a subsunção dessa realidade na verdade. Também a antiga teoria da arte, que propõe o conceito de *mimesis*, da “imitação”, como a base de todas as artes, partiu aqui claramente do jogo [...] (GADAMER, 2008, p. 168).

Através da imitação, o indivíduo torna presente o que conhece e como conhece. *Mimesis* é reconhecimento, segundo Gadamer. O autor explica que na obra de arte o que é experimentado é o conhecimento e reconhecimento de algo e do próprio sujeito. Atenta-se aqui nesse caso que reconhecer é identificar mais do que aquilo que já conhecemos. E sintetiza:

A relação mímica originária que examinamos inclui não somente o fato de que o representado está aí, mas também que tenha chegado no aí (*ins Da*) de modo mais autêntico. A imitação e a representação não são apenas uma repetição que copia, mas conhecimento da essência (GADAMER, 2008, p. 170).

Representar-se é a essência do jogo e, conseqüentemente, da obra de arte. É através da representação que o jogo interpela o espectador de tal maneira que ele passa a integrar o objeto. O objeto da arte é preenchido com significados subjetivos.

Minha tese, portanto é que o ser da arte não pode ser determinado como objeto de uma consciência estética, porque, por seu lado, o comportamento estético é mais do que sabe de si mesmo. É uma parte do processo ontológico da representação e pertence essencialmente ao jogo como jogo (GADAMER, 2008, p. 172).

Recordando a questão da transformação em configuração, pode-se então dizer que o jogo é configuração. Trata-se de um “todo significativo” (GADAMER, 2008, p. 173) e como tal tem inúmeras possibilidades de representação e entendimento repetidamente. Gadamer complementa afirmando que configuração é jogo, pois só alcança seu ser com plenitude através da representação. São por ambas as razões que o valor da obra de arte não se limita à consciência estética.

No jogo, o assistir já é participar, pois se conhece o que ali se passa e já é um estar fora de si, esquecer-se. É evidente que este caso não se aplica ao mero “curioso” que em nada se compromete com a obra de arte.

A obra de arte tem caráter duradouro, pois aquilo que é representado não se esgota em um breve momento, mas é válido a qualquer tempo. Eis então a razão de a “simultaneidade” ser intrínseca à obra de arte.

“Simultaneidade” significa que algo individual alcança plena atualidade na sua representação, mesmo que sua origem seja muito remota. A simultaneidade não é, pois, um modo de estar dado na consciência, mas uma tarefa para a consciência e um desempenho que lhe será exigido (GADAMER, 2008, p. 185).

Para Gadamer, o receptor é remetido a uma distância estética que não lhe permite nenhuma ação prática, mas que lhe possibilita ver com clareza e participar verdadeiramente daquilo que se apresenta. Trata-se de um autoesquecimento estático. “O momento absoluto em que se encontra o espectador é tanto autoesquecimento como mediação consigo mesmo. Aquilo que o arranca de tudo é o mesmo que lhe devolve o todo do seu ser”, complementa o autor (2008, p. 186). Petry, A.S. (2010) menciona a complexa questão da temporalidade do jogo, pois este converge passado (regras conhecidas), futuro (a ampla gama de possibilidades e imprevisibilidade) e presente (decisões a serem tomadas). A cada momento do jogar estes três tempos se encontram e é por esta razão que quem joga não tem a clara percepção do tempo.

A pesquisadora acredita que da mesma maneira que a obra de arte consolida seu ser ao provocar uma experiência transformadora no sujeito, o jogo também abre inúmeras possibilidades de transformação para aquele que o experimenta.

3.2 O jogo na hipermídia

Bairon e Petry L.C. interpretam os conceitos gadamerianos e os resgatam aplicando na linguagem hipermidiática. Neste contexto, reforça-se que o jogo consiste na *mimesis* do agir cotidiano na qual se seguem regras da sociedade, criam-se memórias e estratégias que direcionam abordagens e atitudes. Constitui a ação

fundamental do cotidiano de fazer percursos e descobrir o que está por trás de cada objeto, ou seja, simulação/dissimulação. Na hipermídia, fica evidente que a falta é seguida pela busca e é nesta dinâmica que habita o jogo, a repetição e o gozo (BAIRON; PETRY, L.C., 2000).

“A compreensão depende de sua infinitude para existir como interação e tem uma de suas expressões mais essenciais no jogo que se revela na obra de arte, caminho mais propício à verdade” (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 43). Ambos os autores reforçam que o jogo da obra de arte revela toda e qualquer verdade através da experiência estética, o que indica que arte e verdade são inseparáveis. Porém, neste ponto há uma discrepância em relação ao que Gadamer considera valor supremo em uma obra de arte. Para o hermenauta, a consciência estética tem papel de destaque no desvelamento da verdade. Já para os estudiosos Bairon e Petry L.C. é a experiência estética que se sobressai e já é suficiente por si só para indicar o que há de genuíno na obra de arte e também na hipermídia.

Tem-se a arte como extremo do jogo, uma vez que esta impulsiona a trajetória reticular-circular da compreensão (BAIRON; PETRY L.C., 2000) e isso se torna bastante evidente no contexto digital.

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

Através de Bairon e Petry, L.C. (2000) observa-se mais claramente que não é a linguagem que habita o ser, mas sim o contrário, a linguagem é a casa do ser e, se o jogo é, na verdade, um ser jogado, logo o jogo trata-se de um jogo de linguagem. A reticularidade típica da hipermídia também é uma linguagem, logo, como qualquer linguagem, ela pode ser tida como jogo, jogo este que se joga consigo mesmo (BAIRON, 2011), bem como aquela criança que joga para si mesma, conforme visto em Gadamer (2008).

O questionamento é um dos pilares do jogo e cada indagação busca saciar-se. A pergunta e a resposta, que compõem qualquer jogo, incitam uma constante

especulação que busca sanar a cada nova indagação a finitude circunstancial (BAIRON, 2011). Neste contexto, a interatividade da hipermídia oferece possibilidades de caminho e construção ao invés de fornecer uma espécie de habitação já finalizada. “Interativo é o sistema que se abre e nos recebe, como uma construção arquitetônica nos recebe” (BAIRON; PETRY, L.C, 2000, p. 51). Bairon (2011) resgata Heidegger, que afirma que para possuímos o saber das coisas é preciso que interagimos com elas; o mesmo se aplica a um objeto e a um conceito. De acordo com Heidegger (apud BAIRON, 2011) para um aprendiz de carpinteiro de fato dominar seu ofício, não lhe basta apenas ouvir instruções. É preciso primeiramente que ele se debruce sobre a ação e comece a indagar-se e então maneje o objeto.

Somente a dimensão da pergunta pode lança-lo para os níveis mais profundos da interatividade criativa, na qual não somente o objeto manipulado pela sua ação (interação) resulta transformado em outro, mas também ele, como sujeito da produção, encontra seu vir a ser (BAIRON, 2011, p. 57).

A estrutura reticular (em rede) reflete bem esta dinâmica do jogo. O navegador pode ter duas performances: na primeira, ele percorre diversos sites aleatórios e de forma quase anestesiada diante da impotência de ali produzir algo que enriqueça seu conhecimento e o do outro. O indivíduo fica preso em uma constante repetição que não lhe suscita um ato criativo favorável ao saber.

A segunda performance é bastante diferente, pois nela o usuário tem um posicionamento muito mais ativo diante da incompletude que o move. Este pode situar-se no ambiente e modificá-lo de acordo com a posição que assume perante um acontecimento (BAIRON, 2011).

A hipermídia permite ao usuário construir uma habitação na qual as verdades possuem a potencialidade ao desvelamento através da interatividade e da experiência estética. Os elementos digitais e virtuais favorecem a imersão de conceitos, de modo que o navegador consiga experimentá-los, sendo que para ser capaz de interagir, é preciso ser capaz de superar o cartesianismo: jogar é ser jogado (GADAMER, 2008).

Quando imersos num mundo, sempre caminharemos num percurso que ninguém caminha e realizamos uma interatividade que acontece muito próxima da definição de conversa (*Unterhaltung*), pois nada é

mais representativo no mundo interativo do que o diálogo (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 52).

Conforme já mencionado, a palavra “jogo” em alemão, *Spiel*, remete também a brincar, atuar teatralmente, representar, tocar um instrumento, jogar jogos de azar etc. A linguagem do jogo é mais que uma diversão: “possibilita não só que brinquemos ou joguemos com alguma coisa, mas, sobretudo, como alguma coisa ou por alguma coisa” (BAIRON, 2011, p. 100). O jogo consiste em um se deixar levar sem objetivos e é baseado nessa premissa que Bairon afirma que “todo jogo é um ser jogado” (2011, p. 100).

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

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

A imersão proporciona interatividades com ambientes que farão parte da rememoração cotidiana do indivíduo: “Assim como acontece nos dias que seguem a um determinado filme com o qual nos envolvemos, retomamos suas cenas e teatralizamos com elas nossas sensações, isso também acontecerá com a hipermedia” (BAIRON, 2011, p. 76).

O autor continua a ressaltar a interatividade, uma vez que o indivíduo tende a lembrar mais daquela relação midiática em que ele atuou ativamente fazendo as próprias escolhas, e não aquela em que permaneceu passivo.

Na hermenêutica, o jogo é a estrutura central da experiência estética, que altera aquele que a vive. A realidade do jogo consiste na aparência e ilusão, na tentativa de adivinhar, arriscar e reter algo. Trata-se de uma brincadeira que o ser da linguagem faz conosco desde sempre, uma vez que a fala é uma espécie de “faz de conta” (BAIRON, 2011, p. 102), ou seja, é uma ausência feita de presença, afinal é exatamente esta ausência que torna viável a nomeação (BAIRON, 2011).

Este trabalho considera a hipermedia com o objetivo de explorar e alcançar a compreensão, como um jogo entre conhecimento e prazer. Jogar está estritamente

relacionado a um caminhar aleatório em que o questionamento é fundamental para que haja o diálogo. A estrutura digital abarca com sucesso e velocidade os questionamentos que fazem parte do jogo como “e se eu clicar aqui, o que acontece?” etc. O jogo chama de certa maneira nossas paixões e irracionalidades. O jogar na hipermídia é uma vivência, pois quanto mais nos movemos no interior dela, mais interagimos (BAIRON, 2011).

Ainda sob a luz de Bairon (2011), o jogo é mais que ludicidade, é um explorar da falta que habita em todo ser, é uma busca de identidade. No jogar o indivíduo se expõe, arrisca e abre a possibilidade para uma vitória, o que lhe causa uma transformação. O vaivém do jogo não se consolida como redundância, mas como um prazer:

Como na ludicidade infantil, a hipermídia supervaloriza o adivinhar, o ouvir, o tocar, o mover caminhos, os ícones e ambientes imagéticos, que ataçam o envolvimento de qualquer um que se permite imergir em seu mundo. Esta imersão tem demonstrado que está exatamente no jogar, envolvido com um sentido contrario a qualquer existência de linguagem privada, a maior potencialidade que tivemos até hoje para compreender o mundo pela mediação de um meio de comunicação (BAIRON, 2011, p. 106).

A imersão na hipermídia, que conta essencialmente com a iniciativa e a opção do usuário, apresenta a possibilidade de modificar todo indivíduo que a experimenta. Jogar na hipermídia exige a superação de métodos que limitam a expressividade através de regras rígidas. A hipermídia é um jogo coletivo, de autoria compartilhada e em constante construção de sentido (BAIRON, 2011).

Bairon resume a importância da hipermídia como jogo: “Se entendermos o jogo e a interatividade reticular como essências do ser, nada mais sensato que elegermos como meio para nossa comunicação uma tecnologia na qual a expressão dessas essências seja possível” (BAIRON, 2011, p. 109).

Esta linguagem denominada hipermídia resgata profundamente a verdade contida na arte e o jogo como fundamento da experiência estética, que abre uma ampla e perpétua gama de interpretações e desvelamentos. A hipermídia é formada por partes que compõem um todo, porém, tais fragmentos só tem sentido quando há em vista o todo. Os sentidos que desta relação se originam estão em constante mutação: “É uma eterna interlocução entre fragmentos e construção de sentidos” (BAIRON, 2011, p. 39). Esta circularidade da compreensão indica que compreender

“é construir o nosso próprio caminho em diálogo com o outro” (BAIRON, 2011, p. 39).

No contexto hipermidiático, a verdade ocorre no momento em que interpela o indivíduo que muitas vezes se vê obrigado a suspender seus pré-juízos. Logo, a melhor maneira de guiar o pensamento é indagar, ou seja, manter-se aberto às diferentes respostas. “Portanto, a experiência com a hipermídia é um profundo exercício do pensar em construção: um eterno desdizer”, complementa Bairon (2011, p. 39). A pergunta é tida como a essência da possibilidade do conhecimento e ao indagarmos suspendemos prós e contras.

Uma das raízes da experiência estética é o questionamento, uma vez que ele explicita a incompletude que cerca qualquer indivíduo. O perguntar foge ao método linear, pois pressupõe um saber não sabido (BAIRON, 2011). Bairon (2011) afirma que há uma relação inevitável entre não linearidade e experiência estética, uma vez que quem cria hipermídia busca a junção da técnica com a experiência estética. No percorrer do ambiente hipermidiático são inevitáveis as irrupções que passam por cima de qualquer verdade metodológica e exprimem uma manifestação estética.

Ao habitar a hipermídia, o indivíduo não deve e nem pode abandonar o próprio mundo, uma vez que o universo sógnico não consiste unicamente no resultado do pensamento reflexivo, ele vai além, trata-se de sua realização no mundo (BAIRON, 2011). O autor complementa afirmando que: “Na hipermídia, não podemos considerar a experiência estética um mero objeto de prazer; ele deve ser muito mais que isso: um evento da manifestação da verdade do ser” (2011, p. 44).

Conforme vimos, a experiência estética, que é fundamentada pelo jogo, tem valor supremo na hipermídia e a consciência estética, embora tenha seu grande valor, não é primordial e muito menos essencial no desvelar da verdade. Trata-se de uma genuína vivência na qual um conceito é experimentado antes mesmo de ser conhecido. O que se faz necessário é envolver-se e jogar-se sem pré-juízos na hipermídia, que embora tenha em sua essência a verdade desvelada pelo jogo, jamais esgota em si mesma aquilo que é genuíno.

Bem como na obra de arte, na hipermídia cada intérprete poderá levar a sua verdade ao seu tempo. Todavia, bem diferente de um quadro ou uma peça de teatro contemplada pelo público, a hipermídia exige do sujeito uma interferência concreta e prática de caminhos. Ele precisa “colocar a mão na massa” e sujar-se como uma

criança que brinca na areia. Ele precisa “equivocar-se” muitas vezes por um caminho em que não há erros nem acertos, apenas uma vivência intensa e genuína.

4 HIPERMÍDIAS PRODUZINDO CONHECIMENTO

Buscou-se nos três capítulos iniciais desta dissertação compreender três grandes conceitos: hipermídia, experiência estética e jogo. Durante a elaboração destes capítulos buscou-se evidenciar a complexa e intrínseca relação entre o conhecimento desvelado pela experiência estética propiciada pela hipermídia. Todavia, neste quarto e último capítulo o intuito é demonstrar de maneira objetiva, através de exemplificações concretas, como se dá esta relação de produção de conhecimento e hipermídia no campo das ciências do espírito.

4.1 Museu da Língua Portuguesa: “Beco das Palavras”

Situado na histórica Estação da Luz da capital paulista, construída em 1901 pelos ingleses com intuito de escoar a produção de café do interior do Estado para o Porto de Santos, o local recebeu em março de 2006 o Museu da Língua Portuguesa. Este projeto orçado em R\$ 37 milhões e realizado em parceria pelo Estado de São Paulo, Secretaria de Educação, Secretaria de Cultura e Fundação Roberto Marinho, foi o primeiro do mundo a dedicar-se exclusivamente ao português, língua oficial em oito países e quatro continentes: Portugal, Angola, Moçambique, São Tomé e Príncipe, Guiné-Bissau, Cabo Verde, Timor Leste e Brasil. O projeto surgiu com o intuito de proporcionar uma experiência estética e subjetiva, através da língua portuguesa, permitindo assim ao brasileiro conhecerem-se melhor. Trata-se de uma “celebração da identidade brasileira” (CONSUELO, 2006, p. 439).



Figura 1 – O Museu da Língua Portuguesa e a “Árvore das Palavras”³.

O espaço consiste em três pisos interligados por dois elevadores que oferecem uma visão panorâmica. Logo que o visitante adentra o ambiente é surpreendido pela “Árvore das Palavras”, uma escultura de 16 metros, de autoria de Rafic Farah ancorada do primeiro andar, onde frequentemente também ocorrem exposições temporárias. Na raiz da obra estão palavras faladas há cerca de seis mil anos, de origem indo-europeu, dialeto que originou línguas asiáticas, europeias e românicas, como o português. Do tronco ao topo da árvore observa-se um jogo de luzes sobre as palavras e os objetos esculpidos nas folhas, criando desta maneira uma impressão de movimento. Uma espécie de “mantra” repetido neste espaço em diferentes idiomas envolve o visitante: “Língua, Palavra”, gravada por Arnaldo Antunes e Antônio Risério.

A “Grande Galeria”, no segundo piso, é composta por um painel de 106 metros que exhibe simultaneamente 11 filmes, todos dirigidos por Marcello Dantas, Victor Lopes e Carlos Nader. Cada película dura seis minutos, ocupa nove metros da parede de projeção e trata de um assunto vinculado ao cotidiano do público, que influencia o português falado de hoje: dança, carnaval, futebol, música, culinária etc. (CONSUELO, 2006).

Na “Linha do Tempo”, situada à frente da “Grande Galeria”, é exibida uma série de vídeos, fotos e quadros que terminam em um mapa interativo do Brasil, denominado “Mapa dos Falares”, onde é possível clicar em cima de um Estado para ouvir o modo de falar daquele local. Neste mesmo espaço do Museu, uma seção denominada

³ Fonte: <http://maonarodablog.com.br/2010/09/01/museu-da-lingua-portuguesa-sp/> e <http://lionline.wordpress.com/2010/07/>. Acesso em: 15 fev. 2013.

“Palavras Cruzadas” foi montada com oito totens interativos dedicados às línguas que influenciaram o português. Dois são destinados às línguas africanas, dois às línguas indígenas, um ao espanhol, um ao inglês e francês, um à língua dos imigrantes e um ao português no mundo todo (CONSUELO, 2006).



Figura 2 – Os espaços “Grande Galeria” e “Palavras Cruzadas”⁴.

No terceiro pavimento do museu há um espaço de projeção no qual é apresentado um curta-metragem de dez minutos sobre a origem do português, criado por Antônio Risério e dirigido por Tadeu Jungle. Após a exibição, o telão se levanta e os presentes são convidados a entrar na “Praça da Língua”, uma espécie de planetário que projeta palavras e poemas acompanhados por figuras criadas por Marcello Dantas e trilha sonora de Cacá Machado. As narrações dos poemas de Fernando Pessoa, Camões, Carlos Drummond de Andrade, Manuel Bandeira, Machado de Assis, Euclides da Cunha, Noel Rosa e Vinícius de Moraes contam com grandes vozes como a de Maria Bethânia, Chico Buarque, Juca de Oliveira, entre outros (CUNHA, 2006).

⁴ Fonte: <http://www.cidadedesapaulo.com/sp/o-que-visitar/pontos-turisticos/207-museu-da-lingua-portuguesa>. Acesso em: 15 fev. 2013.



Figura 3 – As seções “Linha do Tempo” e “Praça da Língua”⁵.

Tendo assim traçado de maneira sucinta e objetiva um breve panorama do Museu da Língua Portuguesa no coração de São Paulo, detemo-nos em nosso objeto de estudo.

Ao fim do corredor do segundo andar, após o “Mapa dos Falares” e “Palavras Interativas”, encontra-se o “Beco das Palavras”, espaço com criação e direção de Marcelo Tas, direção artística de Marcello Dantas, apoio de Mário Viário, animação e direção de arte de Liana Brazil e tecnologia de Russ Rive.

O “Beco das Palavras” consiste em um espaço onde há três mesas, independentes, sobre as quais são projetados radicais, sufixos e prefixos. Cada fragmento deve ser unido, através do movimento das mãos dos visitantes, à sua outra parte respectiva, formando assim, uma palavra pertencente à língua portuguesa. Assim que os pedaços se encontram, na mesma mesa são exibidos vídeos/imagens relatando a origem daquela palavra e seu respectivo significado.

Para caracterizar o “Beco das Palavras” como hipermídia, recorreremos à origem do termo, em 1965, que conforme verificamos no primeiro capítulo desta dissertação, foi criado por Theodor Nelson para designar uma estrutura composta por fragmentos não lineares em que o sujeito tem a liberdade de definir a sequência gozando de plena interatividade. As palavras a serem “montadas” nas mesas de projeção não seguem uma sequência linear, não há um roteiro estipulado de qual será a primeira ou a segunda palavra a ser formada, uma vez que cada grupo e cada sujeito criam sua sequência própria. Terá seu significado exibido o vocábulo que os visitantes conseguirem agrupar.

⁵ Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1145838-museu-da-lingua-portuguesa-nao-respeita-novo-acordo-ortografico.shtml> e <http://blogs.mundolivrefm.com.br/mundodeletras/2011/11/10/museu-da-lingua-portuguesa-e-eleito-o-melhor-museu-do-brasil/>. Acesso em: 15 fev. 2013.

Relembramos Landow (2009) e seu “metatexto”, uma espécie de montagem composta de nós que podem atar-se e desatar-se livremente, originando assim a hipermídia. Esta metáfora pode ser analisada quase que de maneira literal no “Beco das Palavras” quando os pedaços de palavras encontram-se e desencontram-se nas mesas de projeção. Nenhuma palavra é mais relevante que outra e não se trata de uma hierarquia. Cada indivíduo ou grupo criará a sua própria ordem de junção de palavras. Cada grupo tende a fazer uma cronologia diferente e a interagir de maneira distinta. Landow (2009) diria que este setor do Museu da Língua Portuguesa se encaixaria em seu terceiro tipo de *link*: *string*, onde uma palavra é ligada a uma lexia que proporciona informações vinculadas àquela palavra.

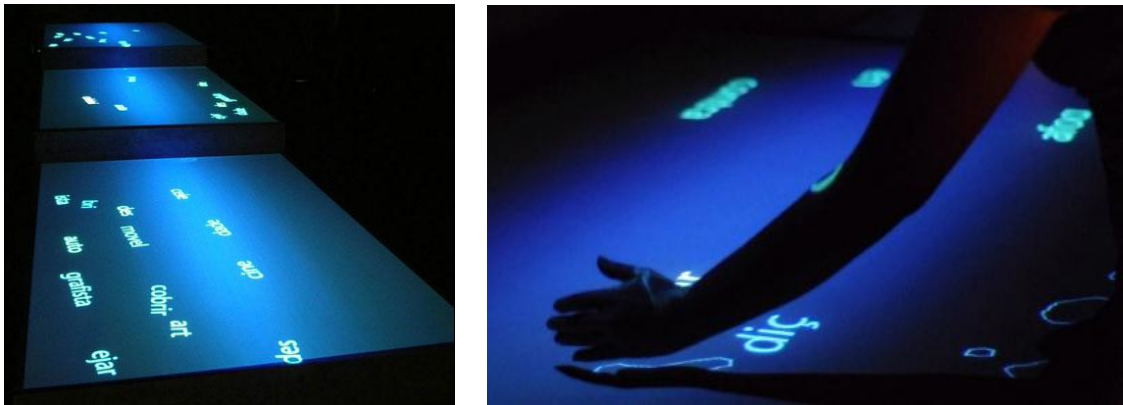


Figura 4 – O “Beco das Palavras”⁶.

O “Beco” harmoniza uma integração não linear de textos, imagens e vídeos que favorecem o diálogo com a cultura oral. Quem visita o local costuma ser invadido por um desejo de mergulhar em um universo ficcional, que o transporte para uma fantasia. Trata-se da imersão. O indivíduo é envolvido por novos sons, imagens, movimentos etc. É um vivenciar subjetivo de estranhamento e busca em que o sujeito recorda-se das vezes em que utilizou a palavra ali formada na mesa de projeção, e que agora tem ciência de sua rica origem. Os vários visitantes que se reúnem em torno na mesa de projeção se veem de tal modo entregues no objetivo da junção dos radicais que sem um planejamento prévio, interagem uns com os outros. Trata-se de um vaivém que não exige esforço e é prazeroso de tal forma, que causa o autoesquecimento: o indivíduo imerge na língua portuguesa. Murray

⁶ Fonte: <http://superpink.com/interface/index.php?itemid=6> e <http://www.enjoyrio.com.br/blog/dia-da-lingua-portuguesa/>. Acesso em: 15 fev. 2013.

(2003), conforme discutido anteriormente, acredita que para garantir a boa imersão é preciso que haja interação com limiares definidos de tempo e espaço. O “Beco das Palavras” dispõe de um vocábulo limitado, mas muito bem contextualizado com os objetivos do Museu de valorizar a língua portuguesa. Ainda em Murray observa-se no “Beco” um dos fatores mais valorizados para que haja a experiência de imersão: o sujeito manuseia o objeto como se estivesse em suas mãos. A informação está alhures e é preciso imergir para buscá-la, ainda que nesta e em qualquer hipermídia jamais vá se apresentar uma conclusão cartesiana e fechada. Esta estrutura reticular garante que aquele que interaja com os radicais das palavras associe livremente ideias e significados conforme navega. É a palinódia da compreensão. O objeto de estudo é rico como hipermídia ao recorrer também à linguagem poética, que aproxima o visitante de sua sensibilidade ao hibridizar sons, textos e imagens. O argumento que compõe esta hipermídia é a valorização da tradição da língua portuguesa e suas origens. O entorno, em sua visão mais ampla, é composto por todo o ambiente do Museu da Língua Portuguesa: desde o primeiro andar, com a “Árvore das Palavras”, passando então pela “Grande Galeria”, “Linha do Tempo”, “Mapa dos Falares” e “Palavras Cruzadas” situados no segundo andar e, por fim, a “Praça da Língua” no terceiro. Todos estes consistem em ambientes híbridos que compõem esteticamente o conceito do Museu. De modo mais restrito, temos como entorno os efeitos visuais, sonoros e táteis do “Beco”: a sala escurecida favorece a projeção que se dá em tons azulados remetendo à sobriedade, leveza e equilíbrio (GUIMARÃES, 2003). O som é isolado do resto do museu e quem está no “Beco das Palavras” ouve apenas o que é produzido em seu interior: das vozes das pessoas e das projeções que acontecem nas três mesas disponíveis. Quando os radicais juntados formam uma palavra, um som que podemos então denominar de “efeito de transição” anuncia o término temporário da junção dos fragmentos e indica a exposição da explicação da palavra. Quando este som dispara, os indivíduos em volta da mesa quase que instintivamente retiram suas mãos de cima do suporte de projeção para visualizar o vídeo explicativo. Após o término deste, então recomeçam sua busca. Como o “Beco das Palavras” é composto por três mesas de projeção, o som de cada uma compõe o entorno da outra: as animações e efeitos de uma reforçam o interesse de quem navega pelas outras, ao mesmo tempo em que atenta para interagir com aquela primeira mesa.

As projeções realizadas contam, além de vídeos, com imagens citadas e manipuladas que visam favorecer a compreensão da origem da palavra. O randomismo é presente não apenas no fato de que cada grupo/indivíduo define a sequência das palavras desveladas, mas também se deve ao fato de que o espaço é composto por três mesas de projeção que funcionam simultaneamente, indicando diversas possibilidades de sequência de vocábulo. Tal randomismo rompe com a presunção de linearidade e favorece o jogo.

Embora seja comum, não é necessário que outro participe do “Beco”, pois o projeto possui elementos para que o indivíduo jogue e responda aos contra lances sozinho. O êxito está em juntar os radicais e assim descobrir a história da palavra. É um jogar para si mesmo e bem como uma obra de arte, o “Beco das Palavras” proporciona reflexão e desvelamento a quem com ele interage. Cada indivíduo terá seu entendimento próprio e se aterá mais a um significado do que a outro, uma palavra mais que a outra, mas bem como em uma obra de arte, o caráter de simultaneidade está presente e o sujeito será remetido ao “Beco” cada vez que em seu cotidiano se deparar com um vocábulo sobre o qual ficou ciente da origem no Museu da Língua Portuguesa.

Percebe-se com clareza que a identidade de quem joga é suprimida. Não importa quem está ao lado movimentando os radicais, só existe o que é jogado. Jogo este marcado pela falta e pelo questionamento: a busca por criar uma relação com os pedaços de palavra que explique seu respectivo significado lança o sujeito a uma genuína interatividade.

O “Beco” proporciona ao visitante uma densa experiência estética. Uma vez que ele sente que praticamente pode “pegar” as palavras, fica evidente o que significa vivenciar: estar vivo quando algo acontece, estar presente no momento em que os radicais se encontram e a origem da palavra se desvela. Trata-se de um significado permanente que se tornará memória, uma vez que esta experiência for remetida a nossas unidades vivenciais: como vimos, a cada vez que eu usei ou usar o vocábulo sobre o qual descobri a origem, serei remetida ao Museu. Conforme visto em Gadamer (2008), o que foi vivenciado não se esgota em si mesmo, mas acompanha o indivíduo ao longo de sua vida.

É possível analisar tal seção do Museu como uma obra de arte, visto que há um desvincular da realidade e a imersão em um mundo no qual o indivíduo é arrematado de seu cotidiano e simultaneamente é jogado em um retorno a si

mesmo, em uma espécie de reflexão. Para Gadamer, fica evidente que a arte é sempre algo inacabado, que acompanha o indivíduo que a experimentou, porém, simultaneamente proporciona um conhecimento sólido a quem a experimenta.

O “Beco das Palavras” talvez pudesse ter sido denominado também de “Beco da Memória”, pois através da experiência estética proporcionada indica constantemente um retorno às lembranças do linguajar utilizado no cotidiano. Trata-se de uma compreensão da língua que não se esgota, mas ao contrário, se renova a cada dia que a palavra volta a nossa boca ou a nossos ouvidos.

4.2 Caverna Digital: “Rio de Janeiro Virtual”

Estimado em um US\$ 1 milhão, a Caverna Digital, situada na Universidade de São Paulo, USP, levou cerca de quatro anos para ser construída. A estrutura é amparada por oito computadores e consiste em uma sala de 9 metros quadrados e cinco telas de projeção: as quatro paredes e o chão. Para adentrá-la é preciso descalçar os sapatos e vestir um chinelo de fibra, que deixa o visitante em contato mais direto com o solo, colocar óculos 3D e manusear um controle remoto cuja modelagem varia conforme a temática da projeção.

A sala é utilizada como fonte de descoberta de conhecimento em diversos setores. Há programações para explorar e gerir uma plataforma petrolífera no oceano em movimento, treinar funcionários a consertarem cabos de energia, explorar o espaço sideral, adentrar uma célula, entre outros.

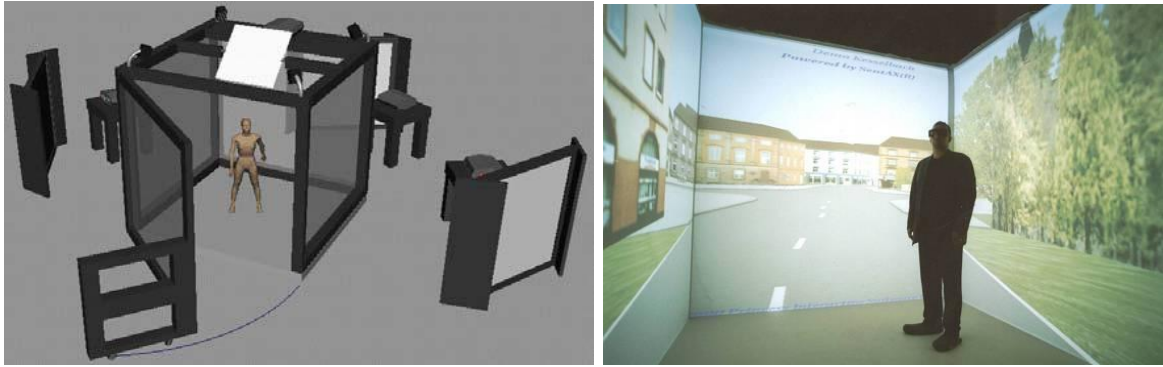


Figura 5 – A Caverna Digital⁷.

Embora não seja nosso objeto de estudo por não se enquadrar nas Ciências do Espírito, é válido citar o simulador de transplante de medula óssea, um dos projetos de maior visibilidade da Caverna. A coleta de medula é um procedimento necessário ao transplante de medula, cirurgia muito requisitada em pacientes com câncer. A partir do osso íliaco situado na região pélvica do corpo humano o médico coleta, através de uma agulha, cerca de 200 ml de suspensão de células medulares. Neste processo, o profissional não dispõe de visualização das estruturas internas do paciente. A cirurgia é ainda mais complicada em crianças que são parcialmente sedadas para a coleta, o que exige ainda mais habilidade do médico. A arquitetura do sistema é composta de quatro partes. A primeira consiste no “Módulo de Localização”, que admite que o sujeito defina o local onde inserirá a agulha. O “Módulo de Coleta” é responsável pela simulação da coleta em si, onde, por meio do dispositivo de reação tátil representado por uma agulha, a posição da inserção é definida. O “Módulo de Visualização”, conforme a própria nomenclatura indica, tem a função de expor esteticamente a estrutura interna do paciente. Por fim, o “Módulo de Avaliação” fornece um resultado objetivo do desempenho do estudante (MACHADO et al., 2000).

O laboratório visa tornar esta tecnologia de navegação mais acessível aos usuários. Segundo Zuffo (informação verbal)⁸, coordenador e responsável pelo projeto, antes de 2020, a grande maioria das tecnologias oferecidas pela Caverna já estarão presentes no cotidiano do cidadão por meio da TV Digital.

⁷ Fonte: <http://www.lps.usp.br/lps/arquivos/conteudo/grad/dwnld/MidiasEMeiosEletronicos.pdf> e <http://www.novomilenio.inf.br/ano01/0104c016.htm>. Acesso em: 15 fev. 2013.

⁸ Informação concedida por Marcelo Zuffo, em junho de 2011, na Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, Cidade Universitária, São Paulo.

Tendo descrito brevemente as habilidades da Caverna Digital, iniciamos a discussão sobre nosso objeto: o passeio virtual pelo Rio de Janeiro. Após calçar os chinelos apropriados, o visitante adentra a Caverna. Uma porta espessa fecha-se atrás dele e transforma-se em uma das cinco telas que compõem a projeção. O visitante recebe óculos 3D e um controle remoto que o permite direcionar o passeio para a rota que desejar, aumentando ou diminuindo a proximidade.

O argumento desta hipermídia consiste, de maneira criativa, em estimular alunos e professores a conhecer o Rio de Janeiro em sua atmosfera acolhedora e poética (FICHEMAN et al., 2006). Como em qualquer hipermídia, há limiares de espaço (BAIRON, 2011) e não existe o objetivo de que o indivíduo deixe a Caverna conhecendo minuciosamente as ruas cariocas, mas que vivencie o que é estar no Rio. Quanto ao entorno, é possível visualizar ruas, bairros, praias, centro histórico, bondinhos e o Cristo Redentor, percebendo sempre a profundidade, volume, distância e tamanho dos objetos virtuais.



Figura 6 – Imagens interativas projetadas durante a navegação pelo “Rio de Janeiro Virtual”⁹.

A Caverna recebe a projeção na qual, curiosamente, predomina também o tom azulado que compõe uma imagem nítida e iluminada, fazendo alusão ao calor acolhedor do Rio de Janeiro. As cinco telas de projeção proporcionam uma experiência tão real que não é incomum o sujeito sofrer de tonturas e enjoos durante a navegação. Tendo em vista que este era o objeto de estudo do presente trabalho, visitamos a Caverna, porém, não pudemos imergir na experiência por um longo período, pois a semelhança com a realidade de um voo panorâmico rendeu-nos um

⁹ Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=jN_JHMwtaqU. Acesso em 15 fev. 2013.

grande mal-estar. Talvez esta questão, tão comum aos visitantes, possa ser explicada pelo predomínio das imagens manipuladas, que ao mesmo tempo em que oferecem diferentes caminhos, remetem-nos à sensação de realidade. Neste ponto, é válido lembrar que, para Bairon (2011) a melhor maneira de conhecer uma cidade é perder-se nela e esta navegação imersiva é amplamente favorecida pelas imagens manipuladas. O “Rio de Janeiro Virtual” não apresenta os sons da cidade, pois como em um voo panorâmico, a acústica é abafada e não é viável discernir ruídos. Semelhante a qualquer hipermídia, não há roteiros estabelecidos e é preciso perder-se na cidade para achar-se. Cada indivíduo escolhe por onde quer começar e finalizar, o local em que deseja aproximar-se ou distanciar-se e como administrar temporalmente seu *tour*. Neste ponto, resgatamos Landow (2009), que afirma que a verdadeira interatividade não se resume em simplesmente produzir efeito, mas sim, em alterar e criar percursos. O que é válido é interagir com esta linguagem híbrida, jogar, e jogar-se. Trata-se, como hipermídia, de um processo randômico e como tal, favorece o jogo.

É possível entrar na Caverna sozinho ou acompanhado, não importa, pois o *tour* virtual tem como êxito vivenciar o charme e o clima carioca e cada sujeito terá sua própria impressão sobre a cidade, dependendo de suas vivências. Quem já conhece o Rio, dialogará com tal memória; quem não conhece, juntará as unidades de sentido que compõem tal hipermídia e relacionará com aquilo que já viu e ouviu. Este diálogo, como vimos, é presente em qualquer obra de arte¹⁰. É permanente e simultâneo. Bem como jogo, é marcado pela busca: a procura de conhecer a cidade conseqüentemente lança o indivíduo à interatividade. A informação no mundo da hipermídia sempre está alhures. Nesta falta seguida pela busca, o movimento de vaivém pela paisagem carioca é prazeroso, pois não há falhas ou acertos, apenas o vivenciar e conhecer a cidade da maneira que lhe convém.

Trata-se de uma genuína imersão em um mundo distante daquele que o visitante da Caverna encontra-se no momento. O sujeito manuseia através do controle remoto sua própria entrada na cidade virtual e deve lidar com as novas formas de movimentar-se e observar.

O projeto também nos oferece outra reflexão: esta hipermídia proporciona um conhecimento que dificilmente seria proveniente de livros e artigos acadêmicos.

¹⁰ Tem-se aqui, como arte, o conceito trabalhado de arremate da realidade e retorno a si mesmo.

Como descrever a sensação de sobrevoar o mar carioca, estar perto do Cristo Redentor ou dirigir um voo panorâmico? Relembrando Santaella (2005), pode-se dizer que a hipermídia, através de sua linguagem híbrida, completa as lacunas deixadas pela reflexão puramente teórica. Voltamos assim à definição de Gadamer (2008) de que vivência é estar vivo quando algo acontece. Se naquele momento não é viável sobrevoar o Rio, podemos recorrer à *mimesis*, que não é mero simulacro, mas uma experiência genuína. “A representação é, em primeiro lugar, uma condição singular dos sujeitos que percebem o mundo [...]. Somente o sujeito que percebe pode construir uma representação de algo que se apresenta a ele”, reforçam Matuck e Meucci (2005, p. 165).

A representação é a base da arte, é uma maneira do sujeito tornar presente o que conhece e como conhece, é o reconhecimento da essência (GADAMER, 2008). Não apenas no cerne da obra de arte, mas também inevitavelmente no do jogo, é a representação que interpela o sujeito e o convida, irresistivelmente, a jogar integrando-se ao objeto.

Assim é o “Rio de Janeiro Virtual”: consiste na *mimesis* da realidade fazendo com que o visitante perceba a ausência, trace estratégias e percursos e, por fim, crie suas próprias memórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento, como pesquisadora, indagamos como escrever conclusões quando o que tratamos aqui é sobre hipermídia. Afinal, esta é uma linguagem que está permanentemente pronta a modificar-se, acolher novos sujeitos e novas ideias e abraçar a arte, que é um constante desvelar da verdade. Assim, identificando tal contradição, limitamo-nos a algumas considerações finais.

A hermenêutica de Gadamer (2008), ainda que tendo como de grande valia a consciência estética, defende ser a experiência estética a forma essencial de imersão do mundo, de modo que toda inauguração conceitual deveria ser feita através dela, ou seja, é preciso experimentar o conceito antes de entendê-lo formalmente.

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

A coerência, a razão e a lógica nunca dependeram somente de expressões “lógicas”, “coerentes” e “racionais”. A compreensão na área que convencionamos chamar de arte, não ocorre, prioritariamente, pela descrição da obra, mas, sim, por meio da construção de uma temporalidade própria à experiência que tivemos. Infelizmente, inclusive institucionalmente, experiência estética e conhecimento educacional representam ainda hoje dois contextos absolutamente excludentes, como se fossem dois mundos de interpretação (BAIRON, 2011, p. 87).

Vimos também que a tradição do positivismo-lógico no âmbito das ciências empírico-matemáticas, conhecidas também como ciências duras, foi também designada para a área das humanidades, as chamadas ciências do espírito (BAIRON, 2011). A perda foi grande.

Porém, como Gadamer (2008) ressalta, a compreensão é dependente da falta, o repente do surgimento de algo só é percebido porque ali ele era ausente. Assim, o mesmo autor, pilar central deste trabalho, forneceu um amplo e denso estudo que fundamentou o que aqui é defendido: a compreensão nas ciências do espírito não se dá de forma objetiva e cartesiana, mas sim, através do estranhamento, questionamento, interação e decisão mediante as opções expostas naquela

habitação que deve ser propícia ao desvelamento. A indagação inicia-se quando algo nos interpela e coloca em suspenso os pré-juízos, ou seja, é o estranhamento que direciona ao questionamento: “Nesses momentos de navegação, a totalidade da suspensão de todo pré-juízo ocorre através da pergunta, que tem sua essência no abrir-se e manter-se aberta às mais variadas respostas” (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 46).

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

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

A hipermídia, como uma nova forma de produzir conhecimento, é amparada pela hermenêutica que em favor da essência da compreensão questiona o objetivismo metodológico cartesiano-iluminista.

As construções hipermidiáticas têm em sua arquitetura a não submissão à metodologia euclidiana linear e a memória construída por meio da navegação está muito mais relacionada a uma rede de significações e ligações não lineares do que a uma classificação categorizada e metódica. As palavras e a comunicação não compõem um pacote pronto para comercializar o conhecimento, uma vez que este é consequência de um navegar aleatório e casual. A incompletude, intrínseca a qualquer compreensão, demonstra uma estranheza do ser consigo mesmo e com o que o cerca. O objetivo é oferecer àquele que a experimenta a chance de se ver transformado por aquela vivência, pois está sintetizado no surgimento de um sentido, como se ele sempre tivesse existido sem ser descoberto até então.

A falta da palavra vai se construindo pela fusão de linguagens híbridas, vivenciadas no interior dos trajetos determinado pelas buscas. Nesse desdobrar do sentido, estamos partilhando nossa busca com os caminhos que se reapresentam a nós; e nossa forma de pensar tradicional desse caminho revela-se muito mais no caminhar

do que no modo de ser de uma conclusão. O caminhar é mais importante que a chegada, pois é na incompletude dos percursos conceituais que se situa o conhecimento.

Neste trabalho buscou-se abordar a importância da hipermídia, em especial a experiência estática, na produção do conhecimento. Desta maneira, fazemos uma pequena reflexão sobre a real aplicabilidade da linguagem nos paradigmas da educação.

Todas as vezes em que uma tecnologia adentra o sistema educacional, ela sofre uma série de questionamentos sobre sua estrutura, princípios e métodos. Porém, o debate acerca da hipermídia no campo educacional vai além da técnica, trata-se de se atentar aos estudantes que hoje não se contentam mais em ser público e querem criar. “Os estudantes estão em rede e querem jogar” (BAIRON, 2011, p. 79).

Gary Marchionini (apud BAIRON, 2011) constatou que alunos que lidam com a hipermídia apresentam uma participação extremamente ativa. Eles atuam como coautores decidindo o próprio percurso e desenvolvem textos-nexos ao hiperdocumento.

A hipermídia tem um caráter tão inovador quanto desafiador em termos institucionais, acadêmicos e epistemológicos (BAIRON, 2005).

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

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

Porém, o segundo e maior impasse está presente no corpo docente das instituições, que tem uma assídua necessidade de atualização tecnológica e pragmática, ainda

que não encontre muitos incentivos para abraçar esta nova didática que exige pelo menos três desafios:

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

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

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

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

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

O homem e seus pensamentos não são limitados ao sistemático cartesianismo. Ele é *hiper*: pensa, reflete, deseja e aprende de forma dinâmica e não linear. Também não é alheio aos seus cinco sentidos, ao contrário, ele os vive diária e intensamente em cada experiência cotidiana. O homem é um ser complexo, não linear, aberto a

intervenções e a caminhos sugeridos e é o resultado de experiências vivenciadas. Assim é elaborada a hipermídia, que é na verdade uma grande obra de arte impregnada de subjetividade, jogo, simulacro, equívoco e infinitude de compreensões em busca da verdade.

Os valores e conhecimentos do autor de uma obra de arte não servem de limitação às verdades reveladas [...]. A forma como a verdade é revelada pela obra de arte deve ser apreendida pelo modo de ser da utilização das novas mídias digitais em sua versão hipermidiática. A obra de arte não pode ser em si, não pode ser compreendida em seu ser-no-mundo metodologicamente. Os juízos ontológicos que cercam a obra de arte devem ser os mesmos a cercar as produções reticulares na hipermídia, tendo como o juízo fundamental o fato de que a linguagem revela a essência histórica de nossa finitude (BAIRON; PETRY, L.C., 2000, p. 31).

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

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

As ciências do espírito requerem mais que livros para que sejam compreendidas. Elas exigem vivência plena, o que abarca o jogar-se na vida e na arte. A hipermídia não é mero simulacro, pois envolve intrinsecamente o sujeito e lhe fornece uma nova possibilidade de compreender o mundo através do genuíno experimentar. Compartilhamos aqui um velho ditado, que carrega toda a sabedoria do senso comum: “experiência não se passa”. De fato, é preciso vivenciar por si mesmo, e a hipermídia abre este grande caminho à verdade.

REFERÊNCIAS

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

_____. **Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital**. Cibertextualidades, Porto, v. 1, p. 53-106, 2006.

_____. **O que é hipermídia**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

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

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

CONSUELO, I. O Museu da Língua Portuguesa, na Estação da Luz. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 11, n. 3, p. 435-444, 2006.

CÔRTEZ, N. Descaminhos do Método: Notas sobre História e Tradição em Hans-Georg Gadamer. **Revista Varia História**, São Paulo, v. 22, n. 36, 2006.

CUNHA, R. Museu expõe multiplicidade e história da língua portuguesa. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 58, n. 3, p. 6-7, 2006.

ENGELBERT, A. **Prof. Dr. Habil. Arthur Engelbert**. Potsdam. Disponível em: <<http://arthur-engelbert.de/>>. Acesso em: 06 ago. 2011.

FELINTO, E. Sem Mapas para esses Territórios: a Cibercultura como Campo de Conhecimento. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 30., 2007, Santos. **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0770-1.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2011.

FICHEMAN, I. et al. Gruta Digital: Um Ambiente de Realidade Virtual Imersivo Itinerante para a Aplicações Educacionais. Em: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. XVII. **Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. Porto Alegre: SBC, 2006.

FONTANA, A.; FREY, J. H. Interviewing: The art of science. In N. K. Denzin; Y. S. Lincoln (Orgs.), **Handbook of qualitative research**, Thousand Oaks, Sage, p. 361-376, 1994.

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

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas S. A. 2010.

GOIFMAN, K. **Valetes em slow motion**. Campinas: Unicamp, 1998.

GUIMARÃES, C. A experiência Estética e a Vida Ordinária. **Revista eletrônica E-Compós**, v. 1, dez. 2004. Disponível em: < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/14/15> >. Acesso em: 03 jan. 2011.

GUIMARÃES, L. **As cores na mídia**: a organização da cor-informação no jornalismo. São Paulo: Annablume, 2003.

_____. O jornalismo visual e a formação do imaginário político. In GOULART, J. O. (Org.). **Mídia e democracia**. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2006. p. 107-122.

LANDOW, G. P. **Hipertexto 3.0**: Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización. Barcelona: Paidós, 2009.

LEVY, P. **A inteligência coletiva**: Por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1999.

LOPES, R.D. **A mídia e os meios eletrônicos na educação**. Laboratório de Sistemas Integráveis (LSI), Departamento de Engenharia de Sitemas Eletrônicos, Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, São Paulo, 200-. Disponível em: <http://www.lsi.usp.br/interativos>. Acesso em: 08 nov. 2012.

MACHADO, L.S.; ZUFFO, M.K.; MORAES, R .M., LOPES, R.D. Modelagem Tátil, Visualização Estereoscópica e Aspectos de Avaliação em um Simulador de Coleta de Medula Óssea. Em: **Anais do 3º Workshop Brasileiro de Realidade Virtual**, 2000.

MARCUSCHI, L. A. **Linearização, Cognição e Referência**: O Desafio do Hipertexto. *Línguas e Instrumentos Lingüísticos*, n. 3, p. 21-46, 1999.

MATUCK, A.; ANTONIO, J. L. (org). **Arte Mídia e Cultura Digital**. São Paulo: Editora Musa, 2009.

MATUCK, A.; MEUCCI, A. A criação de identidades virtuais através das linguagens digitais. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 2, n. 4, p. 157-182, 2005.

MCLUHAN, S.; STAINES, D. **McLuhan por McLuhan**: conferências e entrevistas. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2005.

MOTA, M. Arte, conhecimento e jogo em H-G. Gadamer. **Revista VIS**, p. 76-65, 2005. Disponível em: <http://scholar.google.com.br/scholar?cluster=8910579650159452228&hl=pt-PT&as_sdt=0,5>. Acesso em: 10 jan. 2013.

NELSON, T. **The Hypertext**. Proceedings of the World Documentation Federation, 1965.

OLIVEIRA, A. C., NUNES, F. L. S., BEZERRA, A. Concepção e Implementação de um Framework para simulação de exames de punção usando Realidade Virtual. **Proceedings of IX Symposium on Virtual and Augmented Reality**, Petrópolis, p.253-262, 2007.

OTLET, P. **Documentos e Documentação**. Trad. Hagar Espanha. Paris, 1937. Disponível em: <<http://www.conexaorio.com/bit/otlet/index.htm>>. Acesso em: 11 ago. 2012.

PAULINO, D. Expedição “desbrava” Museu. **Jornal da PUC-Campinas**, Campinas, p. 4-5, 17 abr. 2006.

PETRY, A.S. **O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento**: análise e produção em linguagem hipermídia. 2010. 292 f. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

_____. Análise de produções em linguagem hipermidiática. **Revista Cibertextualidades**, Fernando Pessoa, n. 3, p. 141-159, 2009.

_____. Uma contribuição ao Conceito de Jogo em Hipermídia. **Informática e Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 8, n.2, jul./dez. 2005. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/8176/4862>>. Acesso em: 03 jan. 2011.

PETRY, L.C. Aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na hipermídia. In: 15º Encontro Nacional da ANPAP, 15., 2006, Salvador. **Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP**. Salvador: ANPAP, 2007.

_____. O Teatro como Metaestética: subjetividade e jogo segundo H-G. Gadamer. **Dramateatro Revista Digital** - Revista de Investigación y Creación Teatral, Maracay, Venezuela, n. 18, p. 15-22, mai./ago. 2006. Disponível em: <http://www.dramateatro.arts.ve/ediciones_anteriores/ediciones_anteriores.html>. Acesso em: 19 set. 2012.

REZENDE, F; COLA, C. D. Hipermídia na Educação: Flexibilidade Cognitiva, Interdisciplinaridade e Complexidade. **Ensaio** - Pesquisa Em Educação em Ciências, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 1-11, 2004.

SANTAELLA, L. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

SANTAROSA, L. C; ORTOLAN, A; BARRIONUEVO, L; PHUL, R; BURMEISTER, E; PAUL, O. Fábrica Fantástica: Ambiente Hipermídia Lúdico para o Desenvolvimento Cognitivo. Em: III Congresso Ibero-Americano de Informática Educativa, 3., 1996, Barranquilla. **Anais do III Congresso Ibero-Americano de Informática Educativa**. Barranquilla: RIBIE, 1996.

STUMPF, I. R. C. Pesquisa Bibliográfica. In DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 1. Ed. São Paulo: Atlas, 2006. p. 51-61.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZUFFO, J. A., SOARES, L. P., ZUFFO, M. K., LOPES, R. D., 2001. CAVERNA Digital: sistema de Multiprojeção Estereoscópico Baseado em Aglomerados de PCs para Aplicações Imersivas da Realidade Virtual. **4th SBC Symposium on Virtual Reality**, Florianópolis, Outubro de 2001, p. 139-147.

ZUFFO, M. K., SOARES, L. P., STEIN, A., LOPES, R. D., 2001. CAVERNA Digital: ambiente de multiprojeção para a imersão do usuário em realidades artificiais. **Anais do IV Congresso Arte e Ciência - Mito e Razão**, ed. Elza Ajzenberg, Centro Mário Schemberg de Documentação da Pesquisa em Artes, São Paulo, 2001, p.45-54.