

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
NÚCLEO DE ESTUDOS DAS DIVERSIDADES, INTOLERÂNCIAS E
CONFLITOS (DIVERSITAS)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO HUMANIDADES DIREITOS E OUTRAS
LEGITIMIDADES

JONATHAS BECK RAMOS

Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento em
Audiovisual e Hipermídia

Versão Original

São Paulo

2023

JONATHAS BECK RAMOS

Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento em
Audiovisual e Hipermedia

Versão Original

Tese apresentada ao programa
interdisciplinar de Pós-graduação
Humanidades, Direitos e Outras
Legitimidades, Diversitas, Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Doutor
em Ciências.

Prof. Orientador Sérgio Bairon

São Paulo

2023

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

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

R175t Ramos, Jonathas Beck
Texturas Sonoras na Produção Partilhada do
Conhecimento em Audiovisual e Hipermídia / Jonathas
Beck Ramos; orientador Sérgio Bairon - São Paulo,
2023.
97 f.

Tese (Doutorado)- Programa de Pós-Graduação
Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da
Universidade de São Paulo. Área de concentração:
Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades.

1. Comunicação audiovisual. 2. Comunicação
hipermídia. 3. Linguagem . 4. Produção Partilhada do
Conhecimento. 5. Texturas Sonoras. I. Bairon, Sérgio,
orient. II. Título.

RESUMO

A hipótese da presente tese propõe uma aproximação entre os conceitos de *texturas sonoras*, cuja perspectiva é abordar os aspectos do áudio na linguagem hipermídia, e de *produção partilhada do conhecimento*, proposição em que a construção do conhecimento é realizada de modo *partilhado* por meio de metodologias que buscam aproximar saberes diversos e que incluam diferentes matrizes de linguagem na produção de conhecimento científico, como imagem e som. A partir desta premissa pensamos a possibilidade de produzirmos conhecimento não mais *sobre* comunidades e não apenas pelo texto escrito, mas *com* interlocutores destas comunidades. Apontamos no conceito de *Texturas Sonoras* a relação com o conceito de *Produção Partilhada de Conhecimento* por meio dos conceitos de *experiência estética, senso comum, jogo, cotidiano, circuito de afetos e linguagem audiovisual e hipermídia*. Ao final do processo elaboramos uma hipermídia conceitual em realidade virtual com imagens captadas por outros pesquisadores no norte de Minas Gerais e um documentário audiovisual junto à comunidade de Congada São Benedito de Gonçalves-MG.

Palavras-Chave: Texturas Sonoras, Comunicação audiovisual, Linguagem hipermídia, cultura popular

ABSTRACT

The hypothesis of the present thesis proposes an approximation between the concepts of sound textures, whose perspective is to approach the aspects of audio in the hypermedia language, and of shared production of knowledge, a proposition in which the construction of knowledge is carried out in a shared way through methodologies that seek to bring together diverse knowledge and that include different matrices of language in the production of scientific knowledge, such as image and sound. Based on this premise, we think about the possibility of producing knowledge no longer about communities and not just through the written text, but with interlocutors from these communities. We point out in the concept of Sound Textures the relationship with the concept of Shared Production of Knowledge through the concepts of aesthetic experience, common sense, game, daily life, circuit of affections and audiovisual language and hypermedia. At the end of the process, we elaborated a conceptual hypermedia in virtual reality with images captured by other researchers in the north of Minas Gerais and an audiovisual documentary with the community of Congada São Benedito de Gonçalves-MG.

Keywords: Sound Textures, Audiovisual communication, Hypermedia language, popular culture

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à minha companheira de jornada acadêmica, Luciana, que tanto me apoiou e sustentou a possibilidade deste doutorado acontecer. Agradeço à minha filha Lis pela compreensão e apoio nos momentos difíceis de minha ausência.

Não menos especial é minha gratidão ao pesquisador e amigo Sérgio Bairon, pela paciência diante de minhas dificuldades e limitações. À família de Seu Ivo e Dona Tâna pelo acolhimento e colaboração nesta pesquisa e a todos os congadeiros que integram a congada São Benedito.

Agradeço ao amigo Bruno Jorge, pela participação fundamental nas conversas e registros durante esta pesquisa.

Devo também minha gratidão aos colegas, professores e funcionários do DIVERSITAS: Professora Zilda Yokoi, por mostrar ser possível haver na academia a comunhão entre o engajamento político e o riso carnavalizador; Teresa Teles, pela tranquilidade e competência que tratou meus tropeços institucionais e por me ajudar nos processos burocráticos da Universidade.

Agradeço pela amizade e apoio de Máisa Martorano, fundamental para a finalização deste projeto. Ao amigo pesquisador Caio Lazaneo, pela participação e sugestões na banca de qualificação.

Por fim, ao professor e amigo Valdemar Siqueira, pelos conselhos e diálogos ao longo do desenvolvimento deste projeto.

À CAPES, pela concessão de bolsa ao projeto nº 88882378214/2019-01 que resultou nesta tese. As opiniões, hipóteses e conclusões ou recomendações expressas neste material são de responsabilidade do autor e não necessariamente refletem a visão da CAPES.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I

TEXTURAS SONORAS

1.1 - A expressividade sonora como linguagem e manifestação do pensamento	10
1.2 – Antropologia da linguagem sonora: re.conhecimento institucional da voz e da escuta na transmissão de saberes	24
1.2.1 O sentido da Escuta	28
1.3 - Caminhos da linguagem na produção de conhecimento: da oralidade à hipertextualidade	30
1.3.1 - Tecnologias Imersivas: História e influências da Realidade Virtual	38
1.4 -Produção de conhecimento em hipermídia e texturas sonoras: o jogo da verdade	41
1.4.1 – O jogo da linguagem	50

CAPÍTULO II

PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO EM HIPERMÍDIA

2.1 - Crítica ao Racionalismo verbalizante e à compartimentação disciplinar nas ciências do espírito	58
2.2 – Texturas Sonoras e Produção de Conhecimento em Hipermídia: cotidiano, senso comum e experiência estética.	66

CAPÍTULO III

Texturas Sonoras na linguagem audiovisual e hipermídia

3 - Da pesquisa com comunidades tradicionais do congado.	75
3.1- Apresentação da experiência 1: resultado do projeto em realidade virtual	75

3.2 Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento com a Congada São Benedito de Gonçalves - MG	83
3.3 Apresentação da experiência 2: Imagem-Fole: folias e partilhas da produção de conhecimento	87
3.3 Apresentação da experiência 2: Imagem-Fole: folias e partilhas da produção de conhecimento	89
3.5 TEXTURA SONORA II: Pai Joaquim	91
3.6 TEXTURA 3: Folia-Philia da Imagem-Fole	93
Conclusão	94
REFERÊNCIAS.....	96

INTRODUÇÃO

Apresentação da estrutura

A presente pesquisa intitulada *Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento em audiovisual e Hipermídia* dá continuidade à minha pesquisa de mestrado, e tem como objetivo central apresentar uma gama de possibilidades na produção de conhecimento por meio de sonoridades-conceitos na linguagem audiovisual e hipermidiática em comunhão com outras comunidades não acadêmicas. A pesquisa está situada em uma coluna interdisciplinar, e converge duas áreas de conhecimento: Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas, mais especificamente, Ciências da Comunicação. Essa convergência é explorada por meio de uma trajetória conceitual que visa seguir uma prerrogativa taxonômica entre filosofia-teoria-método-técnica, com a intenção de tratar nosso objeto - áudio na linguagem audiovisual e hipermídia.

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

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

A terceira via está calcada na obra de Michel Maffesoli chamada “Elogio da Razão Sensível”. Nela, autor explana a urgência de retomarmos, na tradição mecanicista das ciências humanas, os aspectos “sensíveis” da vida social, trazendo à

tona saberes inerentes ao *senso comum*, ao *cotidiano*, à *experiência vivida* e à valorização da *metáfora* enquanto recurso de linguagem indispensável na produção de conhecimento em ciências humanas e sociais.

Estruturalmente, no “CAPÍTULO 1”, abordamos a obra *Texturas Sonoras: o áudio na hipermídia* (BAIRON, 2005), a qual, em seguida, guia nossa atenção para outra referência fundamental no capítulo, *Matrizes da Linguagem e Pensamento* (SANTAELLA, 2002). O objetivo é apresentar a problematização vinculada ao conceito de Texturas Sonoras, na tentativa de dar contribuições ao conceito inaugurado pelo pesquisador Sérgio Bairon. Nessa revisão teórica, algumas contribuições da filosofia, da etnografia sonora, da antropologia do som e dos estudos literários são acrescentadas.

Também nesse capítulo, procura-se desenhar uma trajetória panorâmica dos estudos pioneiros em oralidade e sua evolução para os estudos comparativos entre cultura oral e escrita, seguida pela cultura hipermidiática. Essa discussão introduz a questão dos estudos de linguagens digitais no contexto acadêmico para, justamente, questionar sobre as possibilidades de valorização e inclusão de culturas não letradas no contexto da instituição científica. Portanto, em linhas gerais, no primeiro capítulo, o objetivo é levantar questões de linguagem e comunicação na produção de conhecimento em contexto acadêmico institucional.

No “CAPÍTULO II”, ao panorama teórico e às questões levantadas, acrescenta-se uma crítica sobre o problema da produção de conhecimento em ciências humanas e sociais, calcada na herança do racionalismo cientificista e tecnicista. Em contrapartida, apresenta-se uma *Produção de Conhecimento em linguagem audiovisual e Hipermídia*, à qual procura valorizar e ressignificar o lugar da experiência estética na produção de conhecimento científico. No mesmo capítulo, busca-se estabelecer elos entre os conceitos de Texturas Sonoras e Produção de Conhecimento em audiovisual e hipermídia, com uma bibliografia interdisciplinar que perpassa a Antropologia, Sociologia, História da Cultura, Comunicação e Filosofia.

Em nosso terceiro e último capítulo apresentamos o conceito de Produção Partilhada do Conhecimento e estabelecemos uma relação com o conceito de Texturas Sonoras. A presente tese propõe uma aproximação entre os conceitos de

texturas sonoras, cuja perspectiva é abordar os aspectos do áudio na linguagem hipermídia, e de *produção partilhada do conhecimento*, proposição em que a construção do conhecimento é realizada de modo *partilhado* com metodologias que buscam aproximar saberes diversos e que incluam diferentes matrizes de linguagem na produção de conhecimento científico, como imagem e som. Com isso, apresenta-se a possibilidade de produção de conhecimento não mais *sobre* comunidades e não apenas pelo texto escrito, mas *com* interlocutores destas comunidades a partir da escuta sensível do outro representada em Texturas Sonoras pela linguagem audiovisual e hipermídia. A relação entre os conceitos de *Texturas Sonoras* e de *Produção Partilhada de Conhecimento* é explorada por meio das noções de *experiência estética, senso comum, jogo e cotidiano*.

Por fim, apresentamos duas produções desenvolvidas ao longo desta pesquisa. A primeira experiência é uma hipermídia e tem como cena temática o sertão do norte de Minas Gerais, onde os pesquisadores Sérgio Bairon e José da Silva Ribeiro realizaram registros em imagem e som dos rituais de Coroações de Reis Congo. Utilizamos tais registros para sonorizar a hipermídia que criamos no processo da *pesquisa-escuta-criação*.

A segunda produção é um documentário audiovisual criado a partir da experiência imersiva participativa com o grupo de congada São Benedito de Gonçalves-MG, que retoma aqui a proposta da tese e alguns aspectos dessa vivência. Esta perspectiva participativa-afetiva reflete-se na proposição Produção Partilhada do Conhecimento, promovida aqui pela vivência musical no grupo e na consequente criação estética em Texturas Sonoras junto ao processo de montagem do filme.

CAPÍTULO I

TEXTURAS SONORAS: O ÁUDIO NA HIPERMÍDIA

1.1 - A expressividade sonora como linguagem e manifestação do pensamento

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

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

Ainda que não tratemos aqui de música especificamente enquanto tradição artística,

abordaremos uma trajetória de reflexão sobre a constituição da *experiência estética sonora* e da *sintaxe sonora* e suas transformações ao longo da história de maneira paradigmática, transgredindo progressivamente a tradição musical notatória¹ e os modos tradicionais da expressividade do pensamento por meio do som. Decidimos, primeiramente, por uma abordagem sintática sobre a música, pensando a sintaxe no sentido etimológico, palavra formada por *syn*, que significa “junto”, “com”, e *taxis*, significando “arranjo”. Desse modo a sintaxe pressupõe a existência de elementos (objetos) a serem combinados. (SANTAELLA, 2013 [2001]).

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

As rupturas do pensamento sonoro, enquanto expressividade estética e produto de reflexões conceituais que nos levam à sintaxe sonora, é nosso ponto de partida. Para isso seguiremos os passos que consideramos fundamentais na empreitada da música contemporânea até chegar na sintaxe sonora:

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

No campo de referências que embasam conceitualmente as *texturas sonoras*,

¹ Em síntese, a notação lida com o racional, no sentido matemático do termo, aquilo que pode ser contado, ou que pode ser expresso em termos de *ratio*: séries finitas de alturas harmônicas e seus intervalos correspondentes, durações como múltiplos ou divisões de uma unidade regular. Essa grade esconde de nós a realidade do continuum sonoro no qual são apenas casos especiais ao longo do continuum subjacente dos números reais, também os conjuntos de alturas harmônicas e unidades rítmicas contáveis são casos especiais de um continuum subjacente de valores de frequência e duração combinado aos contínuos dos tipos formantes, formas espectrais etc. (SANTAELLA, 2013 [2001] p.136)

podemos destacar as propostas desenvolvidas por alguns autores/compositores que nos ensinam sobre inovação de linguagem na expressividade sonora, configurando aquilo que manteremos chamando aqui de *sintaxe da expressividade sonora do pensamento*, entre os trabalhos de Luigi Russolo, Arnold Schoenberg, John Cage, Pierre Schaeffer, Robert Murray Schafer e outros. Na maioria deles, podemos observar quebras de paradigmas que inovaram e reconfiguraram as estruturas da tradição musical, contribuindo para uma concepção de música mais próxima ao que estamos chamando de sintaxe sonora. Esses trabalhos, “romperam com a “gramática” musical para expandir as possibilidades do pensamento sonoro.” (BAIRON, 2005)

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

Nas imagens abaixo encontram-se uma partitura musical produzida por Russolo (FIGURA 01), e um retrato do compositor junto de seus instrumentos ruidores (FIGURA 02) :

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

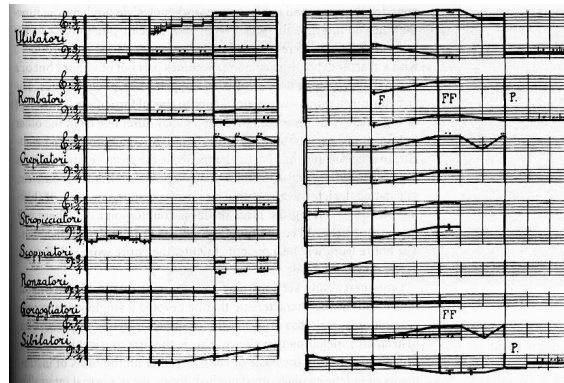


FIGURA 1: Partitura de “O Amanhecer na cidade – Russolo”

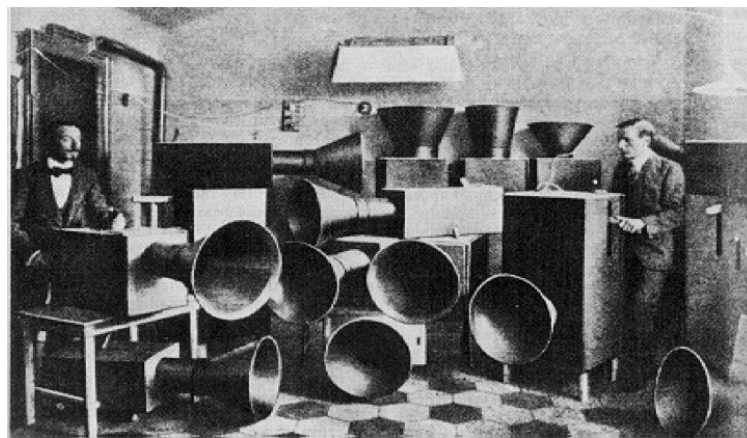


FIGURA 02 - Instrumentos Ruidores de Russolo

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

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

infinita dos sons-ruídos." ("Arte dos Ruídos – Manifesto futurismo" 1913)

Outro músico que tirou grande proveito do movimento futurista e criou uma vasta obra inovadora inspirado nas sonoridades urbanas foi Edgar Varèse. Formado em Paris, o compositor acreditava que os recursos tecnológicos, a vida cotidiana das grandes cidades e o pensamento científico exerciam nova influência sob a estética musical. Em 1939, Varèse rodou pelos Estados Unidos pesquisando novas tecnologias relacionadas à música e escreveu a seguinte previsão:

São as seguintes as vantagens que prevejo em aparelhos como estes: libertação do sistema de temperamentos, arbitrário e paralisante; possibilidade de obter um número ilimitado de ciclos, ou se ainda se desejar, de subdivisão da oitava e formação de qualquer escala desejada (...), infinitas possibilidades de diferenciação dos timbres e de combinações sonoras; uma nova dinâmica, muito além da capacidade de nossas orquestras atuais, e um sentido de projeção sonora no espaço, graças a emissão dos sons a partir de qualquer ponto ou de muitos pontos do recinto, segundo a necessidade da partitura. (GRIFFITHS, 1987, p. 102 e 103)

Na época da declaração de Varèse já existiam muitos mecanismos de produção de som, como aparelhos elétricos e recursos de produção mecânica de som. Nesse campo, o grande pioneiro foi Taddheus Cahill, cientista canadense que apresentou em 1906 o “telharmonium” com proporções bastante significativas para a época: segundo o Griffiths, foi esse aparelho que inspirou a profecia de Busoni sobre a música eletrônica. Apenas duas décadas depois, Leon Theremin inventa o instrumento que leva seu sobrenome.



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

Arnold Schoenberg, no ano de 1923, transgrediu a mimese da linearidade repetitiva nas composições musicais que seguiam padrões de repetições harmônicas e melódicas; tensão e repouso. Em contrapartida, propôs o sistema dodecafônico. Foi o rompimento total com o sistema tonal convencionalizado na música ocidental. Novamente, podemos ouvir no chamado “serialismo” uma potencialização da experiência musical, pois o modelo não-linear proposto no serialismo busca a novidade poética constante na experiência estética sonora. Isso eleva o grau de estranhamento e a raridade contidas nas frequentes surpresas do serialismo dodecafônico e, como consequência, aumenta o grau de complexidade da trama sintética sonora na tradição musical. Cabe notar que a não-linearidade é uma proposição conceitual chave para o desenvolvimento da presente tese no que concerne à linguagem hipermídia.

Na década de 1950, John Cage, de certa maneira mais radical, contrapõem-se ao serialismo, pois o sistema de Schoenberg sugere uma predeterminação do compositor no tocante ao ato de compor. Para Cage esse ato não é determinável, pois o acaso deve ser incorporado à simples predisposição em ouvir. (CAMPOS, 1998, p.134). Para John Cage, o *acaso* é um conceito composicional. Basta estar atento e escutar o cotidiano, incluindo todos os elementos sonoros do entorno: ruídos,

manifestações sonoras da natureza, o barulho da cidade, enfim, tudo aquilo que “compõe” o resultado que chega ao *acaso* em nossos ouvidos.

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

Uma vasta gama de compositores seguiram na senda cagiana baseando-se no *acaso* como *abordagem conceitual* na *expressividade sonora*. Citaremos aqui apenas alguns, como G. Ligeti, que convidado para uma palestra sobre o futuro da música, sentou-se em silêncio por oito minutos e assim se manteve por toda a palestra, inspirado na obra *4'33"* de Cage. Cabe apontar ainda os happenings de W. Vostell, que na década de 50 escreveu partituras que orientavam, por exemplo, o voluntário a passear durante quatro horas por um ônibus em Paris e neste período apenas ouvir atentamente tudo o que fosse possível. Ainda na década de 50, Vostell chamou de música *dé-coll/age* aos processos acústicos provenientes de uma de-composição fortuita. “Uma ampola é quebrada, cartazes são rasgados – e esse choque é retransmitido num amplificador. O choque de objetos que caem, os gritos de seres humanos em perigo, os ruídos de acidentes de carro, o ruído branco de uma televisão ou o ruído de uma rádio, todos os barulhos do corpo etc. Foram contribuições que Vostell trouxe para a música FLUXUS, a partir de 1962.” (*ibid*, p.125)

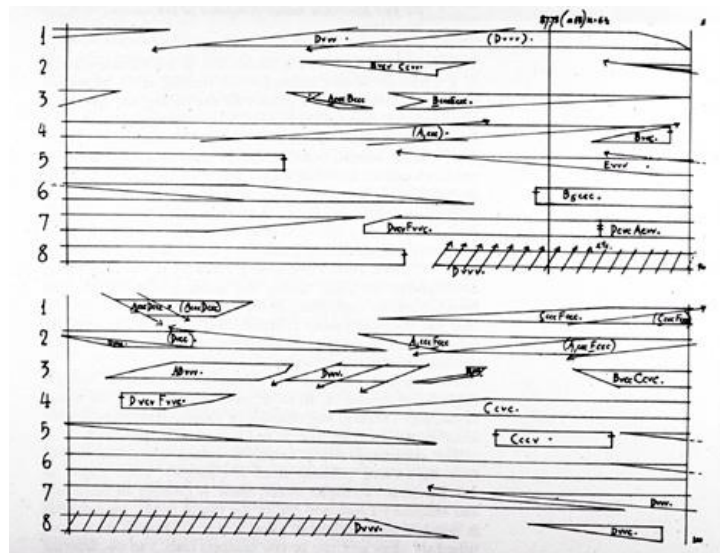


FIGURA 04 - “Partitura” de John Cage, para a obra “Williams Mix”, 1952

Outra referência muito importante para o *corpus* conceitual das *texturas sonoras* são os experimentos da música eletroacústica. Essas, representam o momento emblemático inaugural da pesquisa de sonoridades enquanto forma de reflexão conceitual. Aqui, a música sai dos estúdios e salas de concertos e vai literalmente para os laboratórios, numa fusão entre a música *concrète de* Pierre Schaeffer e a *elektronische musik* de Meyer-Eppler e o compositor Herbert Eimert, junto a Robert Beyer, da Nordwestdeutscher Rundfunk – NWDR.

Na música concreta de Schaeffer, “há uma exploração empírica de fenômenos sonoros, captados na fonte pela gravação e manipulados por meios eletroacústicos para extrair deles o que possam conter de música em estado latente.” (BARRAUD, 1968, p. 150). Enquanto na música eletrônica da escola alemã a nova técnica “punha à disposição da Música um método científico de rigor absoluto e uma notação direta com meios ilimitados, suprimindo totalmente esse fator de inércia que representa a notação gráfica e a sua leitura por um intérprete vivo”. (*ibid*, p. 150)

O material utilizado por Schaeffer eram gravações de sons de origens diversas (passos, vozes, máquinas), posteriormente trabalhados e remontados no estúdio. Schaeffer cunhou o termo *musique concrète* em 1948 para designar essa música realizada a partir do material sonoro gravado e trabalhado experimentalmente por meio de montagens, colagens e outros tipos de transformações. Essa proposta se

opõe a uma concepção tradicional de música que partia de abstrações sonoras preconcebidas, as quais podiam ser notadas em uma partitura e realizadas posteriormente por meio de instrumentos musicais:

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

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

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

Na tentativa de unir arte e ciência no desenvolvimento de uma inter-disciplina chamada *Projeto Acústico*, Shafer se coloca quatro objetivos: 1) realizar um estudo interdisciplinar a respeito de ambientes acústicos e seus efeitos no homem; 2) modificar e melhorar ambientes acústicos; 3) educar estudantes, pesquisadores e público geral; 4) publicar materiais que servissem de guia a estudos futuros. A pesquisa resultou nas seguintes publicações: *The book of noise* (1970), *The Music of the Environment* (1973), *A Survey Community Noise By-laws in Canadá* (1972), *The Vancouver Soundscape* (1973), *Dictionary of Acoustic Ecology* (1974), *Five Village Soundscape* (1975) e *An European Sound Diary* (1976).

No livro *The Tuning of the World (A Afinação do Mundo)*, de 1977, Schafer sintetiza todas as pesquisas realizadas no Projeto Paisagem Sonora Mundial. Esse livro se tornou referência a respeito da ideia de paisagem sonora, enfatizando uma abordagem interdisciplinar. Na terceira parte do livro, “Análise”, M. Schafer escreve sobre: 1) Notação, discorrendo sobre as diversas tentativas em apreender o som por meio de uma representação visual do som (imagens sonoras), alertando para o fato de que “todas as projeções visuais de sons são arbitrárias e fictícias”. (SCHAFER, p.180); 2) Classificação, apresenta diversas formas de se agrupar os sons: características físicas (acústica), modo como são percebidos (psicoacústica), função e significado (semiótica e semântica), ou ainda, de acordo com as qualidades afetivas e emocionais (estética). 3) Percepção, em que demonstra uma preocupação em descobrir quais as mudanças nos “modos de escuta” dos indivíduos e das sociedades conforme determinado período histórico. 4) Morfologia, termo empregado em referência às formas sonoras que se modificam no tempo e no espaço - os materiais utilizados pelas culturas de determinadas regiões do mundo (o ferro, a madeira, o vidro) é que definirão a morfologia sonora dos sons produzidos pela sociedade que deles se utiliza; 5) Simbolismo, pautado na psicologia analítica de Carl Gustav Jung e no conceito de arquétipo, fazendo o mesmo caminho de Jung que apontou símbolos coletivos inconscientes à psique humana, M. Schafer discorre sobre os significados inconscientes que podem ter determinados sons, tentando traçar arquétipos sonoros aos sentidos auditivos da humanidade, ou de determinados povos; e, 6) Ruídos: descreve quatro significados atribuídos à palavra ruído conforme os tempos: som indesejado, som não musical, som que fere o aparelho auditivo e distúrbio na comunicação.

As propostas conceituais dos autores/compositores citados se mostram pertinentes com relação ao conceito de *texturas sonoras*. Além disso, são importantes pois pensam sobre e expressividade sonora para além da música, ou seja, *pensam a partir, com e através* da experiência estética. Ainda, cabe notar as possíveis relações entre linguagem sonora, visual e verbal, por meio da reflexão que os autores fazem sobre um possível jeito de se exercer o pensamento teórico (muitas das vezes com analogias imagéticas) pela *expressividade estética sonora*. Da mesma forma, o autor do conceito de *texturas sonoras* que aqui trabalhamos, busca dar ênfase fundamental

a essa relação híbrida entre as linguagens como recurso para traduzir uma complexidade na forma de pensar, e assim poder revelar um determinado salto conceitual por meio dos autores/compositores³ e suas respectivas obras/reflexões. Cita ainda exemplos em John Cage e a relação com Duchamp no “silêncio visual” da obra *O grande vidro*; as constantes alusões de Schafer ao mundo das artes plásticas, do cinema, das relações do som com aspectos visuais (jogo de palavras entre *landscapes* e *soundscape*s); das taxinomias de Pierre Schaeffer para descrever os níveis de escuta que possuímos até o modo de compreensão pela escuta. Enfim, uma pesquisa com o objetivo de revelar como “os universos da imagem e da sonoridade sempre estiveram juntos, mas raramente foram pensados, criados e produzidos conjuntamente, principalmente como fruto de uma complexa elaboração conceitual.” (BAIRON, 2005, p. 35-36).

No mesmo sentido o autor/compositor Wishart em seu livro *Arte Sônica* (2018) chama nosso interesse quando aponta a relação intrínseca entre intelecto e manifestação sonora, “na medida em que cresce nossa habilidade para monitorar as sutilezas do gesto humano intelectual-psicológico, transferindo-as para os materiais sonoros, nossa concepção do que é a música deve se tornar cada vez mais generalizada”. (WISHART *apud* SANTAELLA, p. 117).

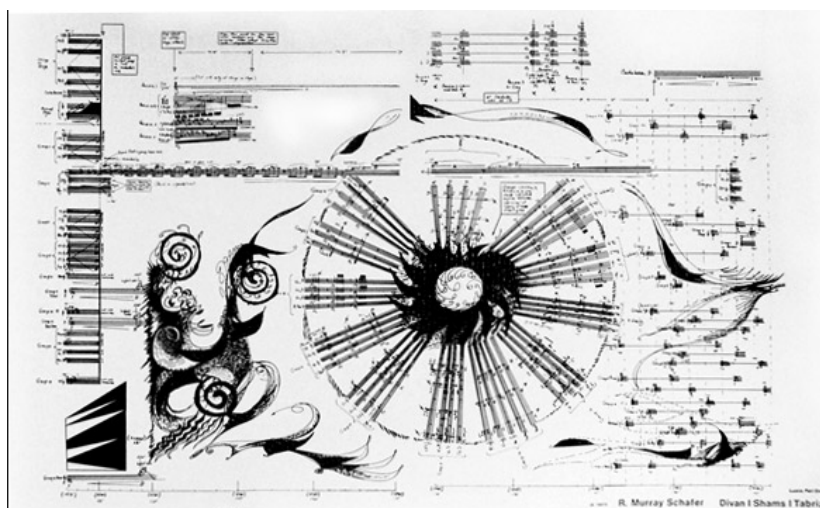


FIGURA 05 - As partituras de R. Murray Schafer revelam a estreita relação conceitual entre imagem e som.

³ O autor defende inclusive a dissolução destes cânones: compositor, ouvinte, colocando a questão da autoria no centro do debate da produção de conhecimento, como veremos no capítulo seguinte.

Portanto, os elementos conceituais e estéticos que se configuram ao longo da trajetória da música contemporânea constituem boa parte da base estética/conceitual das *texturas sonoras*. Nossa interpretação dessa “sopa sonora”, visa uma compreensão das rupturas “gramaticais”, ou seja, daquilo que foi ficando para trás sempre numa proposição reveladora de novas possibilidades e concepções de uma *sintaxe sonora*. Isso nos interessa principalmente no que diz respeito à reflexão crítica sobre a tradição acadêmica acerca da expressividade estética - fruto de emancipações do pensar por meio da *experiência estética sonora*, enquanto um processo que não se limita ao campo da “Arte”, no sentido estrito à tradição musical artística. Aqui, se incluem recursos disponíveis nas respectivas contemporaneidades em que se articulam tais experiências: como no caso do uso de recursos eletrônicos na música eletroacústica; do uso de cálculos computacionais na música estocástica de Xenakis⁴; na apropriação das sonoridades do cotidiano; na combinação entre linguagens e expressividades segregadas do universo da música tonal; enfim, até as *hipersintaxes* sonoras/imagéticas e as possibilidades de *programação reticular do áudio*, associado à imagem e texto numa relação *heterárquica*⁵ no contexto da linguagem hipermidiática.

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

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

⁴ Iannis Xenakis, compositor greco-parisiense apoiou-se em parte de suas composições em teorias de cálculos em probabilidades e naquilo que chamou de música *estocástica*, onde grande quantidade de informações era processada por programações randômicas computadorizadas para criar composições musicas baseadas no acaso e na aleatoriedade. Xenakis ainda se apropriou da Teoria dos Gases Dissipativos para suas composições musicais.

⁵ Dinâmica organizacional em que não há uma relação de poder que privilegia uma das partes.

transformações de elementos reconhecíveis podem ser feitas com grande sutileza.”
(SANTAELLA, p.135)

1.2 – Antropologia da linguagem sonora: re.conhecimento aural na transmissão de saberes

Uma área de conhecimento que tem refletido conceitualmente sobre as manifestações sonoras e seus respectivos desdobramentos na cultura contemporânea é a *Antropologia do Som* e a *Etnografia Sonora*. Nesta perspectiva encontramos algumas referências no trabalho da pesquisadora Viviane Vedana, da Universidade do Rio Grande do Sul. A autora expõe em seu texto uma reflexão sobre as manifestações sonoras diversas e sua relevância relativa ao contexto cultural onde se manifesta. Defende também o conceito de *imagem sonora*, sugerindo que a experiência que vivenciamos a partir do som nos remete a uma narrativa imagética na qual estamos culturalmente inseridos:

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

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

Somos rodeados por inúmeras imagens sonoras cotidianamente, as quais atribuímos sentido, reconhecemos e damos nomes. Imagens que nos evocam a memória de lugares ou pessoas, de tempos e espaços vividos. Podem ser sagradas ou profanas, cotidianas ou rituais: as sonoridades da cultura, neste sentido, nos convocam a

interpretar a vida social sob uma nova perspectiva, e portanto podem compor as preocupações de pesquisa etnográfica e antropológica sobre os mais variados temas. (VEDANA, 2010 p. 31)

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

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

A partir disso, podemos discutir os processos autorais latentes na *metodologia* de trabalho no decorrer da pesquisa. Ademais, permite abordar a possibilidade de partilhar essa autoria entre um grupo que envolve pesquisadores acadêmicos e não acadêmicos, como fizemos na proto-hipermídia “Recados do Ser.Tão au.O.ral”. Esse trabalho envolve registros audiovisuais etnográficos dos pesquisadores Sérgio Bairon e José da Silva Ribeiro e inserções sonoras realizadas pela artista performática Lidia Lisboa e o cineasta Luiz Paulo Lima, e é resultado de um processo técnico que envolveu um grupo de estudantes da graduação do curso de

Publicidade e Propaganda da ECA-USP. Um projeto interdisciplinar que engloba os mais diversos perfis e repertórios técnicos e teóricos, como exige a produção de uma hipermídia num plano ideal, coordenado pelo Prof. Sérgio Bairon.

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

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

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

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

relacionado ao lazer ou restrito ao universo que chamam de “artístico”:

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

Em uma outra perspectiva, o antropólogo Clifford Geertz em seu texto “A arte como sistema cultural” afirma: ao mesmo tempo em que “estudar arte é explorar uma sensibilidade”, (...) esta sensibilidade é uma formação coletiva; e que “as bases de tal formação são tão amplas e tão profundas como a própria vida social” e que isso “distancia aquela visão que considera a força estética como uma expressão grandiloquente dos prazeres do artesanato”. (p. 103). Por outro lado, o autor também alerta para o risco de cairmos numa equivocada visão funcionalista, “para a qual as obras de artes são mecanismos elaborados para definir as relações sociais, manter as regras sociais e fortalecer os valores sociais.” Para o autor, “a conexão central entre a arte a vida coletiva não se encontra neste plano instrumental”, portanto “apenas materializam uma forma de viver, e trazem um modelo específico de pensar para o mundo dos objetos, tornando-o visível.” (GEERTZ, p. 103)

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

1.2.1 – O sentido da escuta

“O pensamento encontra no som, isto é, na palavra, sua forma maior de expressão.”

David Le Breton

O autor do livro “Antropologia dos Sentidos” coloca-nos diante de um dilema: o paradoxo da crítica ao texto escrito, que todavia representa em sua escrita os mapas codificados das vozes ouvidas - quando não considerada a relevância dito e ouvido no âmbito acadêmico quando novamente falada, e não vinculada ao texto escrito. Discorre o autor sobre o fenômeno que se desdobra entre o ouvido e a voz, ou seja, o som e seus significados enquanto somente som, em toda sua fugacidade: “O ouvido é o sentido unificador do vínculo social enquanto ouve a voz humana e recolhe a palavra do outro.” (BRETON, 2016, p.130)

Para o autor, “ser ouvido é ser compreendido”, o que nos coloca em diálogo na proposta de compreensão via experiência estética auditiva em Texturas Sonoras. Por meio da antropologia, Breton cita Anthony Seeger em suas observações e escutas referente aos Suiás, povos nativos habitantes do norte do Parque Indígena do Xingu-MT. Segundo eles, “ouvir” (um som) significa “compreender”. O ouvido é o órgão através do qual o mundo é conhecido e compreendido. “Está dentro do meu ouvido”, dizem eles segundo Seeger nas pesquisas de Breton. (*ibid.* p.131). Para nossa proposta conceitual, o exemplo faz todo sentido referindo-se aos povos de tradição oral, pois ao não ouvir o conhecimento sonoro é que a ciência-surda perde a possibilidade de diversificar as formas de produzir conhecimento.

Em outro capítulo David Le Breton desenvolve a ideia da impossibilidade de reconhecer a voz do outro não como ruído ou balbúrdia, mas como algo que difere daquilo que estamos habituados a ouvir:

Se o outro não é valorizado, sua linguagem é um ruído, uma linha entrecortada de sons encavalgados carentes de sentido e de razão. Ofensa ao mundo sonoro, ele vive na balbúrdia, na algazarra. Seus efeitos e gestos ferem o requinte auditivo do racista. Sua música é cacofônica, seus ritmos fadados à balbúrdia. A língua que ele fala é um “charabiá” (*charabia*) (linguagem atribuída à antiga Auvergne), um “algaravia” (*Baragouin* - pejorativo usado contra os Bretões), língua sobre a qual nos questionamos sobre sua compreensão, dado suas entonações grotescas, seus defeitos de elocução. O termo “bárbaro”, designando o outro na Antiguidade, arremeda ironicamente a maneira com a qual os gregos percebiam a língua da alteridade (WEINRICH, 1986). Esta língua é um ruído, uma textura de emissões sonoras ridículas sempre arremedadas de maneira grotesca. (BRETON, 2016, p. 158)

A premissa do autor sugere que fora da familiaridade há para o sujeito racista uma distância ruidosa entre o Eu e o Outro, baseado no aspecto sonoro da linguagem ele reforça como o preconceito se constitui de forma bastante presente no universo da auralidade. Continua com exemplos que passam pela forma como antropólogos de Weimar, em 1930, publicam estudos preconceituosos sobre a maneira de falar dos judeus, especificamente sobre as sonoridades de suas expressões, caso que vai servir a argumentos nazistas na década seguinte. Revela-nos nessa lógica a tendência em animalizar o outro em muitos aspectos e no âmbito sonoro isso se dá comparando sujeitos de outras culturas à primatas:

"Para Loti, no *Le Roman d'un spahi* (O romance de um spahi), os negros têm “uma voz de falsete simiesca”. Quando falam mais parecem sair da goela de macacos”. A música africana é obviamente “desagradável”, “rouca”, “dissonante”, “estridente”, ela não passa de cacofonia, e afasta-se excessivamente dos critérios ocidentais, únicos válidos para julgar universalmente. O tambor “emite soluços”, “borboríngamos”, as vozes são arrotos, os cantos uivos demoníacos de uma multidão de possessos”. Em suma, esta música não passa de uma insuportável “balbúrdia” (MARTINKUS-ZEMP,1975:79)." (BRETON, 2016. p. 159)

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

No início dos anos 60, emergiram sistematicamente uma série de estudos sobre cultura oral e escrita. Segundo Havelock (1995), o interesse por tal temática foi impulsionado pela difusão massiva dos novos meios de comunicação e suas interferências nos mais diversos níveis de relações da sociedade. Mais precisamente quatro publicações, entre os anos de 1962 e 1964, foram fundamentais para uma consolidação de um novo campo de pesquisa: “em 1962 foram publicados concomitantemente *The Gutenberg Galaxy*⁶, de McLuhan, no Canadá, e *La pensée sauvage*⁷, de Lévi-Strauss, na França; em 1963, Jack Goody e Ian Watt publicaram o artigo “*The consequences of literacy*”⁸ na Inglaterra, e Eric Havelock publicou o *Preface to Plato* nos Estados Unidos.” (GALVÃO e BATISTA, 2006). Walter Ong (1998), também está entre os pesquisadores da década de 1960 e 1970 cujas investigações se mostram relevantes. Podemos dizer que há um grupo interdisciplinar que inicia um movimento de pesquisa em Antropologia, Sociologia e Psicologia, sempre abordando a questão da cultura oral e o impacto da tradição escrita ao serem introduzidas nessas culturas.

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

Para Ong, a novidade do movimento de estudos desse campo, que se

⁶ A galáxia de Gutenberg (McLuhan, 1972)

⁷ O pensamento selvagem (Lévi-Strauss, 1983)

⁸ As consequências do alfabetismo (Goody, Watt, 1963)

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

Buscaremos ao longo do texto fazer uma abordagem crítica sobre este problema dicotomizante (oral x escrita) no caso da cultura brasileira, abordando a relação entre cultura oral, literatura e linguagem hipermídia na transmissão de saberes e na produção de conhecimento. Seguiremos com a crítica à burocratização do modelo de sociedade capitalista organizado a partir da escrita acadêmica dentro das instituições de produção de conhecimento, propondo a experiência estética na linguagem hipermídia como modelo teórico-metodológico-técnico possível para a inclusão de saberes diversos em níveis políticos-institucionais. No caminho desta trajetória, abordaremos em linhas gerais as veredas da oralidade à hipermidiaticidade:

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

Paul Zumthor (1993) distingue três tipos de oralidade: a primeira, que denomina “primária e imediata”, não estabelece contato algum com a escrita, encontrando-se apenas “nas sociedades desprovidas de todo sistema de simbolização gráfica, ou nos grupos sociais isolados e analfabetos” (p.18). Em segundo lugar, haveria uma “oralidade mista” em que o oral e o escrito coexistem, mas a influência do escrito “permanece externa, parcial e atrasada” (p.18). Esse tipo de oralidade procederia de uma “cultura ‘escrita’”. Finalmente, o autor denomina “oralidade

segunda” aquela que é característica de uma “cultura ‘letrada’ ” e se “recompõe com base na escritura num meio onde este tende a esgotar os valores da voz no uso e no imaginário” (p.18). Esses tipos de oralidade variam, segundo Zumthor, de acordo não somente com as épocas, mas com as regiões, as classes sociais e também com os indivíduos.

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

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

A leitura substituiu a audiência da performance oral e a escrita foi utilizada para fazer listas, cartas etc. As atividades literárias, nesse momento, podem ser vistas como uma extensão dos usos da fala. Portanto, a escrita não estava ainda fortemente associada às características de descontextualização a ela atribuídas na contemporaneidade. Até o início deste século, a educação popular para Cook-Gumperz e Gumperz (1981), esteve concentrada nas habilidades básicas de leitura, escrita e aritmética, mantendo-se afastada das escolas secundárias e das universidades, sistemas de ensino associados à elite. Para a maioria da população, o letramento não era vital para a sobrevivência econômica. Em um terceiro momento, ainda segundo os autores, teria havido um novo afastamento entre oralidade e escrita, na medida em que esta última passou a assumir um outro aspecto, tornando-se burocratizada. Nessa fase, a escola desempenha um papel fundamental.

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

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

como exclusivos da produção de conhecimento. Qualquer conhecimento produzido fora dos domínios da ciência, e conseqüentemente da Universidade, sob este prisma, é classificado de “ignorância”.

No caso do Brasil, isto favorece um extermínio cultural, pois há uma vastidão cultural calcada na oralidade, não apenas nos ranços da herança indígena e africana, mas também na cultura popular, essencialmente miscigenada e pouco letrada, nas periferias, nos centros urbanos e rurais, na vida cotidiana falada em todos cantos e regiões, na vida ordinária do senso comum. É um problema histórico de segregação social, como diz Boaventura, uma “monocultura do saber” (SANTOS, 2006b, p.102) baseado em um novo modelo de fascismo simbólico, como diz Žižek, um “racismo com distância” (ŽIZEK, 2006) - um multiculturalismo que defende a distância do Outro como uma forma do colonizador manter à sua maneira os colonizados, sem perder seu status quo na hierarquia social.

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

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

[...] propiciada, entre outros fatores, pelas mídias digitais, a revolução tecnológica que estamos atravessando é psíquica, cultural e socialmente muito mais profunda do que foi a invenção do alfabeto, do que foi também a revolução provocada pela invenção

de Gutemberg. É ainda mais profunda do que foi a explosão da cultura de massas, com os seus meios técnicos mecânico-eletrônicos de produção e transmissão de mensagens. Muitos especialistas em cibercultura não têm cessado de alertar para o fato de que a revolução teleinformática, também chamada de revolução digital, é tão vasta a ponto de atingir proporções antropológicas importantes, chegando a compará-la com a revolução neolítica. (SANTAELLA, 2000, p.20)

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

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

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

Apesar de propor aquilo que já seria um modelo conceitual para o hipertexto, o conceito propriamente dito foi cunhado nos anos 60 por Theodor Nelson que já se

reportava ao texto eletrônico como escrita ramificada, que sugere ao usuário/leitor percursos previamente predefinidos, permitindo abertura do texto e, conseqüentemente, possibilitando a circularidade por parte do sujeito usuário no tocante às estruturas significantes digitais. Para Negroponte:

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

O hipertexto é a ruptura com a linearidade da escrita para dar margem a uma lógica imersiva, para uma forma de leitura não linear e mais "agressiva". (LANDOW, 1997). George Landow nos diz também que um hipertexto precisa ter em suas características fundamentais, a 1. Intertextualidade, a 2. Descentralização, a 3. Intratextualidade. No primeiro caso, o hipertexto potencializa o que nos livros fica limitado ao espaço do papel que o leitor tem em mãos. Pelo ambiente digital o leitor pode acessar e navegar infinitamente por imensos bancos de dados. No segundo, refere-se à mobilidade do leitor pela "malha de blocos de textos interconectados". Por fim, o terceiro ponto diz respeito às ligações dentro do mesmo texto (LANDOW, 1997). Trata-se, de fato, de uma linguagem inaugural em um novo tipo de meio ou ambiente de informação no qual ler, perceber, escrever, pensar e sentir adquirem características inéditas (LANDOW 1994: 11).

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

Em seu livro “ O que é Hipermídia”, Sérgio Bairon chama a atenção do leitor para não cair na confusão generalizante de pensar hipertexto e hipermídia como resultado da soma das mais variadas mídias e, reforçando a importância de uma

abordagem filosófica consequente e inescapável sobre o tema, guia-nos para um mergulho nas origens conceituais da hipermídia, baseado em pilares teóricos e filosóficos. Pensamos fundamentalmente que esta é uma discussão sobre o modo de ser da linguagem. O autor parte da crítica espontânea nos textos de Roland Barthes ao “eu iluminista”, fundada na aproximação tradicional com o texto como forma de tudo saber. Uma crítica ao lugar do pensamento tradicional da figura intelectual baseada na linearidade do texto e no “eu” representado e idealizado em uma cultura de conhecimento acumulado linearmente. Eis que a visão de Roland Barthes sugere um conhecimento reticular: quebras, ramificações e lacunas associativas, “onde a leitura não é mais única, mas múltipla e superlativa.” (BAIRON, 2012).

Em seguida, somos conduzidos a uma reflexão sobre as características conceituais não lineares da linguagem hipermídia por meio de autores como Derrida. Para o filósofo francês, a morte do livro da forma que conhecemos, ou seja, como método de apresentação de um discurso linear poderia viabilizar maior inserção, por exemplo, de imagens como forma de abrir os níveis de compreensão de um texto convencional. Além dele, o autor explora também a obra de Bakhtin e seu conceito de polifonia, para elucidar como a multiplicidade interpretativa do signo está no cerne da linguagem hipermídia por meios imagéticos numa assimilação por tudo o que é diverso, como na linguagem ordinária da festividade carnalizadora.

Uma afirmativa lança luz sobre o caminho a ser traçado por essa investigação a seguir, diz o autor que “uma hipermídia que se preze tem que jogar com o usuário por meio de um jogo cujas regras sejam apresentadas a partir de concepções conceituais.” (BAIRON, 2012). Considerando nosso interesse específico pelas hipermídias conceituais, e pela discussão direcionada à produção de conhecimento em hipermídia, logo, cabe explorar alguns conceitos do autor relacionados à linguagem hipermídia. Esses, bem como algumas contribuições de outros autores sobre o uso dessa linguagem no âmbito da aprendizagem e da produção de conhecimento, revelam-se importantes para a nossa abordagem.

1.3.1 - Tecnologias Imersivas: História e influências da Realidade Virtual

A realidade virtual corresponde a uma tecnologia de interface entre um usuário e um dispositivo gráfico que pode ser 3D ou imagens 360°, simulando um ambiente real de forma virtual com interação em tempo real. Chamamos essa simulação interativa de imersão:

O termo Realidade Virtual (RV) foi inventado no final da década de 1980 por Jaron Lanier, cientista da computação e artista que conseguiu afluir dois conceitos antagônicos em um novo conceito diferenciando assim as simulações tradicionais feitas por computador de simulações envolvendo múltiplos usuários em um ambiente compartilhado. Pimentel (1995) afirma que a Realidade Virtual (RV) é o uso de alta tecnologia para convencer o usuário de que ele se encontra em outra realidade, provocando o seu envolvimento por completo. (RODRIGUES, PORTO, p.100, 2013)

Outra compreensão da RV como simulação da realidade através da tecnologia, a RV se estende a uma representação de um universo não real, uma realidade de ícones e símbolos permeada por um processo de significação, onde o espectador desse falso universo o fornece créditos de um universo real. Uma realidade ficcional, contudo através de relações intelectuais, a compreendemos como sendo muito próxima do universo real que conhecemos. A primeira experiência imersiva no contexto do entretenimento foi inaugurada por meio de um dispositivo chamado sensorama.



FIGURA 6: Primeiro dispositivo imersivo

Embora não tenha sido um sucesso comercial, o invento patenteado por Morton Heilig em 1962 já utilizava um dispositivo para visão estereoscópica, além de ter sido o precursor da imersão do usuário em um ambiente artificial. Segundo Pimentel (1995), perto de 1965 o inventor Ivan Sutherland teve a iniciativa de utilizar computadores para criar desenhos feitos diretamente na tela, com uma caneta especial, inaugurando a computação gráfica. Logo depois, Sutherland se torna o precursor da indústria CAD, com seu vídeo-capacete conhecido como “The Ultimate Display”. O usuário podia visualizar diferentes lados de um cubo de arames com o movimento da cabeça. Dez anos depois, Myron Krueger apresenta o videoplace, um lugar onde era possível vivenciar a experiência de imagens projetadas em 2D, captadas por uma câmera em tempo real. Ficou conhecido como Realidade Virtual de Projeção. Em 1982, Thomas Furness lança um dispositivo para a Força Aérea Americana chamado Visually Coupled Airbone Systems Simulator (VCASS). O dispositivo era um simulador com vídeo-capacetes que funcionava basicamente para representar a cabine de um avião em 3D. Sua maior limitação era o alto custo para um único dispositivo era necessário a bagatela de 1 milhão de dólares, somente para o capacete. E, em 1984, Michael McGreevy iniciou o projeto VIVED (Virtual Environment Display) com imagens estereoscópicas, não tinha a mesma qualidade que o VCASS, mas era mais barato e viável para comercializar. Com visores em cristal líquido (LCD), o dispositivo foi criado a partir de uma máscara de mergulho com dois visores e alto-falantes. Com outros aperfeiçoamentos financiados pela NASA, a tecnologia foi se aprimorando e passou a incluir luvas, comandos de voz, luvas para “DataGlove”, enquanto outras frentes de pesquisa seguiram aperfeiçoando a tecnologia, em 1989 a Autodesk criou o primeiro sistema de Realidade Virtual para computadores domésticos.

Segundo as pesquisadoras Gessica Palhares Rodrigues e Cristiane de Magalhães Porto, podemos considerar três tipos de dispositivos que nos permitem níveis diferentes de relação com a Realidade Virtual: visual, auditivo e tátil. Eles regulam o grau de relação a partir dos níveis: imersão, interação e envolvimento.

Segundo as autoras, a imersão está atrelada à capacidade do dispositivo de simular a realidade e envolver o usuário da maneira em que o mesmo se sinta isolado dentro daquela realidade específica que está inserido, incluindo a capacidade de relacionar seus movimentos e desejos de visualização na situação de uso. O segundo nível de relação seria a interação, que configura o modo e a velocidade com que o computador detecta e devolve a informação para o usuário: a melhor interação é aquela que responde de maneira eficiente às exigências do imerso. Por fim, o envolvimento está relacionado à qualidade total que implica no conseqüente engajamento da pessoa, o grau de possibilidade de intervenção com os elementos gerais da navegação.

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

São muitos os gêneros, as qualidades e as aplicações da linguagem hipermídia em diferentes contextos e com diferentes objetivos: “os instrucionais, os que estão voltados para solução de problemas, os ficcionais, que incorporam a interatividade na estrutura ficcional, os artísticos, feitos para a produção e transmissão de atividades criativas para a sensibilidade, e os conceituais, feitos para a produção e transmissão de conhecimentos teórico-cognitivos.” (SANTAELLA, 2000, p.8). Vamos aqui nos debruçar sobre as hipermídias conceituais e suas potencialidades diante da produção e transmissão de conhecimentos teóricos. Para reforçar a definição de hipermídia conceitual também usaremos das palavras do autor Sérgio Bairon:

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

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

As *texturas sonoras* surgem da reflexão e da experimentação referentes às possibilidades do áudio na hipermídia, logo, também acolhem aspectos conceituais

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

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

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

No âmbito do CEDIPP a alguns anos o conceito de jogo está sendo

pesquisado dentro do contexto da linguagem hipermídia. A pesquisadora Dóris Larizzati, orientada em seu doutoramento pelo professor Sérgio Bairon e a pesquisadora Arlete Petry, também orientada pelo pesquisador mencionado e pela pesquisadora Lúcia Santaella, são dois exemplos que se dedicam exclusivamente ao conceito de jogo e suas relações com a linguagem hipermídia. Em seu artigo *Contribuição ao conceito de jogo em hipermídia* (2005), Arlete Petry levanta a pergunta que nos orienta para a importância de adentrarmos no conceito de jogo com o fim de compreendermos a relevância da linguagem hipermídia na produção de conhecimento e na educação: “Não seria justamente a característica da interação um ponto fundamental de encontro entre jogo e hipermídia?” (PETRY, 2005). O gancho da autora é inspirado na afirmação de Sérgio Bairon sobre a relação intrínseca entre o conceito de jogo e hipermídia:

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

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

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

Uma questão que nos chama atenção para pensarmos o modo de ser do jogo e da linguagem hipermídia, a partir da visão do autor e ao modo de ser, aparece na sua tentativa de “considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua “significação primária” (HUIZINGA, 1938, p. 4).

). Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação".” (HUIZINGA, 1938, p. 3).

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

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

O autor levanta um ponto muito caro à nossa abordagem sobre a produção de conhecimento em hipermídia, pois é na contrapartida da tradição que dissocia verdade de metáfora que estamos situados. Nos posicionamos na contramão da metodologia que considera a produção de conhecimento por meio da escrita como forma maior de verdade, embasada no pressuposto filosófico aristotélico, quando este estigmatiza a metáfora como expressão do perigo de dispersão da lógica-linear.

(BAIRON, 2000, p.58)

A função do jogo, também é colocada pelo autor nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, sendo definidas por dois aspectos fundamentais: a luta **por** alguma coisa ou a representação **de** alguma coisa. Funções essas que podem ser combinadas entre si. No que concerne a presente pesquisa, o jogo da linguagem hipermídia interessa na busca pela compreensão dos modos de produção de conhecimento possibilitada pela representação de conceitos teóricos-cognitivos. A investigação da obra de Huizinga solidifica nossa abordagem que aponta para a relevância do conceito de jogo no contexto da linguagem hipermídia, e a ludicidade como elemento inerente à característica das linguagens multi-hiper-midiáticas - uma questão levantada anteriormente também por Pierre Levy (1993) no contexto do aspecto interativo e reticular dessas linguagens. Para Sérgio Bairon, “devemos encarar a própria atividade do jogo como uma hipermídia, enquanto base tecnológica que é capaz de revigorar conceitos cada vez que ela é colocada em ação” (BAIRON, 2007, p. 97). Esse processo acontece “com propostas interdisciplinares, desde seus fundamentos filosóficos às soluções técnicas respectivas, de modo que essa base tecnológica age como uma linguagem, na qual se realiza a compreensão e cuja realização se dá na interpretação.” (LARIZZATTI, 2015, P.128)

A filosofia também discorre sobre o significado do jogo e seus desdobramentos na essencialidade da existência humana, desde a Grécia antiga. Tomando como ponto de partida o pensamento fenomenológico hermenêutico de Martin Heidegger (1889-1976), destacamos alguns conceitos-chave para a abordagem aqui proposta. A palavra jogo em alemão é *spiel* e *spielen*, verbos que têm uma abrangência de significados bastante ampla. Na língua alemã designa qualquer atividade lúdica como: jogos de azar, competições, brincadeiras em geral, tocar um instrumento, representar um personagem, desafiar, dançar, ritualizar, entre outros. (BUYTENDIJK, 1997; INWOOD, 2002 apud PETRY, 2005). O filósofo que mencionamos mergulha na questão da essência do jogo na busca de uma essência da existência ou *Dasein*⁹. Cabe ao pensamento da filosofia hermenêutica acerca do jogo

⁹ O termo Dasein tem origem na vertente filosófica da fenomenologia hermenêutica. Traduzido de forma polêmica por Ser-aí ou Estar-aí. Recentemente os autores têm optado pela apresentação em sua língua original, Dasein, pelo risco de traduzi-lo e assim trair o sentido essencial do conceito.

a preocupação maior pela revelação das estruturas do mundo fático, no sentido de alcançar as questões mais básicas da faticidade. Desse modo, na essência da existência ou *Dasein* habita o *modo de ser* do jogo, segundo Heidegger. Do mesmo modo, essa relação aparece como o modo de ser da obra de arte, tratada pelo conceito de experiência estética por seu seguidor Hans-George Gadamer, que trataremos logo em seguida.

Para Heidegger, o jogo é livre, portanto o jogador se exercita ao jogar, alimentando-se de sua própria essência (HEIDEGGER apud PETRY, 2012). Isso seria o mesmo que dizer que o jogo não necessita de regras *fechadas* (mesmo necessitando de regras) para que aconteça como tal, podendo inclusive ser estabelecido novas regras durante o próprio processo, contemplando assim a característica de *liberdade* essencial dos jogos. De acordo com o filósofo alemão, jogar antecede aos jogos, como diz em sua obra capital "*Ser e Tempo*": "nós não jogamos porque há jogos. Pelo contrário, há jogos porque jogamos." (HEIDEGGER, 2001, p.324). Ainda, ele lista quatro aspectos fundamentais do jogar que se relacionam inseparavelmente:

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

No caminho de Heidegger, Gadamer fala do jogo como fio condutor da explicação ontológica no capítulo "A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico" (OBRA), para explanar como o conceito de jogo desempenhou um papel importante na estética. Gadamer coloca a importância de olharmos para o conceito de experiência estética, como forma de justificar na própria experiência da arte o conceito de verdade. Portanto, ao explorar tanto o conceito de experiência estética, como o conceito de jogo, investigamos os níveis de compreensão e, do ponto de vista da fenomenologia hermenêutica, de estabelecimento de verdade. Essa

perspectiva se contrapõe à noção de verdade advinda das ciências da natureza, de que trataremos mais no capítulo seguinte, mas revela-se como fundamental para nossa abordagem em relação às aberturas da linguagem hipermídia na produção de conhecimento. A referente citação do autor selecionado pelo pesquisador Sérgio Bairon é bastante elucidativa neste sentido:

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

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

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

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

também não é necessário obrigatoriamente um outro jogador, basta que haja algum elemento que responda à qualquer iniciativa daquele que joga. Como o exemplo do gato que brinca com a bola, que também de si mesma produz surpresas (GADAMER, 1997, p.158).

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

Um aspecto interessante do caráter interativo próprio do modo de ser do jogo é dado por Gadamer no conceito de “assistência” (*Debeisein*). O termo surge aqui não para designar o ato passivo de *assistir a uma tela*, por exemplo; ao contrário, surge em alusão ao modo de ser das festas populares, e na interação com qualquer obra de arte. Assistir, nessa perspectiva é um ato interativo, como em um rito, numa temporalidade própria em que todos os presentes “assistem” de forma a conhecerem o conjunto como realmente foi (GADAMER, 2007, p. 181). Para o filósofo, isso remete diretamente ao significado originário do conceito grego de *Theoria*:

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

Portanto, para o autor, a *Theoria* é a verdadeira participação, no sentido em que significa estar tomado, atraído e dominado por uma visão. Essa origem do conceito de *Theoros* nos remete ao modo de ser do jogo do ponto de vista de quem é

jogado pelo jogo, ou seja, de quem assiste, no sentido de *Debeisein*: um jogador.

Assim, podemos jocosamente dizer que na construção de uma hipermídia conceitual, ao inserirmos e programarmos seu conteúdo com teorias, conceitos, teóricos, estamos designando também quem serão os jogadores de determinada hipermídia? Teóricos podem tomar o lugar de avatares? Podemos então considerá-los jogadores que interagem com outros jogadores que assistem o jogo da linguagem hipermidiática?

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

1.4.1 – O jogo da linguagem

No que concerne a noção de jogo da linguagem, cabe destacar o filósofo austríaco Ludwig J.J. Wittgenstein (1889-1951). Formado em engenharia aeronáutica, Wittgenstein se enveredou pela filosofia da matemática motivado principalmente por Bertrand Russell. Logo estaria circulando entre os principais pensadores da lógica e análise da língua, até publicar sua obra *Tractatus lógico-philosophicus* em 1922 - estruturada a partir de suas anotações enquanto prisioneiro de guerra, na Itália, durante a Primeira Guerra Mundial. Sua vida produtiva na filosofia é dividida fundamentalmente em duas fases, referidas usualmente como *primeiro* e *segundo* Wittgenstein. A primeira fase é marcada pela obra citada acima; e a segunda, influenciada predominantemente pela obra “Investigações Filosóficas”, produzida entre 1945 e 1949.

Além de ser considerado um marco da chamada *virada linguística* ocorrida na filosofia ocidental do século XX, sua obra também serviu de base e inspiração para o momento inaugural do conceito Texturas Sonoras. Esse, por sua vez, oriundo da pesquisa de Sérgio Bairon sobre questões conceituais relativas ao universo sonoro, a partir de sua própria criação hipermediática, “Casa Filosófica”: uma hipermissão que busca representar virtualmente a casa em que o filósofo construiu na Viena dos anos vinte. Tal hipermissão permite ao jogador a imersão em conceitos filosóficos, tratados metaforicamente por imagens e sons durante a navegação, com o fim de provocar reflexões sobre os jogos de linguagem investigados por Wittgenstein ao longo de sua produção filosófica.

Nas palavras de Emmanuel Carneiro Leão, na apresentação do livro *Investigações Filosóficas*, para Wittgenstein a linguagem se torna mais elástica e compreensiva e o pensamento se transforma. Trata-se de aprendizagem, a aprendizagem de ver novos modos de ser. Portanto, aqui está um ponto fundamental da obra do filósofo que vai ao encontro de nossas proposições, ou seja, se *linguagem* e *Ser* são correspondentes inerentes, há um novo modo de ser nas novas linguagens digitais. E, a partir do nosso lugar de conhecimento, estamos tentando desvelar o

modo de ser do Ser que se manifesta no jogo da linguagem hipermídia. Nas palavras de Sérgio Bairon, “no jogo, há um se deixar levar sem qualquer objetivo ou finalidade. Essa é a premissa fundamental do ato de jogar: “todo jogo é um ser jogado. No jogo da linguagem, o poder está no vai-vém lúdico que elege a linguagem como morada do Ser.” (BAIRON, 2000, p. 83). Ao nosso ver, isso corresponde ao modo de ser cotidiano da não linearidade, em oposição à premissa lógica da escrita, da racionalização linear e técnica do verbal formal especializado. Corresponde, ainda, ao modo de ser do jogo, da linguagem ordinária do *sensu comum*. Em Wittgenstein, o modo de ser dos jogos de linguagem é explorado a partir do modo de ser do *cotidiano*. Esses conceitos surgem como pontos cruciais na filosofia dos jogos de linguagem:

Há uma tensão entre o senso comum e o conhecimento científico especializado. O não importa quem é o produtor de ruídos na cientificidade, ou seja, o ruído na ciência é a cultura ordinária. Daí, a trajetória de Wittgenstein ser interessante, pois ele colocou como tarefa para si ser o filósofo da atividade significativa na linguagem comum. Sendo assim, é do lado de dentro da filosofia que ele reconhece um fora, em si mesmo, indizível. Por isso é que o início dos jogos de linguagem foi o silêncio. Aquele mesmo silêncio que tanto foi explorado por Cage em seu questionamento sobre o conceito de música. (BAIRON, 2005 p.42)

A partir do enlaçamento de diversos nós dos jogos de linguagem e outras proposições filosóficas é que nasce a hipermídia *A casa filosófica*. Realizada a partir de uma conjunção de artistas e pesquisadores, com áudios gravados em alemão, francês, grego e português; a proposta joga com a figura do artista citando textos filosóficos e declamando versos poéticos, O intuito é o de dissolver essas fronteiras, buscando também contemplar a língua materna dos pensadores que estão ali contemplados conceitualmente como: Heidegger, Wittgenstein, Aristóteles e De Certeau. Aqui também nasce a noção de *Texturas Sonoras*, nome dado por Sérgio Bairon aos aspectos sonoros envolvidos na hipermídia em questão. Como diz o próprio autor “A Textura Sonora é co-partícipe da construção conceitual de um ambiente hipermídia.” (BAIRON, 2005, p.39)

Portanto, o conceito aqui acolhido é fruto de uma experiência estética

proporcionada pela linguagem hipermidiática, na procura de interligar os conceitos representados em imagens e sons “numa relação de mútua cumplicidade e de indissociabilidade entre arte, ciência e filosofia.” (BAIRON, 2005, p. 41)

Wittgenstein inspirou com seus jogos de linguagem a experiência hipermidiática, que nos traz até este momento exato, de escrita e leitura, um jogo bastante interessante que se revela novamente por meio das palavras “especializadas” do texto acadêmico. Esse último é aqui apresentado como resultado já convertido de imagens e sons, que novamente instigam o leitor a conhecer (assim esperamos) por meio de sua própria experiência e compreensão a obra aqui mencionada, *Casa Filosófica*. Nesse sentido, também os conceitos aqui apresentados são convertidos em criação estética, dando continuidade ao jogo também através da experiência apresentada no capítulo III.

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

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

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

capítulo “Materialização do Caos” do livro *Multimídia* de Sérgio Bairon.

Junto à fragmentação da narrativa linear aristotélica surgem os caminhos labirínticos de uma linguagem híbrida e reticular. Fragmentos apresentados em uma *hipersintaxe* (SANTAELLA, 2013), cujas características incluem também os aspectos conceituais propostos em *texturas sonoras* em suas *sintaxes sonoras*. A linguagem hipermídia conta, ainda, com as sintaxes visuais e verbais, articuladas e interativas:

Em outras palavras, todos participantes de ambiente hipermídia são artesãos de textos e significados, a partir de outros textos que estão alhures, algures. Assim também acontece conosco como oradores: elaboramos frases ou discursos inteiros com uma gramática, um vocabulário e uma sintaxe que estão no mundo e se oferecem a nós. (BAIRON, 2012 p. 36)

Numa perspectiva relativa à possibilidade da produção de conhecimento em hipermídia, cabe apontar algumas contribuições teóricas que apontam para a inserção da comunicação digital na vida cotidiana irrevogavelmente - como diz Sherry Turkle, ao se referir à relação do ser humano com o mundo digital em uma estreita reflexão filosófica sobre o *Ser* que está em jogo na linguagem interativa do digital. Segundo a autora, “existe um mais sutil e amplo caminho através dos quais os computadores entram no mundo dos adolescentes de autodefinição e de auto-criação(...) nós veremos que na adolescência os computadores tornaram-se parte de um retorno à reflexão, não sobre a máquina mas sobre nós mesmos.” (TURKLE, 1984, p.19)

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

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

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

Jesús Martín Barbero, um dos pensadores mais importantes da comunicação contemporânea na América Latina, em seu livro *A comunicação na Educação*, aponta para caminhos metodológicos quando fala das oportunidades que a linguagem digital abre para o campo da ciência. Essas, permitem uma linguagem comum de dados, textos, sons, dualismo que até agora “opunha o inteligível ao sensível e ao emocional, a razão à imaginação, a ciência à arte, e também a cultura à técnica, o livro aos meios audiovisuais...” (BARBERO, 2014). O autor também salienta a relevância da linguagem hipermidiática no contexto do ensino e na produção de conhecimento, na perspectiva de uma dimensão estratégica da cultura baseada na tecnicidade midiática. Nesse modelo, as instituições de ensino poderão inserir as novas figuras e campos de experiência em que se processam os intercâmbios entre escrituras tipográficas, audiovisuais e digitais; e, também, entre identidades e fluxos, e no movimento de cidadãos e comunidades virtuais:

Entendo como tal, em primeiro lugar, um projeto que recoloca a ideia de cultura com a qual a escola trabalha em nossos países para que comece a reconhecer as ciências e as tecnologias, tanto como

dispositivos de produtividade como de transformação dos modos de perceber, de saber e de sentir. O que implica incorporar as novas tecnologias de comunicação e informação como “tecnologias intelectuais” (Levy,1993), isto é, como *estratégias de conhecimento* e não como meros instrumentos de ilustração ou difusão [...] essa recuperação passa pelo âmbito político como pelos processos educativos. (BARBERO, 2014, p.55-56)

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

Com relatos dos movimentos que a crise do livro catalisa, talvez não seja inoportuno começar a recordar que existiram, e continuam existindo, civilizações na Ásia, e na África, civilizações – e não só culturas – em que o livro não teve nunca a centralidade que tem tido na cultura ocidental, o que significa que embora nessas sociedades tenham existido livros, a maioria da população não necessitou nem nunca teve acesso a eles. E não por isso o pensamento, a argumentação e a reflexão estiveram ausentes nessas culturas e sociedades, a propósito das quais alguém se perguntou há tempo: quanta sabedoria tivemos que perder para ganhar em conhecimento? O puro etnocentrismo dos letrados ocidentais, para quem o livro aparece como único caminho da reflexão e do saber na humanidade, necessita de um mínimo de perspectiva histórica e de cosmopolitismo que os tire da miopia que faz com que confundam seu umbigo com o mundo. (BARBERO, 2014, p. 58)

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

Reivindicar a existência da cultura oral ou da vídeo cultura não significa de modo algum desconhecer a vigência conservada pela

cultura letrada, mas tão somente começar a desmontar sua pretensão de ser a única cultura digna desse nome e nossa contemporaneidade. (BARBERO, 2014, p. 91)

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

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

Nesse ponto Barbero toca naquilo que estamos discutindo centralmente: a impossibilidade de valorização de saberes diversos no processo de produção de conhecimento restrito ao campo da matriz verbal escrita. Ora, o Brasil é um país culturalmente diverso em que as tradições culturais que fazem parte de seu contexto não podem ser reconhecidas enquanto *conhecimento*, pois há uma dificuldade metodológica, de viés ideológico, incapaz de valorizar essa riqueza. O caminho que apontamos, em concordância com Barbero, é a possibilidade de pensarmos a linguagem digital hipermidiática - aqui trazida pelo conceito de Texturas Sonoras - como uma estratégia cultural de inclusão, de diálogo e sobretudo, de descolonização do saber calcado em tradições orais, subordinado à cultura racionalizante da escrita.

O modelo de produção de conhecimento das instituições brasileiras foi transplantado¹⁰ baseado em modelos tradicionalmente constituídos na Europa há mais de dois séculos. Aqui somos uma nação híbrida, miscigenada, portanto qualquer instituição que não considere esta questão relevante está reforçando uma segregação social em muitos níveis, privilegiando uma parcela da sociedade em detrimento de outra. É preciso abrir possibilidades “que ultrapassem as muralhas da Universidade

¹⁰ Fazemos aqui uma analogia à distinção que Darcy Ribeiro faz com o que ele chama de Povo Novo, no caso o brasileiro, miscigenado, mestiço; Povos transplantados e Povos testemunhas. Pensamos que uma Universidade ideal deveria seguir as características de um Povo Novo, ou seja, valorizar toda a amplitude diversa que há na cultura brasileira, mas na realidade simplesmente inserimos

gueto-refúgio que a ciência vive em nome de uma neutralidade-objetividade-distância entre investigadores e seus objetos de estudo.” (MONTROYA, 2014). Pelas palavras do antropólogo peruano Rodrigo Montoya Rojas “a relação existente entre os cientistas sociais e as sociedades-povos que estudamos não deve ser confundida com o vínculo existente entre biólogos e formigas, por exemplo” (MONTROYA, 2014).

Nesta proposta de produção de conhecimento a partir de linguagens que permitam a valorização de saberes diversos, propomos também a possibilidade de uma abertura para que comunidades diversas possam participar do processo de produção de conhecimento científico. Pois, se há uma relação heterárquica possível entre saberes diversos de culturas diversas, deve ser no sentido de repensar o lugar do sujeito e objeto no contexto de uma pesquisa científica em ciências sociais e humanas.

CAPÍTULO II

PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO EM HIPERMÍDIA

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

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

Michel Serres – O terceiro instruído

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

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

A aula inaugural de Foucault¹¹ indica seus interesses investigativos naquele momento histórico, e interessa-nos particularmente no sentido de avançarmos sobre uma crítica institucional no tocante às práticas disciplinares tradicionais na produção de conhecimento. Crítica essa que converge com a proposta da Produção do Conhecimento em Hipermídia e é dirigida aos “rituais”, como o autor diz, permanentes durante séculos com o intuito de promover e centralizar o poder institucionalizado no campo da educação formal. O sistema de ensino:

[...] como outros sistemas de exclusão, apoia-se sobre um suporte institucional: é ao mesmo tempo reforçada e reconduzida por toda uma espessura de práticas como a pedagogia, é claro, como o sistema dos livros, da edição, das bibliotecas, como as sociedades de sábios outrora, os laboratórios hoje. Mas ela é também reconduzida, mais profundamente sem dúvida, pelo modo como o saber é aplicado em uma sociedade, como é valorizado, distribuído, repartido e de certo modo atribuído. (FOUCAULT, 1960, p.17)

Sob o prisma de repensar os moldes com os quais lidamos dentro da instituição acadêmica, interessa-nos a crítica aos regimes disciplinares nas seguintes instâncias: a separação rígida entre distintas áreas de conhecimento que dita uma impossibilidade interdisciplinar. Além disso, também importa o confronto das impossibilidades metodológicas cercadas por regras, rigores e “rituais” instituídos e permanentemente policiados - sendo o “ritual da palavra” o princípio de controle da produção de discurso. Ela fixa os *limites* (regras) pelo *jogo* de uma identidade que tem a forma de uma *reatualização permanente das regras*. (FOUCAULT, 1960, p.34). Tais *regras* tornam o acesso ao discurso impossibilitado aos que não correspondem aos requisitos estabelecidos institucionalmente:

Trata-se de determinar as condições de seu funcionamento, de impor aos indivíduos que os pronunciam certo número de regras e

¹¹ Mesmo falando como latino-americano sobre problemas relacionados à universidade brasileira, o autor deste projeto acredita que o pensamento francês, sobretudo uma crítica às instituições, é de suma relevância, uma vez que o modelo predominante de Universidade que adotamos no Brasil segue o modelo francês. Por isso não vejo discrepância teórica ao adotar o pensamento de Foucault ou de Maffesoli, Morin e Serres.

assim de não permitir que todo mundo tenha acesso a eles. Rarefação, desta vez dos sujeitos que falam; ninguém entrará na ordem do discurso se não satisfizer a certas exigências ou se não for, de início, qualificado para fazê-lo. Mais precisamente: nem todas as regiões do discurso são igualmente abertas e penetráveis; algumas são altamente proibidas (diferenciadas e diferenciantes). (FOUCAULT, 1960, p.35) .

Pouco depois, no texto, surge o elemento que particularmente nos interessa: a perspectiva na qual “o sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo.” (FOUCAULT, 1960, p. 41). Essa crítica é dirigida às instituições em geral através do questionamento sobre a *ritualização* da palavra nas instituições de ensino, colocando-as como grupo doutrinário, distribuidor de seus discursos com seus saberes e seus poderes. (FOUCAULT, 1960, p. 42).

Nesse ponto, Foucault toca fundamentalmente na principal crítica que trazemos nesta tese: a palavra como signo maior no “ritual doutrinário” das instituições de ensino. Portanto, é de nosso interesse maior pensar em como, no âmbito das ciências humanas, é possível propor horizontes metodológicos para a produção de conhecimento que não seja exclusivamente restrita ao campo da palavra. Tampouco, que seja restrita à compartimentação disciplinar, mas que, ao contrário, se apoia fundamentalmente na interdisciplinaridade e em outras matrizes de linguagem, retirando da palavra a exclusividade e o sinônimo da concentração tradicional de saber/poder. Em suma, almeja possibilitar a criação de novos *rituais* e que possam configurar novos caminhos metodológicos, incluindo novas práticas de produção de conhecimento e a integração dos saberes díspares. Isso implica um confronto ao método científico tradicional, pois propõe inventivamente a liberdade criativa em seus aspectos plenos, éticos e estéticos, contra uma máquina institucional burocrática repetidora de fórmulas. Um mamute, como chama Michel Serres:

As instituições de cultura, de ensino ou de investigação, aquelas que vivem de mensagens, de imagens repetidas ou de modelos copiados, os grandes mamutes da Universidade, dos *media*, ou da edição, mesmo as próprias ideocracias, rodeiam-se de uma massa de artificios que impedem a invenção ou a esmagam, consideram-na como o pior dos perigos. Os inventores causam-lhe medo como os santos punham em perigo as igrejas, de onde cardeais, por se

sentirem incomodados, os expulsavam. Quanto mais as instituições evoluem para uma dimensão gigantesca, melhor se estabelecem então as contra-indicações do exercício do pensamento. Desejam criar? Pensem então no perigo que correm. (SERRES, s/d, p.96)

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

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

Ainda para o autor, o ocidente europeu acreditou durante muito tempo que era detentor de uma racionalidade considerada superior, julgando outras culturas como defasadas, atrasadas por não estarem enquadradas no perfil racionalizante europeu. Morin nos diz que tal risco é consequência do *racionalismo*, falta de uma racionalidade constantemente *autocrítica*. Outro apontamento que nos interessa, no mesmo autor citado, está relacionado ao que justificamos para uma metodologia interdisciplinar em nossa pesquisa. O conceito de *complexidade*, oriundo da palavra *complexus* (o que foi tecido junto), determina o saber que reconhece o problema das especializações disciplinares. Esses sistemas são responsáveis pela disjunção entre humanidade e as ciências, assim como a separação das ciências em disciplinas hiper especializadas, fechadas em si mesmas:

Desse modo, as realidades globais e complexas fragmentam-se; o humano desloca-se; sua dimensão biológica, inclusive o cérebro, é encerrada nos departamentos de biologia; suas dimensões psíquica, social, religiosa e econômica são, ao mesmo tempo, relegadas e separadas umas das outras nos departamentos de ciências humanas; seu caracteres subjetivos, existenciais, poéticos encontram-se confinados nos departamentos de literatura e poesia. A filosofia, que é por natureza a reflexão sobre qualquer problema humano, torna-se, por sua vez, um campo fechado sobre si mesmo. (MORIN, p. 37).

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

Consequência da premissa departamentizante e racionalista, como já mencionado, foi a marginalização de culturas de tradição oral no contexto da produção de conhecimento científico em nível institucional. Pois, a valorização da palavra escrita enquanto “ritual” exclusivo das instituições acadêmicas, como desdobramento da lógica racionalizante do método científico, tornaram essas culturas inescapáveis à condição de somente *objetos* de pesquisa. Uma condição que nega, portanto, a possibilidade dos indivíduos inseridos nas diferentes culturas participarem desse processo enquanto *sujeitos* autores e realizadores. Essa incompreensão é muito bem colocada pelas palavras de Hampaté Bâ em seu texto intitulado *A tradição Viva*:

Quando falamos de tradição à história Africana, referimo-nos à tradição oral, e nenhuma tentativa de penetrar a história e o espírito dos povos africanos terá validade ao menos que se apóie nessa herança de conhecimentos de toda espécie, pacientemente transmitidos de boca a ouvido...” “...entre as tradições modernas, onde a escrita tem precedência sobre a oralidade, onde o livro constitui o principal veículo da herança cultural, durante muito julgou-se que os povos sem escrita eram povos sem cultura [...] (BÂ, 1981, p. 181).

Bruno Latour chama a atenção para uma abordagem interpretativa da produção do conhecimento científico. Essa abordagem se distingue das anteriores – representada por estudos de epistemólogos e sociólogos da Ciência – sobretudo por buscar a adoção de uma postura simétrica em relação à análise da produção do conhecimento sobre a natureza e a sociedade. Isso acontece tanto pelas sociedades científicas quanto por aquelas que não possuem a ciência como ferramenta de interpretação do real. Para Latour (1994), a ciência, por conceber e intentar a divisão entre sociedade e natureza, provoca uma segunda divisão: entre nós e eles. Em outras palavras, por esse critério, tem-se de um lado as sociedades que possuem a ciência, e que, por isso, separam as coisas-em-si(natureza) dos homens-entre-eles(sociedade) e de outro, as sociedades que não possuem esse instrumento de leitura do mundo e são consideradas primitivas ou pré-científicas.

Boaventura de Sousa Santos, no final dos anos 80, avança na defesa de uma “ciência pós-moderna” ou “novo paradigma científico”, que tem bem enraizada a consciência de que a ciência “não é a única explicação possível da realidade e não há sequer qualquer *razão científica* para se considerar melhor que as explicações alternativas da metafísica, da astrologia, da religião, da *arte* ou da *poesia*” (SANTOS, 2000, p. 70). O autor ainda faz uma crítica ao *racionalismo*, dissecando os vários aspectos do *racionalismo ocidentalizante*, dentre eles, levanta uma noção de *razão metonímica* que se afirma como razão exaustiva, exclusiva e completa. Todavia, ela é apenas uma das lógicas de racionalidade que existem no mundo e seja apenas dominante nos estratos do mundo abrangidos pela modernidade ocidental. Em nossa interpretação, dialogamos com Latour e com Boaventura quando apontam os problemas dicotômicos da modernidade científica, e dizem ser por isso que todas as dicotomias sufragadas pela razão metonímica contêm uma hierarquia: civilizado/primitivo; capital/trabalho; branco/negro; Norte/Sul; Ocidente/Oriente; e assim por diante:

A experiência social em todo o mundo é muito mais ampla e variada do que o que a tradição científica ou filosófica ocidental conhece e considera importante. Em segundo lugar, esta riqueza social está a ser desperdiçada. Sem uma crítica do modelo de racionalidade ocidental dominante pelo menos durante os últimos duzentos anos, todas as propostas apresentadas pela nova análise

social, por mais alternativas que se julguem, tenderão a reproduzir o mesmo efeito de ocultação e descrédito. (SANTOS, 2000, p. 27).

Nessa senda, processos de pesquisas aliados às linguagens não verbais, como a *experiência estética*, foram desacreditados do academicismo, pois entraram na navalha dicotomizante que separou *experiência estética* e *Razão*. Pensamos que essa segregação desvaloriza aspectos singulares de diversas culturas que poderiam dialogar no contexto da produção de conhecimento científico em nível institucional. Ainda na mesma chave, defendemos a perspectiva do novo paradigma científico, na busca da valorização de epistemologias e metodologias que irrompam com a ultra-valorização de um método (estritamente redigido) em detrimento de outro (oral ou hipermidiático). Buscamos uma nova interpretação do conhecimento, na qual o *objeto* passa a ser também *sujeito-autor* de sua própria narrativa, sugerindo novas perspectivas teórico-filosóficas, novas proposições e métodos investigativos, promovendo possibilidades de valorização da experiência estética na produção de conhecimento.

Hilton Japiassu, em sua vasta bibliografia sobre interdisciplinaridade, busca uma perspectiva de cooperação, e levanta apontamentos críticos sobre a historicidade da compartimentação disciplinar em sua obra *A crise das ciências humanas*. O autor responde às extremas especializações dos conhecimentos, à divisão do trabalho intelectual, apontando uma dupla cegueira: a) o etnocentrismo das disciplinas acarretando o fechamento em suas identidades particulares concretas; b) o pensamento tecnocientífico privilegiando sua hiperespecialização e atrofiando uma perspectiva globalizante e de concertação. (JAPIASSU, 2012, p.30). Em outra obra de Japiassu, *Interdisciplinaridade e Patologia do saber*, o autor coloca o problema do isolamento hiperespecializado como uma grande *ignorância recíproca*, e ainda garante que atualmente a interdisciplinaridade evoca um inegável estatuto de inovação e de mudança:

Já constatamos que um dos primeiros obstáculos importantes é constituído pela própria estrutura universitária: repartição piramidal da autoridade, compartimentação das disciplinas a serem ensinadas, solidez das cadeiras, organização dos diplomas, fronteiras rígidas das disciplinas, ausência ou recusa do ensino de certas disciplinas (a

história das ciências, por exemplo). Ora não vemos como tudo isso não corresponde a uma concepção por demais “cientificista” ou até “tecnocrática” da atividade científica. Daí a importância do interdisciplinar: ele questiona incessantemente os conhecimentos adquiridos e os métodos praticados. Consequentemente é um fator de transformação na universidade. (JAPIASSU, 1976, p.32).

Para nossa discussão interessa ainda outro aspecto, não apenas ligado diretamente ao melhor aproveitamento do diálogo entre distintas áreas de conhecimento, mas também das características metodológicas empregadas aos estudos das ciências do “espírito”. Interessa-nos a crítica sobre a racionalização normativa dos sistemas próprios às ciências exatas, transferidos indiscriminadamente às ciências humanas. Perguntamos, com Japiassu: “com que legitimidade podemos aplicar aos fatos humanos e sociais o método monológico dedutivo das ciências naturais?” (JAPIASSU, 1976)

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

2.2 – Texturas Sonoras e Produção de Conhecimento em Hiperfídia: cotidiano, senso comum e experiência esttica.

Encontramos na obra do filsofo francs, Michel Maffesoli, “Elogio à Razão Sensvel” (1998), uma ponte emergencial entre a crtica ao racionalismo nas cincias humanas e os conceitos de *cotidiano*, *senso comum* e *experiência esttica*, e assim abriremos pela abordagem do autor uma seqncia de conceitos importantes para refletirmos sobre uma possvel *Produção de Conhecimento em Hiperfídia*.

Ao valorizar aspectos da “experiência vivida” (MAFFESOLI, 1998) e as implicações que tais experiências trazem consigo, o filsofo abre um leque de definies importantes, porfm negligenciadas na cincias em um espectro amplo. Defende assim, por exemplo, a importncia de resgatarmos junto ao pensar, o *sentir*. Sugere que reencontremos nas reflexões filsoficas e nas proposies teóricas discusses que reintegrem o *senso comum*, a *vida cotidiana*, a *vivência*; e a ponte entre arte e cincias; razão e sensibilidade. Um reencontro a ser levado adiante nas prticas de produão de conhecimento.

É preciso compreender que o racionalismo, em sua pretensão científica, é particularmente inapto para perceber, ainda mais apreender, o aspecto denso, imagético, simbólico, da experiência vivida. A abstração não entra em jogo quando o que prevalece é o fervilhar de um novo nascimento. É preciso, imediatamente, mobilizar todas as capacidades que estão em poder do intelecto humano, inclusive as da sensibilidade. (MAFFESOLI, 1998, p. 27).

Das muitas colocaões abordadas por Maffesoli, interessa-nos primeiramente a discussão crtica sobre a segregação histrica entre arte e cincias. Para o autor essa é consequência direta da relao dicotmica entre razão e sensibilidade: uma jornada errante das cincias humanas ao seguirem os rastros das cincias “duras”:

[...] era certamente necessrio fazer da arte e da cincias “objetos” bem separados: aquela para os sentimentos, esta para a razão, e isso em todos os domínios. As cincias “duras” haviam mostrado o

caminho, as ciências humanas deviam segui-lo. Raros foram aqueles que tentaram transgredir tal fronteira; quando o faziam, os riscos e perigos corriam por sua própria conta. (MAFFESOLI, 1998, p. 43)

Para Maffesoli a concepção econômica do mundo, que designa ao saber um senso utilitário - no âmbito do poder - confinou a arte de pensar, que integra em si uma dimensão estética, à esfera das “belas artes”, concebendo-a em um lugar de “mero lazer.” (MAFFESOLI, 1998. p. 41). Considerando as reflexões de Maffesoli, ao pensarmos na confluência entre os conceitos de *Texturas Sonoras* e a questão da *Produção de Conhecimento em Hipermídia*, vislumbramos uma epistemologia baseada nas seguintes premissas: 1 - na revalorização do que o autor chama de “*arte do pensar*”, que nós tomaremos como o uso da *experiência estética* no âmbito da *produção de conhecimento científico*, que também está na chave de uma reconciliação entre *razão e mundo sensível*; 2 – a reaproximação do *senso comum* como forma de compreender na linguagem da vida ordinária um saber que é renegado do universo acadêmico; 3 – a valorização do *cotidiano* como saber e conhecimento disperso na vida e ciência como cristalização deste saber (MAFFESOLI, 1998).

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

Retornamos ao encontro de Geertz (1997) para corroborar a visão exposta por Maffesoli no que diz respeito a uma concepção econômica do mundo que designa ao saber um senso utilitário, reduzindo o lugar da experiência estética ao campo institucionalizado das Belas Artes. Tal visão, sob nosso ponto de vista, recai sobre o método tradicional de produção de conhecimento operante nas universidades, onde se valoriza sobremaneira, nas ciências humanas, a linguagem verbal escrita exclusivamente como método confiável da produção de conhecimento científico.

Logo, o campo da estética torna-se mero instrumento de suporte para a “ciência escrita” da Razão, que por sua vez reflete sobre a produção estética como recurso alheio ao universo simbólico significante da cultura. Nas palavras do autor:

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

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

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

Geertz revela em sua obra a complexidade inerente por detrás de experiências estéticas de cada cultura que carregam em si valores e elementos simbólicos fundantes. Entre seus exemplos, o autor cita o universo simbólico dos *iorubás* e o

significado inerente às linhas e a maneira que a partir delas se constrói um jogo de linguagem que perpassa aquele grupo em todos os níveis; se refere às pinturas declamatórias dos *abelam* da Nova Guiné, estudadas por Anthony Forge, que “refletem conceitos desenvolvidos na pintura da mesma forma que a pintura reflete os conceitos subjacentes da vida social.” (GEERTZ, 1997). O autor ainda recorre às poesias muçulmanas como maneira de demonstrar como não são apenas palavras e frases conotando uma expressividade emocional ou estética, mas sim, reflexo de uma complexidade cultural inextricáveis às bases de toda sociedade muçulmana.

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

Podemos citar nessa mesma lógica, mas no âmbito da filosofia, o ensaio sobre hiperpolítica do filósofo alemão Peter Sloterdijk, traduzido no Brasil com o título *No mesmo barco* (1999). O autor explora a obra do compositor canadense Murray Schafer para dizer que o conceito de *soundscape* carrega consigo um elemento essencial para a formação de grupos sociais. Com seus sons e ruídos característicos, produz uma *sonosfera* capaz de atrair para seus membros “como para o interior de um globo psicoacústico” (p. 25). Para o filósofo, é nesse *corpus sonoro* que as sociedades primitivas criavam um senso de *pertencimento*, “ouvindo juntos”¹² “vibrando em si mesmo”:

Viver em sociedade significa, por isso, repousar sempre também sobre um regaço-fantasma em parte *imaginário*¹³, em parte psicoacústico – a ideia de algo que abriga e envolve, que nos permite ouvir e pertencer-se juntos, assim como uma mãe murmurante junto ao fogo, que no arbusto próximo mantém a

¹² O autor faz aqui um jogo de palavras que a tradutora Cláudia Cavalcanti chama nossa atenção em uma nota de rodapé, dizendo: “Aqui um jogo de palavras do autor de difícil tradução: *zusammengehören* (“pertencer-se”) e *zusammen hören* (“ouvir juntos”).

¹³ Grifo meu para endossar a alusão que o autor faz a um universo simbólico relativo à imagem.

grande família dispersa em sua esfera pacífica [...] Na floresta ou na planície, através da diferença entre ruído de um grupo e ruídos do mundo, é fixada uma fronteira invisível entre o familiar e o estranho.” (SLOTTERDIJK, 1999, p. 27).

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

Mas o ponto central que nos leva a recorrer ao filósofo é a perspectiva segundo a qual, uma manifestação sonora dentro de um contexto social significa algo para além de uma simples prática de lazer. Como seria rotulado um cantador, por exemplo – numa leitura baseada no conceito de Arte relacionado às Belas Artes - em sua “mera performance artística” ? Nesta lógica, Sloterdijk contribui com a seguinte observação:

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

Voltando ao conceito de *sensu comum*, retomamos duplamente Geertz: primeiro para endossar nossa analogia sobre as hordas psicoacústica de Sloterdijk e a “surdez” acadêmica embasada na produção de conhecimento por meio do texto escrito; depois para *ouvirmos* do autor considerações sobre o conceito de *sensu comum* e a também, *cantarmos* possíveis caminhos para uma produção de conhecimento baseada na valorização desse universo simbólico. Geertz (1997) fala sobre o *sensu comum* como um sistema cultural que “se baseia nos mesmos argumentos em que se baseiam outros sistemas culturais semelhantes: aqueles que os possuem têm total convicção de seu valor e de sua validade” (p. 116). O “bom senso”, “isto é aquilo que o homem comum pensa quando livre das *sofisticações vaidosas dos estudiosos*”¹⁴ (p. 116), constitui uma manifestação sensível do homem ordinário que expressa “(...) critério, inteligência, discernimento e reflexão prévia na lide com os problemas cotidianos, de uma forma cotidiana” (p. 115). Trata-se de uma interpretação da realidade imediata” (p. 115), enquanto uma *construção histórica*, pois é “sujeito a padrões de juízo historicamente definidos” (p. 116). Compreendemos, neste caminho, que o bom senso expressa saberes do *sensu comum* de uma época, ainda que possa divergir “dramaticamente de uma pessoa para outra”, mas que se configura, deste modo, como um “sistema cultural”, “embora nem sempre muito integrado”. (*apud*, LAZANEO, RAMOS, 2014)

Na obra “Elogio da Razão Sensível” (1998), Maffesoli diz que o discurso especializado, característico da ciência, sempre manteve distância em relação ao *sensu comum*. O desenvolvimento deste raciocínio nos orienta para uma relação estreita entre o problema do racionalismo em detrimento do modo de *ser* do *sensu comum*, da *experiência vivida*, citada por Maffesoli quando fala da importância dos conceitos de *vivência* e *metáfora*; e da *experiência estética*, quando cita o filósofo Gadamer. Também cabe ressaltar a relevância para nossa proposição teórica, o conceito de *cotidiano*, aspecto da cultura bastante negligenciado pelo saber cientificista. Para Maffesoli, “os pequenos rituais cotidianos confortam o sentimento de pertença, a impressão de fazer parte de uma comunidade, (...) requer que se saiba assumir,

¹⁴ Grifo meu para relacionar a fala do autor com o apontamento que fizemos no parágrafo anterior sobre as regras institucionais acadêmicas e seu movimento unilateral que não valoriza o saber que vem de fora, senão para transformá-lo em *objeto*.

intelectualmente, a eficácia dos múltiplos entrelaçamentos do *cotidiano*.”(ibid, p.174).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Há portanto na simplicidade da *vida cotidiana* um *saber* próprio do *sensu comum* que está solapado pela cientificidade, que não o inclui em sua agenda justamente pela necessidade de projetar para sua análise “laboratorial” um determinado *objeto*, portanto, por ser *objeto*, não pode ser *sujeito*. Nesse sentido

aponta Michel De Certeau, quando fala sobre a impossibilidade autoral nesta premissa de um cientificismo clássico:

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

A relação de proposições mencionadas acima desenham uma estrutura conceitual que vão favorecer uma abordagem para pensarmos a produção partilhada do conhecimento. E ainda, a correlação deste conceito com o de Texturas Sonoras surge de forma conveniente diante do ritual que apresentaremos a seguir no terceiro capítulo, por se tratar de uma festa musical. Ou seja, partindo da premissa esplanada por Sloterdijk, em que o ouvir juntos representa uma manifestação de imanência, pensamos que Texturas Sonoras na Produção Partilhada de Conhecimento busca aproximar essa escuta coletiva entre a academia e a cultura popular, ou seja, entre o pensamento científico e o senso comum, a experiência estética e a vida cotidiana.

Se, para a autora Marina de Mello e Souza, a festa de Coroação de Reis é um espaço de construção de uma identidade, e para Sloterdijk o espaço psicoacústico de um povo representa sua imanência, em nossa abordagem reproduzimos essa relação através de *Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento*. Ou seja, intentamos promover uma sincronização psicoesférica entre saber popular e erudito, na tentativa de replicar essa ideia na tensão entre o espaço institucional científico e o espaço do saber ordinário.

CAPÍTULO III

Primeira Produção

TEXTURAS SONORAS NA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

E HIPERMÍDIA

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

Sérgio Bairon

3 – Da pesquisa com comunidades tradicionais do congado.

Neste terceiro e último capítulo, o ator que vos escreve ensaia uma escrita que joga nos limites da descrição, narrativa e dissertação, em busca de um lugar de expressão que possa dialogar com um saber da experiência vivida. Um saber que está na memória da pele, da carne, dos olhos e ouvidos.

A começar pelo início de tudo, quase duas décadas atrás a equipe de pesquisadores composta pelos professores José Ribeiro da Silva e Sérgio Bairon, com a colaboração de Vicente Gosciola, motivada pelas pesquisas iniciadas um ano antes sobre linguagem hipermídia em antropologia, partiu em 2004 para Jequitibá no norte do sertão de Minas Gerais. Tinha início o processo de pesquisa que resultou na hipermídia *Coroação de Reis Congo*. A viagem tinha como objetivo compartilhar experiências com a comunidade local de Jequitibá, tendo como mediação a utilização de recursos técnicos como câmeras audiovisuais, fotográficas e gravadores de som. Assim, o material final registrado a partir dessa interação entre comunidade acadêmica e a comunidade de Jequitibá serviria de ponto de partida para o processo de construção da hipermídia. Nas palavras do pesquisador José Ribeiro da Silva,

O objectivo principal desta pesquisa, desta comunicação (...), é constatar as alterações que os ‘novos media’ trazem para investigação em antropologia e experimentá-las a partir deste ritual. Partimos de experiências e referências teóricas escassas mas promissoras que ora apontam para o facto de os ‘novos media’ superarem a desconfiança ou as críticas recorrentes à antropologia visual (Ginsburg,1999) ora para a abertura de novas proposta, ainda que utópicas, como ‘hipercenografia do real’ enunciada por Marc Piault, ou ainda para as práticas que

desenvolvemos e questionamos com nossos doutorandos – hiperterreno ou hipermedia no desenvolvimento da pesquisa em antropologia visual. Resulta de um trabalho interdisciplinar e intercultural de aproximação de duas práticas - antropologia visual e hipermedia; de áreas disciplinares - antropologia, comunicação e semiótica e de dois grupos de pesquisa - Laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta e Núcleo de Pesquisa em Hiperfídia da Pontifícia Universidade de São Paulo. (RIBEIRO, 2010, p. 295-296)

Como o próprio autor nos fala em seu artigo “Imagens de congado: uma experiência visual em antropologia” (2010), é bastante recorrente a referência aos reis Congo em criações artísticas brasileiras: na música, no teatro, no cinema e na literatura. Assim, a pesquisa que citamos acima interliga-se à nossa pesquisa, primeiro pelo uso que fazemos de gravações sonoras realizadas na pesquisa de campo em Jequitibá; segundo, pela aproximação temática de interesse comum entre as pesquisas, ou seja, produção de conhecimento em hiperfídia. Além das duas ligações citadas, consideramos que as duas pesquisas fazem parte de uma abordagem interdisciplinar que cruza ambas em dois aspectos: um interesse pela relação entre culturas de tradição oral na produção de conhecimento e relações entre oralidade, texto e linguagem hiperfídia em criações estéticas com a finalidade de produção ou transmissão de conhecimento.



FIGURA 09 - Interface da hipermídia “Coroação de Reis Congo”

Este é fundamentalmente o princípio ético-político que propomos pelas *Texturas Sonoras* por meio da linguagem hipermídia: oferecer um viés de produção de conhecimento que viabilize a inserção direta aos que hoje são excluídos do contexto institucional da universidade enquanto pesquisadores. Ou seja, que inclua os impossibilitados de participar da elaboração institucional de uma narrativa oficial sobre sua maneira de ver e pensar o mundo, em seu próprio modo de ser no mundo.

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

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

Aqui, o autor coloca o problema que sugerimos de saída por meio das *Texturas Sonoras*, ou seja, trabalhar a transmissão e produção de conhecimento pela manipulação e articulação de conteúdos gravados sem perder assim o valor essencial que dá sentido à toda tradição da cultura oral, que deve ser, sobretudo para sua sobrevivência, ouvida, e não lida. Ouvidos atentos também à paisagem sonora, aos ruídos do entorno, às nuances e sonoridades dos sotaques e dos “multilinguagem sonoro” (LIBRANDI-ROCHA, 2014), que caracterizam aquele lugar e a cultura daqueles sujeitos. Portanto, afinamos nosso *corpus* teórico com o da autora para defender uma ação que também é política baseada na escuta e levada para literatura de maneira a apoiar um processo de descolonização das formas de conhecimento advindas da tradição Oral:

Escreve-se, então, contra os processos de silenciamento das “vozes

bárbaras” na escrita, e para dinamizar as potências guardadas em secreto silêncio nas letras, mas audíveis nas ruas, nos sons, nos batuques, nos sambas e ritmos das práticas religioso-festivas. Será por essa reversão, que alguns dos melhores letrados do Brasil, des-leem (ou lêem pelo avesso¹⁵) o legado da colonização ao incorporá-lo às vozes nativas. Nos termos modernos da narrativa de ficção, no romance e suas variantes como a novela, ou a prosa poética o que veremos é uma ação escritural que opera em vista de uma des-domestificação da oralidade, e que a inclui para barbarizar a escrita e romper com o emudecimento crescente da voz índia, as sertanejas, e outras: essa será a utopia política anárquica da melhor prosa de ficção produzida na América Latina. (LIBRANDI-ROCHA, 2014, p. 136)

Pensamos que nossa proposta ética-política-estética baseada na linguagem hipermídia e nas *Texturas Sonoras* se alinha àquela proposta pela autora Marília Librandi-Rocha, porém, por meio do ambiente hipermidiático, pelas matrizes sonora/visual/verbal/interativa, damos ênfase ao que a “escrita de ouvido” (LIBRANDI-ROCHA, 2014) valoriza na criação literária.

¹⁵ Lembrando que avesso é uma definição que está relacionada ao conceito de carnavalização, concebida por Bakhtin na mesma obra mencionada na nota de rodapé anterior. O autor considera o avesso uma forma de expressão do modo de ser da cultura popular que por sua característica subversiva tem o poder de desestabilizar e recriar as normas estabelecidas pela cultura oficial.

3.1 Apresentação da experiência 1: resultado do projeto em realidade virtual

<https://www.youtube.com/watch?v=T5Sjng3bIk4>

(usar preferencialmente fones de ouvido)

Criamos um cenário tridimensional na plataforma Unreal Engine, software específico para criação de hipermídias tridimensionais. Os elementos visuais bem como as texturas de superfície foram concebidas simulando o sertão do norte de Minas Gerais.



FIGURA 10 - Composição visual: o cenário busca simular o sertão do norte de Minas Gerais

Trechos de áudios gravados nos rituais de *Coroações de Reis Congo* pelos pesquisadores Sérgio Bairon e José da Silva Ribeiro no interior de Minas Gerais foram inseridos em diferentes pontos do território tridimensional. Ao percorrer o território, o avatar em primeira pessoa inicia uma série de colisões com pontos de escuta espalhados pelo projeto. Alguns trechos do território possuem áreas de convergência entre um, dois, ou mais áudios, criando Texturas Sonoras na experiência estética do

percurso.



FIGURA 11 - Visão aérea do território virtual com as linhas laranjas delineando as áreas sonoras

Cada círculo laranja é uma representação sonora que contém diferentes arquivos de áudio. O ponto em branco em um dos círculos representa um dos núcleos centrais dos áudios inseridos. Da mesma forma que visualizamos o mapa com círculos sobrepostos, escutamos os áudios em suas sobreposições.

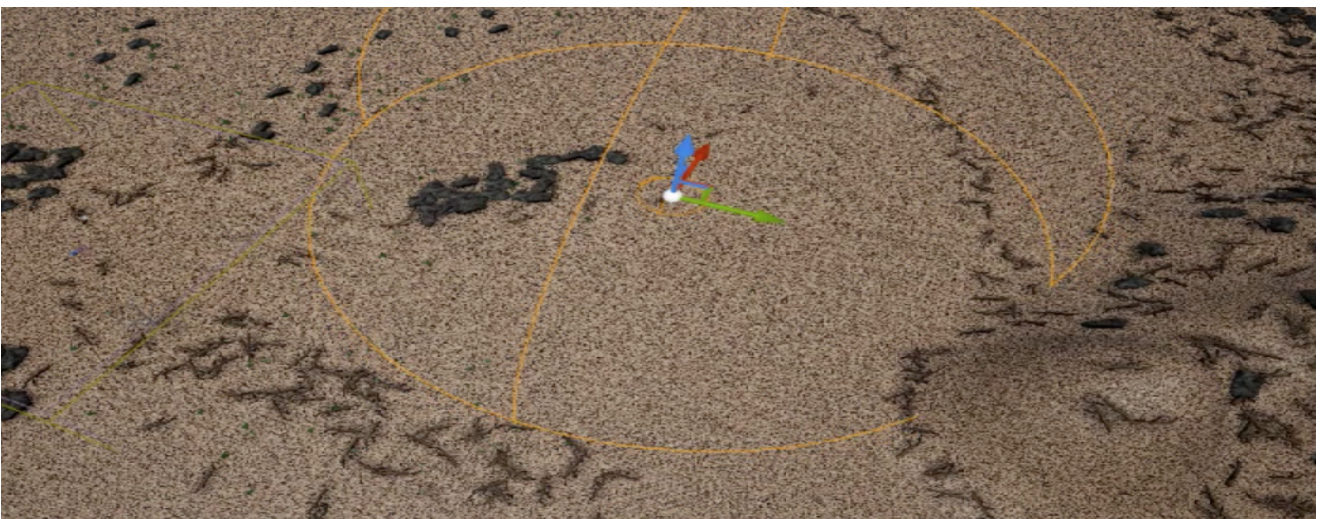


FIGURA 12 - Detalhe da área sonora desenhada com círculo laranja. Ponto no centro representa o áudio inserido no território

Uma vez que o avatar em primeira pessoa se posicionar dentro do círculo, estará escutando algo. Quanto mais próximo se localizar do ponto em branco, mais intenso será o som e vice-versa.

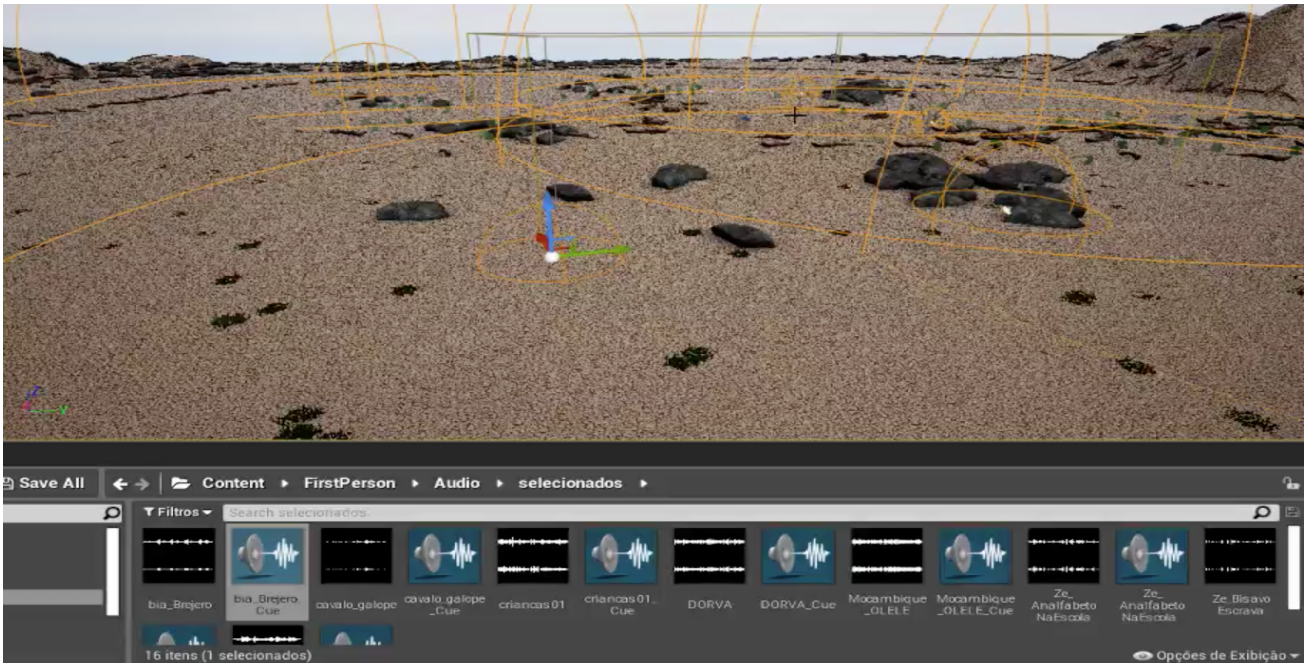


FIGURA 13 - Detalhe das áreas sensibilizadas por áudios e abaixo os nomes dos arquivos implantados no projeto

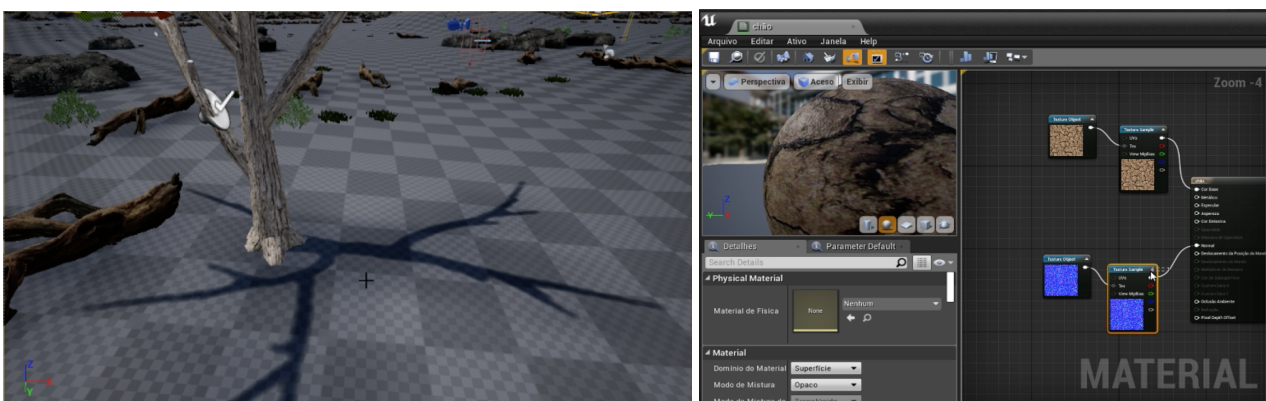


FIGURA 14 : Ao lado esquerdo ambiente sem aplicação de texturas visuais e ao lado direito o processo de criação das texturas visuais.

O movimento do caminhar que representa a viagem, o caminho, o percurso, dado em “câmera subjetiva”, ou seja, um olhar que caminha sem um avatar visível,

para que todo aquele que assistir/jogar possa se projetar imersivamente na tela. Uma simulação de um projeto ideal em que o jogador possa direcionar seu olhar para onde quiser e caminhar como desejar numa escuta à deriva, flanando por meio de sons e ruídos no sertão representado em 3D. Portanto, a ideia da experiência é que o jogador vivencie, em sua caminhada pelo cenário virtual, uma experiência visual e sonora, multissensorial.

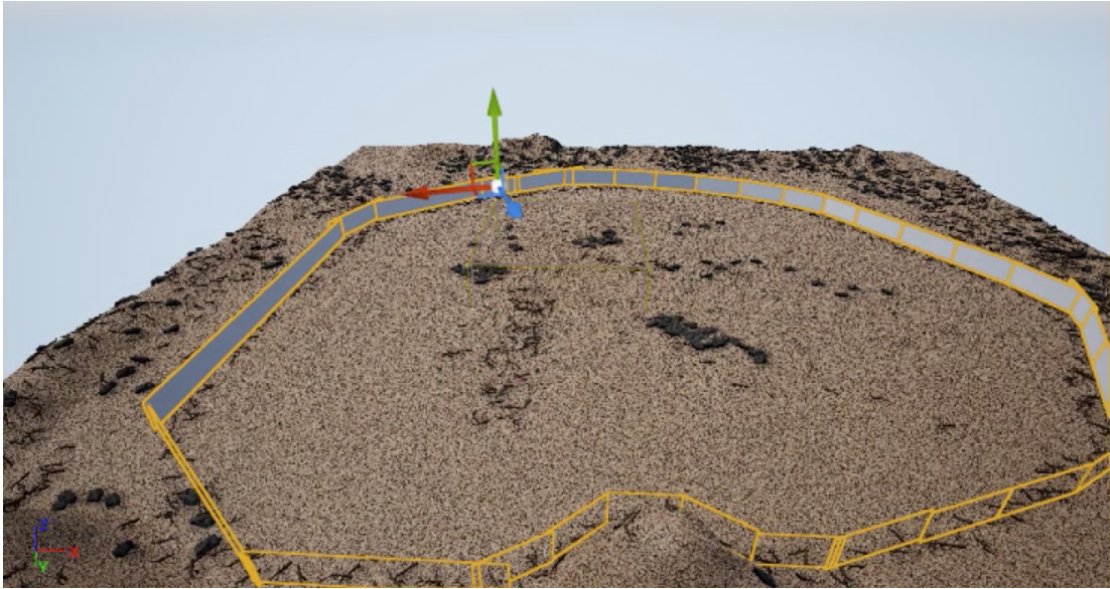


FIGURA 15 - Delimitação do cenário por barreiras invisíveis

3.2 – Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento com a Congada São Benedito de Gonçalves - MG

A produção partilhada do conhecimento

A produção partilhada do sentimento

A sensação partilhada do conhecimento

A emoção partilhada da produção de conhecimento

A emoção partilhada do sentimento

A partilha emocionada de conhecimento

O conhecimento emocionado e a partilha do sentimento

O conhecimento partilhado sente emocionado

A emoção partilhada do momento

O jogo do vai e vem da reciprocidade: a imagem-fole e a folia audiovisual com a Congada São Benedito, Gonçalves-MG

Seguimos em harmonia e partilhando com os pesquisadores que se debruçam também sobre o conceito de Produção Partilhada do Conhecimento (BAIRON, 2011). Sérgio Bairon, Caio Lazaneo, Roberta Navas, Marcelo Carnevalle, Magda Vicini, Aivone Brandão, são alguns dos nomes que refletem a respeito de uma pesquisa participativa de autoria e/ou protagonismo diverso, amplo e aberto. O desafio exige criatividade. Provoca a imaginação em busca de soluções e alternativas ao texto acadêmico. A motivação exige um desejo em vivenciar, relacionar-se, trocar e sobretudo aprender. Um desejo por experiências de aprendizagens. As contribuições são sempre interdisciplinares, disruptivas, inventivas e devem ser refletidas não como fórmulas, mas a partir do contexto e seus desafios particulares. O ponto comum entre elas é a tentativa de expandir a noção de conhecimento e de ciência do ponto de vista formal e institucional. A potência da experiência está na diversidade, na tensão intercultural, na contra-mão lógico-racional.

Entre o lugar de fala e o lugar de escuta, soa a *Produção Partilhada do Conhecimento*. Entre a presença, a emoção, o sensível, a experiência estética, a vivência, o cotidiano, o senso comum; e o pensamento, a reflexão, a imaginação, habitam suas bases conceituais. Soma-se a esse projeto específico, o interesse pela matriz sonora e sua manifestação complexa e experimental das *Texturas Sonoras*. Temos nossa contribuição singular no jogo de pesquisas interessadas em produzir junto/com, vivenciar a emoção do lugar/estar, da escuta cordial. Cordial no sentido afetivo, uma escuta movida pelo coração, inspirado em Sérgio Buarque, em muitos laços e tramas. Trabalhamos a hipótese em que não há *Produção Partilhada de Conhecimento* sem uma postura de escuta acolhedora e recíproca. O que torna essencial a abertura afetiva, o corpo no campo, avizinando-se em circuitos de afetos:

Um avizinhar-se que revela a busca de viver para além do fechamento em si mesmo, abrindo-se à continuidade através do que a rua oferece e da escuta atenta que revela seus segredos. (CARNEVALE, 2021)

Em nosso projeto, foi crucial estar no mesmo contexto que o grupo participante desta pesquisa. Gonçalves, Minas Gerais, que possui seu grupo de congada há 30 anos,

fundado pelo pai de Seu Ivo, Seu Joaquim, deu o nome inicial ao grupo que posteriormente chamou-se de Congada de São Benedito. O grupo é composto por moradores remanescentes dos quilombos da região, entre Gonçalves-MG, Paraisópolis-MG e São Bento do Sapucaí-SP.

O contato inicial com o grupo foi por meio da porta-voz, Verinha, no contexto histórico-social da Pandemia da covid-19. Senhora de origem gonçalvense, nos colocou em contato direto com o Seu Ivo e Dona Tâna, responsáveis pelo grupo. A aproximação por intermédio de Seu Ivo, que nos recebeu em sua casa, rendeu uma boa conversa entre músicas no acordeon, histórias e café com pão de queijo. Um afeto que circulou logo de início e despertou, em mim, o interesse de fazer um filme documentário sobre a Congada; também, trouxe o convite de Seu Ivo para o ingresso deste vos escreve como sanfoneiro do grupo. O convite surpreendente rendeu uma estreita aproximação com a comunidade, entre a sanfona e a câmera, trocamos afetos e conhecimento. Logo, as partes envolvidas já se reconheciam em um novo lugar de afetividade, de partilhas e ricas vivências.

Nesse circuito de afetividades lembramos de Vladimir Safatle, interpretado pelo pesquisador e amigo Marcelo Carnevale, onde nos fala:

Libertar-se das certezas para aceitar que a dinâmica do acolhimento é a de não conhecer mais o lugar próprio. Encontrar no comum a coexistência é lidar com descobertas aparentemente óbvias, mas paradoxalmente surpreendentes, num corpo social marcado por uma integridade como sinônimo dos predicados que possuímos. A obviedade mora no resgate do prazer em viver coletivamente e na descoberta que ao partilharmos medos, felicidades e sonhos, conseguimos revigorar, o que Safatle nomeou de circuito dos afetos, numa reflexão sobre a articulação entre afetos e corpo. (CARNEVALE, 2021, p.84)

Como espaço institucional, é um desafio para a universidade sair da lógica racionalizante para acolher experiências, vivências, afetos, saberes do senso comum, no âmbito daquilo que a ciência considera ser o conhecimento. Na senda dos fundamentos da produção partilhada do conhecimento, buscamos aproximações e escopos conceituais para legitimar progressivamente e validar no campo institucional

essas formas de saber:

Acreditamos que a comunicação, enquanto ação partilhada, múltipla de sentidos, pode sublinhar um processo de produção de conhecimento quando inaugural de um lugar de partilha, um habitar de diálogos. Destarte é este, fundamentalmente, o ponto de partida e, quiçá, o de chegada, a esboçar um ininterrupto processo em que os fios de uma trama de saberes plurais hão de ser sempre tecidos sob uma abertura dialógica. Nos diz Bakhtin (2011, p.4), subentendendo autor e personagem no contexto de uma filosofia geral estética, que o que na vida, na cognição e no ato chamamos de objeto definido só adquire finalidade na nossa relação com ele: é nosso uso do objeto e seu contexto simbólico que o define como fenômeno e não o contrário. É necessário nos perdermos da lógica da funcionalidade para reinaugurar um sujeito que atua como interlocutor do diálogo — e não mais um determinante do objeto — ao domínio de um conceitual aleatório. Interessa-nos, neste caso, a indeterminabilidade do objeto, algo próximo da sugestão fenomenológica de que nunca jogo, mas sou jogado. (BAIRON, BATTISTELLA, LAZANEO, 2017, p. 255)

E é nesse jogo de passes entre interlocuções, múltiplos autores, entre o vai e vem do acordeon e o movimento dos quadros da câmera, a intenção de fazer um filme junto à comunidade do congado de Gonçalves e a solicitação para compor os membros do grupo; é entre a música tocada, entre amigos que se dispuseram a registrar as festas quando eu estava tocando acordeon, que soam proposições e metodologias para a pesquisa que enleva a experiência vivida como porção essencial e inextricável do processo de produção de conhecimento:

No conto filosófico que é Mal-estar na civilização o homem ordinário é o locutor. Ele é no discurso o ponto de junção entre o sábio e o comum — o retorno do outro (todo o mundo e ninguém) no lugar que dele se havia cuidadosamente distinguido. Uma vez mais, traça ali a ultrapassagem da especialidade pela banalidade e a recondução do saber a seu pressuposto geral: não sei nada de científico, sou como todo o mundo. Na verdade, o que Freud havia percebido é que desde que a cientificidade se atribuiu lugares próprios e apropriáveis. Por meio de projetos racionais capazes de colocar, zombeteiramente, os seus modos de proceder, os seus objetos formais e as condições de sua falsificação, desde que ela se fundou como

uma pluralidade de campos limitados e distintos, em suma, desde que não é mais do tipo teológico, a ciência constituiu o todo como o seu resto e este resto se tornou o que agora denominamos a cultura (DE CERTEAU, 2011 *apud* BAIRON, LAZANEO, BATTISTELLA, 2017, p.256).

3.3 Apresentação da experiência 2: Imagem-Fole: folias e partilhas da produção de conhecimento

<https://www.youtube.com/watch?v=4qbJwJUHRzk>

O processo de realização audiovisual junto ao grupo da congada foi possível somente com a colaboração de um grupo de pessoas dispostas a concretizar este projeto. Foram aproximadamente seis meses de captação de imagem e som, mais três meses de edição e finalização.

Intitulado de Imagem-Fole: Folias e Partilhas da Produção de Conhecimento, a criação-reflexão audiovisual de cinquenta minutos intenta jogar no âmbito da imagem-som algumas vivências experienciadas na pesquisa-criação comungada com o grupo de congada durante os meses de captação, edição e batucadas. Imagem-Fole é um nome jocoso onde brindamos, inspirados na linguagem audiovisual, pela característica da performance do acordeon, carregado de plasticidade visual e sonora. Também pela mediação e interlocução que a sanfona promoveu durante todo o processo e relação entre a câmera, os congadeiros e o pesquisador que vos fala. No jogo do vaivém da imagem-fole, a dimensão dicotômica no processo de pesquisa entre objeto e sujeito transmuta-se para outra forma de relação reconfigurada pelas partes envolvidas no processo.

A partilha torna-se então a nota tônica da relação estabelecida a partir do momento combinado na casa de Seu Ivo e D. Tana quando apresentei a proposta da pesquisa e o desejo de filmar os rituais de congada: "- Você pode tocar sanfona na congada e a gente vai te ajudar no que precisar, fio! Você ajuda a gente que a gente te ajuda". Ali nasce a Imagem-Fole na Produção Partilhada do Conhecimento, selada por uma mesa farta, com pão de queijo e café. No contrato informal da comunhão dos saberes e interesses recíprocos em busca de endereçar sentido àquele encontro.



FIGURA 16 - Imagem retirada do documentário Imagem-Fole

A premissa inicial era narrar a história do grupo e registrar todo o ritual performático durante alguns meses, mas a narrativa foi ganhando outros contornos conforme a relação com a pesquisa se fusionou com a participação musical no grupo da congada.

Outra camada de suma importância foi a criação das Texturas Sonoras ao longo da narrativa. Criação coletiva que envolveu integrantes do grupo da congada e o pesquisador que vos fala. Abaixo a descrição técnica-conceitual do processo criativo e a execução.

3.4 TEXTURA SONORA 1: A.Cor.deon.alidade

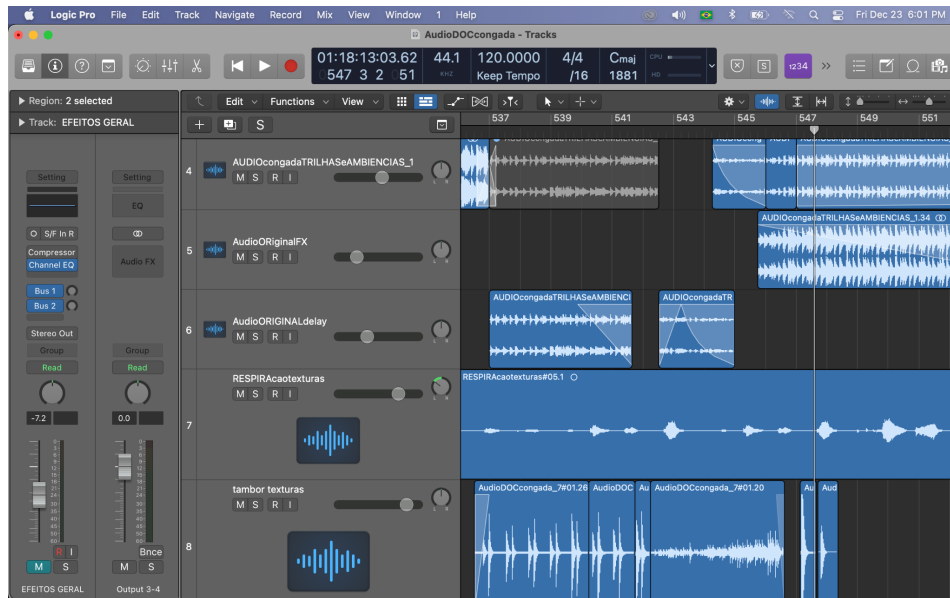


FIGURA 17 - projeto de áudio da Textura Sonora 1 em múltiplas camadas

Entre o Fole e o Afeto

A Folia e o Acorde

A Cordialidade

Acordeon.alidade

Vivemos juntos

Ouvimos juntos

Cantamos juntos

Choramos juntos

Comemos juntos

Na partilha do estar

Na partilha do viver

A Emoção Partilhada do Conhecimento



FIGURA 18 - Expedito gravando voz para construção na Textura Sonora 2

Gravado pela voz de Expedito Afonso, Congadeiro desde criança, professor de percussão e dança, vereador e primeiro presidente preto da câmara dos vereadores. A Textura acima traduz de forma poética os conceitos de psicoacústica de Sloterdijk, mencionado em nosso capítulo XX, de vivência, baseado em Elogio da Razão Sensível de Maffesoli, concentra ainda o conceito de cordialidade de Sérgio Buarque, onde logo em seguida jogamos com a ideia do acordeon como interlocutor da cordialidade entre as partes envolvidas neste processo de pesquisa-criação, que também está sugerido na afetividade permeada na sonoridade do fole do acordeon. Além da poesia verbal, introduzimos uma série de elementos sonoros cuja experiência estética sugere uma complexidade de significações, ao som do fole como respiração representando vida, resistência, relação, afetividade. Múltiplos tambores que resgatam uma sonoridade ancestral, em conjunção com a imagem do pandeiro que marca o ritmo e a repetição circular como elementos fundamentais para a representação de pertencimento do grupo através de seus rituais, da identidade cultural, como diz Sloterdijk em nossa

menção, "é nesse *corpus sonoro* que as sociedades criavam um senso de *pertencimento*, "ouvindo juntos", "vibrando em si mesmo". (SLOTERDIJK, 1999, p. 27)

3.5 TEXTURA SONORA II: Pai Joaquim

Uma informação curiosa é que o primeiro nome do grupo foi Pai Joaquim, homenagem de Seu Ivo a seu pai. Mas depois, por motivos que não ficaram claros nas conversas que tive com o grupo, o nome foi mudado para Congada São Benedito. De qualquer forma, Seu Ivo sempre refere-se ao seu pai com muita saudade e nostalgia. Questão que nos remete a forma em que o lugar da morte é evocado frequentemente pelo grupo. Deste modo pensamos na Textura II, em que ele canta um trecho a capella da música que foi composta pelo grupo em memória de Seu Joaquim.

Neste caso, pedimos para Seu Ivo cantar um trecho pelo celular e inserimos efeitos e elementos que remetesse à evocação de seu pai da forma que a letra sugere. Foi uma textura-homenagem. A voz de Seu Ivo no áudio reforça a tradição ancestral por trás do ritual da congada, do ciclo entre vida e morte, da responsabilidade de uma geração diante da manutenção do poder e da identidade daquele grupo, mas também grita saudades, o desamparo diante da falta e da perda de seu pai. Neste sentido, encaramos essa textura também como um acalento para Seu Ivo, que se emocionou quando ouviu sua voz editada com as fotografias de outros membros que já faleceram e que participavam da congada.

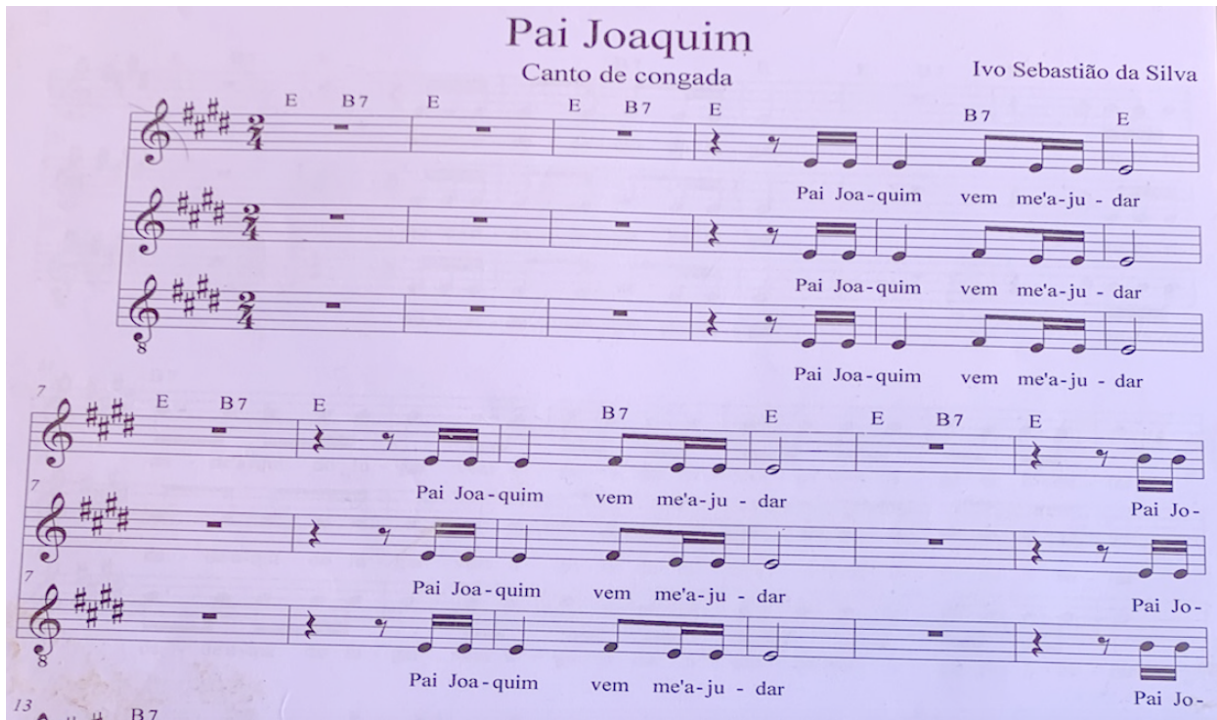


FIGURA 19 – Partitura da música Pai Joaquim

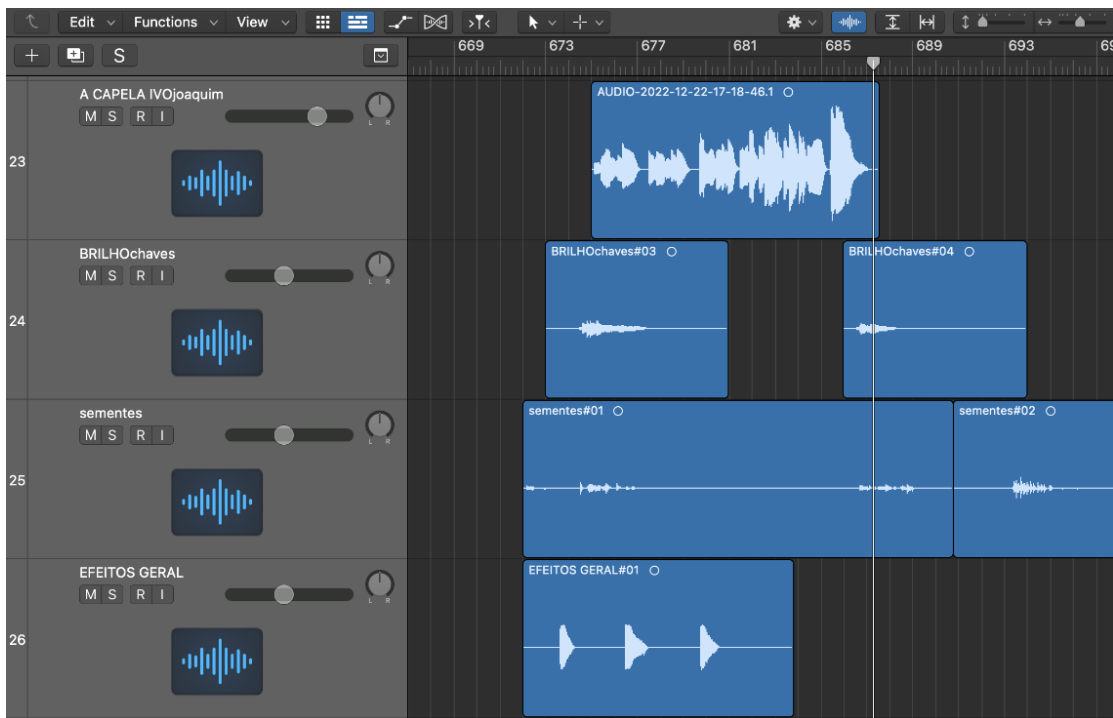


FIGURA 20 - Camadas de áudio da Textura Sonora 3

3.6 TEXTURA 3: Folia-Philia da Imagem-Fole

O Jogo do Vaivém da Imagem-Fole
Folia dionisíaca
O Averso da tragédia
Fala
Canta
Dança
Toca
O Vaivém
do Jogo
Escuta-Partilha
O Vaivém do Jogo Escuta-Folia

A terceira textura sonora almeja amarrar alguns conceitos que associamos à experiência da pesquisa imersiva na congada e os desdobramentos afetivos que essa vivência promoveu. Algo que está associado ao jogo conceitual Imagem-Fole, ou seja, a possibilidade de tornar-se parte inerente do tema da pesquisa, no caso tocar acordeon na congada e realizar uma criação audiovisual a partir dessa experiência. Na ideia de Folia-Philia, trabalhamos com a definição de Aristóteles, em *Ética a Nicômaco*, para associar seu sentido à experiência afetiva da folia-congada, do ritual em si como manifestação de aspectos ligados ao grupo, da identidade, pertencimento, mas também à amizade que flui de um processo de pesquisa partilhada.

Lembro-me de ouvir por acaso D. Tana perguntando para D. Vera quando as conheci na casa de Seu Ivo: "- Mas o moço toca sanfona? E ele mora aqui em Gonçalves?" com ares de surpresa, investigando, tentando traduzir o significado daquele encontro. Aos poucos, no reconhecimento recíproco entre as partes envolvidas na pesquisa, revela-se que a pesquisa é sempre em mão dupla. Para a comunidade, as representações da presença de alguém novo na congada, que não é natural da cidade, branco, acordeonista e cinegrafista, desperta uma série de perguntas e curiosidades, tal como quem está se inserindo para conhecer mais da história daquelas pessoas.

Compreendemos a folia a partir do conceito de carnavalização de Mikhail

Bakhtin. Assim como a definição de avesso, que o autor propõe como elemento intrínseco à carnavalização, ou seja, a possibilidade de inverter a lógica racional da vida cotidiana elevando a existência naquele momento ao extra-cotidiano, à invenção e inversão de si e do mundo. A subversão dionisíaca da cultura oficial.

CONCLUSÃO: a experiência estética em diálogo com a cultura popular como pesquisa dionisíaca

O presente projeto intenta ampliar as camadas conceituais das proposições Texturas Sonoras e Produção Partilhada do Conhecimento, sobretudo na relação entre elas. Sem a pretensão de estancar, fechar, ou reduzir essas possibilidades. As duas experiências estéticas hipermidiáticas e audiovisuais realizadas durante o projeto de doutorado almejam aplicar a experiência estética na produção de conhecimento, tanto a partir do conceito de Texturas Sonoras na hipermídia como também do conceito de Produção Partilhada do Conhecimento.

Reforçamos a dificuldade científica de contemplar uma pesquisa com a obrigatoriedade de desenvolver necessariamente um texto lógico racional, por mais experimental que se proponha, ainda obrigatório para validação e avaliação da pesquisa desenvolvida.

Este processo textual imposto pela academia acaba por inviabilizar uma gama de possibilidades de representação e limita a diversidade autoral na produção e criação de conhecimento científico. O que além de restringir as potencialidades da linguagem e da cultura, ainda segrega e exclui saberes e experiências enriquecedoras e fundamentais para a instituição científica.

Levantamos aspectos relacionados ao âmbito da escuta, da vivência, da afetividade e da experiência estética audiovisual e hipermidiática como possíveis aberturas dialógicas entre comunidades e universidades.

Infelizmente, ainda temos poucos trabalhos sérios visando ampliar as formas metodológicas de produção de conhecimento, que se debruçam na perspectiva da diversidade cultural e na quebra com a tradição racionalista na ciência. O desejo neste trabalho, era o de poder dedicar toda energia e esforço apenas na produção

audiovisual e hipermídia, propondo à banca a produção em si como resultado e síntese da partilha, da vivência e de toda aprendizagem envolvida no circuito afetivo-conceitual que esta pesquisa promoveu. Nosso esforço caminha para que esta realidade possa se concretizar efetivamente numa nova ciência, múltipla, diversa, criativa e dionisíaca.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. *Fundamentals of Game Design*. New Jersey (NJ): Pearson Prentice Hall, 2007.
- BÂ, A. Hampaté. A tradição viva. In: Coleção História Geral da África da UNESCO Volume I: Metodologia e pré-história da África (Editor J. Ki-Zerbo), cap. 8.
- BAIRON, Sérgio. *Texturas Sonoras: áudio na hipermídia*. São Paulo: Hacker, 2005.
- _____, Sérgio. *O que é Hipermídia?*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2011.
- _____, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Graal, 1995.
- _____, Sérgio. *Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia*. São Paulo: Futura, 2002.
- _____; TORRES, Ruy. *Produção do conhecimento em meios digitais. Cibertextualidades: conhecimento e(m) hipermídia*. Nº. 3, 2009.
- BAITELLO JR. , Norval. *A era da icofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1979.
- CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem e outras metas*. São Paulo, Perspectiva, 1992.
- CAMPOS, Augusto de. *Música de invenção*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- CARNEVALE, Marcelo. *Vizinhança. A palavra como território de coexistência - Tese de doutorado*. FFLCH-USP São Paulo, 2021.
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura*; v.1. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHAVES, Eduardo O. C. *Virtualização da Realidade*, São Paulo, Setembro/Dezembro, 1999.
- RIBEIRO, Darcy. *O povo brasileiro*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2006.
- DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano: 1. As artes de fazer*. Petrópolis, Vozes, 2011.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da*

- comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso. São Paulo, Loyola, 1996.
- GADAMER, Hans-Georg. Estética y hermenéutica. Madrid: Technos, 1991.
- _____. Verdade e método II: complementos e índices. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista/SP: Universitária São Francisco, 2007.
- _____. Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista/SP: Universitária São Francisco, 2008.
- GEERTZ, Clifford. O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa. Tradução de Vera Mello Joscelyne. Petrópolis, Vozes, 1997, 366 pp.
- HANSEN, Mark. *Embodying Technesis*. Michigan, Michigan Press, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. Filosofia, ciência e técnica. Santiago: Editorial Universitária, 1978.
- _____. Ser e tempo. Petrópolis/RJ: Vozes, 1988.
- _____. A origem da obra de arte. Lisboa: Edições 70, 1990.
- HIKIJ, Rose Satiko Gitirana. Rev. Antropol. vol.43 n.1 São Paulo, 2000
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva/EEDUSP, 1980.
- IOKOI, Zilda Márcia. Alfabetização de jovens e adultos no município de Diadema. Estudos Avançados Dossiê Educação, volume 15, nº42, 2001.
- JAPIASSU, Hilton. A crise das Ciências Humanas. São Paulo: Editora Cortez, 2014.
- _____. Interdisciplinaridade e patologia do saber. São Paulo: Imago Editora, 1976.
- LANDOW, George P. *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary Critical Theory and technology*. Maryland: The John Hopkins University Press, 1997.
- LARIZZATTI, Dóris Sathler de Souza. Ludosfera: o espaço do jogo hipermidiático. Tese (Tese de Doutorado), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.
- LAZANEO, Caio. Produção partilhada do conhecimento: uma experiência com as comunidades indígenas Xavante e Karajá. Dissertação (Dissertação de Mestrado). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.
- LAZANEO, Caio de Salvi e BATTISTELLA, Roberta Navas e BAIRON, Sergio. Fundamentos da produção partilhada do conhecimento e saber do Mestre Griô.

Revista *Diversitas*, v.2, n.3, p.246-265, Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002704894.pdf>.

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

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

MACHADO, Liliane dos Santos. *Conceitos Básicos da Realidade Virtual*, São José dos Campos, Novembro, 1995.

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

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

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

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

MORIN, Edgar e MOIGNE, Jean-Louis Le. *A inteligência da complexidade*. São Paulo, Peirópolis, 2000.

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

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

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

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

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

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

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

PORTO, Cristiane. *Internet e comunicação científica no Brasil: quais impactos? Quais*

mudanças? Disponível em: Acesso em: 28 set. 2012 Salvador: Edufba. E-book

RAMOS, Jonathas Beck. Texturas Sonoras na Produção Partilhada do Conhecimento. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, CAPES, 2016.

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

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

RABIN, Steve (Ed). Introdução ao Desenvolvimento de Games: vol 1 - Entendendo o Universo dos Jogos. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

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

SAFATLE, Vladimir. O circuito dos afetos. São Paulo: CosacNaify, 2015.

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

São Paulo: Ática, 1978. 7- HOLANDA, Sérgio Buarque de. Raízes do Brasil. São Paulo: Companhia das letras, 1995.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- _____. Esferas II – Globo. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 1999.
- _____. Esferas III – Espumas. Esferologia plural. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 2004.
- _____. No mesmo barco: ensaio sobre a hiperpolítica. São Paulo, Editora Estação Liberdade, 1999.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen*. New York, Touchstone, 1997.
- VEDANA, Viviane: Diálogos entre a imagem visual e a imagem Sonora: a experiência da escritura do sonoro nos documentários etnográficos: Revista Ciberlegenda - UFF - v.1, nº24, 2011.
- ZUMTHOR, Paul. A letra e a voz. Trad. Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. [Original *La lettre et la voix*, 1987, Éditions du Seuil].