

CIBERTEXTUALIDADES 03

Conhecimento e(m) Hipermédia

Publicação do CECLICO - Centro de Estudos Culturais, da Linguagem e do Comportamento

Universidade Fernando Pessoa



ficha técnica

DIRECTOR

Rui Torres

DIRECTOR-ADJUNTO

Pedro Reis

CONSELHO DE REDACÇÃO

**Rui Torres, Pedro Reis, Pedro Barbosa, Jorge Luiz Antonio,
Luís Carlos Petry e Sérgio Bairon**

COMISSÃO DE HONRA

Maria Augusta Babo

Universidade Nova de Lisboa, Portugal

Jean-Pierre Balpe

Université de Paris VIII, França

Jay David Bolter

Georgia Tech, Atlanta, E.U.A.

Phillipe Bootz

Université de Paris VIII, França

Claus Clüver

Indiana University, Bloomington, E.U.A.

José Augusto Mourão

Universidade Nova de Lisboa

Winfried Nöth

Universität Kassel, Alemanha

Manuel Portela

Universidade de Coimbra, Portugal

Lúcia Santaella

PUC-São Paulo, Brasil

Alckmar Luiz dos Santos

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alain Vuillemin

Université d'Artois, França

TÍTULO

Revista Cibertextualidades 03 (anual) - 2009

© Universidade Fernando Pessoa

EDIÇÃO

edições UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA

Praça 9 de Abril, 349 | 4249-004 Porto

edicoes@ufp.pt | www.ufp.pt

DESIGN E IMPRESSÃO

Oficina Gráfica da UFP

ACABAMENTOS

Gráficos Reunidos

DEPÓSITO LEGAL

241 161/06

ISSN

1646-4435

Reservados todos os direitos. Toda a reprodução ou transmissão, por qualquer forma, seja esta mecânica, electrónica, fotocópia, gravação ou qualquer outra, sem a prévia autorização escrita do autor e editor é ilícita e passível de procedimento judicial contra o infractor.

CIBERTEXTUALIDADES 03

Conhecimento e(m) Hipermédia

Publicação do CECLICO - Centro de Estudos Culturais, da Linguagem e do Comportamento

Universidade Fernando Pessoa

<http://cibertextualidades.ufp.pt>

org. **Rui Torres** e **Sérgio Bairon**

Análise de produções em linguagem hipermidiática

Arlete dos Santos Petry¹¹¹

Resumo: Este texto se propõe a apresentar, empírica e teoricamente, possibilidades metodológicas para a análise de hipermídia, sendo que algumas dessas propostas são apenas indicadas, enquanto outras, experimentadas. Ao realizar as análises percebeu-se três possíveis tendências metodológicas, mesmo que nem sempre os autores explicitem uma preocupação no sentido da organização de uma metodologia. Feito esse trajeto, a reflexão recairá sobre o lugar da metodologia nessa nova linguagem que se passa a produzir.

Abstract: This paper aims to present, both empirically and theoretically, methodological possibilities for the analysis of hypermedia. Some of these propositions are just indicated, while others are experimented. When the analyses were done, three possible methodological tendencies were perceived, even though the authors do not always make clear their concern in the sense of the organization of a methodology. Upon the completion of this trajectory, the reflection will fall upon the place of the methodology in this new language that is being currently produced.

1. Introdução

Embora a discussão a respeito de hipermídia não seja algo recente¹¹², muitos aspectos que a envolvem podem ser considerados germinais, entre eles, a discussão a respeito de uma metodologia para a produção e apreciação ou avaliação de hipermídia.

Neste texto, apresentaremos possibilidades metodológicas para a análise de hipermídia, tanto a um nível teórico quanto

empiricamente. Ao realizarmos as análises, percebemos três possíveis tendências metodológicas: uma que toma como objeto de estudo a produção a ser feita, portanto, centrada na indicação de passos a seguir; outra cujo foco recai no olhar sobre a produção já realizada, cuja preocupação é com uma possível avaliação do trabalho realizado; e, ainda, aquela que coloca sua atenção em uma metodologia tanto para a produção como para a avaliação de hipermídia. Todas direcionam seu foco de atenção sobre o

111 Arlete dos Santos Petry é doutoranda em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, Brasil). Contacto: arletepetry@gmail.com

112 Foi Ted Nelson quem cunhou o termo hipermídia, em 1965.

produto material final (já realizado ou a ser realizado). Uma outra abordagem de análise que experimentamos é a chamada análise de processo¹¹³, uma metodologia de trabalho cujo foco centra-se no processo de produção de determinado produto ou obra. Neste caso, pode-se tomar para análise um trabalho em andamento ou já concluído (ou seja, sendo realizado ou já realizado).

Em alguns dos autores que citaremos, a preocupação não é com a proposição de uma metodologia, mas sim muito mais com uma classificação dos tipos e modos de organização dos trabalhos em hipermídia por eles estudados, bem como com uma busca por definir as características desta *new media*. As incluímos aqui, pois acreditamos que podem servir de referência para as reflexões em torno de possíveis metodologias para a análise e produção de hipermídias.

Durante nosso trabalho de análise de algumas hipermídias, percebemos um elemento que somente ao finalizá-lo nos ficou claro: uma possibilidade de pesquisa é verificar as metodologias utilizadas na produção de hipermídia, outra, é pesquisar metodologias de análise de produções hipermidiáticas. Neste momento, estamos tentando verificar qual a melhor metodologia para analisar hipermídias e, ao fazê-lo, acabamos, em alguns dos

trabalhos analisados, trazendo à tona as metodologias utilizadas por seus autores na sua produção. Este aspecto ficou mais evidente ao analisarmos uma hipermídia por meio da análise de processo, pois os dados referentes à metodologia utilizada para sua realização fazem parte dos dados de análise.

Na seqüência, passamos a uma breve definição de hipermídia e a analisá-las, cada uma a partir de uma metodologia específica. Trata-se aqui de uma experimentação, cuja função é levantar uma reflexão a esse respeito sem nenhuma pretensão de fechar o debate mas, ao contrário, de convidá-lo a dele participar.

Para o leitor que nos acompanha e que poderá não ter acesso às produções que elegemos para análise, avisamos que nos esforçaremos por facilitar a compreensão do que descreveremos.

2. A linguagem hipermidiática

O termo hipermídia foi cunhado para designar uma nova forma de mídia que utilizava o poder do computador para armazenar, acessar e expor informações em forma de imagens, textos, animações e som (Cotton e Oliver, 2000).

Tendo surgido a partir dos esforços com a multimídia, ou seja, com os trabalhos que

113 A análise de processo surge da crítica genética e vai, aos poucos, dela se diferenciando na medida em que agrega outros referenciais teóricos à sua reflexão. Conseqüentemente, da análise de textos escritos passa à análise de outras tantas obras. A hipermídia não teria porque não ser objeto de sua análise.

englobavam todo o espectro audiovisual, existente nos anos 80 do século XX, através de um programa de computador, a hipermídia associa à multimídia o hipertexto. Desta associação, portanto, surge a possibilidade, até então inexistente na multimídia, qual seja, da interação. Conforme escrevem Bugay e Ulbricht (2000, p. 40) referindo-se ao pensamento de Rada, “[n]o coração do paradigma de Hipermídia está um modelo da interação entre os seres humanos e a tecnologia”.

De acordo com os trabalhos de Lucia Santaella, que muito tem discutido as novas tecnologias da comunicação, quando falamos em hipermídia, com certeza nos referimos a uma nova linguagem que está surgindo. E, como toda nova linguagem, também esta traz consigo uma nova forma de pensar, agir e sentir. De seus estudos, concluiu também que há, pelo menos, quatro traços definidores fundamentais da hipermídia, ou seja, traços que a configuram como uma linguagem. São eles: a hibridização (de linguagens, de signos, de códigos e mídias); sua capacidade de armazenar informação e de, com ela, o receptor interagir a ponto de colocar-se como co-autor; estar suportada por uma narrativa através de um mapa e um roteiro; ser uma linguagem interativa a ponto de provocar a experiência de imersão (Santaella, 2004).

Outro pesquisador de hipermídia é Rui Torres, que realizou um levantamento de diferentes tipologias de classificação de hipermídia¹¹⁴. Em um primeiro momento, indicamos a nosso leitor a visualização da classificação elaborada por cada um deles, nos diagramas montados por Torres no site indicado. Aqui apenas citamos que, além da proposição de Bairon (que a seguir discutiremos), cuja preocupação é tanto com uma metodologia para a produção quanto para a avaliação de hipermídia, Torres mostra a proposta de Aarseth, de Andersen, de Block, Heilbach & Wenz, de Bolter & Grusin, de Cotton & Oliver, de Manovich, de Feldman e de Murray. Nas classificações destes últimos, não fica evidenciada uma preocupação com uma metodologia, como pode ser depreendido do que encontramos no *site*. Muito mais percebemos uma discussão a respeito das características dessa linguagem comunicacional, o que entendemos como uma informação poderosa para o pensar a respeito de metodologias tanto para a produção quanto para a avaliação de hipermídias.

Essa diversidade de propostas esboça o estágio em que nos encontramos nas pesquisas a respeito da hipermídia: um momento de tentar começar a organizar um tipo de linguagem que foi inicialmente sonhada, especialmente por pesquisadores da comunicação

114 Podemos encontrar esse trabalho de pesquisa em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Foi desse *site* que extraímos a reflexão que nos possibilitou uma expansão das possibilidades de olhares frente à produção e avaliação de hipermídia.

(McLuhan), da literatura (de Mallarmé e Valéry até R. Barthes), da filosofia (Foucault, Derrida) e das artes (Magritte ou Dali), e posteriormente possibilitada com as novas tecnologias.

Tendo brevemente situado essa linguagem, partimos, portanto, para a análise de algumas produções hipermediáticas realizadas em contexto acadêmico.

3. Análise da produção *A Casa Filosófica* segundo a taxonomia proposta por Bairon

Bairon (2006) propõe uma metodologia hipermediática que sirva tanto para processos de produção como de avaliação do conhecimento científico em hipermídia. Ressalta, nesse mesmo texto, que a produção de conhecimento científico em linguagem hipermediática requer fundamentações em diferentes níveis, e os nomeia: nível filosófico-teórico, teórico-metodológico, metodológico-teórico e técnico-metodológico. Desses quatro níveis, ocupa-se, no texto, do teórico-metodológico, que nada mais é do que um método de análise como consequência da teoria que fundamenta a pesquisa em questão, e do técnico-metodológico que “ênfatiza a praticidade analítica dos

conceitos teóricos” (Bairon, 2006, p. 55), ou seja, as técnicas de abordagem da pesquisa.

Bairon propõe ainda a adoção de uma taxonomia às estruturas digitais, que seja passível de aplicação aos temas teórico-metodológicos ou técnico-metodológicos que a hipermídia produz, composta por: *argumento* (o tema a ser trabalhado); *entorno* (o ambiente no qual o tema será discutido/apresentado); formação de bancos multimidiáticos (recolha ou criação de imagem, som e texto que habitará o entorno); programação e unidades de análise (sistematização das associações conceituais e estudo dos softwares para a produção do que se pretende); criação de reticularidades conceituais (planejamento dos *locus* de presença da reticularidade); e programação reticular dos jogos de linguagem (presença do randomismo)¹¹⁵.

Usando a metodologia proposta por Bairon, podemos dizer que, em *A Casa Filosófica*¹¹⁶, o argumento é escolhido por Bairon a partir de suas leituras a respeito da vida e obra de L. Wittgenstein, levantando a hipótese, embora dentro de uma referência ficcional, que a participação do filósofo no projeto arquitetônico e na construção da Casa de

115 Utilizamos nesse texto a classificação apresentada em aula (em 18/08/2006) por seu autor, já que a entendemos como uma revisão da proposta apresentada no texto citado (Bairon, 2006), pois foi trabalhada em data posterior ao texto impresso. Ressaltamos que a diferença entre uma e outra, é mais de organização do que conceitual, como podemos verificar comparando com a classificação no texto impresso.

116 Hipermídia da autoria de Sérgio Bairon, por publicar, gentilmente cedida pelo autor. Por vezes referida como *Casa*.

117 A casa de Margareth, quando de sua construção, foi um marco da arquitetura vanguardista.

sua irmã Margareth¹¹⁷ contribuiu para seu abandono das concepções que desenvolveu no *Tractatus* e o conduziu em direção aos jogos de linguagem, abordados nas *Investigações Filosóficas*.

Entendemos ser esse o argumento que sustenta o objetivo da construção dessa hiper-mídia, o qual é, nas palavras de Bairon (2006, p. 56), “a fase primordial da reflexão científica em hiper-mídia. Momento em que planejamos o contexto imagético (tridimensional ou não) no qual habitarão as interações”. Essa escolha, resultado de uma reflexão inicial, sugere um direcionamento temático nessa produção que abarcará vários conceitos, em torno da questão da linguagem: linguagem ordinária, jogo, linearidade, experiência estética, margem, ruínas, escritura, falta, temporalidade, imagem, verdade, mundo e pergunta. Cada um desses temas terá um espaço para habitar na *Casa*.

No que diz respeito ao entorno, observamos que na *Casa*, propicia-se o encontro entre estética e conceito, de uma forma interativa e imersiva, ou seja, a acentuando a “relação entre a subjetividade expressa na criação dos ambientes digitais e a possível acolhida da subjetividade alheia” (Bairon, 2006, p. 56).

Na *Casa*, vemo-nos na situação de, na procura, encontrar conceitos e imagens que nos aparecem para serem acolhidos, em uma busca de compreensão, de um sentido, que nunca é o mesmo. É nesse aspecto de procura e encontro que o conceito de jogo se faz

fundamental nesta hiper-mídia, pois é ele (o jogo) que possibilitará a imersão na navegação do leitor/usuário.

Quanto à formação e demonstração dos bancos iconográficos, torna-se evidente que as imagens citadas na hiper-mídia estão amparadas conceitualmente naquilo que faz Foucault em *As Palavras e as coisas*, com *As Meninas* de Velázquez, ou seja, buscar uma interlocução entre a imagem e a imersão conceitual em um universo de sentidos.

Essas imagens citadas, quando inseridas em um ambiente hipermediático, de acordo com Bairon (2006, p. 57), “transformam-se numa peça dos jogos de linguagem”.

Já as imagens manipuladas, decorrentes de ações de montagem/colagem, são testemunhos contra a dimensão estática da imagem, expandindo-a.

Quanto às imagens reticulares, são elas que mais claramente tornam visível a abertura que a hiper-mídia propõe, enquanto processo de leitura/navegação. “A reticularidade na imagem é proporcional à noção de rede de significantes [de Jacques Lacan]”, refere Bairon (2006, p. 58), em seu movimento de contínuos deslocamentos.

Da imagem reticular, jamais deve surgir “simplesmente” um complemento, mas aberturas para outros caminhos; jamais conclusão, mas multiplicação de juízos; jamais o agora como congelamento, mas o agora como magma

que, num rumo indefinido, se petrifica como o *a priori* da erosão dos sentidos, o *jetzt* benjaminiano, que se fundamenta numa noção de reconstrução, cuja articulação deve ser totalmente compatível com a noção de ruínas (Bairon, 2006, p. 58).

Sendo a rede de significantes formada por seus contínuos deslocamentos, podemos dizer que ela funciona como um jogo, o jogo dos significantes. Portanto, todo jogo do significante é um jogar no qual o sujeito barrado (\$) ¹¹⁸ é jogado.

Tendo por base estes três conceitos de imagem – citada, manipulada e reticular –, é que vêm se desenvolvendo os bancos iconográficos nesta hipermídia.

Quanto ao áudio, as locuções na hipermídia assumem a condição de restos sonoros, como significantes com sua incompletude. São fragmentos de frases, conceitos nos quais seus sentidos se dão tanto na sonoridade, como percebemos na *Casa* pela diversidade de conceitos, vozes e sons, como na ruptura que propõem. Nessa ruptura (interrupção abrupta), somos sempre reconduzidos para outro lugar sonoro. Além disso, na linguagem sonora, a exploração dos conceitos de locucionário e ilocucionário (conforme J. L. Austin) deve se fazer presente, e se faz nessa hipermídia. Esse aspecto fica

claro na proposta de sobreposição de falas e vozes enunciadas de diferentes formas, na diversidade sonora e nos diferentes idiomas ali falados.

Outra forma de quebra da reticularidade são as passagens no som, que têm o compromisso, segundo Bairon (2006), de mudar o estado de consciência no processo de imersão. Ao mesmo tempo, preparam o navegador para o novo ambiente.

A proposta de rotatividade sígnica em texturas sonoras refere-se aos conceitos falados, entrando de forma randômica na hipermídia de Bairon. A cada vez que interagimos com um mesmo lugar, é outro conceito que fala conosco.

Utilizar pedaços e fragmentos de fonemas, de notas, de palavras ou de ruídos, aquilo que Bairon apelida de *cacos*, é outra forma de jogar com a linguagem e sua diversidade de possibilidades aos moldes do significante para o psicanalista Jacques Lacan.

Devemos ainda ter em consideração a programação e as unidades de análise. No exemplo em análise, para a modelagem tridimensional, foram utilizados os softwares 3D Studio (v. 4.0) funcionando no Sistema DOS e o 3D Studio MAX (v. 3.1). Para a construção das imagens e texturas foram utilizados o PhotoShop (v. 5.0) e o Painter Fractal Design

118 Segundo Lacan (1984), o matema \$ designa o sujeito barrado do significante, aquele sujeito que é representado por um significante para outro significante. Em Freud, corresponde ao sujeito da castração simbólica.

(v. 6.0). O Painter Fractal Design foi também utilizado para a geração de vários vídeos da hipermídia. Os restantes foram produzidos com o Studio da Pinnacle. A programação foi realizada com o programa de autoria da Macromedia, o Authorware (v 5.1). Na época do início do desenvolvimento do projeto (2001), esses softwares eram o que se poderia considerar como aplicativos de ponta em tecnologia de hipermídia.

Por outro lado, a criação de reticularidades conceituais deve ser também abordada. Além da estrutura já referida anteriormente do áudio como reticularidade, a estrutura de rede aberta se verifica na *Casa Filosófica* em inúmeros outros aspectos e momentos. Por exemplo, quando as inúmeras texturas renderizadas para as paredes da *Casa* se alternam dinamicamente com o caminhar do usuário pelo ambiente. A condição de ser do entorno é, assim, a de estar sempre lhe oferecendo um novo e diversificado ponto de vista.

Finalmente, no que concerne à programação reticular dos jogos de linguagem, Bairon faz uso do randomismo, possibilitado pelos componentes aleatórios de programação. Desse modo, o autor traz o elemento de “acidenta-

lização” para o universo sógnico, bem como joga com os fenômenos de probabilidade e improbabilidade dos eventos na hipermídia.

4. Análise do conceito *lexia* na hipermídia *Psicanálise e História da Cultura* segundo a classificação semiótica proposta por Santaella¹¹⁹

A hipermídia que passamos a analisar é um trabalho de Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry concluído e publicado no ano de 2000. Por se tratar de um trabalho bastante extenso, que discute 30 conceitos, possui 1358 páginas de hipertexto, 137 animações em 3D, 42 minutos de áudio e 47 vídeos, optamos por analisar somente um dos conceitos.¹²⁰

Para analisar o conceito de LEXIA, estando este em linguagem hipermídia, optamos como metodologia a análise das três matrizes da linguagem e pensamento, suas submodalidades e os cruzamentos entre as matrizes propostas por Lúcia Santaella (2001).

Além disso, por apresentar a hibridização de linguagens, de processos sógnicos, de códigos, de mídias e por a leitura se dar ao modo de uma *navegação*, faremos a análise seguindo o mote de um determinado percurso.

¹¹⁹ Esta análise foi realizada com a colaboração de colegas da disciplina “Semiótica Peirceana”, ministrada pela Profª Drª Lucia Santaella no 2º semestre de 2006, na PUC-SP, Brasil.

¹²⁰ Lucia Santaella, no cap. VIII de seu livro *Matrizes da Linguagem e do Pensamento*, tece comentários analíticos a respeito desta hipermídia como um todo.

Entrando no conceito LEXIA pelo mapa do labirinto, chegamos em um corredor: estar entre paredes, vendo ao fundo outras paredes e corredores, indica-nos, enquanto visualidade, que podemos seguir por diferentes caminhos, o que fica a seguir confirmado pelas várias possibilidades que a visualização do ícone do *mouse* anuncia, ao ser movimentado.

O elemento visual que nos leva a LEXIA é uma estrutura em rede que, se olhada de diferentes ângulos, forma tríades que se completam (portanto, genuínas) e outras que não se completam (degeneradas). As figuras triádicas, como podemos depreender de nossas leituras das categorias peirceanas, são universais e, portanto, pertencem a todo fenômeno. Em uma maior aproximação, percebemos serem essas reticulares e tridimensionais e, como tal, apelam para a tatilidade de nosso olhar.

Não podemos avançar em nossa análise visual sem antes atentarmos para a estrutura das paredes e do chão que compõem o labirinto, entorno que abriga os conceitos dessa hipermídia. As paredes são de tijolos, o material mais freqüentemente utilizado no mundo Ocidental para a construção de todo tipo de habitações/construções consideradas de maior segurança. Enquanto objeto dinâmico, os tijolos, sendo o resultante do barro após processo de queima, guardam em sua matéria-prima elementos básicos da natureza (terra e água). Quanto à cor, a maioria deles é de uma variedade de tons avermelhados e outros possuem cores mais escuras, indican-

do que foram produzidos de forma artesanal ou de forma a parecer artesanal. Da mesma forma, o tom esbranquiçado que representa o cimento que entremeia os tijolos apresenta irregularidades que estão a reproduzir a ação construtora humana, o que faz revelar, nesse signo, a marca do gesto.

Clicando na parede na qual se encontra a estrutura em rede, nós a visualizamos diminuindo de tamanho e, portanto, percebemo-la em um número maior de partes para, rapidamente, na seqüência, percebê-la novamente no tamanho anterior, compondo um movimento em dois segundos de diminuir e aumentar, de afastar e de aproximar. Curioso é que esse movimento na tela sugere um movimento contrário do corpo de quem com ela interage, ou seja, ao movimento de afastar-aproximar da estrutura na tela em relação a quem a olha, corresponde um movimento de aproximar-afastar desse mesmo corpo. Percebemos aqui o poder de imersão (Murray, 2003) dessa hipermídia e o sistema háptico (Santaella, 2001) se fazendo presente, já que nosso corpo como um todo tem a sensação interna de se mover.

Clicando o *mouse* na mesma parede, somos transportados a outra parede do labirinto na qual vemos lentamente uma cor escura surgir de determinado ponto mais ou menos central que, aos poucos, vai ganhando forma até revelar-se como a figura de uma célula nervosa. Da pura qualidade, numa clara experiência de primeiridade, passamos à experiência de uma forma figurativa de tipo

“registro por convenção”. Neste tipo de experiência, o que se destaca são existentes da realidade física, tanto micro como macroestrutural. Seria “registro por convenção” pelo fato de a experiência estar determinada pelo objeto que ela indica (registro), mas também por certas regras e normas de representação (convenção) figurativa.

O signo icônico que olhamos é o objeto imediato de nossa análise, enquanto a célula nervosa (neurônio) que compõe nosso cérebro, o objeto dinâmico. Leves manchas e sombras acompanham essa representação: detalhes quase imperceptíveis mas que, após algumas passadas do *mouse* pela mesma parede, vão ficando mais visíveis aos nossos olhos. Ou seja, é somente a experiência posterior que irá significar alguma parte da experiência anterior (conceito de *après coup* em Psicanálise). Da mesma forma, uma mancha que vemos surgir no canto inferior direito de quem olha vai aos poucos se transformando em uma figura humana masculina.

Em uma segunda passada do *mouse* por sobre a parede, a figura masculina agora fica clara e percebemos que, como fundo da mesma, aparecem linhas retas verticais em cor clara, circundadas por linhas pretas que sugerem uma qualidade de sentimento de austeridade e, como interpretante imediato, pensamos serem livros. Quanto à figura masculina, é Roland Barthes e, sendo este um intelectual, temos como interpretante lógico uma convicção de que realmente são livros. Barthes vem acompanhado da grafia Lexia, e

esta proximidade física já vai sugerindo uma afinidade entre Barthes e o conceito de lexia. Passamos a analisar mais especificamente a matriz sonora que encontramos na navegação do conceito LEXIA.

Logo ao entrarmos no conceito LEXIA (um dos corredores do labirinto), ouvimos repetidamente o conceito dado pelos autores ao termo lexia. Já nesse início, a matriz sonora funde-se com a verbal e se ouve: “Lexia são ligações de textos com outros textos” repetidamente seis vezes. A cada vez que a frase é dita, parece que surge de um diferente lugar de um dado espaço (mais próximos e mais distantes do ouvinte) e assim percebemos que esta linguagem sonora verbal carrega consigo também uma matriz visual; construímos imagneticamente esses pontos equidistantes de onde partem as falas e traçamos linhas de conexões entre elas.

Estando em frente à estrutura reticular, a mesma voz *over* anterior (masculina) diz: “A ruptura dos nexos”. Essa frase é dita com um espaçamento entre a primeira e a segunda sílaba da palavra ruptura (rup-tura), constituindo-se, dessa forma, em ato, a experiência de ruptura do próprio dizer. Também nesse momento as matrizes da linguagem sonoro-verbal constroem uma imagem que atinge nosso sentido háptico.

Acompanhando o rápido movimento das telas em transformação, o que em si mesmo já possui uma sonoridade dada pelo movimento, ouvimos uma seqüência de palavras já

ditas anteriormente, mas agora em uma nova composição sonora. Acrescem-se nesse momento ecos e sobreposições, que vão assim constituindo o próprio conceito de *lexia*, ou seja, as ligações de um texto com outro texto. Por fim, ecoa e reverbera a frase: “Mudanças verdadeiramente revolucionárias”. A matriz sonora reforça nesse momento a representação visual e gestual da semiose, alertando que a “ruptura dos nexos” traz “mudanças verdadeiramente revolucionárias”.

Realizado esse percurso, surge um objeto a girar no canto inferior direito, ocupando o mesmo espaço reservado à figura de Barthes. Como a imagem de Barthes é acompanhada de uma estante de livros, interpretante dinâmico anteriormente citado, esse objeto a girar é a figura de um livro que está a nos sugerir algo. Por ser a única imagem a se movimentar nesse momento da navegação, acaba *falando* conosco, apresentando também uma linguagem sonora. Sugere-nos, pelo seu girar sobre si mesmo, como pura qualidade de movimento, que há algo aí para ser encontrado. Clicando sobre a imagem do livro (um ícone, em função da similaridade que apresenta em relação a seu objeto dinâmico), acessamos a matriz verbal escrita mais evidente dessa hipermídia: seu hipertexto.

A tela do hipertexto é rica em figuras tridimensionais que exercem a função sígnica de índices. Das seis imagens que visualizamos, uma delas está sempre a se transformar, de esfera em uma estrela de seis pontas e vice-versa. Outra delas (uma espécie de anel), ao passar

do *mouse*, gira lateralmente sobre si mesma. Duas outras se iluminam ao passar do *mouse* (corredor do labirinto e a imagem de uma estátua de uma *fênix*). Outras duas são fitas de Moebius com a torção em pontos diferentes e posicionadas nas extremidades superiores da tela entre a palavra NAVEGAÇÃO.

A figura em anel, para os conhecedores da topologia proposta pelo psicanalista Jacques Lacan, será reconhecida como um toro, figura trabalhada bidimensionalmente e verbalmente pelo psicanalista e que, nessa hipermídia, ganha a representação tridimensional, facilitadora da compreensão do circuito da demanda e do desejo. Nesse índice que, como tal, indica que nos remeterá a um outro lugar, encontramos também um ícone que produz como interpretante a idéia de que sugerirá por onde anda nosso desejo ou, como pudemos constatar, por quais páginas já navegamos.

A figura que se transforma, literalmente alterando sua forma, possui essa característica icônica como a que mais se destaca. Ao que ela nos levará? Precisamos clicar para saber: levar-nos-á ao sistema de busca de palavras ou frases dessa hipermídia, reveladora de nossa ação de pesquisa no caminho da produção de conhecimento. Talvez, uma verdadeira transformação desse leitor imersivo.

A imagem do corredor ao ser percorrido em rápidos movimentos nos sugere pressa, talvez um atalho em linha reta nesse labirinto (no qual não é difícil nos perdemos) e que nos levará de volta ao mapa do Labirinto.

5. Análise da hipermídia *Der Sandmann* e outros PTCC (TMD-PUC-SP)¹²¹, segundo a análise de processo proposta por Cecília Almeida Salles

Trata-se de um trabalho apresentado por um grupo de alunos do curso *Tecnologias e Mídias Digitais*, da PUC-SP, como atividade de conclusão de curso. Como é comum que aconteça nesses casos, a hipermídia que aqui analisaremos não está concluída, aspecto que não prejudica nossa tarefa, já que nosso enfoque recairá sobre o processo de produção dessa obra. Além disso, o conceito de obra para Cecília Almeida Salles¹²² se expande para quem do produto final; faz parte da obra seu processo de produção e o produto resultante, que não deixa de ser apenas uma das possibilidades de resultado.

O grupo deu início às reflexões em torno do TCC, tendo como interesse o trabalho com alguma obra literária, neste caso, o conto *Der Sandmann*, escrito por Ernst Theodor Amadeus Hoffmann¹²³. Escolheram para tal o formato de um *game*, no qual seria realizada uma releitura do conto, pois desejavam o “enorme desafio” de “desenvolver uma linguagem narrativa para o ciberespaço” (Gonçalves et al, 2006, p. 5).

Para realizar esse *game*, primeiramente o grupo leu o conto *Der Sandmann* e outros tantos textos relacionados ao mesmo, além de *O Estranho* de Freud, texto no qual se comenta esse conto de Hoffmann.

Para facilitar a realização do roteiro do *game*, utilizaram uma metodologia que fragmentava o conto em ambientes, personagens e as relações entre esses, fatos e elementos. Chama nossa atenção essa forma de organização que parece ser uma prática bastante comum no meio literário, mas nem tanto nos produtores de hipermídia. Portanto, o grupo estaria levando uma prática da literatura para o campo da produção de hipermídia. Ao listar as personagens, agrega à lista as características pelas quais são descritas e adjetivadas no conto - a personagem Clara, por exemplo, tem em sua lista: noiva de Natanael; parente distante; foi acolhida pela mãe de Natanael; criança alegre inocente; coração doce e profundamente feminino; inteligência lúcida e sagaz; olhos claros; sorriso delicado e irônico; etc.

A fragmentação do conto em seus diversos ambientes foi realizada por meio de desenhos na forma de rascunhos de plantas baixa. Tivemos acesso a cinco plantas, realizadas

121 PTCC refere-se à Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso; TMD é a sigla do curso de graduação em Tecnologias e Mídias Digitais da PUC-SP.

122 Esta idéia da autora foi explicitada em suas aulas no programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, durante o 1º semestre de 2007, das quais participamos.

123 A leitura desse conto pelo grupo foi realizada a partir da publicação em Calvino (2004).

em papel vegetal (1mx0,50, sulfite 1mx0,50, folha A2 e A3), ou seja, materiais utilizados por desenhistas e pessoas que valorizam seus desenhos.

Como nos foi possível perceber, em muitos desses desenhos, os alunos acrescentaram não somente o nome dos ambientes, mas também listas numeradas de forma hierárquica, com os nomes dos ambientes a serem construídos em 3D, os objetivos do jogo para o jogador, elementos de sua jogabilidade. Alguns objetos também são destacados como devendo estar presentes nos ambientes: um piano na casa de Spallanzani; barômetros e óculos na casa de Coppelius; tubos de alquimia no escritório do pai de Natanael e na casa de Coppelius; etc.

Tendo terminado o roteiro, houve o planejamento do fluxograma de navegação e interação do *game* e, na seqüência, a escolha das tecnologias que seriam utilizadas para atingir os efeitos desejados.

Percebe-se aqui o que já foi observado por Salles (2006) em diversas análises de processos de artistas.

Nos documentos de processo são encontrados resíduos de diversas linguagens. Os artistas não fazem seus registros, necessariamente, na linguagem na qual a obra se concretizará. Ao acompanhar diferentes processos, observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento tradutório. Trata-se, portanto, de um movimento de

tradução intersemiótica que, aqui, significa conversões, ocorridas ao longo do percurso criador, de uma linguagem para outra (Salles, 2004, p. 114).

Ao lerem o texto de Freud, depreendemos que Ihes chamou atenção a observação do psicanalista de que o episódio de Olímpia é tratado “com um leve toque de sátira pelo autor para ridicularizar a idealização que Natanael faz de sua amante” (Gonçalves et al., 2006, p. 12). Esse elemento observado vê-se presente, quando da opção da voz da personagem Olímpia: a caricatura de um autômato, quase sem nenhuma linguagem verbal e que somente diz “Ah”, como no conto de Hoffmann. Clara, noiva de Natanael, por sua vez, apresenta uma fala articulada de forma a denotar serenidade/racionalidade, por vezes beirando a uma afetação chorosa, quase o que poderíamos definir como uma “boneca dengosa”. Transparece nessa escolha da voz de Clara um elemento de automatização da personagem, caracterizando a comparação que Natanael fez de Clara, em um momento de raiva. Na monografia lemos: “É Natanael. Ele insiste em suas estranhas idéias, suas tolices. Ele chegou a me comparar a um autômato!”; e, na publicação do conto lida pelos alunos, Natanael fala para Clara: “Um amaldiçoado autômato sem vida, isso é que tu és!” (2004, p. 66).

Nas falas de Natanael, há o efeito de reverberação, lembrando um efeito de eco: algo como estar em dois lugares ao mesmo tempo. Talvez o elemento que extraem de

Freud, quando escreve sobre a percepção de uma realidade objetiva e de uma realidade imaginária, os tenha levado a esta opção.

Além das leituras referidas, o grupo de alunos participou ainda de um seminário performático realizado em setembro de 2006 no TUCA (PUC-SP), ministrado pelo professor de Antropologia Cultural da Università di Roma La Sapienza, Massimo Canevacci, e a artista da área de dança contemporânea Scheila Ribeiro. A importância desse seminário para a concepção da hipermídia resultou em sua inclusão na gravação do DVD-ROM do *game*, bem como na criação do espaço do *Mercado*, estando presente o conceito de “corpo como mercadoria” utilizado por Canevacci.

Nesse ponto, dados os exemplos que arrolamos, podemos afirmar esse movimento autoral de realizar escolhas e decisões, a partir de conhecimentos e informações, adquiridas no processo de aprendizagem para a produção dessa hipermídia. Portanto, concordamos com a concepção de autoria de Salles (2006, p. 150) que, ao apoiar-se em Morin e em Colapietro, pensa um sujeito situado dialogicamente na cultura e “um ser profundamente incrustado em seu tempo e espaço”. Salles recolhe, nesse mesmo livro, a citação de Calvino (1990) na qual este

situa o sujeito como uma combinatória de experiências, informações, de leituras e de imaginações. Nas palavras de Salles (2006, p. 151) encontramos uma compreensão de Calvino que afirma que, para si, “por um lado, a multiplicidade de interações não envolve absoluto apagamento do sujeito; ao mesmo tempo, o próprio sujeito é múltiplo” e, na seqüência, uma compreensão de Colapietro (1989) de que, para si, o sujeito “é distinguível, porém, não separável de outros, pois sua identidade é constituída pelas relações com outros”. Portanto, um sujeito se faz a partir do Outro¹²⁴, como citou o psicanalista Jacques Lacan, em diversas passagens de seu ensino nos Seminários.

Um outro aspecto que fica muito evidente nessa produção hipermidiática é a vasta pesquisa por objetos, cujas espécies foram arroladas na fase de elaboração do projeto, formando um grande banco de dados digital. Encontramos uma grande quantidade de fachadas de prédios, de janelas, portões, texturas de paredes, texturas de madeiras, etc., elementos necessários para a construção de objetos 3D (casa de Natanael, prefeitura, universidade, etc.), presentes no *game*.

De acordo com Bairon¹²⁵, ter um banco de dados bem elaborado e com grande quantida-

124 O conceito de *Outro* em Lacan é entendido como a linguagem em ação, viva entre os falantes. É a totalidade do código de uma determinada língua ou cultura.

de de materiais é uma necessidade para a produção em linguagem hipermidiática e um dos primeiros passos para sua realização. Lembra ainda Bairon que a quantidade varia com a extensão do projeto e tem relação também com o quanto já sabemos do que queremos buscar. Percebemos, ainda, que escolhas vão sempre feitas no executar do trabalho, talvez nem sempre de forma consciente, mas que vão dando a cada hipermídia um determinado estilo.

Dada a complexidade da hipermídia, sua produção exigirá ocupar-se de diversas matrizes de linguagem (Santaella, 2001), sendo a sonora uma delas. Nesse aspecto, o grupo descobriu, por meio de suas pesquisas na web, alguém que havia composto uma música intitulada *The Sandman*. Foi assim que Paulo Machado, ao ceder sua composição para utilização nesse *game* e áudios do próprio conto na voz de Natanael Martins Ribeiro, tornou-se um dos colaboradores do projeto. A busca de informações na web, na fase de construção da hipermídia, foi freqüente, e percebemos ser bastante usual essa via de pesquisa entre os produtores de hipermídia, dada a quantidade de informações disponibilizadas e o acesso a trabalhos que, sem ela, dificilmente se conheceriam.

As colaborações, entretanto, se estenderam a muitos professores dos alunos: além do orientador, contaram com a colaboração

de outros tantos professores, cada um em alguma especificidade.

A autoria em colaboração, segundo Landow (1997), mesmo não sendo um privilégio da hipermídia, nela se explicita. Hipermídia, portanto, não tem autores no sentido tradicional e a solução de muitos que trabalham com esse tipo de produção é nomear, por exemplo, quem coordenou o projeto, quem modelou os objetos 3D, de quem foi a concepção do áudio e assim por diante. Esse grupo de alunos não fez essa distinção formal pública nas atividades que cada um deles realizou, mas a distinção de acordo com as habilidades e ferramentas que cada um domina é comum, como já pudemos constatar, acompanhando outros trabalhos.

Um exemplo dessa situação é a informação que colhemos, via entrevista por correspondência eletrônica, com um integrante de um outro grupo de TCC, do mesmo ano, cuja hipermídia intitulou-se *Brasil Arquivado*:

Definimos que uma pessoa seria líder de pesquisa, outra de 3D, outra de programação e outra de sons, de acordo com o que cada um sabia melhor, e que todas as finalizações seriam decididas em grupo. Ainda que essa fosse a melhor maneira de se realizar o projeto, a parte mais técnica do projeto era difícil de ser dividida e, portanto, 2 dos alunos do grupo acabaram pesquisando muito

mais para não sobrecarregar quem faria o 3D e a programação (Venâncio, 2007).

Nessa mesma correspondência, Jonatas Venâncio refere que inicialmente pesquisaram na internet, com o objetivo de encontrar informações que os fossem ajudando a pensar em uma história (ficção e realidade) para ser a base do trabalho: “Depois disso, fomos a palestras, compramos livros, o André chegou a entrar em um curso que falava sobre ditadura e começamos a descobrir muitas coisas sobre o período (...)” (Venâncio, 2007).

Mesmo com muitas informações, a dificuldade para desenvolver um roteiro para o *game* que se propunham a realizar, bom o bastante, segundo Jonatas, para envolver o jogador, se impôs. A decisão tomada para sair do impasse criado foi a mesma detectada por Salles (2006), em alguns artistas, quando frente a limitações técnicas: a utilização de alternativas, no caso o que chamaram de *docu-game*¹²⁶ e que definiram como “uma hipermedia documentário que tivesse navegação e interação semelhante a de um *game*” (Venâncio, 2007 [entrevista]). A mente desses alunos pensou em um *game*, mas na ação de realizá-lo surgiu outra possibilidade, não somente pela limitação sentida pelo grupo em elaborar uma narrativa, mas também pela farta documentação que já possuíam. Acreditamos, pensando com Peirce, que foi como

se o próprio material colhido (sua materialidade) se impusesse ao processo.

No processo de criação/produção do TCC *Brasil Arquivado*, houve alterações do projeto inicial (fase de elaboração do projeto) que, segundo o grupo, não conseguiram perceber antes de iniciar a construção da hipermedia: “Durante esse processo algumas coisas que havíamos definido acabaram sendo alteradas, mas [isso é] coisa normal que não se pode evitar e que visa melhorar ou se adequar a problemas que não conseguimos perceber antes” (Jonatas, 2007). Parece-nos ser isso o que Salles chama de *movimento fá-lível com tendência*. Por mais que planejem algo *a priori*, é no processo de sua execução que possibilidades surgirão e decisões terão de ser tomadas.

Os documentos de processo, que são definidos por Salles (2004, p. 17) como “índices desse processo”, são por ela considerados a forma física através dos quais os fenômenos mentais se manifestam. Desempenham, ainda, para a autora, os papéis de armazenamento e de experimentação. Esses documentos são vestígios, verdadeiros gestos que, ao repetir-se, deixam aflorar teorias sobre o fazer de cada obra. Procuramos em nossa análise dos documentos a que tivemos acesso ter um olhar desses gestos em movimento, procurando perceber os nexos entre um

¹²⁶ Esse conceito ainda não está definido na wikipédia, mas na web está relacionado a novas mídias.

documento e outro. Percebemos a necessidade de uma aprendizagem desse olhar, que estamos tentando realizar, e percebemos também que o tempo do olhar é importante para aguçar nosso campo perceptivo. Como na frase de Luis Mello (*apud* Salles, 2004, p. 51), “há um tempo de adaptação com o outro para saber como jogar com ele”, percebemos que é preciso exercitar o olhar fenomenológico para trabalhar com *análise de processo*.

6. Considerações finais

Propomos uma reflexão que encerre estas análises, tendo como finalidade ajudar quem nos acompanha a compreender o que foi possível desenvolver até ao momento.

Pensando a hipermídia como uma nova linguagem para o meio acadêmico, observamos que a produção *A Casa Filosófica* teve a possibilidade de ser pensada a partir dos desenvolvimentos técnicos e conceituais, nascidos de um pensar que diagnosticou a modernidade (Nietzsche), que se perguntou pelo sentido do Ser (Heidegger), que situou a linguagem como um jogo aberto de possibilidades (Wittgenstein) e reencontrou a verdade na arte (Gadamer). Nesse sentido, seguindo uma reflexão de Vattimo (2002), uma hipermídia que abarque esses conceitos é uma linguagem comunicacional que, ao dirigir-se para a mobilidade do simbólico e ao vivê-la como um modo de manifestação como outros tantos possíveis, aponta para uma oportunidade no que diz respeito à produção de conhecimento.

No relato do grupo de TCC que trabalhou em *Brasil Arquivado*, verificamos que a preocupação com os elementos técnicos da programação ocorre posteriormente a toda uma pesquisa temática (bibliográfica e documental) e à formação de banco de dados. Esses fazeres indicam que, para esses grupos, o mais importante da técnica não é o técnico, indo ao encontro do que pensa Heidegger.

A hipermídia, enquanto fazer, ao considerar as noções de jogo (liberdade, risco, regras surgem no jogo, jogo que se exercita do jogar - interatividade), de jogo de linguagem (e sua não-linearidade), do desejado encontro entre estética e conceito (ou forma e conteúdo), da idéia de reticularidade (tomando a noção de rede de significantes), a noção de significante (com seus sucessivos deslocamentos), o aleatório (randomismo), a produção de forma colaborativa, etc., mostra-se como uma possibilidade interessante para a produção de conhecimento. Como aprendemos com Vattimo (1993, p. 16-17), “[v]iver neste mundo múltiplo [da pós-modernidade] significa fazer [a] experiência da liberdade como oscilação contínua entre pertença e desenraizamento”.

Quando procuramos realizar uma análise semiótica baseada na teoria geral dos signos, constatamos que a hipermídia *Psicanálise e História da Cultura* possui características que a classificam como de tipo conceitual, ou seja, de acordo com Santaella (2001), feita para a produção e transmissão de conhecimentos teórico-cognitivos, o que vai ficando cada vez mais claro quanto mais

avancamos pelo seu hipertexto. Sendo uma linguagem sintética (digital), parece a todo instante querer nos lembrar da proximidade com os objetos do mundo físico (livros, figura humana) em uma ação de extensão do virtual ao mundo real. Certamente não é uma hipermídia para um público que visa o puro entretenimento, tampouco é dirigida para iniciantes nos temas tratados. Exigirá esforço de seu leitor, não maior nem menor do que o inevitável esforço que toda aprendizagem requer. Entretanto, os elementos estéticos que essa hipermídia dispõe, por estarem em comunhão com elementos conceituais e teóricos, produzem o tão desejado equilíbrio entre arte e ciência.

Elementos encontrados em nossa análise do conceito LEXIA, como sobreposições de imagens, sobreposições e reverberações sonoras, *jogos de linguagem* com as imagens e sons, vão produzindo em nossa mente associações de idéias (por meio dos processos de similaridade e contigüidade) que mostram em ato o próprio conceito de LEXIA.

Não podemos deixar de lembrar que o entorno onde esse conceito habita é um labirinto e, como tal, dá-se à experiência de perder-se e encontrar-se, em uma seqüência de sentimentos de expansão (provocada pela aceleração na produção de signos) e de retorno a um centro sem centro, possibilitado pelo mapa do labirinto que orienta a navegação, quando a sensação de estarmos perdidos torna-se insuportável. Temos com o labirinto o conceito de mapa-desígnio (San-

taella, 2001) que surge como ícone de uma experimentação de navegação com características diagramáticas (portanto verbais), ou seja, que cria relações na constituição desse objeto de conhecimento.

Na metodologia de pesquisa da análise de processo, “não está implícita (...) uma proposta de ordenação ou oferecimento de uma cronologia da criação” (Salles, 2004, p. 22). Sua proposta é apresentar, a partir de observações, os aspectos envolvidos em processos criadores. Em seu livro *Gesto Inacabado*, Salles refere que o que pretende é oferecer uma “possibilidade de se olhar para os fenômenos em uma perspectiva de processo” (2004, p. 23). Há, aí, uma suposta pergunta: é possível propor uma metodologia para a criação? Encontramos em Salles (2004, p. 53) uma observação de que a despeito de predominâncias de um ou outro elemento, em determinados momentos do processo, “o ato criador nunca se desenvolve, exatamente, do mesmo modo”.

Vimos nesse texto algumas formas de analisar hipermídia e algumas reflexões em torno do estabelecimento de metodologias para sua produção. Percebemos que já existem algumas classificações e propostas que podem nos orientar na produção e avaliação de hipermídia. Essas classificações e propostas são resultantes da seqüência de etapas/gestos realizada por cada pesquisador ou de suas observações do fazer de produtores de hipermídia e de produções nessa linguagem. Encontramo-nos em um momento em que

os realizadores de hipermídia procuram organizar um fazer que foi começando sem muito dele se saber (como todo novo conhecimento), em um momento em que se tenta entender o que vem sendo realizado e em que se procura compreender e dar um estatuto institucional a essa nova linguagem. É nesse sentido que entendemos a importância de se pensar em metodologias para sua produção/avaliação, e não por uma necessidade de colocar limites nessa linguagem que sempre aponta para a abertura de sentidos. Fazemos questão de manter a pluralidade de visões quando falamos em “metodologias”, pois acreditamos que a manutenção de formas diferentes desse fazer é fundamental para a própria produção do conhecimento em hipermídia. E, ainda, por entendermos que as metodologias servem aos objetos/sujeitos das pesquisas e, portanto, terminada a pesquisa, podem ser descartadas na medida em que já cumpriram sua função. Frente a uma nova pesquisa/produção, voltaremos a nos perguntar a respeito da metodologia adequada ao fenômeno que investigaremos¹²⁷.

Referências

1. LIVROS

- BAIRON, S. & PETRY, L. C.** (2000). *Psicanálise e História da Cultura*. Caxias do Sul/São Paulo, EDUCS/MacKenzie.
- BAIRON, S.** (2002). *Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia*. São Paulo, Futura.
- . (2006). Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital. In: *Cibertextualidades*, 1, Porto, Ed. Universidade Fernando Pessoa, pp. 53-106.
- BUGAY, E. L. & ULBRICHT, V. R.** (2000). *Hipermídia*. Florianópolis, Bookstore.
- CALVINO, Í., ed.** (2004). *Contos fantásticos do século XIX: o fantástico visionário e o fantástico cotidiano*. São Paulo, Companhia das Letras.
- COTTON, B. & OLIVER, R.** (2000). *Understanding Hypermedia*. London, Phaidon.
- GADAMER, H.-G.** (1997). *Verdade e Método. vol. I*. Petrópolis, Vozes.
- HEIDEGGER, M.** (2001). *Introducción a la filosofía*. Trad. Maria do Carmo Tavares de Miranda. Madrid, Ed. Cátedra Universitat de València.
- . (1969). *Da experiência do pensar*. Trad. Maria do Carmo Tavares de Miranda. Porto Alegre, Globo [1954].
- LACAN, J.** (1984). *Séminaire 12. Problèmes cruciaux pour la psychanalyse ou Les positions subjectives de l'être*. [1964-1965]. Paris. Publication Ed. Piranha
- LANDOW, G.** (1997). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Trad. Patrick Ducher. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.
- MURRAY, J.** (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP.
- SALLES, C. A.** (2004). *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. São Paulo, Anablume/

¹²⁷ Essa forma de situar a metodologia indica relações de proximidade com a metodologia psicanalítica freudo-lacaniana, a qual estabelece que, para cada análise, há de se reinventar o próprio método psicanalítico.

FAPESP.

----. (2006). *Redes de Criação: construção da obra de arte*. Vinhedo/São Paulo, Ed. Horizonte.

SANTAELLA, L. (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo, Palus.

----. (2000). *A Teoria Geral dos Signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo, Pioneira.

----. (2001). *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo, Iluminuras.

VATTIMO, G. (1993). *A Sociedade transparente*. Lisboa, Relógio D'Água.

----. (2002). *O Fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. São Paulo, Martins Fontes.

VIEIRA, J. de A. (2006). *Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza, Expressão.

WITTGENSTEIN, L. (1987). *Tratado Lógico-filosófico*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.

----. (1987). *Investigações filosóficas*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.

2. SITES

TORRES, R. (2005). *Mapa das e-Textualidades*. Disponível em <http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html>. [Consultado 20/06/2007].

3. ENTREVISTAS

SAMARIA, C. (2007). *Entrevista concedida a Arlete dos Santos Petry*. São Paulo, 17 jan. 2007.

VENÂNCIO, J. (2007). *Entrevista concedida a Arlete dos Santos Petry*. São Paulo, 23 fev.2007.

4. TRABALHOS EM HIPERMÍDIA ANALISADOS

BAIRON, S. (2004). *A Casa Filosófica*. Cópia Segurança em DVD-ROM de 04 jan. 2004.

BAIRON, S. & PETRY, L. C. (2000). *Psicanálise e História da Cultura*. CD-ROM.

GONÇALVES, J. et al. (2006). *Der Sandmann: Adaptação de um conto literário para hipermissão por meio de uma visão interdisciplinar*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. DVD-ROM.

VENÂNCIO, J. et al. (2006). *Brasil Arquivado*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. DVD-ROM.

SAMÁRIA, C. et al. (2006). *O enigma do Brasão*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. DVD-ROM.