

# **A Dança das linguagens na web: critérios para a definição de hipertexto**

**Antonio Carlos Xavier (Nehte/UFPE)<sup>1</sup>**

**RESUMO:** A Internet parece ser a mais revolucionária invenção dentre a avalanche de inovações tecnológicas dos últimos trinta anos. Sofisticados programas de navegação permitem-lhe a mescla de linguagens (verbal, visual e sonora) apresentadas simultaneamente ao internauta. Os objetivos deste ensaio são dois: discutir um conjunto de parâmetros para definir o hipertexto e assim evitar confusões terminológicas, tais como: tomar hipertextualidade por intertextualidade, e considerar a deslinearidade como característica exclusiva do hipertexto. Outro objetivo é apontar a necessidade dos internautas compreenderem relativamente bem as regras dos jogos de linguagem que viabilizam sua incursão produtiva na rede. A natureza enunciativa híbrida do hipertexto possibilita uma experiência inédita ao internauta que, diante das diversas linguagens que dançam na tela do computador, precisa aprender a jogar com tais linguagens para não patinar no labirinto hipertextual da web.

**PALAVRAS-CHAVE:** Linguagem, internet, hipertexto, deslinearidade, hiperleitor

**ABSTRACT:** The internet is perhaps the most revolutionary invention among the avalanche of technological innovations from the last thirty years. Sophisticated navigation programs allow a mix of languages (verbal, visual and sonorous) presented simultaneously to the users of the web. The objectives of this paper are two, in fact: to discuss a set of parameters to define hypertext and, thus, avoid confusion of terms, such as: assume hypertextuality as intertextuality, and consider the lack of linearity as an exclusive characteristic of the hypertext. The other objective is to point out the needs of the users to understand relatively well the rules of language games that makes it viable their productive incursion in the web. The hybrid enunciative nature of the hypertext permits a unique experience to the user that, before so many languages that dance on the computer screen, needs to learn how to play with such languages in order to avoid falling into the hypertextual labyrinth of the web.

**KEY-WORDS:** Language, internet, hypertext, deslinearity, hyper-reader

## **0. Introdução**

Talvez hoje não seja mais tão necessário convencer os acadêmicos e estudiosos das ciências humanas sobre a necessidade de desenvolver mais pesquisas que tenham como tema os novos comportamentos lingüísticos, cognitivos e sociais manifestos pelos usuários da Internet. Isto porque, depois de 10 anos da chegada da grande rede ao Brasil, a persistência heróica de alguns pesquisadores para levar adiante projetos sobre o tema e o aumento vertiginoso de usuários desta mídia se tornaram fortes argumentos para superar a resistência de muitos intelectuais. O mal-estar que o tema causava em alguns estudiosos, inclusive lingüistas, diminuiu notadamente. O aumento da adesão de pesquisadores ao

---

<sup>1</sup> Professor Titular-Livre de Linguística no Depto. de Letras da UFPE. Conferência apresentada no VIII Congresso Internacional de Linguística da Abralín, 2007, na UFMG, Belo Horizonte, MG.

tema tem permitido um avanço considerável na produção de conhecimento sobre o que é e como tem sido a prática linguageira mediada pela Internet.

Não se pode mais negar o fato de que a Internet não é só mais uma nova mídia figurando entre as demais já criadas ao longo da história da inteligência humana. Ela é a mais revolucionária invenção dentre a avalanche de inovações tecnológicas das últimas três décadas com reflexos mundiais.

Um estudo da ONU, intitulado *Digital Life 2006*, visando observar o impacto das tecnologias no comportamento das sociedades, constatou que a Web já é a mídia mais consumida entre usuários com até 54 anos de idade em todo o mundo. Os dados foram divulgados em dezembro de 2006 pela União Internacional de Telecomunicações<sup>2</sup>.

De acordo com o estudo, o aumento no consumo da mídia digital reflete a ampliação das conexões por banda larga, que quintuplicaram em apenas três anos, com destaque para o impulso da banda larga móvel em 2004. Já em 2006, o total de conexões rápidas em todo o mundo chegou a 277 milhões, com 166 países dispostos do serviço, sendo a maior concentração na Ásia (41,2%)<sup>3</sup> e na América (32,2%). No Brasil, a entrada da banda larga aumentou para 20 horas semanais o tempo médio de navegação dos internautas brasileiros.

A pesquisa revelou ainda que houve mudanças significativas no perfil de uso de computadores - ao invés dos antigos computadores centrais, a partir dos quais diversos usuários usavam a mesma máquina, o setor de Tecnologia de Informação atualmente chega a registrar diversos microcomputadores para apenas um usuário. Já são mais de 100 bilhões de páginas indexadas com mais de 170 países em rede.

Todavia, o objetivo deste ensaio não é o de convencer e estimular lingüistas e educadores em geral a pensarem em projetos de pesquisa sobre o tema linguagem e internet. Isto é fato, é preciso fazê-los o quanto antes, pois ignorá-los é correr o risco de cair na obsolescência tecnocientífica. Este trabalho busca, pois, apresentar e discutir parâmetros para definir hipertexto, a fim de percebê-lo como tecnologia enunciativa fundamental pelo qual passam as diversas linguagens humanas criadas ao longo do tempo, bem como pretendemos alertar a comunidade científica para as implicações cognitivas, sociais e pedagógicas do modo de enunciação digital que emerge no hipertexto.

É também nossa pretensão refutar as imprecisões terminológicas que têm surgido ultimamente em alguns trabalhos publicados em revistas e livros brasileiros. Alguns

---

<sup>2</sup> [http://computerworld.uol.com.br/comunicacoes/2006/12/04/idgnoticia.2006-12-04.2620009640/IDGNoticia\\_view](http://computerworld.uol.com.br/comunicacoes/2006/12/04/idgnoticia.2006-12-04.2620009640/IDGNoticia_view)

<sup>3</sup> Em Hong Kong é possível acessar a rede a 1 gigabyte por segundo (1,04 milhão de Kbps), o suficiente para baixar um dvd em 30 segundos. A banda larga poderá ser substituída por fibra ótica. Ela comprime bits e bytes em microtubos de vidro, na forma de ondas de luz. O sistema de conexões óticas já tem 3 milhões de usuários em 7 países (EUA, França, Itália, Holanda, Suécia, Japão e Coreia). A velocidade, por enquanto, fica em 100 Mbps (12 vezes mais que a melhor conexão no Brasil que é de 8 Mbps).

equívocos têm se instaurado, em geral, por razões teóricas bem específicas. São elas: 1) a confusão que alguns acadêmicos têm feito entre o conceito de hipertextualidade com o de intertextualidade; 2) o superdimensionamento do fenômeno da não-linearidade ou deslinearidade conferida ao hipertexto por alguns estudiosos mais entusiastas com o tema, como se essa fosse uma de suas características exclusivas e não uma estratégia intrínseca ao processamento cognitivo da leitura em qualquer suporte. 3) Há também quem postule que todo texto é um hipertexto em oposição aos que defendem que todo hipertexto pode ser textualizado, mas nem todo texto é um hipertexto. 4) Hipertexto seria, na opinião de alguns, apenas uma nova forma de circulação de textos; e por último, 5) encontra-se quem diga que a maior vantagem do hipertexto ainda é obter um melhor conhecimento do que seja um texto.

As razões que sustentam essas posições serão aqui debatidas. Antes, faz-se necessário explicitar as bases técnicas e epistemológicas que dão suporte aos posicionamentos adotados neste trabalho.

## **1. As Bases Epistemológicas**

Como se sabe, as línguas naturais são heterogêneas, variadas, variáveis, indeterminadas, sociais, históricas, situadas e interativas. Essas características tornam-nas fundamentais na constituição das sociedades, pois os indivíduos delas dependem para compreender sua condição de ser no mundo e estabelecer sua relação com o outro de modo satisfatório para todos os envolvidos no processo interacional. Enquanto ferramentas de mediação entre interlocutores, as línguas naturais permitem que a verbalização de idéias bem como sua socialização no espaço e no tempo sejam realizadas na modalidade oral ou ancoradas graficamente em suportes de papiro, pergaminho, papel ou página digital.

No entanto, a construção de sentido, nas línguas naturais, não se dá de forma direta ou transparente, mas de modo complexo. Esse laborioso processo leva em consideração uma atmosfera situacional permeada de fatores tais como tempo e lugar, bem como outros constituintes envolvidos diretamente na produção e interpretação do dito que dizem respeito a quem diz, o que diz, como diz e para que diz o que quis dizer.

### **Do jogo da linguagem para “o jogo com as linguagens”**

Na segunda fase de suas reflexões filosóficas sobre a natureza da linguagem, Wittgenstein passou a postular a função constitutiva da linguagem natural no raciocínio humano e nas formas de sua existência e organização social. Para Wittgenstein (1953), o mais fascinante da linguagem é sua capacidade plástica de mudar de sentido conforme o uso que dela se fizer. Ele afirma que: *“As palavras só adquirem significado no fluxo da vida; o signo, considerado separadamente do fluxo de suas aplicações, parece morto, sendo o uso seu sopro vital”* (1953, p.43). Segundo ele, o ‘significado’ de um signo é a soma das regras que determinam seus “lances” possíveis. Defende que não cabe aos filósofos da

linguagem indagar sobre os significados das palavras, mas sobre suas funções práticas que são muitas e variadas.

Assim, diante desta pluralidade de funções que a linguagem pode assumir na vida cotidiana, pareceu razoável ao filósofo vienense conceber o funcionamento da linguagem comparativamente ao dos jogos. O ponto em comum para a analogia é a existência de regras que guiam ambas as atividades. A linguagem seria, então, constituída por uma série de regras como há nos jogos. A exemplo do jogo de xadrez, na linguagem, cada lance é calculado pelo falante e executado com as palavras. A expressão “jogos de linguagem” foi, em geral, empregada como equivalente a “cálculo”, que serve para o locutor realizar várias ações humanas (como perguntar, asseverar, consolar, indignar-se, descrever, etc) a serem percebidas enquanto tal pelos interlocutores.

O autor de *Investigações Filosóficas* postula que a práxis da linguagem de um dado locutor, que se expressa também pelo tom (entoação) em que uma frase é dita, informa ao interlocutor como ela quer e deve ser entendida. As inúmeras espécies de signos existentes indicam a pluralidade e dinamicidade da linguagem que a cada dia ganha novos tipos e formas por serem diferentes os usos e propósitos que se fazem dela.

Enfim, com a idéia de “jogos de linguagem”, Wittgenstein procurou sublinhar a natureza heterogênea das línguas naturais, percepção que também pode ser estendida às outras linguagens, pois os processos semióticos (sígnicos ou simbólicos) exigem que os interlocutores estejam sempre calculando os lances realizados no processo comunicacional seja em que forma de linguagem for.

Na esteira dessa heterogeneidade lingüística e mesmo consciente de que o termo wittgensteiniano estava remetido ao âmbito da linguagem verbal, o conceito de “jogo de linguagem” é aqui ampliado para o “jogo com as linguagens”, a fim de dar conta do emaranho de semioses implicado no hipertexto. Da forma como se apresenta, o hipertexto joga com toda a riqueza da linguagem verbal, e, ao mesmo tempo, agrega a capacidade sígnica das outras linguagens paralelamente. É na perspectiva da flexibilidade das linguagens em geral para a produção de efeitos de sentidos que se deve ver o hipertexto e seu funcionamento integrador de diversas semioses que nele convergem.

Se a linguagem verbal possui a adequada maleabilidade para produzir significação quando posta em uso real, em situação viva, ela não deve se comportar de modo diferente de quando acompanhada por outras linguagens como imagens e efeitos sonoros. Pelo contrário, o verbal nesse espaço de co-ocorrência de linguagens deve flexibilizar-se ainda mais, pois não é o único modo enunciativo responsável pela significação, mas divide essa tarefa com as demais linguagens que se lhe interpõem.

Assim, o ambiente e as condições de possibilidade para a ocorrência dos “jogos de linguagem” de forma muito mais ampla e diversa vêm ao encontro da arquitetura organizacional do hipertexto, pois a fusão de linguagens, garantida pelos recursos tecnológicos hipermediáticos, multiplica as possibilidades de lances intencionais dotados

de significação por permitirem aos sujeitos jogar com as linguagens para produzir e acessar as informações discursivizadas na tela do computador.

Portanto, com a perspectiva wittgensteiniana, segundo a qual a linguagem se constitui por lances realizados pelos jogadores usuários da língua e para quem a significação é o uso da linguagem em contexto, o presente trabalho propõe que se conceba o hipertexto como uma tecnologia enunciativa em que não apenas a linguagem verbal produz sentido mas as linguagens visual e sonora também contribuem para tal. Cabe ao usuário jogar com as diversas linguagens, para delas extrair significação que satisfaça seu objetivo.

## 2. As Bases Tecnológicas

Enquanto rede de computadores interligados, a internet esteve restrita por três décadas a alguns poucos privilegiados que dominavam o funcionamento das máquinas não tão amistosas como as que usamos hoje. O trânsito de informações era pequeno em comparação ao atual e o serviço mais utilizado era o correio eletrônico entre centros acadêmicos e militares de pesquisa. Os *experts* em informática trocavam mensagens e compartilhavam informações de modo muito particular. Só a partir da década de 1990 é que foram criados os protocolos de marcação e transferência de dados de modo a tornar seu uso mais fácil a não iniciados em telemática.

Os programas de navegação permitiram que pudesse vir à tona toda a potencialidade comunicativa e interacional da rede a partir de então disponível a um grande número de pessoas. Entretanto, tais programas de navegação, utilizando códigos e algoritmos próprios, geraram a possibilidade de mesclar as três principais formas de expressão desenvolvidas pela humanidade para manifestar-se, a saber, a verbal, a visual e a sonora.

Na tela do computador, é possível ter acesso não apenas textos verbais, mas também a informações em imagens estáticas e dinâmicas e ouvir, por meio de caixas de som acopladas, a sonoridade que foi ancorada em uma “página digital”. Acessam-se agora os três modos enunciativos simultaneamente. É verdade que a junção de formas enunciativas não é uma novidade, pois os suportes em celulose sempre uniram texto verbal a imagens. O novo está em adicionar o som e as imagens com movimento tanto por meio de animação de desenhos quanto por meio de vídeos inteiros.

A “página digital” conhecida hoje nasceu da idéia inicial de construir uma máquina capaz de armazenar todo o conhecimento produzido pela humanidade desde a invenção da escrita até o presente momento. Esse equipamento, chamado de *Memex*, além de armazenar conhecimento, também deveria permitir o compartilhamento desses saberes de forma democrática para uma quantidade infinita de habitantes. Quem primeiro imaginou a criação dessa supermáquina foi o americano Vannevar Bush nos anos de 1945, mas não logrou êxito em razão de uma série de limitações técnicas daquele momento.

A idéia foi reativada na década de 1960 por Theodore Nelson no intitulado *Projeto Xanadu*. Foi ele quem cunhou oportunamente o termo HIPERTEXTO. Com ele, Nelson

buscava exprimir a superdimensão de *locus* onde textos poderiam ser reunidos e lidos por quaisquer pessoas, as quais poderiam adicionar outros e vinculá-los entre si de forma que esse ambiente crescesse *ad infinitum*. Todo o *thesauros* de saberes já produzido e ainda por produzir poderia ficar à mão dos homens, condição que poderia os tornar mais informados e fazê-los vivenciar o sentido da cidadania do modo mais amplo.

Nas palavras de Nelson (1993, p. 57):

*Nosso objetivo no Projeto Xanadu não foi suprir a necessidade da indústria ou fazer coisas acontecerem um pouco mais rápido ou de modo mais eficiente. Temos apenas um objetivo justo: fazer um novo mundo... A abertura do hipertexto manifesta publicamente o destino de uma sociedade livre, que é desejável, poderosa e que está a caminho.*

A pretensão expressa nas palavras de Nelson reflete o sonho da civilização pós-Renascimento, já 'iluminada', que acreditava na possibilidade de todos os homens terem acesso irrestrito ao mundo das idéias e à riqueza cultural e científica produzida na Terra. Esse desejo contou com a militância aguerrida dos enciclopedistas Diderot e D'Alambert, dos filósofos Kant e Condorcet e outros intelectuais pouco mais de três séculos atrás.

Mas foi com Douglas Engelbart que o projeto da rede mundial de computadores decolou efetivamente, pois criou as atuais janelas de interface e idealizou o mouse, periférico que nos permite gerenciar o interior da página eletrônica. Engelbart desenvolveu o NLS (oN Line System), um sistema baseado em hipertexto, no qual textos, imagens e vídeos eram apresentados de forma conjunta e interativamente. Foi esse sistema que permitiu ao usuário acessar todos os elementos semióticos de modo não linear e colaborativo. Sua comercialização, no entanto, só começou a acontecer no início dos anos 1980.

Em geral, cientistas e engenheiros de computação têm como objetivo fundamental construir linguagens e algoritmos que possam viabilizar comportamentos computacionais. Acreditam que a união e o compartilhamento de informações entre os indivíduos via rede de computadores podem suprir a incompletude de conhecimentos dos indivíduos, e assim solucionar problemas com base em volumes maciços de informação distribuída em rede.

### **3. Definindo Hipertexto**

Apresentaremos o conceito de hipertexto sob dois aspectos: técnico-informático e enunciativo, pois é preciso refazer seu percurso desde sua concepção original imaginada pelo cunhador do termo e outros pesquisadores antes e depois dele para, dessa maneira, compreendê-lo enquanto tecnologia enunciativa que abriga o *modo de enunciação digital*.

#### **3.a Ponto de vista técnico-informático**

Sob esta perspectiva, é interessante notar que o hipertexto é produto da combinação de programas computacionais baseados em um sistema complexo de codificação de algoritmos, os quais obedecem a uma rígida lógica procedural. Por meio dessa

programação complexa, foi possível dispor à percepção humana textos, imagens estáticas e dinâmicas e sons simultaneamente, gerando a demanda por máquinas ordenadoras com capacidade para suportar várias mídias. Por essa razão, essas poderosas máquinas passaram a ser denominados equipamentos **multimídias**. Esses aparelhos trabalham com estratégias de combinação de bytes e agrega-os em seqüência digital, utilizando para tal apenas os números 0 e 1.

A intrincada sintaxe dos programas hipertextuais camufla-se aos olhos do usuário comum e ao mesmo tempo permite que realizem explorações a partir da tela do computador ou de outro aparelho multimídia de uma maneira totalmente inusitada em relação às outras superfícies de exploração perceptual, como a página analógica de um livro impresso, por exemplo. Com base nessa criação tecnológica, podemos afirmar que o hipertexto é um *constructo pluri-enunciativo produzido e processado prioritariamente na tela de um aparelho multimídia*.

Theodore Nelson (1993) apresenta o conceito de hipertexto sob dois aspectos:

1. Trata-se de um conceito unificado de idéias e de dados interconectados de maneira que podem ser editados no computador;
2. Uma instância com a qual se podem religar as idéias e os dados, evidenciando a dupla vocação do hipertexto: um sistema de organização de dados e um modo de pensar.

Em outras palavras, Nelson defende, de um lado, a capacidade e funcionalidade de um sistema organizador que arquiva e distribui dados e, de outro, um sistema cuja vocação seja a de interligar as idéias articuladamente a exemplo de como funciona os neurônios e suas sinapses na mente humana. A articulação das idéias é feita pelos links que as “amarram” e indicam ao usuário outros lugares na rede onde aquela palavra ou até mesmo um tema inteiro também está em discussão.

No início dos anos 1990, o físico britânico Tim Banners-Lee criou no CERN (Laboratório Europeu de Física de Partícula) a interface gráfica da Internet. Ele desenvolveu a WWW (World Wide Web) ou teia de alcance mundial. Esse programa facilitou o acesso à rede dos usuários em geral. A web é, na verdade, uma aplicação dos recursos da hipermídia à internet. *Off-line*, a hipermídia permite a mixagem de diferentes mídias tais como arquivos de texto, de imagens, de sons e de vídeos. Computadores e aparelhos de telefones celulares são os equipamentos digitais mais conhecidos em cuja tela são vistas as aplicações da hipermídia. Banners-Lee conseguiu elaborar um programa que viabilizou a navegação por várias mídias vinculadas não apenas à mesma máquina, mas a toda a rede, desde que os equipamentos estejam *on-line*.

Para o criador da web, ela alterou a maneira como os cientistas se comunicam, colaboram uns com os outros e como transferem seus conhecimentos. Mais de quinze anos depois de criada, a web se expandiu exponencialmente de modo a levar seu criador e outros pesquisadores do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts) e das Universidades de Southampton e de Maryland a sugerirem a criação de uma nova ciência que nomearam de

**Ciência da Web.** O artigo com a proposta foi publicado na edição de maio de 2006 da revista "Science" ([www.sciencemag.org](http://www.sciencemag.org)).

O objetivo desta nova vertente científica, interdisciplinar por natureza, é entender e dar suporte ao crescimento da web. Na proposta de criação da Ciência da Web, os cientistas focalizam o estudo da arquitetura da rede a partir da complexidade de sua interface. Querem se certificar de que a web “apóia os valores sociais básicos de segurança, confiabilidade, privacidade e respeito aos limites sociais”.

Um outro projeto importante que está contemplado no interior dos estudos da Ciência da Web é a **Semântica da Web**, também proposta por Banners-Lee e colaboradores. Em linhas gerais, eles esperam com ela produzir mecanismos que facilitem o cruzamento de informações arquivadas de diferentes maneiras na rede, independentemente do tipo de sistema de programação em que os dados estejam originalmente armazenados.

Para atingir esse objetivo, os pesquisadores esperam desenvolver técnicas científicas e equações matemáticas poderosas ligadas a várias disciplinas, considerando as características macro e microscópicas da web e suas conseqüências nas interações humanas em rede.

Enfim, podemos verificar que o avanço tecnológico possibilitou a utilização de programas computacionais diversos, cuja síntese é a babel semiótica atualizável na tela de equipamentos multimidiáticos da nossa contemporaneidade. Além do mais, há muitos outros recursos telemáticos em vias de desenvolvimento e implementação que poderão promover mudanças nas formas de processamento lingüístico-cognitivo da informação fartamente disponível no espaço digital.

### **3.b Ponto de vista enunciativo**

Constatados os dispositivos que governam a estrutura informacional capazes de mesclar os diversos recursos semióticos que constituem o hipertexto, interessa-nos identificar e compreender como esse mosaico de linguagens funciona e quais suas implicações para a construção de sentido dos discursos ali digitalizados.

Como já dissemos, o hipertexto permite a fusão de várias linguagens no mesmo espaço de percepção visual e sonora. Essa superposição de linguagens torna sua abordagem muito mais desafiadora, pois o usuário terá que processar formas enunciativas diferentes a cada abordagem do mesmo hipertexto que, paradoxalmente, nunca é o mesmo.

Portanto, o **hipertexto on-line** é a “*tecnologia enunciativa que viabiliza a surgimento do modo de enunciação digital, uma nova forma de produzir, acessar e interpretar informações*” (2002, p. 97) expostas no **suporte** de percepção, a tela ou monitor de um equipamento multimídia.



Estamos denominando **modos de enunciação** todas as formas de semiotização de signos originalmente elaboradas para expressar idéias, manifestar desejos e intenções latentes à mente humana. Referimo-nos especificamente às linguagens naturais e artificiais, enquanto sistemas de representação de conhecimentos, utilizadas há séculos nas sociedades civilizadas com propósitos sócio-comunicativos. As línguas naturais baseadas no *logos*, na palavra oral e escrita, as baseadas em pictogramas, símbolos e ícones já consagrados e as imagens fixas (desenho, pintura, figura, foto) ou movimentadas (animação gráfica, vídeos), assim como sons e efeitos sonoros intencionais são aqui chamados de **modos de enunciação**. Em síntese, são as várias “linguagens criadas, socialmente convencionalizadas e pragmaticamente reproduzidas em contextos situacionais adequados nas diferentes esferas sociais.” (idem)

Sendo assim, definimos enunciativamente o hipertexto como um espaço virtual singular que apresenta, reapresenta e articula os recursos lingüísticos e semióticos já em circulação centrados num só lugar de acesso perceptual. Não se trata de um novo gênero de discurso, mas de uma forma outra de dispor e compor entrelaçadamente as informações expostas em diferentes linguagens. Cada linguagem que se ancora no hipertexto guarda suas peculiaridades sógnicas, mas ao mesmo tempo cede a primazia de significação para que possa cooperar com o propósito principal que é a construção do sentido pretendido pelo sujeito-enunciador do espaço virtual.

O hipertexto, enquanto aplicação da hipermídia ou multimídia *on-line*, cria as condições de possibilidade para equilibrar, no mesmo *locus* enunciativo, os diversos modos de enunciação que co-atuam sinergicamente para a constituição da inteligibilidade dos discursos dispostos em rede. Nesta perspectiva, o hipertexto postula a seguinte equação enunciativa (Xavier 2002, p. 110):

TEXTO + IMAGEM + SOM = HIPERTEXTO → MODO DE ENUNCIÇÃO DIGITAL

#### **4. A Dança das linguagens na web**

Eis, portanto, a razão para a idéia de que as linguagens estejam bailando na web, ou seja, que os diversos modos de enunciação estejam dançando multisensorialmente no hipertexto *on-line*. O espaço que ocupa na tela paralelamente às outras, a forma perceptual, cores, traços e nuances de sonoridade com os quais se apresenta dão o “tom” e a relevância que cada modo enunciativo possui para a construção dos efeitos de sentido pretendidos na elaboração de um hipertexto, embora não garantam que sejam exatamente recuperados pelo usuário durante a leitura-navegação. Por princípio, o hipertexto é uma tecnologia enunciativa aberta, que oferece ao usuário escolhas de caminhos a trilhar conforme suas vontades e necessidades individuais.

Essa simultaneidade de linguagens sem posição fixa na página *web*, uma vez que cabe ao produtor-enunciador fazer as modificações que desejar nos sítios e links criados a qualquer tempo sem ter que justificá-las para seus consumidores, confere a noção da necessidade da oscilação e balanço que tais linguagens sofrem no espaço virtual. Saber

jogar com elas para cá e para lá na superfície hipertextual é um desafio constante a ser enfrentado pelo enunciador, pois tem como objetivo fazer o hiperleitor entrar na dança virtual proposta na arquitetura da página web inicialmente planejada.

Já que dança é jogo de sedução, o enunciador joga com as diversas linguagens a fim de seduzir seu co-enunciador a dançar com ele virtualmente durante a navegação pela página. A dança das linguagens na web é, portanto, um constante jogar do produtor do hipertexto que sugere certo ritmo ao dançante, usuário do site. Este, por sua vez, não tem obrigação de segui-lo, pois diferentemente das danças em geral, que têm uma seqüência mais ou menos fixa de movimentos corporais a serem executados, na web, o dançante é quem dá o ritmo, é quem escolhe o andamento e os passos de acordo com a coreografia que melhor lhe aprouver pelos links que clicar.

## 5. Critérios para definição de hipertexto

Os passos dessa dança não estão pré-determinados por nenhum coreógrafo específico; estão temporariamente propostos na arquitetura organizacional do hipertexto pelo autor da página. Cabe ao dançante (hiperleitor) perceber a coreografia indicada pelo enunciador e também criar outra, na medida em que desejar entrar no jogo com as linguagens que constituem o hipertexto.

Os dispositivos digitais que dão *imaterialidade, ubiqüidade, (hiper)intertextualidade e multimediosidade* ao hipertexto permitem uma grande mobilidade ao usuário que poderá acessá-los de qualquer ponto da página, sem compromisso com qualquer linearidade que lhe obrigue a abordá-lo de cima para baixo ou da esquerda para direita, por exemplo. Ele tem a liberdade de sair virtualmente da página web inicial e chegar à outra, armazenada em um servidor distante fisicamente milhares de quilômetros de onde partiu. São essas idas e vindas, esses movimentos sem ritmo determinado que permitem ao hiperleitor mover-se livremente pela página web, assim como dançam as diversas linguagens que compõem o espaço digital.

Essa dança de linguagens na web só é possível graças às características do hipertexto supracitadas. Assim, a afirmação que assegura que: “- *pelo menos do ponto de vista da recepção – todo texto é um hipertexto*” (Koch 2002, p.61 ) não se sustenta integralmente, quando cotejada com algumas das propriedades do hipertexto *on-line*. Observemos, a título de exemplo, duas dessas características: *imaterialidade e ubiqüidade*. A primeira característica só se aplica parcialmente, enquanto a outra não se aplica sob hipótese alguma ao texto. Este nasce na dependência de um suporte material que lhe dê forma e concretude. Recordemo-nos das tábuas de argila, dos papiros e pergaminhos que antecederam o papel derivado das árvores; todos esses são espaços de textualização que materializam as idéias verbalizadas oralmente mais suscetíveis ao vento e à fragilidade da memória humana.

Um texto produzido em um processador eletrônico apresenta flexibilidade de edição, ou seja, pode-se copiar, cortar, colar porções de um texto e inserir outras com muito mais

facilidade e agilidade que se escrito à mão ou em máquinas de escrever mecânicas ou elétricas. Entretanto, o texto estará na eminência de ser impresso, de ser manuseado, tocado. Logo, podemos dizer que texto escrito no computador *off-line* pode ser denominado de **texto eletrônico**. Todavia, nem todo texto eletrônico é um hipertexto, mas todo hipertexto é um texto eletrônico, i.e., todo hipertexto precisa ser escrito na tela do computador e deve obedecer às regras de programação em *html* ou qualquer outro programa de construção de páginas para a web. Nem todo texto eletrônico é indexado à rede, nem sempre compartilha a produção do sentido com outras mídias (imagens com movimento e sons). Há, portanto, uma notória diferença entre texto verbal produzido no computador e hipertexto que mescla modos enunciativos. O primeiro é parte do todo que é o segundo.

Por outro lado, um texto, ainda que eletrônico, se não estiver *on-line*, jamais poderá gozar das vantagens da *ubiquidade*, ou seja, não poderá ser acessado por diferentes usuários em vários lugares do planeta onde houver um pc conectado. Essa propriedade potencializa o acesso a um certo documento de modo simultâneo a várias pessoas, algo impensável às edições impressas de um livro.

A ressalva entre travessões que antecede a afirmação citada de que “*todo texto é um hipertexto*”, qual seja, “*pelo menos do ponto de vista da recepção*”, modaliza estrategicamente o dito conferindo-lhe uma verdade parcial. É fato que a leitura de um discurso em qualquer suporte, inclusive na tela do computador, pode ser feita a partir de qualquer ponto da superfície de acesso. Um livro, embora produzido com certa ordenação em suas partes cujo autor achou importantes, pode ser consumido do fim para o começo, do meio para suas extremidades, bem como suas notas de rodapé ou índices remissivos podem nunca ser utilizados. Fazê-lo é uma decisão exclusiva do leitor. O raciocínio deslinear é próprio do leitor e não do modo enunciativo em que o autor escolhe para expressar-se.

A novidade neste aspecto está em transformar a não-linearidade, a falta de um ponto de partida obrigatório para o início da leitura, em princípio básico da construção do próprio hipertexto. Dizendo de uma outra maneira, o diferencial proporcionado por essa tecnologia enunciativa é o de assumir a deslinearidade já na sua arquitetura inicial e produzi-lo com vários links que podem levar seus usuários a percorrer diferentes estradas, de forma que um dado hipertexto jamais será navegado duas vezes da mesma maneira ainda que feito pelo mesmo hiperleitor.

Que fique claro, pois, que a deslinearidade é reivindicada como novidade enquanto princípio de produção do hipertexto e não de sua recepção. Barthes, bem antes da chegada dessa tecnologia enunciativa, já anunciava isso para a abordagem pelo leitor dos livros impressos.

Gostaríamos de explicitar um outro equívoco comum que tem andado em artigos científicos de alguns lingüistas: tomar intertextualidade por hipertextualidade. De acordo com a definição de hipertexto que temos assumido neste trabalho, a intertextualidade é

uma das características constitutivas da idéia inicial de um sistema interligado de textos acessíveis a todos os cidadãos do mundo. Certamente esse princípio deriva da concepção de texto enquanto rede interna de enunciados que formam um tecido único, embora eventualmente remeta-se a outros fora dele. Mas essa remissão é textual, os trechos citados explicitamente não aparecem na tela após o toque do dedo do leitor sobre o fragmento entre aspas. No hipertexto isto é possível, a intertextualidade é executada “concretamente” pelo leitor, pois a remissão é feita de modo direto e instantâneo, bastando apenas um clicar de mouse sobre o link desejado para se ter acesso ao hipertexto indexado à web.

A tecnologia enunciativa do hipertexto acentua a função da intertextualidade na construção e até na desconstrução de sentido de um discurso *on-line*, pois os links dispostos na página web abrem a possibilidade para o encadeamento do que chamamos de **hiperintertextualidade** que enovela o hiperleitor até o infinito dos documentos já indexados.

Convém salientar que o hipertextualidade é uma tecnologia enunciativa que funciona principalmente com base no princípio da intertextualidade, mas que se distingue dessa, posto que é mais abrangente por absorver e articular outras tecnologias enunciativas, que dialogam diretamente entre si para fazer funcionar o modo de enunciação digital.

Essa *hiperintertextualidade* intrínseca ao hipertexto (Xavier, 2003) representa um indiscutível ganho para as sociedades, pois faz circular um número maior de discursos. Entretanto, não concordamos com a afirmação reducionista de que o hipertexto seja apenas “*uma nova forma de circulação de textos*” ( Possenti 2002, p.221).

A afirmação acima é reducionista por duas razões; por um lado, ignora as vantagens da ubiquidade de discursos indexados à rede, condição técnica que contribui inquestionavelmente para a democratização do conhecimento, fazendo com que muito mais pessoas leiam, e “*que, por exemplo, em países de censura férrea, a liberdade maior de ler pode produzir não só novos sentidos, mas também mais liberdade política e de costumes*”. (idem); e, por outro, desconsidera os comprovados efeitos cognitivos, quando da recepção de informações *on-line*, provocados pela convergência (dança) das linguagens, viabilizada pelos recursos multimídias que compõem o hipertexto.

Dizer que “*a maior vantagem do hipertexto ainda é nos fazer entender melhor o que é um texto*” (idem, p. 217) demonstra um grande desconhecimento sobre o potencial enunciativo, intelectual e social desta tecnologia digital, além de deixar nas entrelinhas a crença no texto verbal escrito como o limite para a expressividade dos sujeitos de discursos. Considerando o notável salto tecnológico das últimas três décadas, afirmações assim soam resistentemente nostálgicas, exceto por aqueles que teimam em colocar a cabeça no buraco para fugir à realidade contemporânea. É provável que o advérbio “ainda” que aparece na citação signifique o quão pouco o autor conhece aquilo sobre o que se arrisca a comentar. Talvez, aprendendo um pouco mais sobre a natureza multimidiática dos hipertextos, ele perceba mais claramente o quanto eles se diferem dos textos e os ampliam.

## Considerações Semifinais

Toda essa reflexão pretende, em última análise, defender a natureza enunciativa híbrida e, por isso, inédita do hipertexto *on-line*. Certamente, a bricolagem de linguagens na mesma superfície de percepção - a tela do computador ou aparelho celular - exige de seu usuário um outro comportamento cognitivo, pede-lhes estratégias perceptuais um pouco diferentes das que são normalmente realizadas durante o processamento da leitura em textos impressos.

Uma grande quantidade de pesquisas em diferentes países e nas mais diversas ciências vem sendo feita com o objetivo de compreender como acontece o processamento em hipertextos, quais as táticas cognitivas dos hiperleitores e que fatores auxiliam ou determinam as decisões que são tomadas durante o contato com esta tecnologia enunciativa.

Estamos convencidos de que a chave para abordar as diversas semioses que se espraiam pelo hipertexto é, sem dúvida, a apropriação de pelo menos parte das “regras” que regem o “jogo de linguagem” referido por Wittgenstein, claro que ampliada para lidar não só com a verbal, mas também com a visual e a sonora. Quais são essas regras e como as usamos efetivamente ainda não foi possível determinar.

As táticas para a construção de sentido no hipertexto são desenvolvidas à medida que os sujeitos lidam com ele, que dele se tornam íntimos, descobrindo-lhes os elos e atalhos. Diante de tantas possibilidades de lugares a explorar na esfera digital, o estranhamento inicial é esperado; a familiarização com as regras desse *jogo com linguagens* nesta nova tecnologia enunciativa virá paulatinamente. No salão virtual da dança das linguagens, é importante aprender a “dançar” e a jogar com as diferentes linguagens para não patinar no labirinto hipertextual da web.

## Referências Bibliográficas

KOCH, Ingedore. **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez Editora, 2002.

NELSON, Theodore. **Literary Machines 93.1**, Sausalito: Midndful Press, 1992.

POSSENTI, Sírio. **Os Limites do discurso**. Curitiba: Edições Criar, 2002.

XAVIER, Antonio Carlos. **O Hipertexto na sociedade da informação. A constituição de um modo de enunciação digital**. Campinas: Tese de doutorado inédita, 2002.

\_\_\_\_\_. *Hipertexto e intertextualidade*. In: **Cadernos de Estudos Lingüísticos**, Campinas (44):283-290, Jan./Jun. 2003.

WITTENGENSTEIN, Ludowic. **Investigações Filosóficas**. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultural, [1953]1999.