

AlletSator: aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na Ciberópera¹

Luís Carlos Petry, pesquisador e professor na PUC-SP.
E-mails: petry@pucsp.br e alletsator@gmail.com



Resumo: O presente artigo apresenta uma reflexão filosófica, tomando como objeto dela o trabalho de modelagem tridimensional para a hipermídia e, mais especificamente, para a compreensão de ciberóperas como o caso de AlletSator. Apresenta aspectos da fundamentação hermenêutica do conceito de topofilosofia como o conceito chave para o entendimento dos processos digitais que realizam a ponte entre os processos artísticos e os computacionais. Parte do pressuposto de que uma reflexão metodológica sobre o tema da modelagem tridimensional se faz necessária para uma maior compreensão dos fenômenos digitais atuais. Para tanto se utiliza da fenomenologia hermenêutica como fio condutor da reflexão e apresenta os resultados iniciais, tanto conceituais como práticos da investigação.

Palavras-chave: hipermídia, ciberópera, tridimensional, topofilosofia, arte, digital.

Abstract

The present article presents a philosophical reflection, taking as its object the work of three-dimensional modeling for use in hypermedia. It also presents aspects of the hermeneutic base of the concept of topophilosophy as the key idea for the understanding of the digital processes that bridge the gap between the artistic and the computational processes. The article takes as its starting point the idea that a methodological reflection on the subject of three-dimensional modeling is necessary for a better understanding of the current digital phenomena. For such purpose, the article uses the hermeneutic phenomenology as the central core of the reflection and presents the first results of the investigation, both conceptual and practical.

Keywords: hypermedia, cyberopera, three-dimensional, topophilosophia, art, digital.

¹ O presente artigo prepara as apresentações e debates que serão realizados na UFP (Universidade Fernando Pessoa), do Porto (Portugal), em janeiro de 2008, por ocasião dos debates que serão realizados sobre a Ópera Quântica (eletrônica) AlletSator, versão 4.0 – tema do Segundo número da Revista Cibertextualidades: <http://cetic.ufp.pt/cibertextualidades/index.htm>.

O lugar que pode ocupar uma reflexão fenomenológica sobre o fazer digital habita o nosso pensamento. Vivemos em um momento histórico que revela os efeitos da *era da técnica*, uma época na qual despontam os avanços, não só da engenharia genética, bem como das mais recentes conquistas computacionais. Um panorama interessante deste último caso foi delineado por Santaella (2001 e 2004), quando aplica o referencial metodológico da semiótica peirceana aos recentes fenômenos da hipermídia e do chamado ciberespaço.



Já no ano de 2000 trabalhamos a questão das produções na denominada esfera digital, seguindo uma indicação de Lúcia Santaella, em uma publicação de livro, acompanhado por um Cd-rom, que tomou por objeto a possibilidade do estabelecimento da hipermídia como uma metodologia relevante para uma reflexão acerca das ciências humanas, no caso particular, a relação entre a psicanálise e a história da cultura¹. Neste trabalho colaborativo postulamos a possibilidade de compreendermos a hipermídia como uma nova forma de linguagem expressiva, dentro de um processo colaborativo que se efetivaria na produção de conhecimento. Nele perseguimos pensar o obrar hipermidiático como um possível elo de diálogo entre ciência e arte, tarefa que foi colocada como uma necessidade programática pela fenomenologia de Heidegger e Gadamer, dentro das questões ligadas ao tema da *pergunta pela técnica*.

Ora, a *questão da era da técnica*, suas implicações e a possibilidade do *fazer* e da *obra de arte*, de ambos serem colocados como uma resposta à questão da técnica, foi colocada inicialmente por Heidegger. A colocação da questão recebeu, por parte do próprio filósofo, inúmeros tratamentos e desdobramentos. Sua formulação, desde o início da década de 1930, se constitui no fio condutor para o presente artigo, sendo considerada em relação ao *processo de modelagem de mundos e objetos digitais em hipermídia*². O

processo artístico-técnico da modelagem tridimensional é pensado aqui, a partir dos resultados conquistados pela fenomenologia hermenêutica, e formulado como uma atividade específica que definiremos adiante com o termo *topofilosofia*.

No início dos anos 1960, o filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, em *Verdade e Método* (1960), levou a cabo a continuidade do problema colocado por Heidegger, discutindo as relações entre as chamadas *ciências do espírito* e *ciências empírico-matemáticas*, postulando a independência e relevância das primeiras diante das segundas. Seguindo a linha do pensamento hermenêutico, Gadamer nos mostra que, não somente a verdade deve ser procurada do lado da arte, bem como, seguindo aqui uma antiga reflexão do Mestre da Floresta Negra, de que a verdade seria o lugar da proposição, na superação de todo o esforço realizado pelo positivismo lógico na primeira metade do Século XX (de Frege a Russell)³. No mesmo texto ele nos leva ainda a compreender que a fenomenologia se constitui na *arte de fazer com que o objeto volte a falar*, objeto este que estaria lançado à região do emudecimento, soterrado pelos avatares da era da técnica.

Em complemento aos elementos gadamerianos, poderíamos trazer igualmente a palavra brasileira de Stein (2003) que, no seu livro *Nas proximidades da antropologia*, a partir de seus diálogos pessoais com Heidegger sobre *Ser e Tempo*, nos diz que *a compreensão é operativa*. Levando este pensamento adiante, observamos que no processo operativo somos o “aí do ser” pela compreensão do Ser. Assim, tanto o homem como seu fazer devem ser compreendidos, não como coisa ou substância, mas como *existência* no e para o cuidado (*Sorge*), a saber, como *processo*, como “vir a ser” de um projeto sempre inacabado e nunca maquínico.

Ora, se a compreensão é operativa, porém não maquínica, isso significa que o círculo da compreensão, em suas várias e continuadas voltas, produz aberturas de sentido que podem ser pensadas também através da noção psicanalítica de incompletude, formulada a partir de uma inspirada crítica de Kurt Gödel (1977) aos fundamentos da lógica. Tal idéia se reflete no conceito de circularidade da compreensão gadameriano e sua inerente incompletude, sempre presente na formação histórica e no horizonte da compreensão. Nesse sentido, Gadamer nos diz que, do ponto de vista da interpretação, leia-se aqui *compreensão, não existe ponto final*. Na linha do círculo do diálogo da tradição, sempre um novo elemento, que poderia estar oculto ou soterrado até então, pode ser trazido para o primeiro plano e reveladas suas potencialidades ilocucionárias.

No centro desse importante debate filosófico é que situamos as reflexões sobre a questão da hipermídia e suas relações com a arte e a ciência. Ao trabalhar com os recursos e a linguagem hipermídia, o pesquisador, muitas vezes, tem de singrar em meio aos campos que fazem interface entre a arte e a ciência aplicada, isto como efeitos das tarefas normativas na constituição de sua

experiência estética no processo de produção. Ele o faz quando planeja os ambientes tridimensionais que irão fornecer a base para os mundos digitais de uma hipermídia tridimensional interativa, quando realiza os esboços conceituais de tais ambientes e seus objetos ou ainda, quando vivencia a tarefa da modelagem digital em um Software de modelagem tridimensional (como, por exemplo, trabalhando nos Softwares de modelagem: Cinema 4D® ou 3D Studio MAX®). Ele continua dentro desse processo dialógico entre arte e ciência aplicada quando se envolve pessoalmente na tarefa de embrenhar-se no mundo da programação dos algoritmos computacionais que formam o cimento digital da obra hipermidiática, por meio da programação de autoria icônica e procedural.

Tais situações, descritas acima como tarefas normativas vivenciadas pelo pesquisador, permitem a manifestação de um tipo especial de abertura de uma possibilidade, de uma oportunidade, de um novo recolocar a questão das relações entre arte e ciência, agora num contexto, no qual claramente a importância de um pensar centrado na tradição legada pelo humanismo, seja colocada como o elemento norteador, tal como o pretendeu Gadamer em *Verdade e Método*. Trata-se aqui de uma experiência estética, construída no interior do fazer, a qual se coloca como uma *Erfahrung*, uma *experiência transformadora*.

Ora, no texto *A proveniência da arte e a determinação do pensar (1967)*, Heidegger nos diz que a idéia do *método* se constitui em *um projeto pré-concebido de mundo*, delimitando o âmbito possível de qualquer investigação, a saber, seu campo conceitual e empírico⁴. Neste campo temos a delimitação da potência do calculável que estabelece e limita, por sua vez, os entes possíveis a serem considerados na regionalidade fática de seu domínio, acessível à experiência de um experimento objetivo e/ou abstrato. Dessa forma, a soma dos *pré-juízos* inerentes ao método adotado pelo pesquisador, tende a se voltar contra o seu próprio processo reflexivo, contra a possibilidade da abertura de sua compreensão, podendo resultar na delimitação fixa de um campo do pensar.

Em primeiro lugar, *a proveniência da arte* indica a fonte da experiência estética como o solo, a partir do qual, a reflexão pode emergir. Este processo reflexivo-prático foi designado por nós com o termo *topofilosofia*, a partir da leitura dos trabalhos de Michel de Certeau que relacionava a psicanálise lacaniana e a fenomenologia hermenêutica⁵. *A topofilosofia pensa o tridimensional digital* e suas possibilidades de significação, fundamento e manifestações expressivas. Assim, na pesquisa topofilosófica, o construir e o habitar são pensados a partir da fenomenologia hermenêutica, isto em virtude de que toda construção de ambientes tridimensionais na hipermídia são pensados como construções portadoras de sentido.

Em segundo lugar, *a proveniência da arte* indica a ação do construir, do fazer vir ao mundo algo que se coloca como um ente subsistente e/ou um espaço de

habitação. Por exemplo, no texto *Construir, habitar e pensar*, Heidegger situa a atividade do construir relacionando-a com sua famosa frase *a linguagem é a casa do Ser, nela habita o homem*. Para o filósofo, somente chegamos ao *habitar* por meio do *construir*⁶. Ao lado do construir temos o *modelar algo*, indicado pelo filósofo no texto *A coisa*, como no exemplo da modelagem de um *vaso de cerâmica*, momento no qual o processo (a experiência estética) do fazer participa do diálogo que conduz ao *habitar com* o objeto produzido. Será nesse domínio que entram e podem participar as construções digitais que se destinam à simples serventia do habitar e do conviver dentro dos entornos de hipermídias tridimensionais.

Ora, ao mesmo tempo, no texto *A arte e o espaço (1969)*, Heidegger nos apresenta alguns pontos interessantes que se relacionam com a atividade de modelagem tridimensional em hipermídia, designada por nós como *topofilosofia*. Neste trabalho ele coloca em discussão a idéia de *topos*, nos dizendo que o apresentado na arte, tomando como ponto de partida a escultura, se constitui como um corpo plástico, ao mesmo tempo encerrado em si, perfurado e situado no espaço e, igualmente, conhecido e enigmático. O *topos*, enquanto *corpo elástico*, corporifica o espaço delimitado, desde Galileu até Newton, pelo lado da ciência, apresentando inúmeras possibilidades representacionais e denotativas.

Do lado da experiência artística, de outra parte, apesar de experimentar a mesmidade do espaço que o da ciência, tem-se a impressão provinda do senso comum da ciência normal, de que se é atravessado por toda a espécie de incertezas. Ao perguntar, se nos domínios plásticos das massas do espaço artístico não deveriam fazer intervir as dimensões matemáticas, reconfigurando a experiência artística, o filósofo responde que será do lado da arte que poderemos encontrar e colocar a verdade, ao passo que do lado da ciência somente poderemos encontrar o método, a sistematização do projeto pré-concebido de mundo. Pois a apropriação do espaço na espacialização do fazer artístico conduz o homem ao *habitar*, dentro do qual espacializar é situar as coisas, ou seja, colocar-se em meio a elas e ali tornar a compreensão operativa, mas não maquínica. Esse é o espaço de trânsito de uma possível reflexão topofilosófica, em seu devido rigor.

Dessa forma, a possibilidade de deixar-se levar pelo espaço plástico conduz o homem e seu fazer a se manifestar e se encerrar em um acontecer que permite a possibilidade da manifestação da experiência estética na obra plástica, enquanto uma corporificação da verdade do ser. O processo de produção de uma hipermídia tridimensional pode ser tomado como o exercício desta experiência estética, na consecução de um processo reflexivo topofilosófico.

Aqui, podemos talvez pensar que a análise da situação da *topofilosofia* possui uma *parecença*⁷ com a leitura descrita por Rosalind Krauss (2001) dos procedimentos formais adotados por Marcel Duchamp na produção do objeto

Fontaine (1917). Ora, o procedimento operado na produção de um *ready-made*, segundo Krauss, comporta uma espécie de subversão metafísica:

“O trabalho (*Fontaine*) deixara de ser um objeto comum, pois sofrera uma transposição. Levava um tombo ou sofrera uma inversão de modo a ficar apoiado em um pedestal, o que equivale a dizer que fora reposicionado, e tal reposicionamento físico representava uma transformação que deve ser lida em um nível metafísico. Este ato de inversão compreende um momento em que o observador é obrigado a perceber que um ato de transferência teve lugar – um ato em que o objeto foi transplantado do mundo comum para o domínio da arte. Tal momento de percepção é o momento em que o objeto se torna ‘transparente’ a seu significado. E esse significado nada mais é que a curiosidade da produção – o enigma do como e do por que isso aconteceu” (KRAUSS, 2001: 94).

No Cd-rom *Labirinto*, presente na publicação *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* (2000), realizamos uma leitura do *ready-made Fontaine*, de Duchamp, dentro de uma região temático-conceitual, que referenciava e questionava o termo *fundamento*, a partir do âmbito de discussão fenomenológico descrito até aqui:



Imagem 1: O objeto conceitual fundamento na sua relação

Ora, se podemos aceitar o proposto por Krauss, certamente poderemos assumir uma leitura igual para um objeto-aramé tridimensional que torna possível a manifestação sensível de um conceito dentro do ambiente digital e tridimensional do *Labirinto*. Dado que os objetos tridimensionais digitais desta hipermídia são em si mesmos de natureza interativa, eles possuem a capacidade de subverter seu simples estado de coisa (realizando o estabelecido por Heidegger para o corpo plástico que realiza a tarefa de participar em um habitar com), colocando-se numa estrutura de significação ao mesmo tempo mais ampla e mais aberta ao sujeito da imersão, o leitor imersivo de Santaella. Assim, como no caso do *ready-made*, nosso objeto conceitual acima é capaz de resistir a uma violência interpretativa, podendo levar o sujeito-imersivo a se interrogar sobre sua relação interativa com o objeto e seus possíveis sentidos. Dizemos então, que é pela manipulação do objeto tridimensional que o sujeito apreende a dimensão de sua significação (sua disponibilidade e seu sentido), realizada numa pluralidade de caminhos que podem ser seguidos na hipermídia, desde a continuação lúdica da interatividade com o objeto tridimensional, até a imersão no processo de transições temáticas animadas que o leva até os hipertextos, etc. Dentro do amálgama produzido pelos movimentos imersivos e interativos da hipermídia, processos metalingüísticos emergem, tanto do lado do sujeito como do lado da produção hipermidiática de uma nova forma de pensar.

Dessa forma, qualquer objeto tridimensional, na perspectiva topofilosófica, tem a capacidade de advir diante de um sujeito como *um algo que é convidado a voltar a falar* numa composição dialógica entre o pensamento produzido na relação entre o autor da hipermídia e o sujeito-leitor-imersivo. Nesta cooperação que o diálogo produz, facilitado pela disposição maleável do objeto tridimensional em uma estrutura de manipulação enquanto interatividade, enquanto agência, o fenômeno da compreensão se manifesta nas mais diversas formas, inclusive na possibilidade da produção de enunciados metalingüísticos de abertura do sentido.



Um outro exemplo desse mesmo processo do pensar e fazer topofilosófico foi desenvolvido dentro de um estudo tridimensional de uma obra de arte. Trata-se da obra de Charles-Auguste Mengin, "Safo" (1867). Neste estudo buscamos realizar uma re-leitura da obra, ao modo do espírito do trabalho topofilosófico presente no projeto de pesquisa hiperfíndia AlletSator⁸, procedendo a uma modelagem tridimensional que tomou a obra de Mengin como ponto de partida. Com esse trabalho abriu-se para nós o estudo da produção de *Caracteres Digitais*⁹ os quais, dentre outras, buscam dialogar com a história da pintura e escultura. A seguir apresentamos, lado a lado, ambas as versões: a versão da pintura de Mengin e a leitura topofilosófica, denominada de *Safo Randômica*:

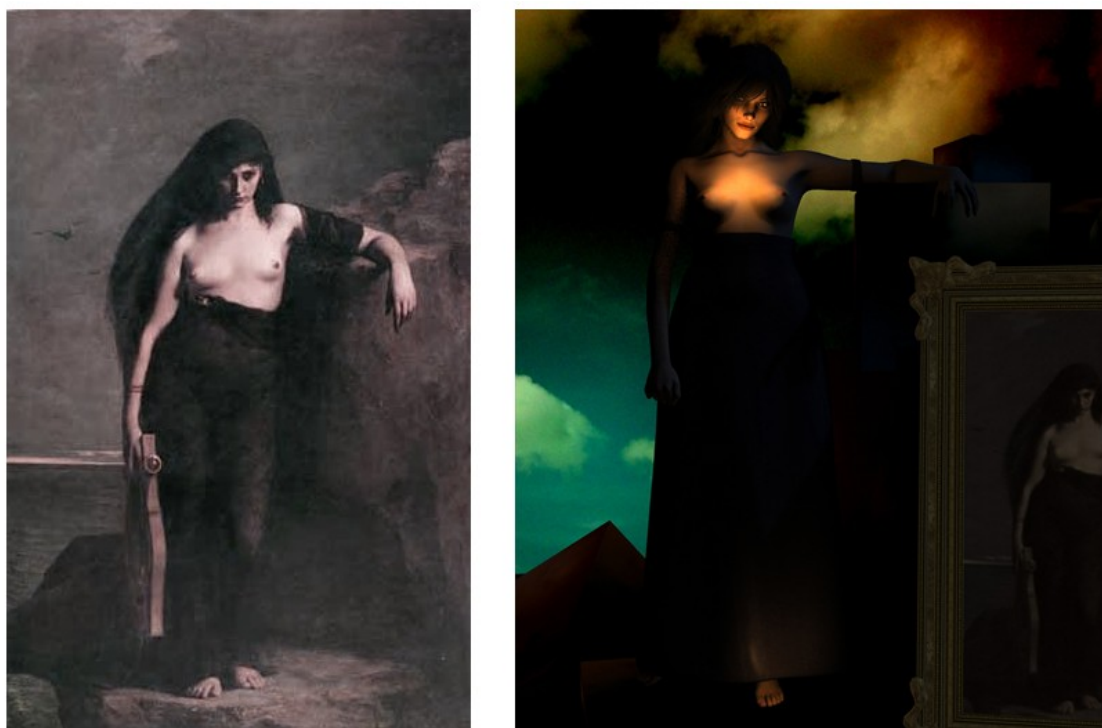


Imagem 3: Safo de Mengin e a Safo Randômica

O trabalho com o *Character*, à direita, não tem como objetivo a reprodução ou cópia do trabalho de Mengin, mas sim exercitar um diálogo colaborativo entre a arte clássica da pintura e o fazer topofilosófico da modelagem tridimensional. Os rochedos são substituídos por cubos, a paisagem se dá nas alturas dimensionais na hiperfíndia dos mundos de AlletSator e, a luz, sendo inspirada nos estudos de Georges La Tour (1593-1652), dentro dos quais, bem como na produção de uma hiperfíndia tridimensional, uma luz supra-real pode muito bem fazer vir à tona emoções e sentimentos simbólicos¹⁰. À experiência estética da produção alia-se a possibilidade da experiência estética da imersão, na qualidade da possibilidade de uma imersão dotada de sentido, tanto pelo locucionário manifestado pela produção hiperfíndica, bem como pelos

elementos de seus não-ditos, seus elementos ilocucionários revelados pelo caráter interativo da mesma (agência) e, de posse de seu interator. Ainda, um último exemplo a ser considerado. Trata-se da modelagem tridimensional de um dos vários instantes interativos da Cena de Abertura da hipermídia AlletSator, na qual temos a presença de uma personagem feminina nua, numa posição enigmaticamente meditativa, em meio a um ambiente de características magrittianas:



Imagem 4: Duas leituras digitais da Primeira Mulher de Barbosa: AlletSator

Trata-se aqui da construção topofilosófica da Cena de encontro com a *Primeira Mulher*, personagem pensada por Barbosa para a hiperfílmia AlletSator, derivada da peça de teatro homônima. Do ponto de vista conceitual, o roteiro da hiperfílmia coloca a mulher em meio a um ambiente com características surrealistas. Abaixo de seu ventre e pairando no céu, temos dois guizos metálicos e enferrujados, numa referência ao sem-sentido produzido em algumas obras de René Magritte. Ao mesmo tempo ela se apóia com os joelhos em um tablado de pedra revestido de azulejos. Um terreno gramado no centro de um grande bosque, deixa-nos antever uma estrutura semi-abandonada ao fundo que contém um dos portais de transporte para os vários mundos de AlletSator. A atitude subjetiva de meditação é fornecida por três elementos presentes na composição do *caracter*. O primeiro deles é encontrado no véu que cobre parte da cabeça da mulher, enquanto que o segundo se evidencia pelo conjunto da posição da cabeça e a direção do olhar, associados ao ar compenetrado do semblante feminino. Finalmente, o terceiro manifesta-se na pose adotada pelas mãos da personagem, a qual foi ajustada a partir de uma pesquisa específica dos gestos presentes nas mãos retratados nos desenhos e pinturas de Albrecht Dürer (1471-1528).

Na hiperfílmia, a experiência da meditação transforma a personagem, tomando como resultado do processo de meditação, a modificação pictórica da superfície de seu corpo, da pele natural, seguindo aqui a idéia de que corpo é ferramenta, suporte da expressão da alma. Da primeira imagem para a segunda, que sintetizam momentos diferentes de uma animação complexa, ela passa a suportar tracejados multicores, os quais fazem menção às experiências com tinta sobre superfícies, tendo como modelo uma das pinturas do americano Jackson Pollock (1912-1956).

Entretanto a textura que recobre o corpo da figura meditabunda, não foi retirada de uma digitalização de uma das obras de Pollock, mas sim produzido por algoritmos computacionais, valendo-se da linguagem de programação *processing* (www.processing.org), da comunidade *Open Source*, a partir da transformação de um código fonte do designer Jared Tarbell (www.levitated.net). Aqui se delineia o ponto central de um programa de trabalho de investigação que realiza uma interface entre os fundamentos filosóficos, os conhecimentos computacionais e as habilidades estéticas presentes nas artes, programa este que desenvolvemos na Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, tomando por inspiração e guia os trabalhos reflexivos de Lucia Santaella e Sérgio Bairon acerca do estatuto do universo digital. Assim, com o exposto até aqui, acreditamos realizar, pelo menos em parte, ainda que de uma forma transversal, o já proposto por Cleomar Rocha quando no texto *Arte computacional: a busca de uma linguagem*¹¹ nos fala dos elementos circulares e repetitivos presente na história da arte e técnica, seja nas artes plásticas, na fotografia, no cinema e, mais recentemente na chamada *arte computacional*. Neste caso, temos a oportunidade do encontro da experimentação ativa das possibilidades expressivas dos recursos técnicos computacionais descritos com o

pensamento legado pela tradição Ocidental representado pela reflexão filosófica.

Se este programa reflexivo, aqui apenas indicado sutilmente, é capaz e forte o suficiente para dar contas do estabelecimento da parte digital de uma antropologia filosófica, isto não temos ainda como visualizar. Por outro lado, a nosso ver, ele se mostra atualmente o suficientemente poderoso para os passos iniciais da organização de uma epistemologia que tome em conta as questões da arte e do ciberespaço, uma epistemologia que tenha os ares, certamente, de uma *epistéme*.

Referências:

- Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos. *Hipermídia. Psicanálise e história da cultura*, Caxias - São Paulo, EDUCS/Mackenzie, 2000;
- Certeau, Michel. *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris: Gallimard, 1990;
- Frege, Gottlob. *Sobre a justificação científica de uma conceitografia*. in Os Pensadores, volume Peirce/Frege, terceira edição, Abril Cultural, 1983;
- Gadamer, Hans-Georg. *Verdade e método 1*, Salamanca – Espanha, Ediciones Sígueme, 1984;
- _____. *Verdade e método 2*. Salamanca – Espanha, Ediciones Sígueme, 1992;
- _____. *Estética y hermenéutica*. Madrid, Technos, 1996;
- Gödel, Kurt. *O teorema de Gödel e a hipótese do contínuo*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1977;
- Heidegger, Martin. *Ser e tempo (1927)*. Petrópolis, Editora Vozes, 1988;
- _____. *Lógica. A pergunta pela verdade (1931)*, Volume 21 das *Obras completas*;
- _____. *La época de la imagen del mundo (1938)*.
In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm;
- _____. *“...poéticamente habita o homem...” (1951)*, In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm;
- _____. *La cosa (1950)*. In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm;
- _____. *Construir, habitar, morar (1951)*. In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm;
- _____. *La pregunta por la técnica (1953)*. In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm ;
- _____. *Le principe de raison (1955-56)*. Paris, TEL Gallimard, 1962;
- _____. *La proveniencia del arte y la determinación del pensar (1967)*.
In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm;
- _____. *El arte y el espacio. Publicado originalmente em 1969 em Tempo e Ser*.
In http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm;
- Krauss, Rosalind. *El inconsciente óptico*. Madrid, Editorial Tecnos, 1997;
- _____. *Caminhos da escultura contemporânea*. São Paulo, Martin Fontes, 2001;
- Petry, Luís Carlos. *Do porque nada funciona*, in *Psicanálise e sintoma social 2*. São Leopoldo, Editora UNISINOS, 1994;
- _____. *Sou como todo mundo – considerações da relação entre educação, cultura ordinária e hipermídia*. In *Revista Renascença de ensino e pesquisa*, número 4. São Paulo, Centro de Pós-graduação Renascença - Sociedade hebraico-brasileira Renascença, dezembro de 2001;

- _____. *O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento*. Revista Cibertextualidades, número 01, Ano 01. Cidade do Porto – Portugal. Edições Universidade Fernando Pessoa. 2006. pp. 110-127;
- Russell, Bertrand. *Os princípios da matemática (1905)*. Buenos Aires, Espasa-Calpe, 1948;
- Santos, Rogério Cardoso dos. *A comunicação híbrida hipermidiática e os softwares de autoria*. Dissertação de mestrado, defendida no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. 2004;
- Santaella, Lucia. *A trama estética da textura conceitual, Apresentação digital ao Labirinto* – Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos, *Hipermídia. Psicanálise e história da cultura*, Caxias/São Paulo, EDUCS/Mackenzie, 2000;
- _____. *Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora, visual, verbal*. São Paulo, Iluminuras, 2001;
- _____. *Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo. Paulus. 2003;
- _____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo. Paulus. 2004;
- Stein, Ernildo. *Paradoxos da racionalidade*, Porto Alegre, Editor Pyr, 1987;
- _____. *Aproximações sobre hermenêutica*. Porto Alegre, EDIPUCRS, 1996;
- _____. *Nas proximidades da antropologia. Ensaios e conferências filosóficas*. Ijuí. Editora Unijuí. 2003;

- ¹ Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos. *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul/São Paulo. EDUCS/Mackenzie. 2000;
- ² Assim, o levantamento de uma pequena lista dos trabalhos de Heidegger sobre o tema da *técnica*, ainda que incompleta, mostraria a seguinte lista em Heidegger: *A pergunta pela coisa (1935/1936)*, *A origem da obra de arte (1935/1936)*, *A época da imagem do mundo (1938)*, *A técnica (1938/1939)*, *Construir, habitar, pensar (1951)* e, finalmente, *A proveniência da arte e a determinação do pensar (1967)*, somente para referir alguns.
- ³ De Frege a Russell a filosofia da lógica postulava que a proposição, em suas estruturas constituintes, se constituía no *lugar da verdade*. Do cálculo das proposições os valores de verdade (Verdade e Falsidade) poderiam advir. Heidegger, por outro lado, em 1931, no Seminário *A pergunta pela verdade*, realiza uma nova leitura de Aristóteles afirmando o contrário, que *a verdade é o lugar da proposição*. Neste sentido, ele segue um dos desdobramentos lógicos de *Ser e tempo*, pois está coerente com o dizer de que *o Dasein está na verdade*. Neste caso, verdade, mundo e acontecer do Ser são inseparáveis.
- ⁴ Ora, as ciências empírico-matemáticas tradicionalmente colocam o método como um projeto pré-concebido de mundo, estabelecendo os limites do campo do investigável.
- ⁵ Em Certeau, esse termo figura como “*topos philosophique*” designando o homem ordinário em sua inserção espacializada no mundo que o engloba. Da fenomenologia, a topofilosofia recebe as reflexões de Heidegger e Gadamer, que incidem sobre o *habitar*, o *construir*, o *pensar*, a *imagem*, a *arte*, a *linguagem*, etc. Da psicanálise de Freud, a topofilosofia recebe a pergunta sobre a espacialidade do psiquismo e toda reflexão freudiana metapsicológica que resulta hoje na *pesquisa psicanalítica*. Já da psicanálise laciana, ela recebe a influência da investigação sobre as superfícies topológicas e suas relações com o sujeito, o sentido e a linguagem. Estes são os nexos fundamentais que conduzem nossa investigação acerca do tridimensional na hipermídia que se constitui como uma topofilosofia e, enquanto tal, devendo ser situada dentro das ciências do espírito, na acepção gadameriana. Dessa forma, a topofilosofia designa o processo de investigação que relaciona três campos dialógicos no fazer hipermidiático: a fenomenologia hermenêutica, a psicanálise laciana e a pesquisa tridimensional em hipermídia.
- ⁶ Heidegger, Martin. *Construir, habitar, morar*. O habitar fenomenológico possui uma estreita relação temática com o navegar em entornos digitais proposto por Bairon & Petry, isso na perspectiva de, primeiro uma modelagem tridimensional como “bauen”, visando uma habitação digital de entornos como navegação (vide Referências). Entretanto, nem todas as construções se constituem em moradas que propiciam o habitar: um aeroporto, uma auto-estrada, a proteção do teto de um mercado público são certamente construções fundamentais hoje, mas não se constituem em espaços de habitação do homem. Abrigo e habitação se diferenciam pelo fato de que, no primeiro, o homem constitui seu espaço de permanência transitória, ao passo que na segunda, na *habitação*, o homem constitui sua própria casa que concentra seu viver. A partir do termo *construir, baum*, Heidegger chega ao verbo *habitar, bauen*, dizendo que construir designa um modo mais originário do *Dasein* que revela a essência do habitar no sentido de que o ser do homem é o habitar, diferenciando-o do simples produzir: “construir, no sentido de que abrigar e cuidar, não é nenhum produzir”
- ⁷ Tomei inicialmente o termo *parecença* de um diálogo entre Severino e João Grilo, na peça teatral *O auto da compadecida*, de Ariano Suassuna. Posteriormente verificamos que o Houaiss dicionarizou a palavra *parecença*, dando-lhe a seguinte definição: substantivo feminino - qualidade de ser parecido; semelhança (de forma, fisionomia, caráter etc.). Ex.: pela *parecença* percebia-se que eram irmãs. Ainda, o Houaiss nos informa que desde o Século XV temos variações da palavra: *parecenças*, *pareçença* e *parecença*;
- ⁸ O projeto hipermídia AlletSator é realizado em colaboração autoral com Pedro Barbosa (Portugal – ESMAE/UEF) e pode ser conhecido no site da pó-ex, ligado ao CETIC – CETIC-Centro de Estudos de Texto Informático e Ciberliteratura da UFP (Universidade Fernando Pessoa – Porto/Portugal): <http://www.po-ex.net/alletsator/>;
- ⁹ O termo *Character* é utilizado no mundo da informática para os personagens humanos e não-humanos construídos por meio da modelagem tridimensional. Ele deriva do uso ostensivo do neologismo *character design*. Enquanto que o termo *avatar* está mais ligado ao uso em jogos, designando os sentidos de usos dos personagens, o termo *character* tem um sentido técnico que o situa no interior do próprio processo de produção digital. A palavra foi estabelecida na língua inglesa e tem sua origem derivada do latim: *character*; o qual, por sua vez deriva do grego: *charaktér*. Atualmente é consenso o uso do termo no inglês, *character*, devido a sua ampla difusão na comunidade de produção digital e usuários.

¹⁰ Somos gratos a Ana Bahia (UDESC), designer da hipermídia *A mansão de Quelícera*, pelas indicações dos trabalhos do pintor Georges La Tour.

¹¹ Rocha, Cleomar. *Arte computacional: a busca de uma linguagem*. in <http://www.arte.unb.br/museu/enscleo.htm#>: "É sabido que a História sempre se repete, que fatos do passado acontecem novamente, apenas com roupagem renovada. E se assim o é, o surgimento da fotografia e depois o do cinema possibilita enxergarmos hoje o que acontece com a Arte Computacional. Praticamente recém surgida, a Arte Computacional emerge com o advento do computador pessoal, quando a Arte, ou os artistas, tem a oportunidade de explorar as possibilidades dessa máquina, criando uma atuação artística para a parafernália tecnológica".