



## Hipermídia como Linguagem: o Mapa Movediço do Pensamento Criativo<sup>1</sup>

Daniele FERNANDES<sup>2</sup>  
Universidade Estadual Paulista, SP

### RESUMO

Temos por objetivo estudar a linguagem da hipermídia sob o aspecto de suas qualidades estéticas (sonoras, visuais, táteis), argumentando em favor dela como mídia capaz de traçar o mapa movediço do processo criativo do pensamento. Usamos o conceito de plano de imanência de Deleuze e Guattari para entender a relação do pensamento com o impensado. E usamos a semiótica peirceana para entender a relação das qualidades estéticas dos signos com a criação de linguagem, além da relação da linguagem com o próprio pensamento. Apontamos a importância das qualidades estéticas da hipermídia, como potenciais sinestésicos e polissêmicos, capazes de mapear a heterogênesse do pensamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** hipermídia; processo criativo, plano de imanência; estética; semiótica peirceana.

### Introdução

O desenvolvimento de uma linguagem midiática, seja ela qual for, passa por um processo de imersão estética. Estética, do grego, quer dizer “sensação” e ela é a base dos processos cognitivos que envolvem o conhecimento do universo exterior à nossa mente. O que chamamos de imersão estética é o abandono momentâneo dos hábitos lógicos do raciocínio e um “mergulho” nas sensações. Isso nos permite sentir de outra maneira para criar novos hábitos mentais e construir outra lógica, outra estratégia cognitiva diante dos desafios que a realidade nos coloca.

Em verdade, estamos falando de criação de linguagem. A criação surge por meio de um *insight* (visão interior) – o qual habita o momento singular do *quase-signo* ou do *quase-caos* – que estabelece novas conexões e faz da linguagem um processo, ao desenvolvê-la na forma de uma cadeia sígnica. O *insight* não reproduz; ele cria. O *insight* é a visão interior que nos permite, num estado de afrouxamento do raciocínio

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), pesquisadora do Grupo de pesquisa PET-RTV do Depto. de Comunicação Social da UNESP – Universidade Estadual Paulista., e-mail: [cyberdany@gmail.com](mailto:cyberdany@gmail.com)



lógico, *imersar* num caos de sensações para fazer *emergir* um aspecto outro da realidade, no nosso caso, de uma mídia ou de uma mensagem. Na imersão estética é necessário que não haja distância: imergimos na indiferença do caos, para fazer emergir a diferença de outra forma de organização lógica.

O que estamos dizendo é que o processo criativo indica um pensamento heterogêneo. Um “mesmo” pode ser pensado como outro, conforme abandonamos determinados hábitos de pensamento e adquirimos outros. A hipermídia possui elementos estéticos, próprios à sua linguagem, que a tornam grandemente capaz de fazer perceber o pensamento como heterogeneidade. A hipermídia é uma linguagem de configurações voláteis e inconclusas, como o próprio pensamento.

Entretanto, não existe pensamento sem linguagem, pois “todo pensamento se dá em signos, na continuidade dos signos. Não há pensamento sem signos.” (SANTAELLA, 2001, p. 32). E estes são os elementos básicos de toda e qualquer linguagem. Mas tudo o que é pensado, sempre por meio de algum tipo de linguagem, produz-se precisamente por meio do que é impensado, do que ainda não foi pensado. O pensamento se produz pelo contato com o caos. E é precisamente o instante desse contato – de onde emanam sensações outras, capazes de nos permitir a modificação dos hábitos lógicos – que pretendemos discutir neste artigo para entender de que maneira a hipermídia, como linguagem, pode se comportar como um mapa movediço de um pensamento em processo.

Assim, para desenvolvermos nosso raciocínio, procuraremos entender como o pensamento afronta o caos, estudando o conceito de *plano de imanência*. E também como a linguagem emerge, estudando-a sob o aspecto de suas *qualidades estéticas*. Então, veremos como essas qualidades tornam-se potencial de uma linguagem vista como heterogeneidade, indicativo de um impensado que, entretanto é o que faz pensar, mostrando o pensamento como processo. Isso nos fará compreender de maneira profunda que a hipermídia, como linguagem, é fundamentalmente heterogênea, ou seja, sinestésica e polissêmica desde a maneira como relaciona suas qualidades estéticas.

## **O Plano de Imanência**

A Filosofia produz *acontecimentos* com seus conceitos, entretanto, o coração da Filosofia seria pré-filosófico: o plano de imanência ou de consistência. Tal plano não é



conceito nem acontecimento (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 57). É a máquina abstrata, cujas peças são agenciamentos concertos, produzidos por meio de conceitos incorporais que, entretanto, efetuam-se nos corpos (*Ibid.*, p. 33 e 52). O plano de imanência é pré-filosófico por ser anterior a qualquer conceito. É por isso que “pensar suscita a indiferença geral” (*Ibid.*, p. 58). Por não lidar com conceitos, o plano de imanência implica uma experimentação tateante e até pouco confessável. O plano de imanência é um corte no caos, um crivo que dá consistência à inconsistência caótica, para não perder completamente o infinito, no qual o pensamento mergulha, para guardar algo do caos (*Ibid.*, p. 58). Ao traçarmos o plano de imanência, tornamo-nos nômades de pensamento. Imergir no caos para construir e “habitar” outro plano, para sentir e raciocinar de outra maneira. Mas para manter algo do caos, para não perdê-lo totalmente, precisamos manter o pensamento aberto, manter a possibilidade de mudar de hábitos.

Da mesma forma que os hábitos vêm, eles vão, desde que sejamos nômades, desde que tenhamos como hábito a própria *mudança de hábito* (SANTAELLA, 1994, p. 147). No universo da linguagem, é ela mesma que tece sua própria verdade. Cada vez que se mergulha no impensado, é para alterar a maneira como se pensa. É nesse sentido que Foucault nos diz: “não me pergunte quem sou e não me diga para permanecer o mesmo” (FOUCAULT, 1972, p. 27).

Ainda para Deleuze e Guattari (1992, p. 260), o plano de imanência é o que não pode ser pensado, o pré-conceitual. Anterior a todo conceito. O não-pensado que, entretanto, é condição para o pensamento. Ele é o *quase-caos*. Cada plano de imanência age como registro das diferentes facetas daquilo que nunca aparecerá como o mesmo. Traçar um plano de imanência é sempre imergir, “mergulhar” no caos disforme, para dele extrair uma ordem sempre outra. Não é por acaso que o plano de imanência é secante e não apenas tangente. A tangente apenas toca um limite fixo estabelecido. A secante é superfície que não cessa de mergulhar para se impregnar de caos, ela corta o caos. A experiência de imersão é o que faz com que mudemos de plano; mas por isso mesmo ela é perturbadora, por estar próxima ao caos (*Ibid.*, p. 166), por “suscitar a indiferença geral”, por traçar algo impensável: que ainda não havia sido pensado.



## Imersão, *Insight* e Qualidades Estéticas

O plano de imanência é o que faz pensar; mas é, em si, anterior ao pensamento. Só pensamos por meio da linguagem. E só pensamos de fato algo diferente do que nos é habitual quando temos um *insight*. E “é no instante do *insight* que acontece a invenção.” (PLAZA, 1987, p. 42). Ele é o início do pensamento, a linha indefinível entre o pensado e o impensado, entre o habitual e a criação. E mais: “um *insight*, trata-se, enfim, de uma adivinhação que é a representante mais legítima da capacidade criadora da razão e que a razão, paradoxalmente, não pode explicar” (SANTAELLA, 1995, p. 165). O *insight* cria conexões imprevistas e não-lineares entre pensamentos inarticulados, rompe com hábitos mentais, desenvolvendo o pensamento e a linguagem, já que para Peirce, conforme citamos anteriormente, “o pensamento se dá em signos” e, portanto, não existe pensamento sem linguagem. Mas o que desencadeia esse processo, em relação à realidade exterior à nossa mente, especialmente em relação às mídias, são as qualidades estéticas dos signos.

Por que exatamente dizemos que a imersão estética pode desencadear um processo criativo? Se nos voltarmos para os signos, sob o aspecto das suas qualidades estéticas, veremos que eles não fazem referência a nada externo, apenas a si mesmos, comportando-se como algo *a-significante*. Por exemplo, o vermelho significa vermelho e nada mais. Nós é que atribuímos a ele outros significados. A produção estética guarda em si, portanto, um pouco de caos, pois ela se traduz por qualidades (sonoras, visuais, táteis, etc.), podendo se desdobrar de várias formas imprevistas, articulando-se de várias maneiras. Para Plaza, o signo estético é instável através de sua própria materialidade, referindo-se às suas próprias qualidades materiais, para que ele possa se colocar como objeto de si mesmo (PLAZA, 1987, p. 23-25). O signo estético faz perceber qualidades ainda não percebidas, faz pensar o ainda não pensado, criando, assim, a sucessão e / ou coexistência de aspetos de um objeto inesgotável – o objeto dinâmico de Peirce – aquele ao qual só temos acesso mediado pelos signos (SANTAELLA, 1995, p. 59).

Deleuze e Guattari nos colocam que o papel da Filosofia não é pensar o plano de imanência, mesmo porque ele não pode ser pensado, mas mostrar que ele está lá, impensado (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 79). Da mesma forma, talvez o papel das qualidades estéticas do signo seja precisamente indicar para o que ainda não foi sentido, não foi captado por nossos sentidos. E talvez seja possível fazê-lo por meio das diferentes manifestações do objeto dinâmico, que ocorrem no processo de produção da



linguagem. O objeto dinâmico só se manifesta por signos, ele se apresenta como aspectos sígnicos que vão aparecendo no tempo e que somos capazes de pensar, usando nosso aparato cognitivo.

### **A Estética e a Linguagem da Hipermídia**

A reflexão estética é reflexão sobre qualidades “materiais” do signo, as quais somos capazes de captar mediante nosso aparato sensorial. Portanto, não há como ignorar a importância da técnica quando se fala em estética. Não se trata, nesse caso, da relação do pensamento com ele mesmo, mas da sua relação com o ambiente que nos cerca. Na produção midiática, a técnica (*techné*) é interação entre cérebro e mídia, pensamento “materializado” em qualidades sensíveis. E “pensamento é criação...” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 73). Inscrevemos no mundo uma criação do pensamento por meio de determinada técnica, vista como linguagem, como forma de expressão do pensamento. No nosso caso, estamos pensando como a hipermídia pode ser encarada como linguagem que mapeia o pensamento, como incorporação de mapa mental que pode, num *feedback*, inclusive afetar nossa forma de sentir e de raciocinar.

Percebemos por meio da interação de nossos sentidos. A palavra “estética” deriva do termo grego *aisthesis* e significa sentir, no sentido de sensações, percepções físicas (SANTAELLA, 1994, p. 11). Somos dotados de órgãos sensíveis e eles são o ponto de articulação – e não de separação – entre a realidade externa e nossa mente. Santaella nos fala da existência de três, e somente três, matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal. Cada uma delas está relacionada a cada uma das categorias fenomenológicas de Peirce: primeiridade, secundidade e terceiridade, respectivamente. Assim, a sonoridade é algo evanescente; a visualidade se presentifica em uma forma que se impregna de matéria; a discursividade verbal é inscrição, traço. Mas as três matrizes se mesclam, pois as linguagens são geralmente híbridas (SANTAELLA, 2001, p. 369 e 379).

Da mesma forma que a homogeneidade caótica é potencial para a heterogeneidade sígnica, a homogeneidade do código binário foi o que possibilitou a emergência de uma nova linguagem fundamentalmente híbrida: a hipermídia. Nela, as três matrizes se misturam. Para nós, a hipermídia talvez seja a linguagem com maior potencial de imersão estética, pois nela a hibridização das matrizes adquire seu grau



máximo, condição que lhe fornece o potencial de heterogeneidade que nenhuma outra nos parece fornecer: ela nos permite tecer uma *rede de sentidos* (entendimentos e sensações). E nos permite não apenas tecer essas redes mentalmente, mas inscrever conexões via interatividade *tátil*.

Estamos discutindo aqui características relacionadas à sensação. E o verbal guarda em si relação com a produção de imagens sonoras, visuais e até táteis, que evidentemente estão ligadas à sensação. Entretanto, a linguagem verbal, em si, é muito mais ligada ao raciocinar do que ao sentir. Assim, na hipermídia, tomaremos o tátil como elemento da matriz verbal, porque “a lógica da matriz verbal não quer necessariamente significar que a linguagem tem de estar manifesta em palavras” (SANTAELLA, 2001, p. 373). E é por meio do tátil que podemos inscrever, traçar digitalmente as conexões, fazer continuar. Todas elas são características da matriz verbal.

A navegação na hipermídia deixa muito a desejar quanto ao seu caráter tátil, pelo menos no tocante aos equipamentos de navegação aos quais normalmente temos acesso (teclado e *mouse*). Estamos falando aqui dos equipamentos mais comuns e difundidos utilizados para a navegação na hipermídia, especialmente na web. Não nos referimos a equipamentos dotados de sensores de movimento que começam a se difundir na rede, especialmente no que se refere aos *games*. Enquanto o sonoro e o visual explodem a homogeneidade binária, o tátil parece subordinar-se a ela. Temos poucas possibilidades de toque: mesmo se pudéssemos usar todos os botões do teclado ou do *mouse*, a relação sempre se resumiria somente em tocar ou não tocar. Assim, o toque é simplesmente quantitativo; não há diferentes *qualidades táteis*. Talvez essa inicial negligência da dimensão tátil das sensações venha do hábito ocidental do “proibido tocar” (PLAZA, 1987, p. 57).

Mas, felizmente, sem que dependamos do desenvolvimento da informática, possuímos uma espécie de “sentido sinestésico” para suprir uma “carência estética”. Ele faz com que quando um dos sentidos é deficiente, os outros se metamorfoseiem: devir-olho do ouvido, devir-pele do olho. Mas o som talvez seja o elemento capaz de melhor suprir a deficiência tátil da navegação, pois audição e tato são sentidos mecânicos. As ondas sonoras se propagam pelo ar, o qual nos envolve e faz vibrar tanto nossos tímpanos quanto nossa pele. Talvez possamos pensar com mais cuidado a hipermídia sob o aspecto desses *sons que tocam*.



Da mesma forma que um surdo pode “ouvir” imagens visuais, cegos podem “enxergar” por sons e toques. Sons produzem sensação visual de espaço-tempo: podem dar sensação de distância por sua intensidade; de altura, por sua frequência e de tempo, principalmente pelo ritmo. Mas o visual, o sonoro e o tátil, em si, “o ver com os olhos”, “o ouvir com os ouvidos” e “o tocar com a pele” também pode ser pensados como heterogeneidade do “mesmo”, produzida pela própria percepção. Formas (sonoras, visuais ou táteis) se *formam* e se *deformam* de acordo com a maneira como são percebidas.

Para que isso possa acontecer com as formas visuais, por exemplo, o caráter fixo da presença, predominante na matriz visual, deve se “contaminar” com a fugacidade peculiar à matriz sonora. Assim, pela interação das diferentes matrizes, torna-se possível o desdobramento de qualidades visuais como *visualidade heterogênea*, produzida não somente pelo movimento absoluto de *pixels* numa tela, por exemplo, mas pelos diferentes estados que estes pontos luminosos adquirem, cada vez que são percebidos, mesmo que permaneçam estáticos. Falamos, em verdade, de uma polissemia.

Etimologicamente, a palavra texto está relacionada a algo que é tecido de maneira coerente, não se referindo somente ao texto verbal, mas num sentido mais amplo, à tessitura de qualquer tipo de mensagem, em qualquer meio, sendo a hipermídia uma linguagem *lúdica e polissêmica* (SANTAELLA, 2001, p. 277 e 285). É nesse sentido que compreendemos que “hipermídia significa, sobretudo, enorme concentração de informação” (*Ibid.*, p. 395). Não entendemos tal concentração sob o aspecto quantitativo da extensão no espaço, mas como intensidade dada por seus estados no tempo.

Assim, o pensamento, como processo criativo, traduz-se nas qualidades “materiais” da linguagem hipermidiática pela *tessitura* da sinestesia e da polissemia, que a tornam heterogênea. E a hipermídia é sinestésica e polissêmica porque ela já começa a ser heterogênea em suas qualidades. É por isso que ela pode ser pensada como um mapa que se desconecta ludicamente para se conectar de outra maneira, fazendo perceber de outro jeito, como o próprio pensamento, que se cria em um processo contínuo. Propomos pensar a hipermídia esteticamente como uma heterogeneidade sinestésica e polissêmica. Não apenas as conexões entre sons, imagens e toques se modificam, produzindo sensações híbridas heterogêneas, mas cada uma dessas qualidades sensíveis produz heterogeneidade em si, dado o caráter aberto das



qualidades. Sensações singulares devem ir-se construindo criativamente, conforme as relações sinestésicas se modificam por meio da interatividade.

## **Interatividade**

A heterogeneidade só se torna efetiva mediante a interatividade. É a inscrição criativa do interator, que altera ludicamente as conexões de uma hipermídia. Interagir de maneira criativa é jogar com as qualidades da linguagem, é tecer um *espaço liso*, onde se desenvolve o *nomadismo* (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 189), não havendo regras de tessitura. A coerência textual se monta e se desmonta, conforme se segue. A hipermídia pode ser pensada como um *espaço liso*, um espaço-tempo de interação potencial. O nômade habita o espaço liso, tecendo-o. Não há hierarquia: o nômade não se impõe sobre o espaço liso, ao mesmo tempo em que não se submete a ele (*Ibid.*, p. 53). O nômade tece a rede que habita, atualizando o potencial que percebe a cada instante. Ele interage, criando desdobramentos de uma linguagem que se forma por heterogênese.

Do nosso ponto de vista, este é o maior problema em relação à interatividade na hipermídia. Interagir em espaço liso não se resume em clicar botões. Interagir é perceber as relações qualitativas, tecidas pelos *links*. Em se tratando de qualidades estéticas, seguir os *links* já existentes é, provavelmente, produzir outros *links*, mesmo que não se possa inscrever o que se percebe. Como as qualidades não se referem a nada externo a elas, não podemos prever que relações serão traçadas. Aquele que navega por uma hipermídia pode se comportar como um nômade que habita um itinerário de *bits*.

Na maioria das vezes, não temos a possibilidade de deixar nossa contribuição numa hipermídia enquanto navegamos por ela. Apenas respondemos a algo que já foi inscrito por quem a construiu. Geralmente, *clicamos botões*, ao invés de *seguirmos links*. Na hipermídia, tal qual a estamos pensando, sons, imagens visuais e toques se metamorfoseiam ao se relacionarem, reservando um vazio potencial que permita ao pensamento estabelecer conexões imprevistas dentro da própria hipermídia. Podemos prever, por exemplo, que o cursor possa arrastar imagens visuais por toda a tela e abandoná-las em qualquer ponto, entretanto, não podemos prever por quais relações serão percebidas e que forma chegarão a compor. O que importa não é o fato de os



pontos na tela serem quase infinitos (quantidade), mas o da produção sígnica ser imprevista (qualidade). O número aqui prevê apenas o imprevisto.

Para que a hipermídia se constitua como um mapa capaz de demonstrar o processo de pensamento que é sempre inconcluso, heterogêneo e polissêmico ela precisa permitir uma interação genuína. Não podemos interagir ou imergir esteticamente por ninguém. Não temos o poder de planejar a invenção do outro. Não podemos traçar um plano de imanência por nenhuma outra pessoa, pois cada um corta o caos à sua maneira. Podemos apenas reservar ao outro um vazio e, principalmente, dar como exemplo a nossa própria inscrição. Ainda assim, devemos manter um “espaço” potencial para que os interatores tracem suas conexões e, de alguma forma as inscrevam, mesmo que momentaneamente. E isso só é possível se a matriz tátil se mantiver aberta.

O que mais importa, portanto, é demonstrarmos o processo criativo do pensamento por meio da hipermídia. É inventarmos maneiras de cortar o caos, maneiras de imergir e utilizar a linguagem da hipermídia para demonstrar nossa própria imersão estética, produzir nosso *espaço liso* e apresentá-lo como um exemplo, dentre muitos outros. O exemplo que pensamos aqui é aquele que explicita a hipermídia como linguagem fundamentalmente sinestésica. São as conexões móveis – dadas pela abertura característica das qualidades estéticas dos signos – que conduzem à polissemia e à heterogeneidade. Esta mostra diferentes aspectos de um “mesmo” e indica que pode ainda haver outros aspectos ainda não pensados. E existe ainda a possibilidade de manter a hipermídia como uma mídia aberta a inscrições táteis, capaz de acolher a inscrição de aspectos imprevistos.

### **Hipermídia: Mapa do Processo Criativo**

Em se tratando de linguagem, nada mais potencialmente heterogêneo do que a qualidade em si, por isso nossa insistência nas qualidades sígnicas. A atualização da heterogeneidade qualitativa é possível precisamente porque o processo de pensamento pode fazê-lo retornar a si mesmo para se tornar outro. A hipermídia, devido às conexões não-lineares entre qualidades estéticas, é linguagem propícia para mapear um pensamento em processo, o qual é desencadeado por sucessivas imersões estéticas. Imergir esteticamente não significa apenas se envolver em sons, cores, movimentos e toques; mas é sentir o “chão” (fundo, fundamento) desaparecer debaixo dos pés, para



mostrar que ele é uma invenção, mais uma maneira de ordenar e que não dependemos deste chão específico para ficarmos de pé.

Quando os textos se encontram e se enredam como se constituíssem uma rede na qual o sujeito, tanto descansa quanto se perde, podemos descongelar nexos e convicções e transformar dispersão em compreensão (BAIRON, 2000, p. 80). Imergir é fazer da perda uma compreensão outra. O chão age como o plano de imanência, que é como uma “jangada com a qual o cérebro mergulha no caos” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 269) para não se “afogar”. Imergir esteticamente é, sobretudo, permitir-se perder para perceber o processo de metamorfose do próprio pensamento. Esse processo de eterna metamorfose é garantido pela existência de um objeto dinâmico sempre inesgotável (SANTAELLA, 1995, p. 59).

Nossa preocupação aqui, lembramos, é mostrar a linguagem da hipermídia como capaz de traduzir o mapa movediço do processo criativo do pensamento. E mostrar a importância das qualidades estéticas (sonoras, visuais e táteis) como potenciais para a heterogênesse, a qual apontamos como uma maneira de demonstrar o que propomos. Mostramos, então, nossas sensações como o primeiro passo no conhecimento do mundo exterior à nossa mente. As sensações operam no nível da qualidade dos signos: cores, formas, movimentos, sons, toques, etc. Podemos dizer que uma das qualidades inerentes a toda e qualquer qualidade é o potencial de transformação. E se “produzir linguagem em função estética é refletir sobre suas qualidades” (PLAZA, 1987, p. 23), é sobre esta qualidade das qualidades (sonoras, visuais e táteis) que refletimos. É na transformação que se encontra a possibilidade de vislumbre de um pensamento heterogêneo e, sobretudo, o “hiato” que aponta para o que ainda não se pensou.

Simplesmente não somos capazes de apreender o que ainda não foi pensado. Não temos linguagem para designá-lo. E não podemos estabelecer de antemão as regras para o que ainda nem sequer foi pensado. O pensamento vai se construindo conforme “caminha”, assim como o nômade constrói o espaço liso que habita. Um *espaço liso* que se constrói ludicamente, jogando com as qualidades vagas (abertas) dos signos. Portanto, para esses jogos, não existem regras pré-estabelecidas, nem tempo pré-determinado. Isso nos leva diretamente a questões metodológicas de como utilizar a hipermídia como espaço liso, como linguagem capaz de expressar o pensamento em processo.

A palavra método remete à concepção de “caminho”, caminho através do qual alcançamos determinado resultado, mas ele nunca está pronto, nunca chega ao final



(BAIRON, 2000, p. 21). O método é antes construção nômade do espaço liso, é caminho que se constrói com o próprio caminhar. Como diria o poeta Antônio Machado, “caminhante, não há caminho, faz-se caminho ao andar”. Desta forma, o método para se criar algo só pode ser performático, ou seja, cada instante do caminhar é algo a ser criado e não descoberto, exigindo sentir a cada momento, agindo conforme se vai sentindo.

Assim, Tentar estabelecer *a priori* um método de criação ou de navegação em uma hipermídia vai contra a natureza heterogênea da própria mídia. Tudo o que podemos, a cada instante do processo, é sentir e ir seguindo, sem nunca deixar de caminhar, pois o final estará sempre em aberto. Qualidades são infinitamente desdobráveis, por isso habitamos um labirinto, que construímos a cada instante, desdobrando suas infinitas *dobras* (DELEUZE, 1991, p. 13). Entretanto,

... pedimos somente um pouco de ordem para nos protegermos do caos. Nada é mais doloroso, mais angustiante do que um pensamento que escapa a si mesmo, idéias que fogem, que desaparecem apenas esboçadas, já corroídas pelo esquecimento ou precipitadas em outras, que também não dominamos. São *variabilidades* infinitas cuja desaparecimento e aparição coincidem (...) e a associação de idéias jamais teve outro sentido; fornecer regras protetoras, semelhança, contiguidade, causalidade, que nos permitem colocar um pouco de ordem nas idéias... (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 259).

O que nos escapa é a desordem do que ainda não foi pensado, mas o pensamento se articula, adquirindo consistência. O que procuramos mostrar é a imprevisibilidade de suas configurações, a qual pode ser mapeada pela linguagem da hipermídia. O aspecto estético (qualitativo) do signo o torna aberto, variavelmente conectável e, portanto, potencialmente mutante. Assim, ele é capaz de traduzir a qualidade de transformação do pensamento desencadeado pelo contato com o caos.

A geração de uma hipótese está vinculada ao *insight* – o instante mais privilegiado da imersão. A hipótese gera associações, conectando qualitativamente o que parecia sem nenhuma relação. Produz conexões que constroem uma ordem outra. Cada ordem estabelecida corresponde a um hábito adquirido, cada imersão faz abandonar um novo hábito, dando continuidade ao processo infinito de produção de linguagem e, portanto, de pensamento, partindo do pressuposto de que não existe pensamento sem linguagem. Se imergir esteticamente permite estabelecer outro corte e produzir outras conexões, imergir já é uma maneira de interagir, de produzir uma



conexão qualitativa e imprevista. A criação não busca uma origem, apenas inventa uma nova forma de pensar. A criação talvez corresponda àquela busca da qual nos fala Heidegger, “um buscar ao qual pertence um puro encontrar” (HEIDEGGER, 1999, p. 54). A regra do jogo é apenas continuar jogando. A única maneira de pensar é estar pensando e, quanto mais pensamos, mais nos damos conta de que o impensado escapa e mais desejamos continuar pensando. *O que ainda não foi pensado* sempre se desloca para que *o que foi pensado* se pense de outra maneira, para que os hábitos se modifiquem.

Pensamos que a percepção da heterogeneidade pode desmontar hábitos, explicitando o fato de que existe sempre algo que ainda não foi pensado. O pensamento está num processo infundável e, como mapa do processo de pensamento, a hipermídia pode mostrar essa eterna *incompletude* do pensar. Se alguém se dá conta dela, se percebe, pela heterogeneidade de um “mesmo”, as diferentes facetas do objeto dinâmico e a ausência de algo que sempre irá escapar, seu pensamento pode se “mover”. A heterogeneidade pode despertar o pensamento de seu sono *habitual*, o qual o impede de inventar, de *navegar* em direção a novas formas de conhecer a realidade e de traçar outro plano de imanência. Ela pode fazer perceber que o que escapa é *o ainda não inventado*.

A polissemia sinestésica própria às qualidades estéticas dos signos é potencial para que se pense de maneira heterogênea. A hipermídia, por seu hibridismo e por suas conexões móveis e não-lineares, eleva à enésima potência a capacidade de fazer com que os próprios signos ressoem entre si, metamorfoseando-se. A hipermídia pode ser usada de maneira a permitir demonstrar o processo de pensamento, que é não-linear, volátil e inconcluso. Toda vez que percebemos o “mesmo” como outro, é porque imergimos na indiferença, jogamos fora determinado hábito de pensar, passamos por um abalo nas estruturas do pensamento, desorganizamos momentaneamente para fazer surgir outra forma de organização momentânea, percebemos a perda de uma identidade, traçamos outro plano de imanência, enfim, pensamos.

Portanto, defendemos a hipermídia como linguagem que possibilita demonstrar o pensamento como processo criativo que se desencadeia pelo afrouxamento momentâneo do raciocínio e pela imersão nas qualidades estéticas dos signos. Tudo começa com um “mergulho” no caos de sensações desordenadas para, então, fazer emergir no pensamento uma ordem outra. Imergir esteticamente permite sentir de outra maneira, traçar outro plano de imanência, ter um *insight*, desdobrar qualidades estéticas



dos signos, perceber que sentir algo *de novo* (novamente) pode significar sentir algo *de novo* (novidade). Imergir é *vagar* como nômade, criando um espaço liso, já sendo, portanto, uma forma de interação genuinamente criativa. No espaço liso da hipermídia, imergir e interagir são inseparáveis e nela a interação pode ser inscrita por meio da dimensão tátil. Esta permite atualizar sinestesticamente as relações potencialmente polissêmicas das qualidades visuais e sonoras, vagas por natureza e, portanto, propensas à polissemia e a incorporar o pensamento processual, criativo e heterogêneo.

## REFERÊNCIAS

- BAIRON, S. (coord.) **Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura**. São Paulo: EDUCS & Ed. Mackenzie, 2000.
- DELEUZE, Gilles. **A Dobra: Leibniz e o Barroco**. Trad. Luiz B. L. Orlandi. Campinas: Papirus, 1991.
- DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Trad. Peter Pál Pelbart e Janice Caifa. São Paulo: Editora 34, 1995. v. 5.
- \_\_\_\_\_. **O que é a filosofia?**. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. Petrópolis-Lisboa: Vozes-Centro do Livro Brasileiro, 1972.
- HEIDEGGER, Martin. **Conferências e Escritos Filosóficos**. Trad. Ernildo Stein. São Paulo, Nova Cultural, 1999.
- PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- SANTAELLA, Lúcia. **Estética: de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.
- \_\_\_\_\_. **A teoria geral dos signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora visual verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.