

hipertexto

Escrita não-linear

do papiro ao livro

Escrita não-linear

- A leitura não-linear já era processada no antigo Egito. Uma inscrição no Livro dos Mortos traz a escrita das palavras através de hieróglifos e da representação de cenas por pictogramas. A leitura era feita separadamente para cada hieróglifo e para cada pictograma. Faziam-se relações: de hieróglifos entre si, e entre hieróglifos e pictogramas.



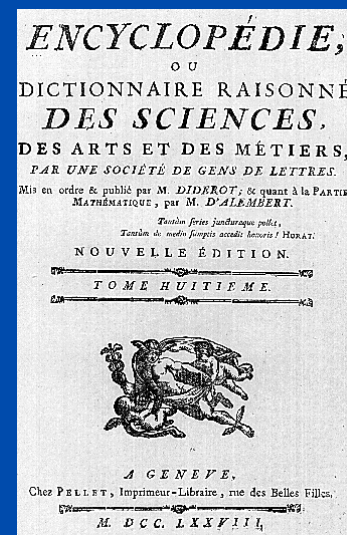
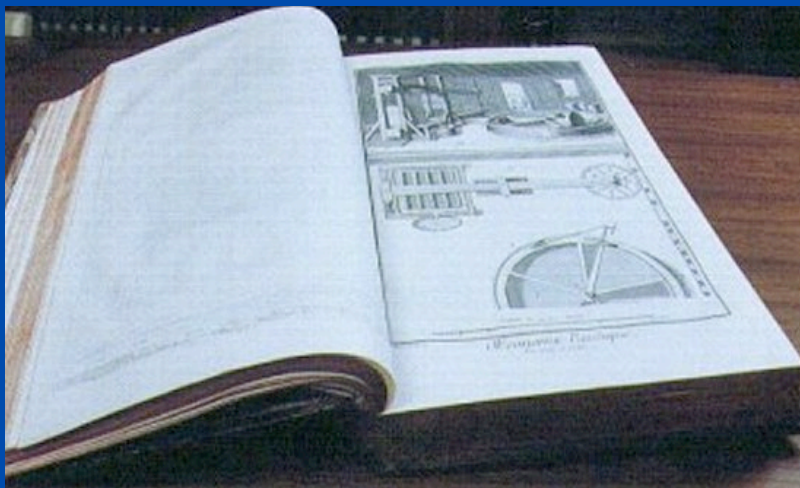
Escrita não-linear

- Os hexagramas do **I Ching** eram lidos de maneira não-linear: cada um era vinculado a outro por um jogo de varetas.



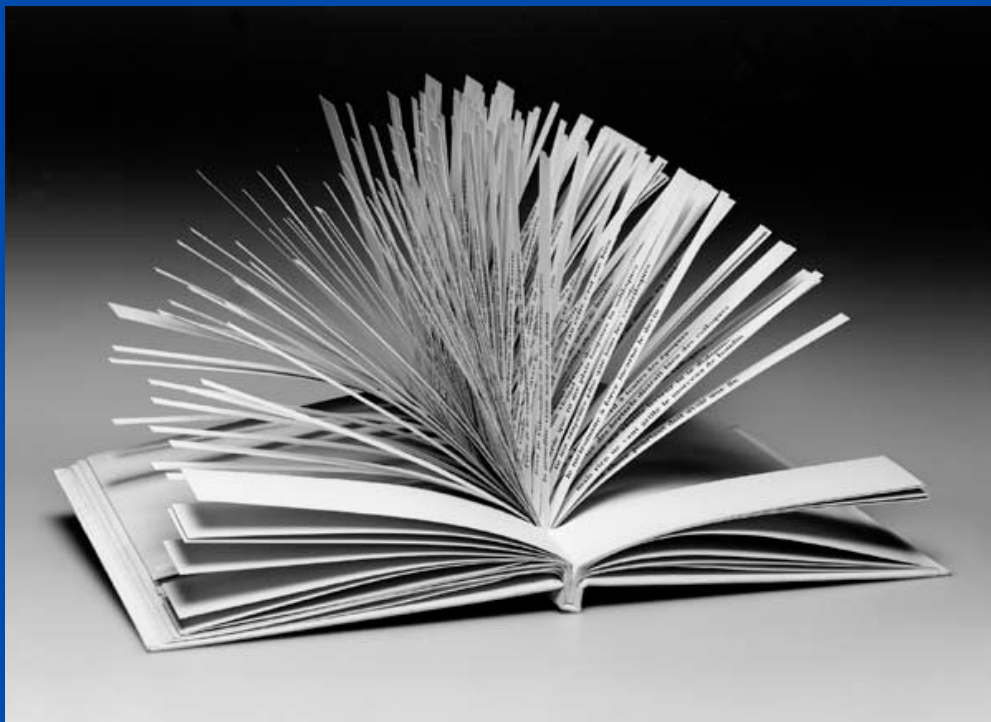
Escrita não-linear

- Em 1751, Denis Diderot publicava a primeira enciclopédia da história, com mais de 35 volumes; em 1768, era lançada a 1a. edição da Enciclopédia Britânica. As enciclopédias são ótimos exemplos do uso do hipertexto de uma maneira mais parecida com a utilizada nas mídias computacionais - de um tópico passa-se a outro, um verbete sugere a leitura de outro relacionado, termos utilizados em uma definição podem ser encontrados na mesma enciclopédia.



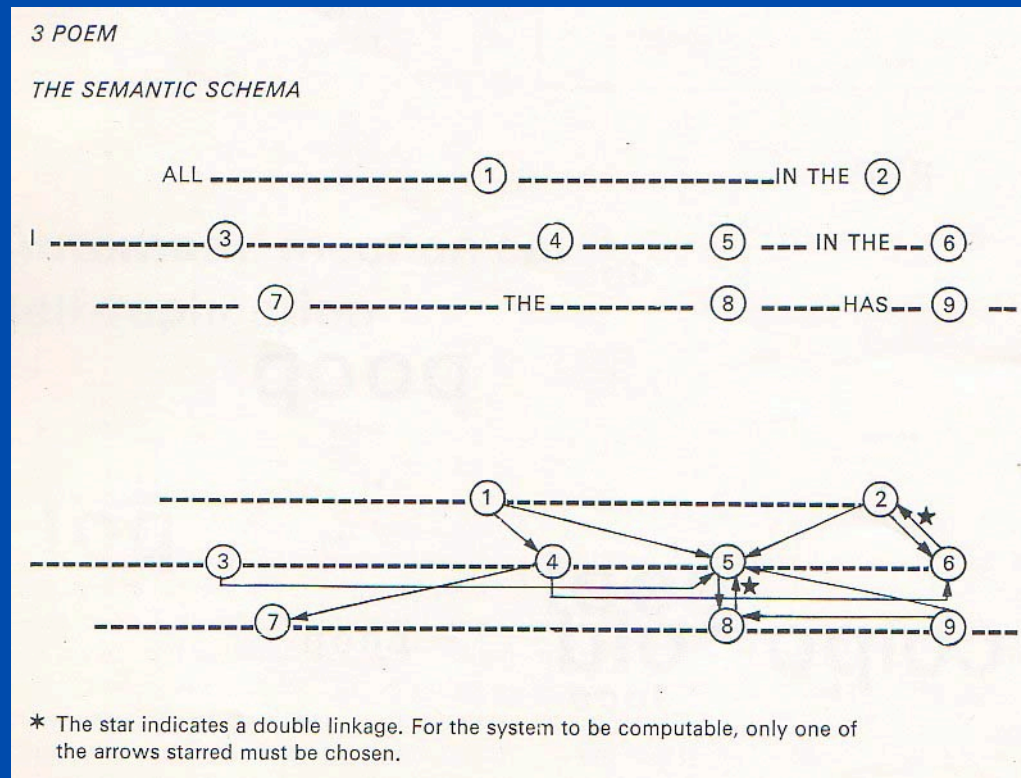
Escrita não-linear

- Inúmeros outros exemplos de "hipertextos livros" podem ser encontrados na história da literatura. A literatura impressa nos oferece diversos exemplos de hipertextos que permitem ao leitor uma leitura não linear.



“Cent mille milliards
de poèmes”
Raymond Queneau

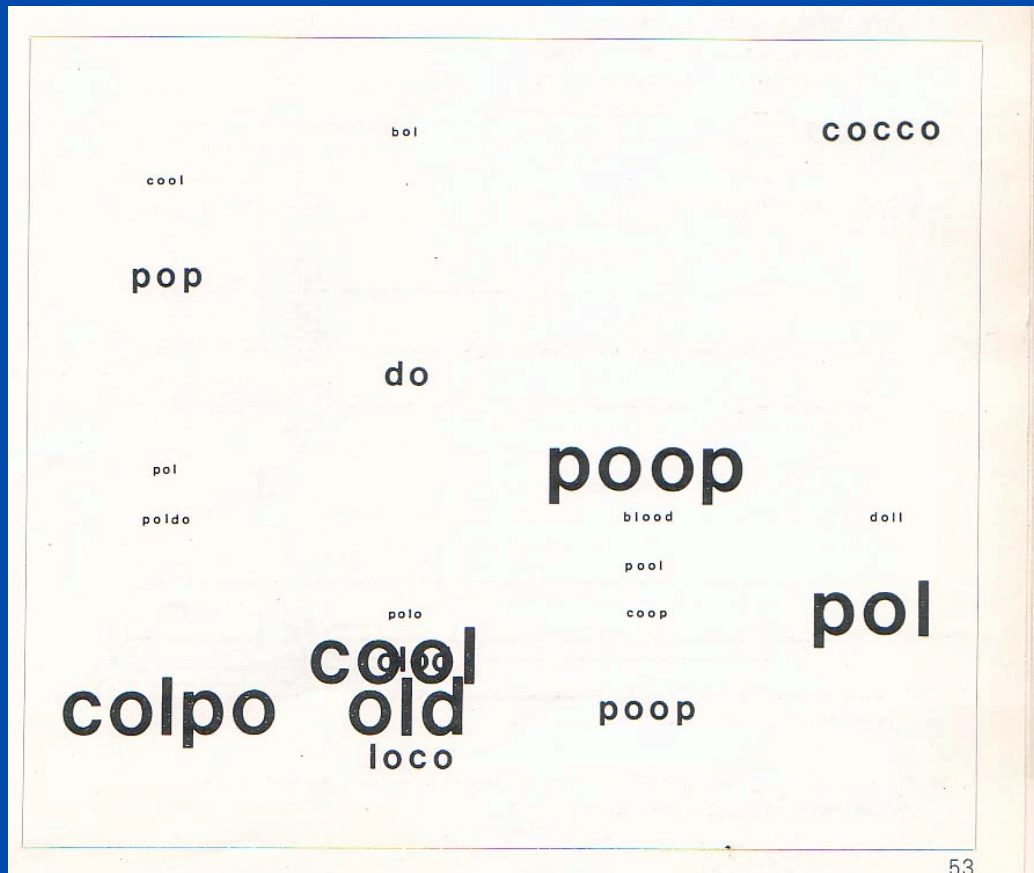
Escrita não-linear



“Computerized Japanese Haiku”

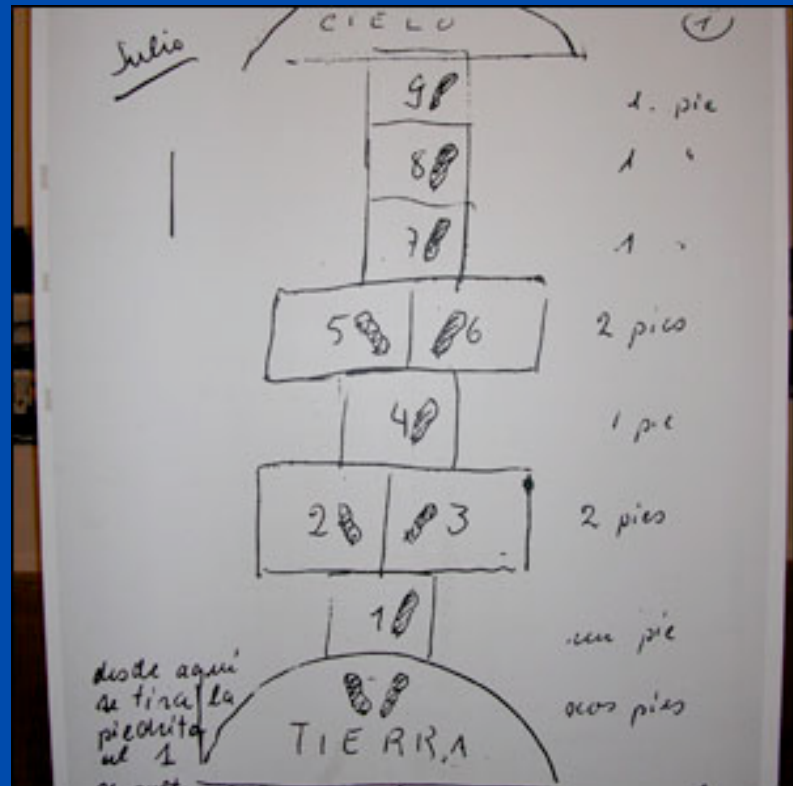
Margaret Masterman e Robin McKinnon Wood

Escrita não-linear



"Computer Texts"
Marc Adrian.

Escrita não-linear



“Jogo de Amarelinha.”
Júlio Cortázar

hipertexto

Hipertexto no computador

dos protótipos à realidade

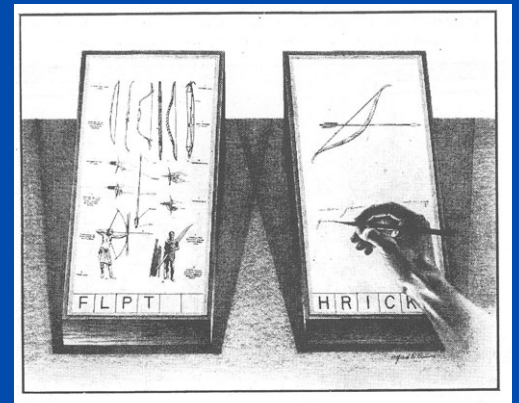
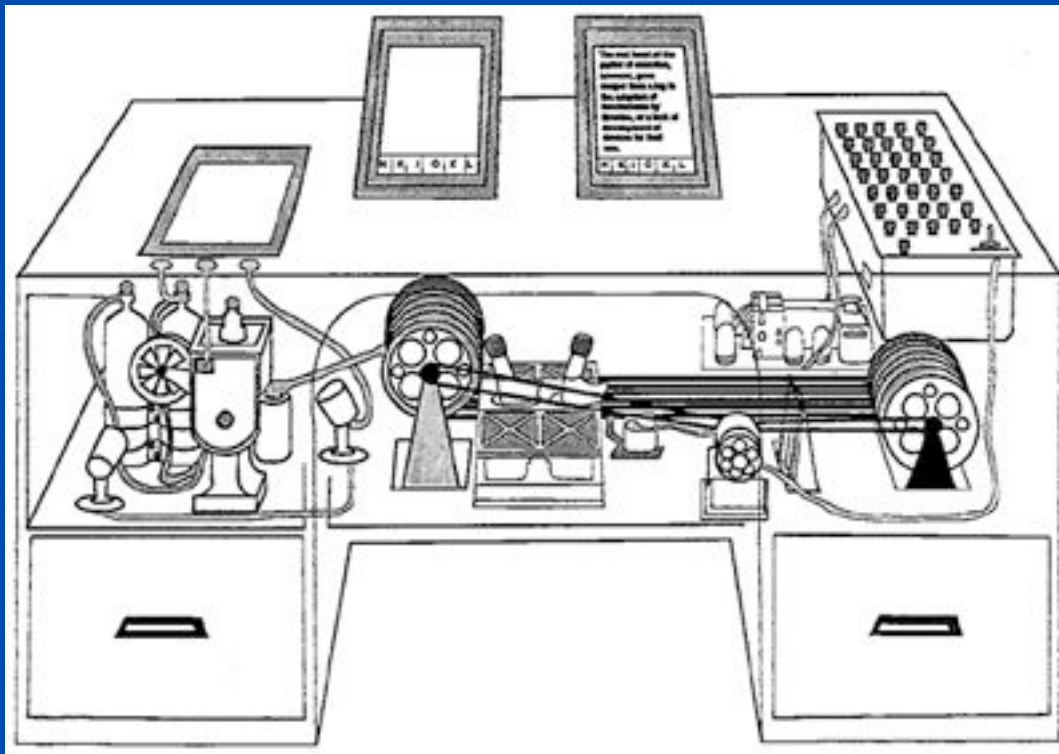
Hipertexto no Computador

- **Vannevar Bush** escreve em 1945, o clássico ensaio "**As We May Think**".
- Neste ensaio Bush esboça o "**Memex**" que, de alguma maneira, representa hoje o nosso computador pessoal. Bush era matemático e responsável por uma agência de Desenvolvimento e Pesquisa Científica do Governo Norte Americano. Ele coordenava o trabalho de mais de seis mil cientistas. Uma das questões enfrentadas por Bush era o volume crescente de dados que deviam ser armazenados e organizados de tal forma que permitisse a outros pesquisadores a utilização destas informações de maneira rápida e eficiente.



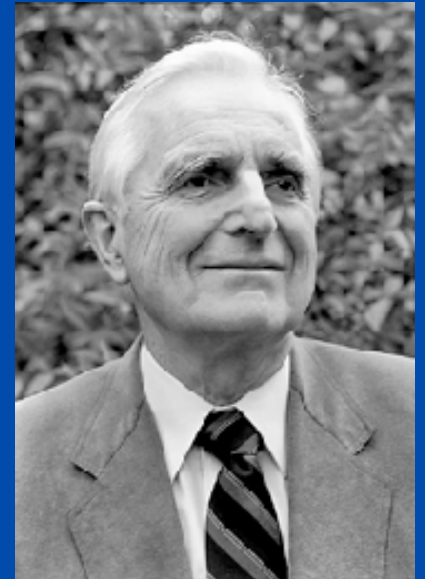
Hipertexto no Computador

- Memex



Hipertexto no Computador

- **Douglas Engelbart**, diretor do Augmentation Research Center (ARC) do Stanford Research Institute cria em 1968 o oNLine System (NLS).
- Algumas das inovações: a tela com múltiplas janelas de trabalho; a possibilidade de manipular, com a ajuda de um mouse (inventado por Engelbart), complexos informacionais representados na tela por um símbolo gráfico; as conexões associativas (hipertextuais) em bancos de dados ou entre documentos escritos por autores diferentes; os sistemas de ajuda ao usuário integrados ao programa.



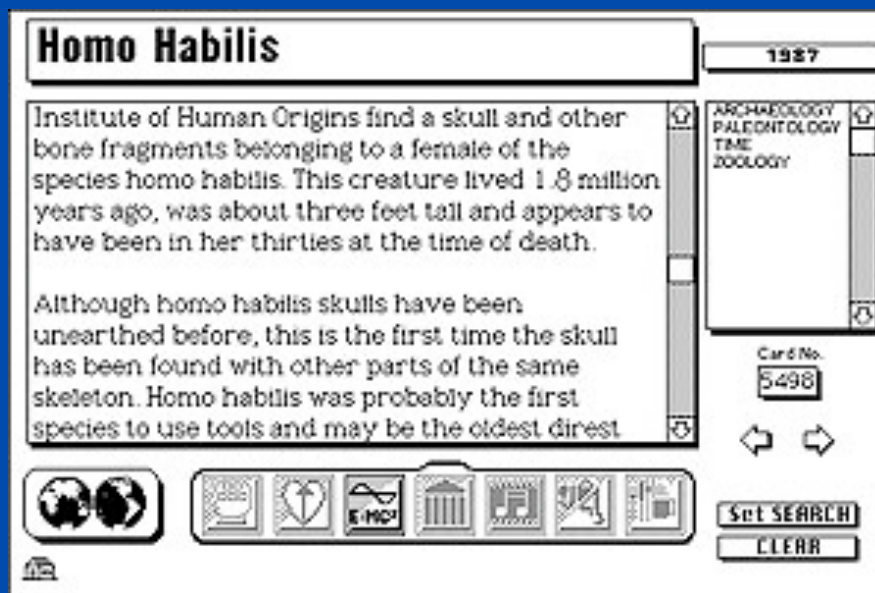
Hipertexto no Computador

- oNLine System (NLS). Primeiros protótipos com mouse, janelas, documentos em hipertexto e conectividade em rede.



Hipertexto no Computador

- Demorou algum tempo até que os softwares de hipertexto usados nos laboratórios de pesquisa alcançassem as prateleiras das lojas. A **Apple**, fundada por Steve Jobs e Steve Wozniac, certamente ocupa um lugar de grande importância na história do hipertexto. Em 1987 a Apple distribuía gratuitamente o programa **Hypercard** nos seus computadores Macintosh.



Hipertexto no Computador

- Tela de Hypercard

The screenshot displays a Hypercard stack interface. On the left is a text card titled "Hypertext research issues" with a subtitle "Discourse Cues in HT". The text discusses Davida Charney's study on reading strategies in HT readers, noting the loss of discourse cues in traditional text. A button at the bottom of the card says "See also discussion of the writer's authority". To the right of the text card are two overview maps. The top map, "Current report overview map", shows a hierarchical structure with "HyperTEXT '87 Workshop" at the center, connected to "People", "Literature", "Systems", "Applications", "Research issues", and "Definition". The bottom map, "Current chapter overview map", shows a central node "7 unresolved issues" connected to "8 key issues", "HT classification", "✓HT research issues", "✓Discourse cues", "Rhetoric of HT", "✓Practice", and "✓Hypertext = Hype". At the bottom of the interface are buttons for "Quit", "Top", "Front cover", and "History list". A status bar at the top right indicates "Total time spent here: 7 minutes".

Hypertext research issues
Discourse Cues in HT

Davida Charney from Pennsylvania State University was planning a study of the reading strategies used by HT readers. These readers face the problem of loss of discourse cues. Traditional text which contains many such cues, ranging from genres (e.g. research paper vs. science fiction novel) over text-level schemas (e.g. the division of a research report into introduction, methods, results, conclusion, and references) to sequencing ("there are three reasons for..., 1..., 2..., 3..."), paragraphing and cohesive ties ("on the contrary..." etc.) showing how the previous relates to the next.

These cues are lost* when moving to a HT system which drops the reader in the middle of a new node in the same way no matter which node was the previous one. Also, in HT the burden of deciding when to read what has been moved from the writer to the reader even though structuring the material is one of the most important functions of an author.

See also discussion of the writer's authority

Current report overview map

- People
- Literature
- HyperTEXT '87 Workshop
- Systems
- Applications
- Research issues
- Definition
- CSCW '86 Trip Report

Current chapter overview map

- 7 unresolved issues
- 8 key issues
- HT classification
- ✓HT research issues
- ✓Discourse cues
- Rhetoric of HT
- ✓Practice
- ✓Hypertext = Hype

Quit

Top

Front cover

History list

Total time spent here: 7 minutes

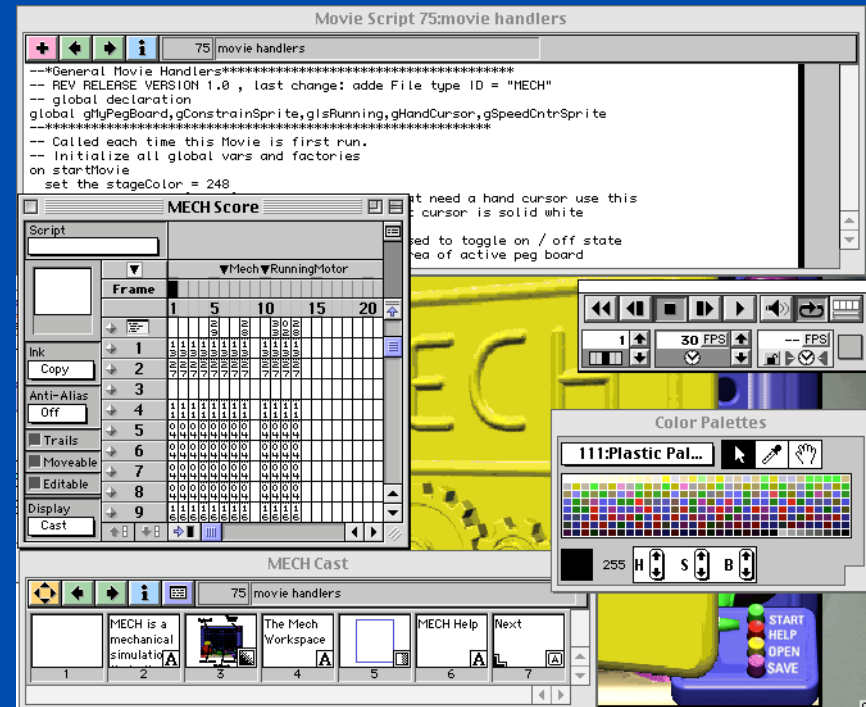
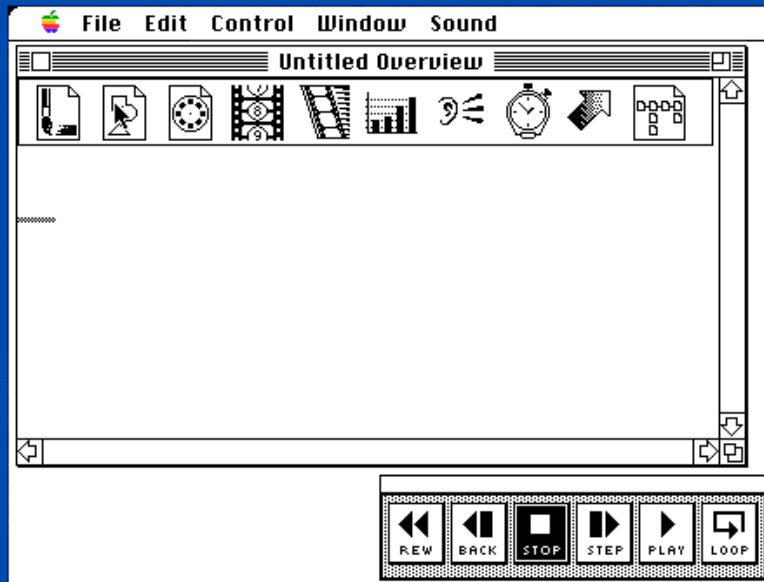
Hipertexto no Computador

- Outra empresa que se dedicou ao desenvolvimento de softwares interativos e de hipertexto foi a **Macromedia**. Seus principais softwares são Director (1988), Authorware (1989) e Flash (1996).



Hipertexto no Computador

- Telas de Director versões 2.0 (1989) e 4.0 (1993)



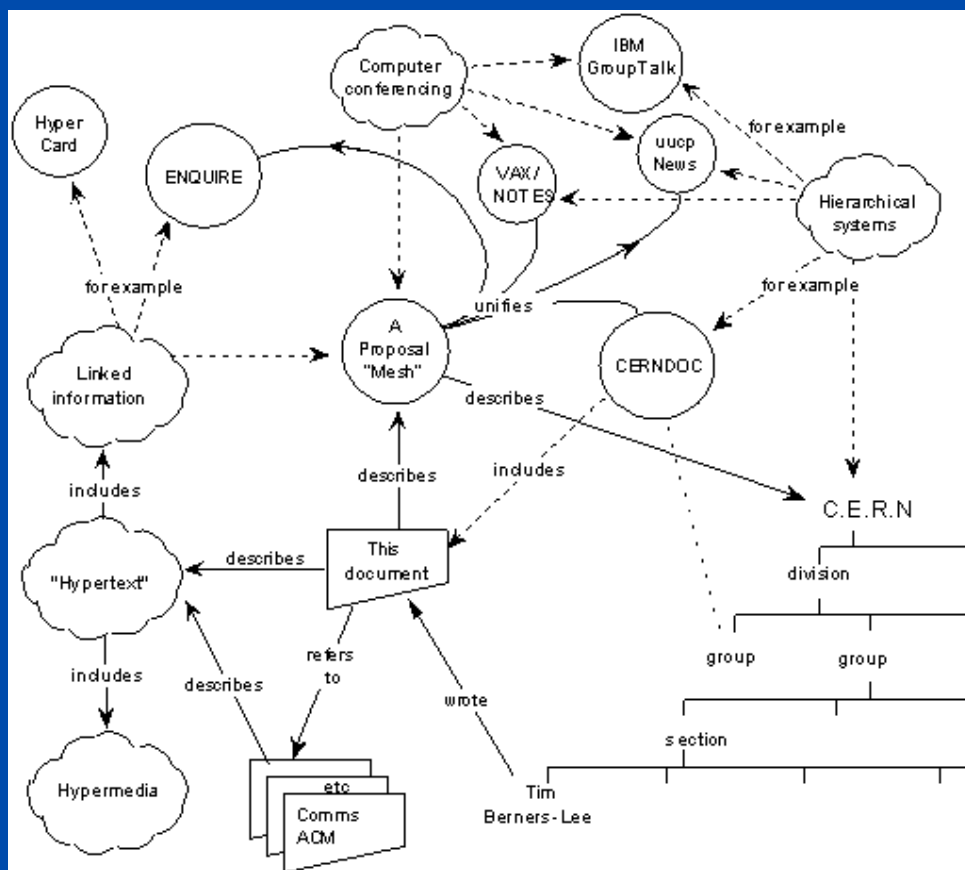
Hipertexto no Computador

- Em 1989, quando trabalhava no CERN (Centro Europeu de Pesquisas Nucleares) Tim Berners-Lee propôs a criação de um espaço hipertextual global em rede, onde qualquer informação podia ser acessada através de um “Identificador Universal de Documentos” (UDI, que virá a ser URL). Em 1990 ele escreveu um software chamado “WorldWidEweb”, um browser e editor de hipertexto, e publicou as especificações de URLs, HyperText Markup Language (HTML) e HyperText Transfer Protocol (HTTP) neste primeiro servidor web em 1991.



Hipertexto no Computador

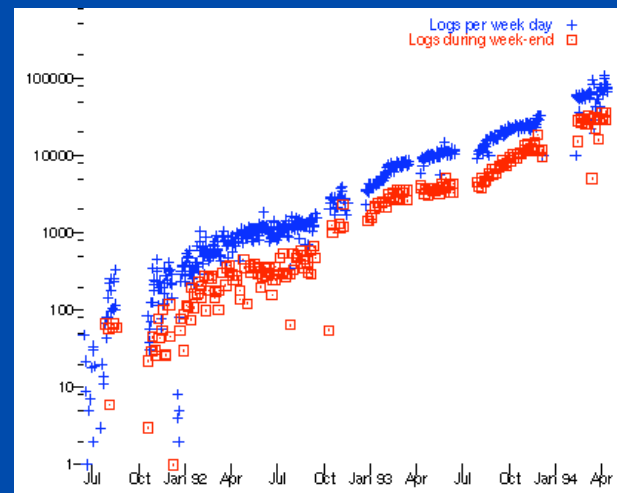
- Diagrama anexado ao documento original de Tim Berners-Lee propondo a criação da Web em 1989.



Hipertexto no Computador

- Segundo, Tim Berners-Lee, “o sonho por trás da Web é o de um espaço global no qual nos comunicamos através do compartilhamento de informações. A universalidade desse espaço é essencial: o fato de que um link de hipertexto pode apontar para qualquer coisa, seja pessoal, local ou global, seja um rascunho ou uma burilada versão final. A segunda parte deste sonho é que a Web se torne tão genericamente utilizada que venha a ser um espelho (ou a própria incorporação) das maneiras como trabalhamos, nos divertimos, e criamos relações sociais.”

Gráfico mostrando os acessos do primeiro servidor web no CERN



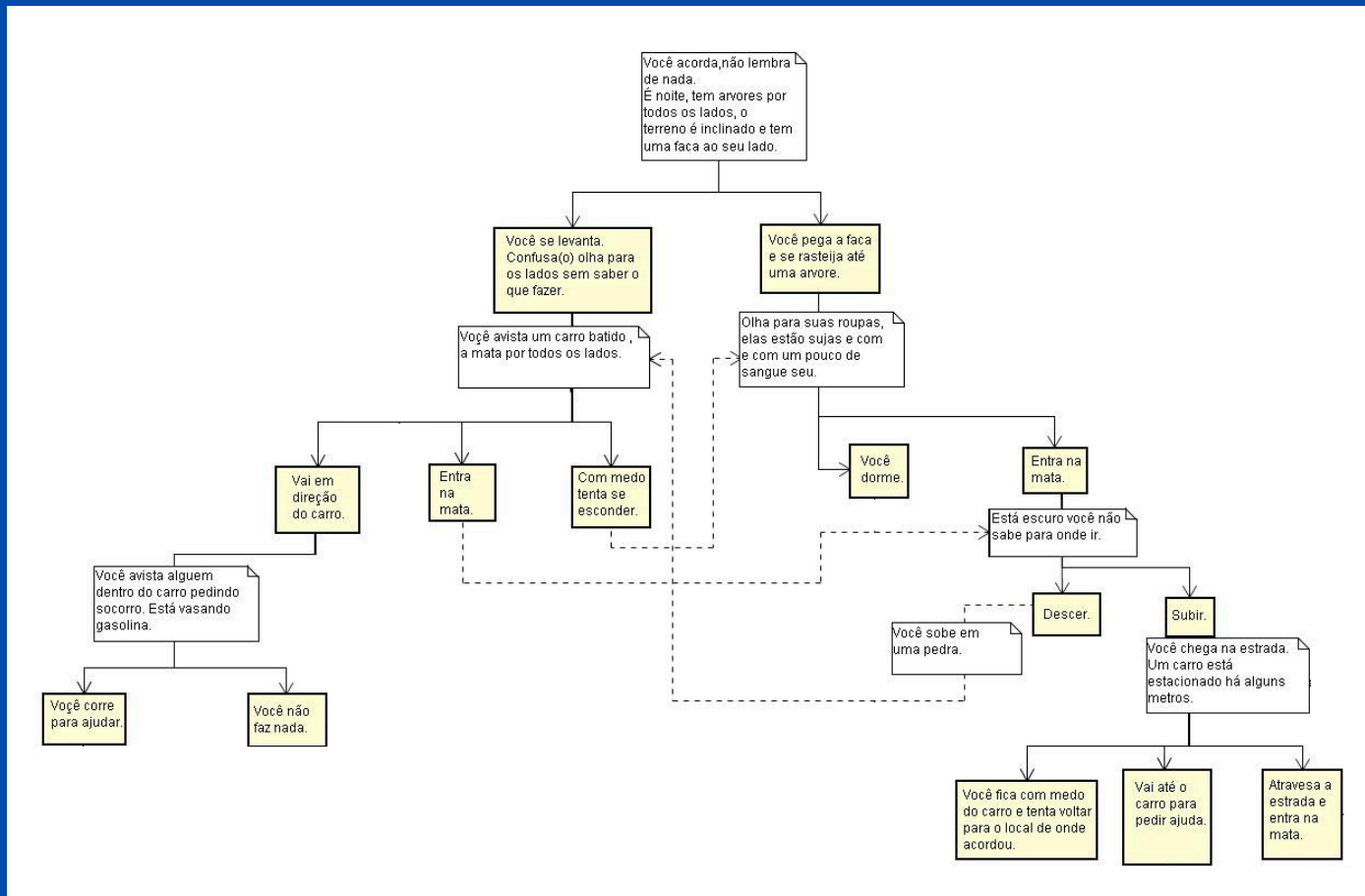
hipertexto

Hipertexto

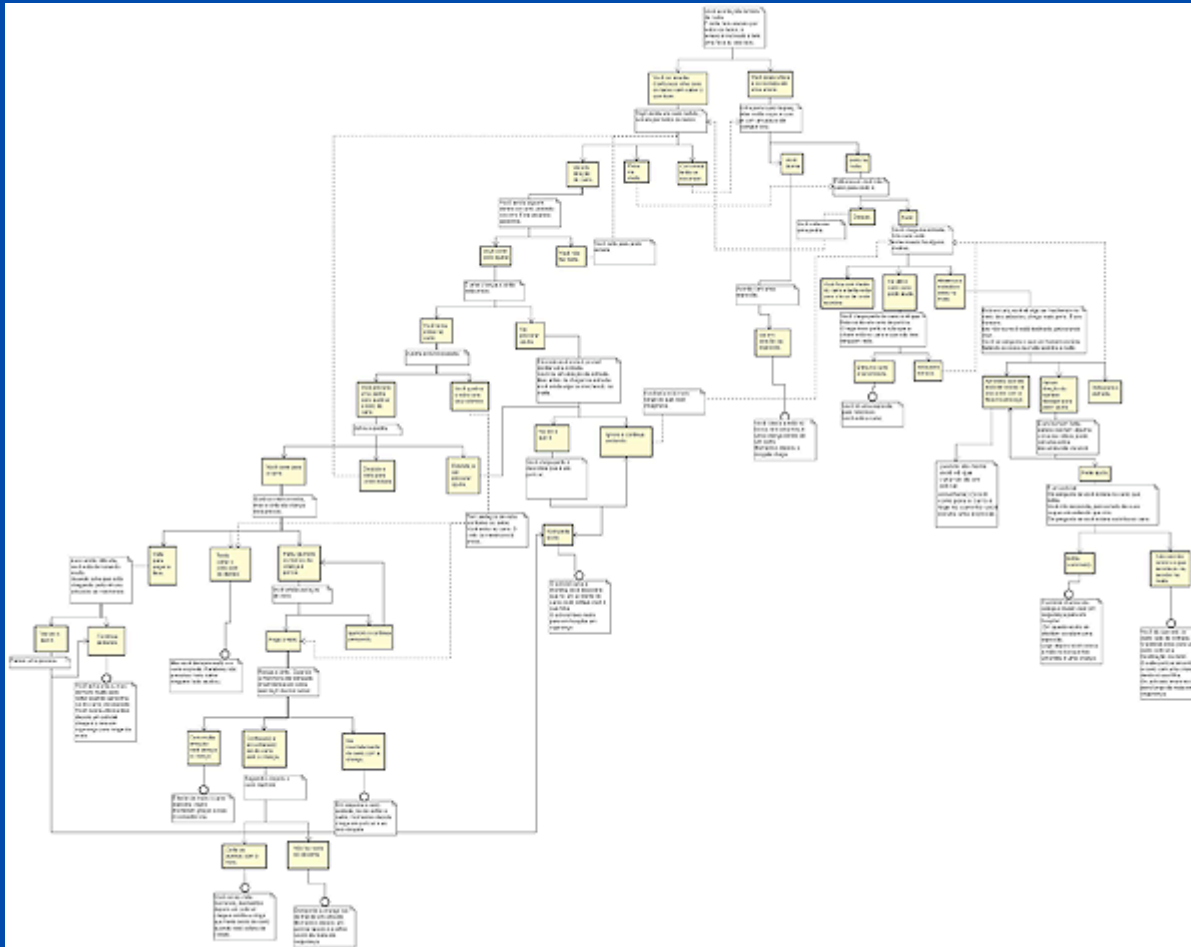
Alguns modelos de narrativa

Modelo de Árvore

- A partir de um início determinado, o usuário encontra pontos de forquilha onde é possível escolher entre duas ou mais opções.



Modelo de Árvore



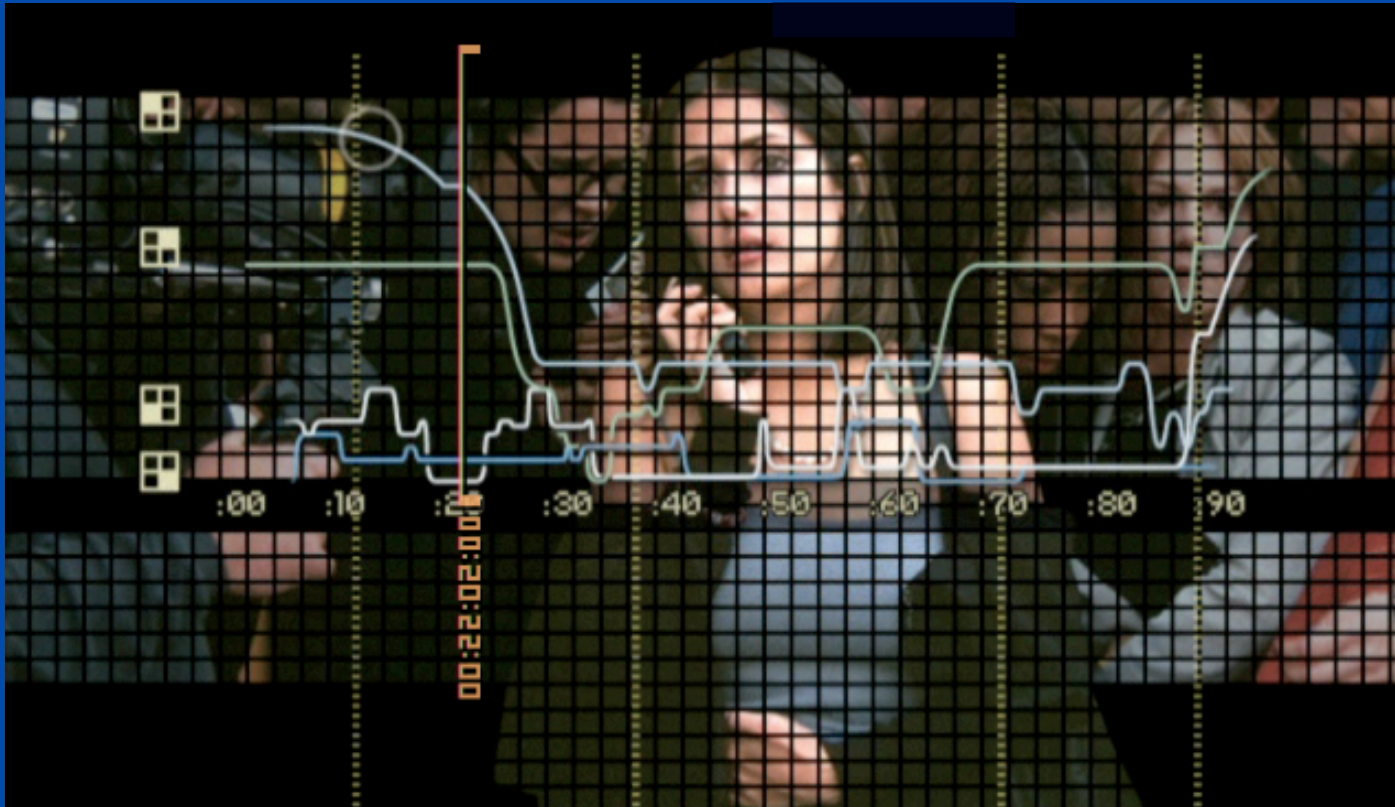
Modelo de Árvore

- 17 Life Fables (Charly Braun, 2001)
www.17lifefables.com

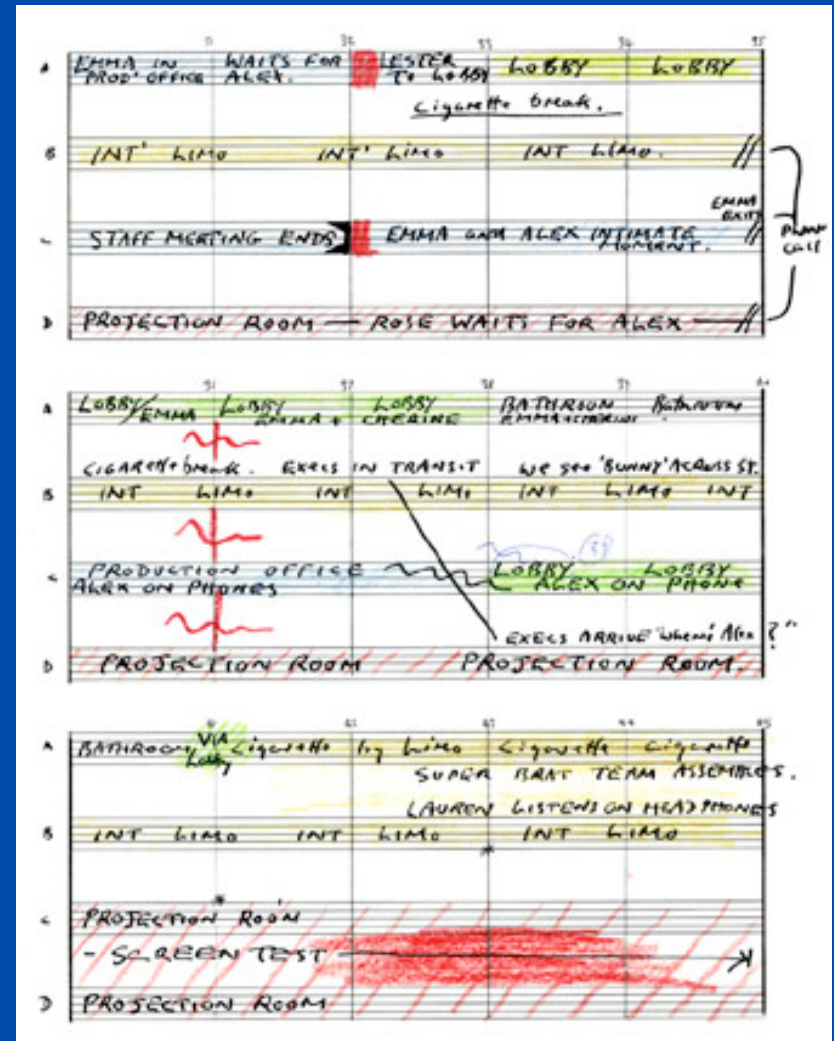
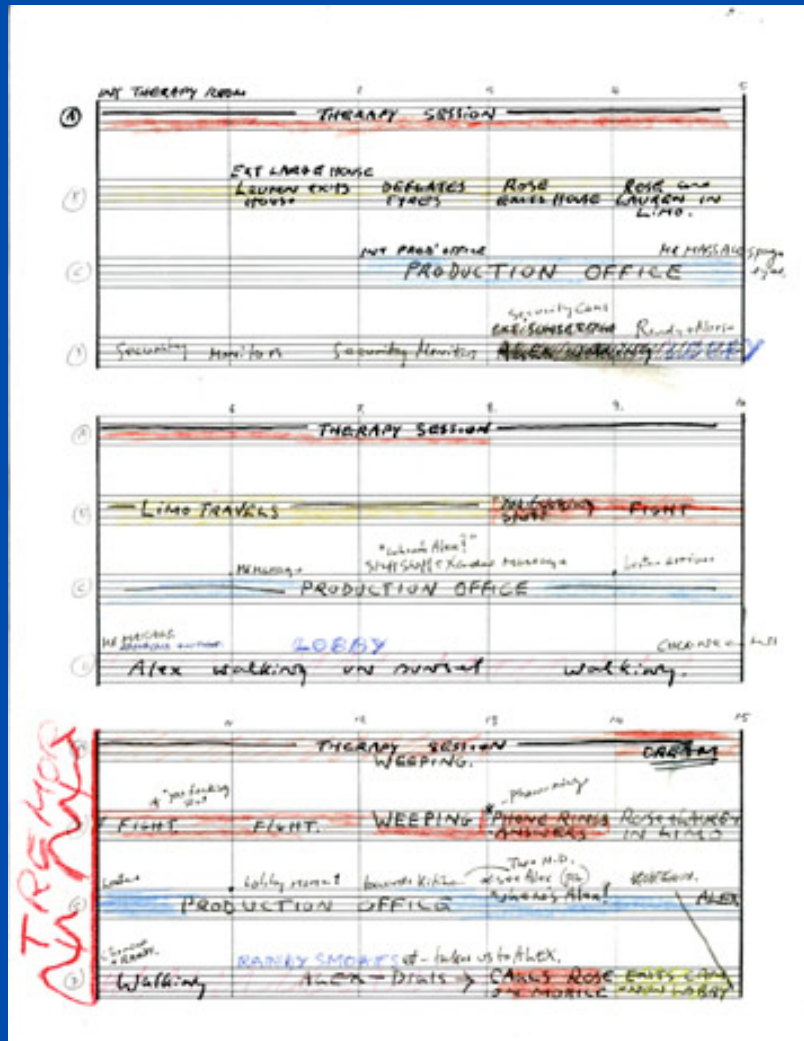


Modelo Paralelo

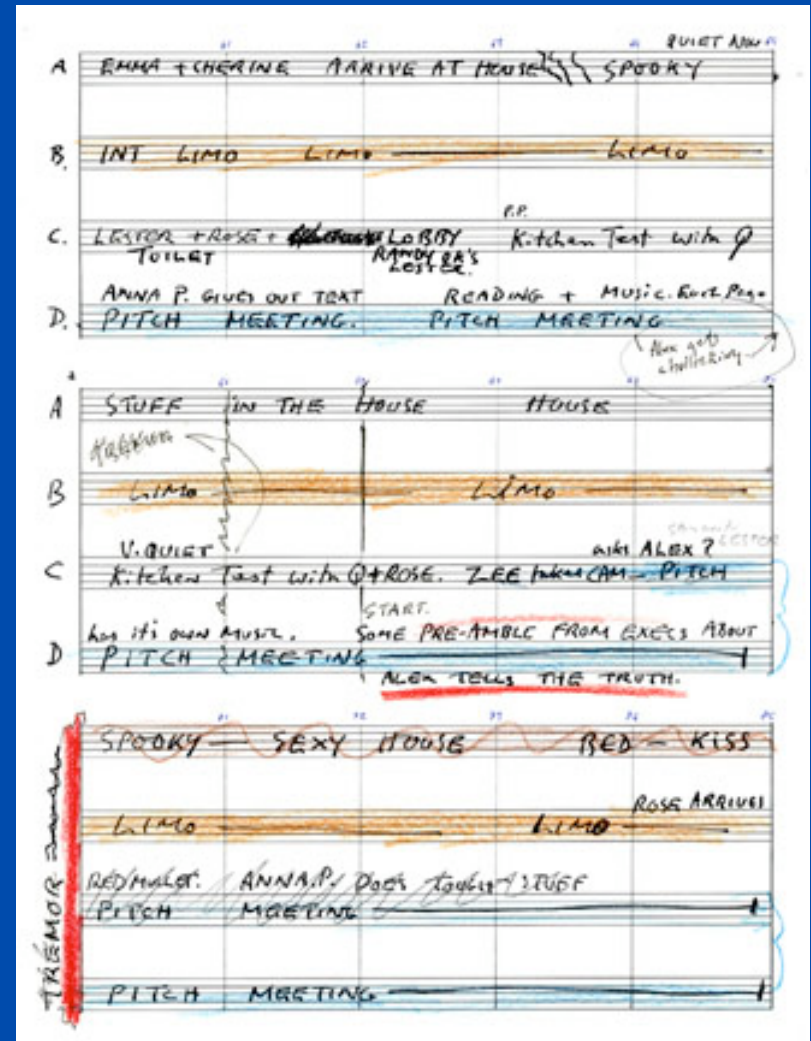
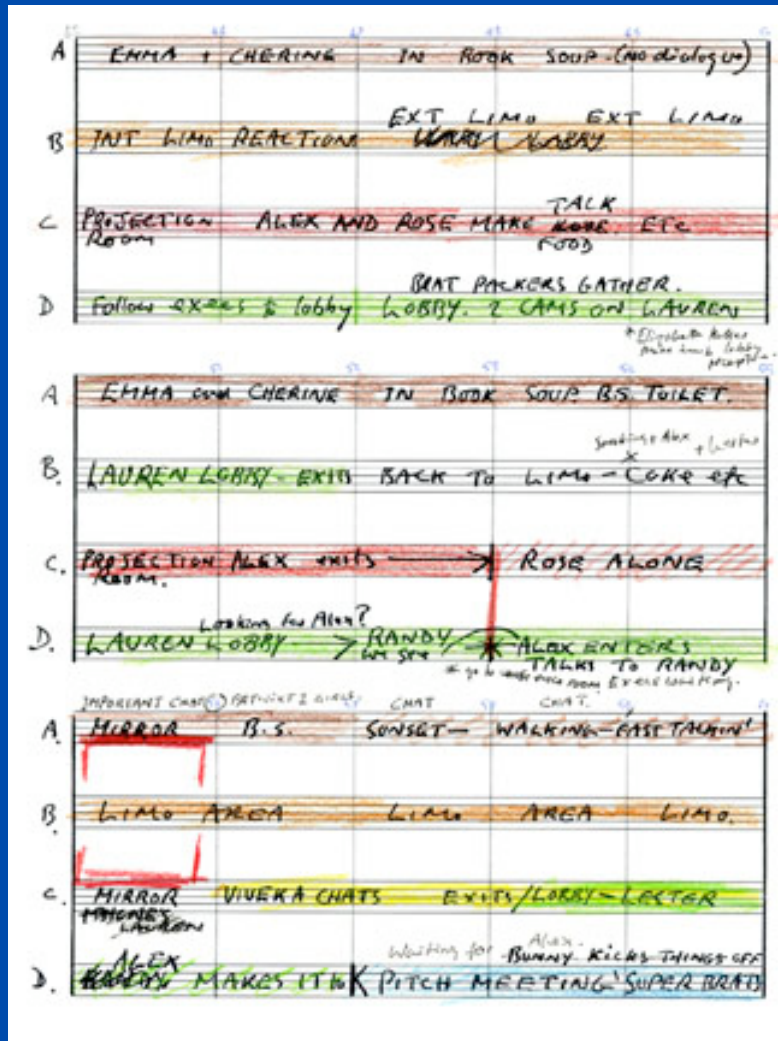
- O leitor constrói a história através de escolhas de narrativa referentes a “pontos de vista” diferenciados e paralelos.



Modelo Paralelo



Modelo Paralelo



Modelo Paralelo

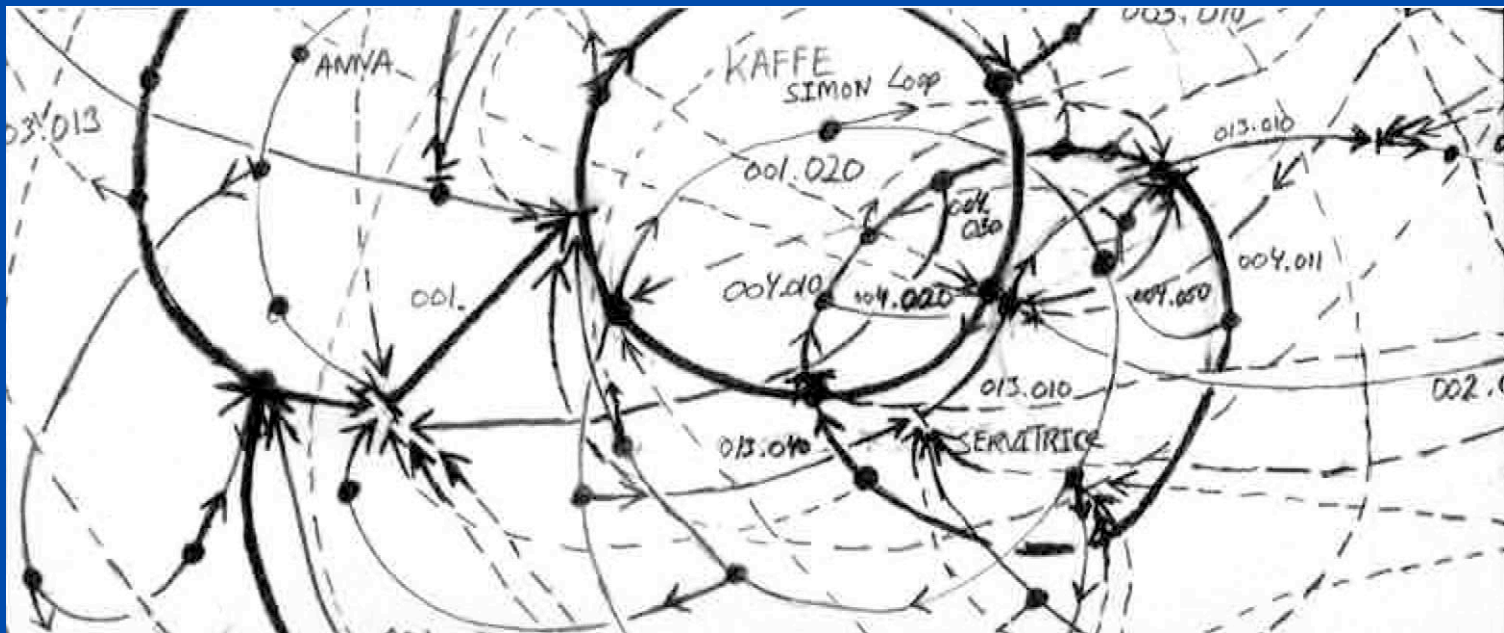
- Timecode (Mike Figgis, 2000)

<http://movies.yahoo.com/movie/preview/1808406271>

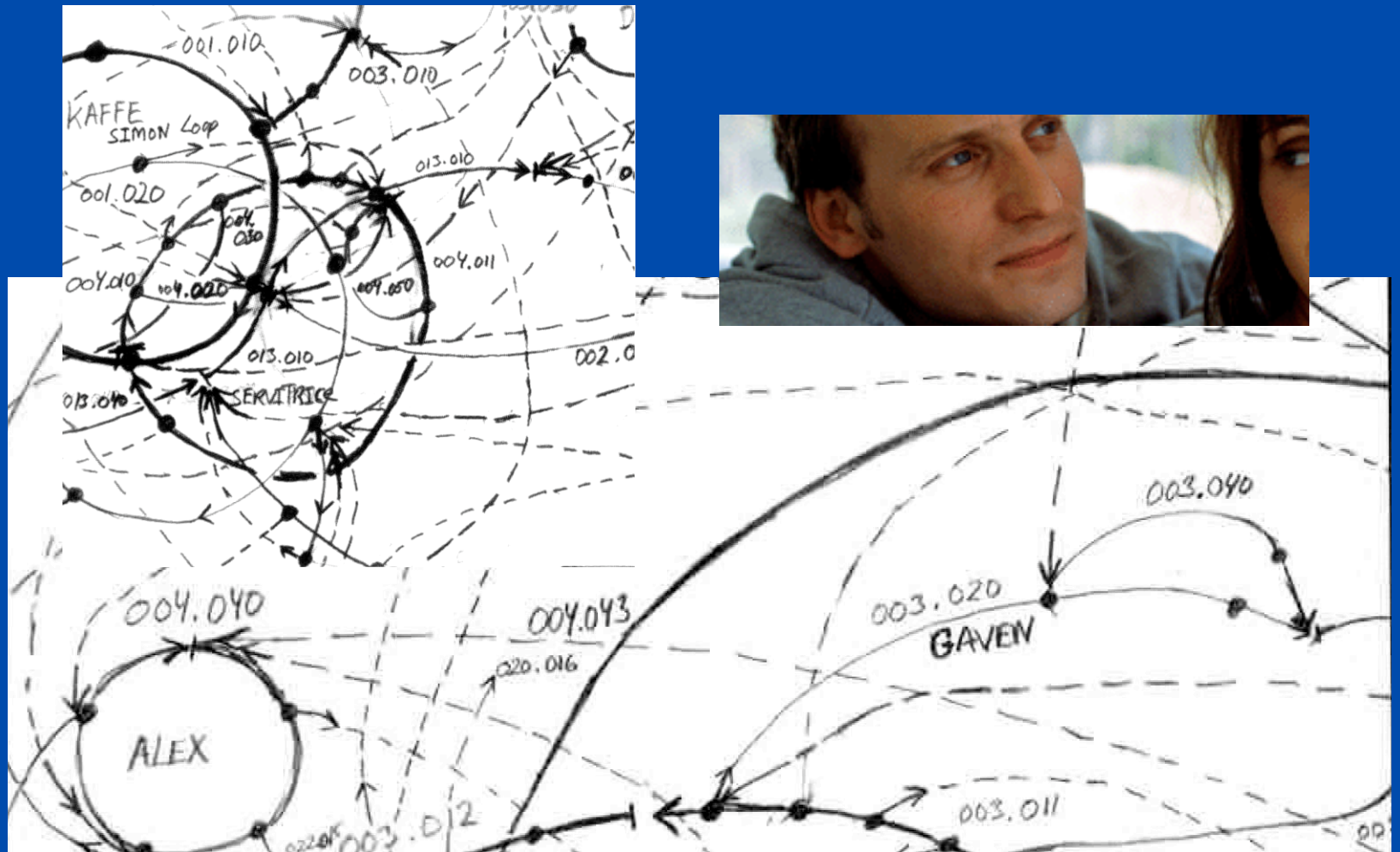


Modelo Composto

- Exemplo: um modelo de teia, onde cada unidade narrativa é um loop do qual partem ligações para outros loops.



Modelo Composto



Modelo Composto

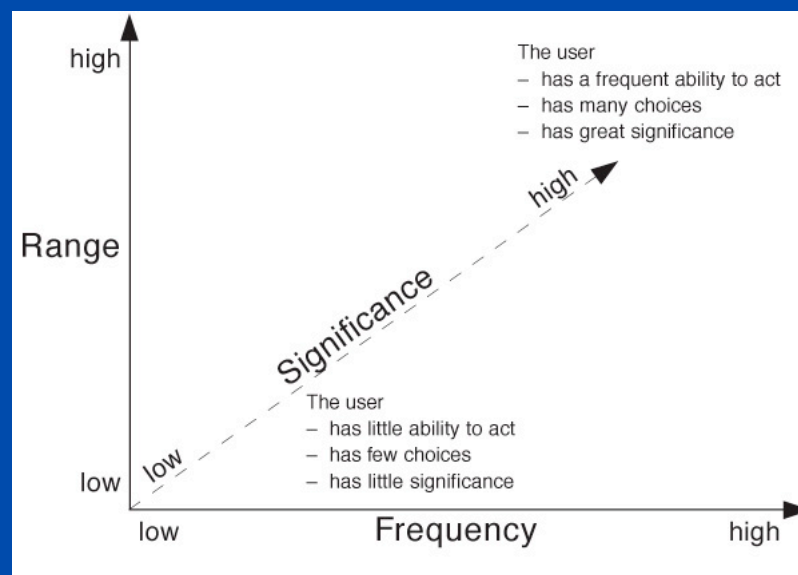
- Switching (Morten Schjødt, 2003)
www.switching.dk



Três eixos de Interação

Brenda Laurel, em seu livro “Computer as Theater” (1998) propõe três variáveis contínuas para definir a interação:

- **Frequência** - qual a frequência da possibilidade de escolha.
- **Alcance** - quantas opções de escolha estão disponíveis.
- **Significância** - o quanto as escolhas afetam os conteúdos.



Leituras Suplementares

Roteiro para as Novas Mídias

Vicente Gosciola

Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço

Janet H. Murray

Computers as Theatre

Brenda Laurel