

BREVE HISTÓRICO DO HIPERTEXTO

- 1- Qual a importância de Vannevar Bush para a criação do hipertexto?
- 2- Quais os pressupostos do artigo “ As we may think”?
- 3- O que é o Memex?
- 4- O que significa dizer que a indexação não era exterior ao leitor?
- 5- Quando foi desenvolvido o hipertexto baseado em computador? Quem o propôs?
- 6- O que é o Projeto Xanadu?
- 7- O hipertexto proposto por Ted Nelson foi realizado em sua totalidade?
- 8- Quais as diferenças entre a Web 1.0 e a Web 2.0? Por que esta foi criada?
- 9- O que é o hipertexto colateral ou paralelo?
- 10- O que é o stretch text?
- 11- Qual a relação do hipertexto com o sânscrito?
- 12- Quem inventou o mouse e desenvolveu o conceito das múltiplas janelas?
- 13- O que mais Engelbart e sua equipe criaram?
- 14- Qual a invenção de Tim Berners-Lee?
- 15- O que são intranets?
- 16- O que significam *lan* e *wan*?

EMBORA A HISTÓRIA do hipertexto já tenha sido muito contada e comentada, cremos ser importante lembrar um pouco das origens do hipertexto para, quem sabe, compreendermos melhor sua presença nos dias de hoje.

A organização dos documentos, papiros, rolos, códex, etc. possibilitando ao interessado saber sua localização nas bibliotecas, sempre foi um problema a ser resolvido. A partir do século XII, os manuscritos começaram a ser indexados numericamente ou alfabeticamente, divididos em classes e subclasses. A indexação tornou-se muito popular como um método para tornar os textos mais acessíveis. Também as enciclopédias apareceram como uma resposta ao volume cada vez maior de informação. Já no final do século XVIII havia tantos livros sobre tantos assuntos que ficava difícil e lento localizar e obter informações, independentemente do método de indexação utilizado.

O físico e matemático Vannevar Bush¹ percebeu que a tecnologia poderia auxiliar e em 1945 escreveu um artigo –intitulado “As we may think”, cuja ideia central baseia-se na assunção de que nossa mente não trabalha linearmente, mas sim por associações, o que, aliás, agilizaria o pensamento. Assim, propôs uma maneira de organizar conteúdos de forma não hierárquica e que permitisse acesso não linear.

Ele apresenta o **Memex**² (*Memory Extension*), um **dispositivo mecânico**, anterior ao computador, uma mistura de microfilme e célula fotoelétrica, de uso individual no qual uma pessoa poderia armazenar todos seus livros, registros e mensagens que poderiam ser consultados com extrema velocidade e flexibilidade. No Memex, o usuário, **idealizado como um pesquisador acadêmico**, poderia pesquisar os livros e artigos, incluir comentários próprios e alterar o conteúdo dos arquivos, mas principalmente, criar links entre os documentos, o que inaugurava uma nova forma de indexação e de acesso aos conteúdos.

¹ Durante o período da Segunda Guerra havia dois segredos que seriam decisivos para o futuro da humanidade: a quebra do átomo e a quebra dos códigos criptografados dos alemães e japoneses. Vannevar Bush era o diretor do Escritório de Pesquisas Científicas da Casa Branca. Nos anos 30 ele havia construído com materiais eletrônicos o computador imaginado por Babbage no século 19 e, com sua equipe, antes da Guerra, ele havia desenvolvido a tecnologia para analisar sons e codificá-los para o envio de mensagens secretas. Seu sistema foi utilizado por Roosevelt e Churchill para mascarar suas conversas telefônicas e, mais tarde, para ajudar a decifrar as mensagens japonesas criptografadas.

² Extensão de Memória.

O **hipertexto digital**, porém, só foi desenvolvido em 1967, por Theodore Nelson e um grupo de estudantes, como um trabalho de final do curso de pós-graduação que fazia em Harvard. Nelson, considerado por alguns como um visionário, propunha o hipertexto inclusivo e não restritivo. Isto é, os hipertextos seriam construídos colaborativamente, sem nenhuma estrutura planejada, nem autores ou editores controlando os links ou tags.

Para Nelson, o hipertexto seria um material escrito ou pictórico interconectado de uma forma complexa que não pode ser representado de forma conveniente de forma impressa, com links que, apontados, trazem outro material à tela. Ele, mais tarde, chamou isso de **hipertexto colateral**, ou texto paralelo, onde pode haver um número praticamente infinito de links entre blocos de informações. Também é dele a ideia de “texto elástico”, uma forma dinâmica de hipertexto contínuo; parecido com o Wiki de hoje. Trata-se de um texto que apresenta algo como um *abstract* cujo assunto será tratado mais extensivamente caso o leitor deseje acessá-lo. Essa forma de apresentação textual era comum nos textos religiosos em Sânscrito e em Hebreu Clássico, onde as ideias eram apresentadas em forma de aforismos e depois expandidas por subsequentes comentadores. Mais tarde, Nelson ampliou ainda mais a ideia de hipertexto, distinguindo o hipertexto original (*fresh*) do antológico, este composto por múltiplas fontes, e ainda diferenciando-o do grande (*grand*) hipertexto, um compêndio com tudo o que for pertinente ao assunto.

Voltando à história do hipertexto, convém lembrar que embora os primeiros PCs (Personal Computers) tenham surgido no final dos **anos 70**, os primeiros sistemas de **hipertexto para PCs só surgiram no final dos anos 80**. O início da popularização do hipertexto ocorre em 1987, por iniciativa da Apple.

O primeiro trabalho literário especificamente pensado como hipertextual intitulado **Afternoon, a Story**, de autoria de Michael Joyce, surgiu em 1987, na primeira Conferência organizada pela ACM (*Association for Computing Machinery*), na Universidade da Carolina do Norte. Ele foi desenvolvido na **ferramenta de autoria, o que chamamos de aplicativo hoje em dia, Storyspace**, criada por Joe Bolter e Michael Joyce (e codesenvolvida por John Smith). Em 1990, o hipertexto **Afternoon, a Story** e o **Storyspace** estavam sendo distribuídos juntos pela *Eastgate Systems* e, a partir daí, outros hipertextos ficcionais escritos na plataforma *Storyspace* foram publicados e distribuídos pela Eastgate. Em 2001, a Eastgate

lançou o **Tinderbox**, provavelmente a ferramenta que mais se aproxima da ideia de memória elástica, de Vannevar Bush. Estes primeiros sistemas de autoria de hipertextos permitiam ao usuário organizar suas anotações e criar seus próprios arquivos hipertextuais que podiam ser compartilhados com outros usuários, através de cópias em disquete, CD ou e-mail, como um único arquivo.

Enquanto o **Tinderbox** e o **Hypercard** foram criados como ferramenta para organização, o **Storyspace** foi desenvolvido como ferramenta para autores de ficção. Todas essas ferramentas **não funcionavam na Web**, eram sistemas instalados em computadores individuais.

Nos anos 90, com o advento da internet, da Web e com a disseminação dos computadores pessoais, usuários comuns passaram a poder criar websites, fazer links e “ser lincado” à vontade. Hoje, construímos textos lincados em blogs, Facebook, Twitter, Instagram.

Em 1962, Douglas Engelbart publicou, inspirado nas ideias de Bush, o artigo “Augmentation”, onde apresentava os conceitos do **mouse** e das **múltiplas janelas, que seriam, logo mais, utilizados no sistema da Microsoft..** Durante seus 30 anos de pesquisas, ele e seu grupo desenvolveram estudos sobre a **edição de texto numa tela** e construíram o **primeiro sistema para lincar blocos de informação** e ainda projetaram e desenvolveram o **primeiro sistema de hipermídia** para o computador.

A World Wide Web foi **proposta em 1989** por Tim Berners-Lee, pesquisador da CERN, um laboratório de pesquisa sediado na Suíça. A web começou a funcionar em 1991. O que faz da Web uma teia, ou seja, uma complexa malha de informações interligadas é sua própria estrutura hipertextual que permite que cada página de cada site possa se conectar a qualquer outra página ou site da rede, ou mesmo se desconectar de alguma delas, segundo o princípio de assignificação proposto por Deleuze e Guattari em 1980 (os mesmos que propuseram a estrutura rizomática da Web), cuja vantagem é que num rizoma rompido em um lugar qualquer, sempre haverá a possibilidade de uma religação por outro caminho, sem que a rede sofra com isso.

Em 1993, com o lançamento do *Mosaic*, um navegador gráfico para a Web, a interface entre o usuário e a rede ficou muito mais amigável e, a partir daí, com o

surgimento de outros navegadores e mecanismos de busca e de indexação, a rede vem se expandindo indefinidamente.