

Parte I

Introdução & Evolução





O Hipertexto e as Linguagens de Marcação

1.1 – Hipertexto

Hipertexto é um documento ou sistema formado por distintos blocos de informação (dados, textos, imagens, vídeos, sons) interligados por elos de associação.

Cada um destes blocos de informação é chamado de lexia ou nó e representa o lugar onde o usuário / leitor / ouvinte do documento se encontra antes de seguir o caminho indicado pelo elo associativo. Em inglês elo é link, por isso não é difícil deduzir onde esta conversa toda vai acabar.

Esta parceria “nó & elo” é o motor do hipertexto, é ela que nos permite navegar entre os diferentes blocos de informação.

Apesar de usarmos o termo hipertexto com maior frequência quando nos referimos ao meio digital, é possível encontrar na literatura, no cinema e na música, sistemas de concepção e criação baseados em padrões de hipertextualidade.

Encontramos também princípios de hipertexto nos estudos de Leonardo da Vinci, onde o mestre do renascimento buscava estabelecer relações entre textos, desenhos e cálculos em seus projetos.

O hipertexto reflete uma característica intrínseca ao ser humano que é a sua maneira de pensar e compreender o mundo que o cerca através da associação de significados.

4 HTML5

Não aprendemos de maneira linear acumulando conteúdos sequencialmente, aprendemos estabelecendo relações entre eles.

Podemos considerar como o marco fundamental na compreensão de modelos de hipertexto o experimento que o cientista militar americano Vannevar Bush idealizou após a Segunda Guerra Mundial e que foi por ele chamado de MEMEX (Memory Extension).

Apesar de nunca ter sido construído, sabemos, pelos estudos e desenhos do autor, que o MEMEX era um mecanismo que recebia conteúdo de texto datilografado em um teclado, imagens registradas por microfotografia e sons captados por um microfone.

Todo este conteúdo era indexado pelo sistema de maneira que o usuário pudesse posteriormente estabelecer links de associação entre eles. Um computador multimídia analógico!

Bush publicou, em julho de 1945, um artigo na revista *The Atlantic Monthly* com o título *As We May Think*¹, texto fundamental para a compreensão do processo de comunicação na web.

A palavra hipertexto surge pela primeira vez em 1963, com Ted Nelson (Theodor Holm Nelson). Nascido em 1937, este filósofo norte-americano é o idealizador do projeto Xanadu², que tinha por objetivo criar uma rede de computadores com interface de comunicação simples e acessível. Algumas das ideias de Nelson foram aproveitadas por Tim Berners-Lee nos anos 90, quando da criação do protocolo HTTP e da linguagem HTML.

¹ Disponível em: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1969/12/as-we-may-think/3881>.

² Projeto Xanadu: <http://www.xanadu.com/>.

1.2 – Linguagens de marcação

As linguagens de marcação remontam à época em que os profissionais revisores de textos marcavam indicações nos documentos, de maneira que estes elementos fossem facilmente reconhecidos dentro do texto final que seria entregue para o leitor. Na moderna indústria editorial, hoje totalmente digitalizada, as linguagens de marcação permitem a comunicação entre autores, editores e gráficas.

Além do segmento editorial, as linguagens de marcação são amplamente utilizadas na web em outros setores que demandem a interoperabilidade entre dispositivos, sistemas e plataformas distintas.

As atuais linguagens de marcação têm como ancestral comum o SGML (Standard Generalized Markup Language) que, por sua vez, evoluiu da GML (Generalized Markup Language) desenvolvida pela IBM no começo da década de 60 por Charles Goldfarg, Edward Mosher e Raymond Lorie. O SGML surgiu aproximadamente na mesma época da Internet e do sistema Unix.

Algumas linguagens de marcação, como o HTML, aceitam formatação semântica de apresentação, ou seja, permitem que se defina de que maneira a informação será mostrada para o usuário. Outras, como o XML, não possuem uma semântica de apresentação predefinida.