

[MÔNICA MOURA]

Doutora em Comunicação e Semiótica com tese sobre Design de Hiperídia. Pesquisadora, professora e designer. Líder do Grupo de Pesquisa Design: Criação e Novas Mídias. Diretora da Escola de Arquitetura, Artes, Design e Moda e do Centro de Pesquisa em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Autora de vários artigos sobre design, ensino e novas mídias e do E-book *Design de hiperídia – dos princípios aos elementos* (São Paulo: NMD/Ed. Rosari, 2007).
E-mail: monica@anhembibr

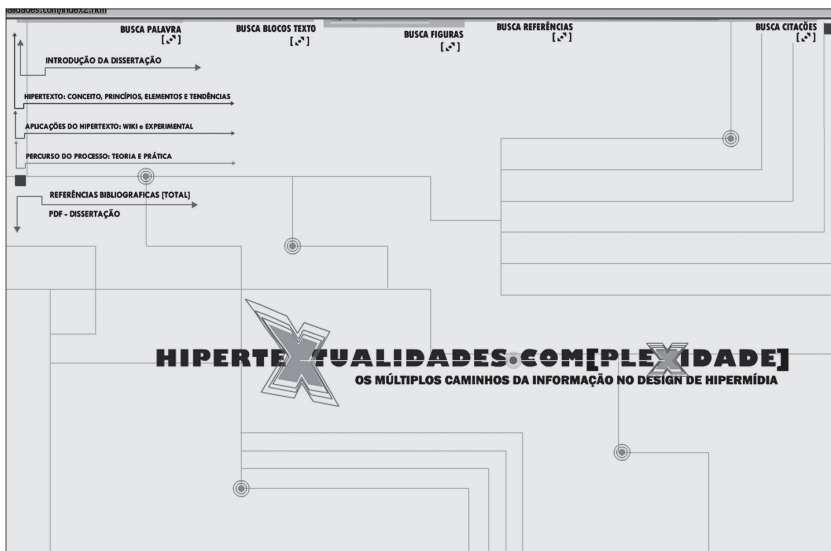
O Design Contemporâneo e suas Dobras (III)

Gui Bonsiepe¹ é um designer cuja experiência, visão e conhecimento a respeito do campo do design constituem um conjunto de referências teóricas e conceituais de fundamental importância, mesmo quando falamos em design contemporâneo.

Em 1993, Bonsiepe sintetiza suas teses em um texto denominado *As sete colunas do design*² no qual indica, entre outras questões, que o design é orientado ao futuro, relacionado à inovação e visa à ação efetiva. É este autor que também destaca que o campo do design está intrinsecamente ligado à produção de conhecimento, especialmente presente em uma sociedade dinâmica como a que vivemos nestes tempos de comunicação e informação em rede.

Neste sentido, cabe aos designers na contemporaneidade pensar em novas formas de não somente produzir, mas difundir o conhecimento. Trago aqui um exemplo que atende a essas propostas indicadas por Bonsiepe. Mércia Albuquerque, designer, professora e pesquisadora, acaba de lançar, para o mundo acadêmico e para o mercado em geral, sua dissertação em um produto hipertextual na internet. Sabemos que dissertações são apresentadas e defendidas diariamente. Se tomarmos só a área do Design, hoje temos no país nove mestrados e um doutorado distribuídos em diferentes estados e cidades brasileiras. Neste caso, o diferencial é que além do trabalho de pesquisa, apresentação e defesa temos o "produto" distribuído de forma completa e democrática na WWW, mas não apenas isto, afinal as dissertações e os produtos delas resultantes devem estar disponíveis nos sites dos programas de pós-graduação, inclusive por exigência dos órgãos educacionais e de pesquisa que regulamentam e supervisionam esses programas no país. Mas, neste caso, é diferente. O resultado da dissertação *Hipertextualidades. Com[Plexidade] - os múltiplos caminhos da informação no design de hipermídia* foi todo projetado e disponibilizado em hipertexto.

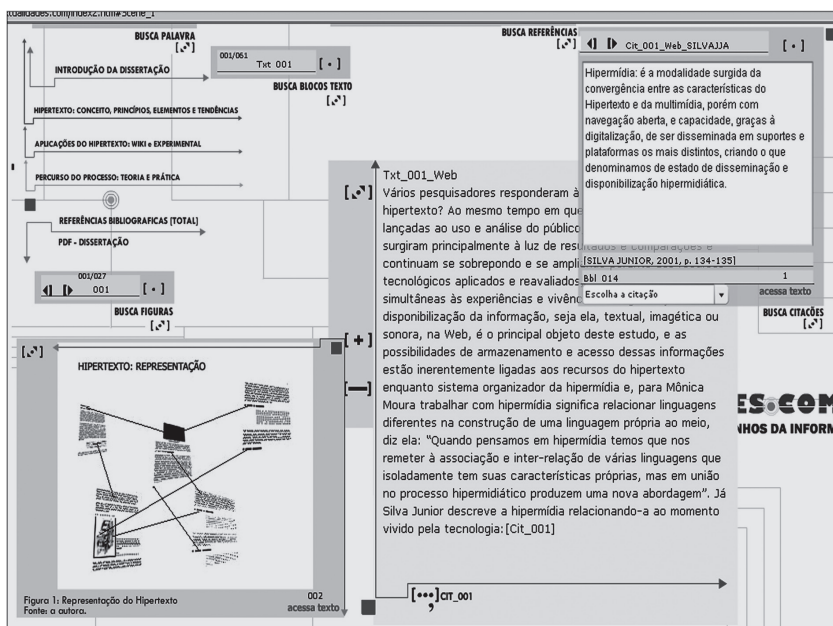
Parece que é o primeiro trabalho do país nesta proposta, fato que abre diversas possibilidades para que outros possam ser realizados no mesmo sentido. Se o design está orientado ao futuro, relacionado à inovação e à ação efetiva, temos estas questões presentes nesse trabalho.



O caminho para o desenvolvimento desse projeto levou em conta que, apesar das dificuldades, era possível pensar à frente do tempo e projetar sistemas e formas de desenvolvimento para a construção desta proposta em hipertexto. O que não é simples nem fácil, afinal trabalhar com hipertextos implica organizar o texto a partir da não-linearidade e com relações de associações dinâmicas. Ao projetar este sistema e ao construir o produto, esta designer fez o caminho da inovação, levando às pessoas o resultado de um produto que pode ser lido de várias maneiras e com diversas inter-

-relações e associações. Do projeto ao produto deu-se a ação efetiva, pois o estudo e a reflexão a respeito do hipertexto constitui-se em um produto na forma de um website com todo o material teórico à disposição de quem quiser consultar e interagir.

Ted Nelson (2005)³, que é pioneiro da tecnologia da informação e cunhou os termos "hipertexto" e "hipermídia", nos indica que devemos caminhar para um mundo mediado pelos computadores com estruturas que nos proporcionem mais liberdade e produtividade, diferentes do modelo do papel e dos links de mão única. "A criatividade humana é fluida, sobreposta, entremeadada, e os projetos criativos muitas vezes ultrapassam suas margens (...) as idéias não precisam ser separadas nunca mais (...) assim, eu defino o termo Hipertexto simplesmente como escritas associadas não seqüenciais, conexões possíveis de se seguir, oportunidades de leitura em diferentes direções" (Nelson, 2005).



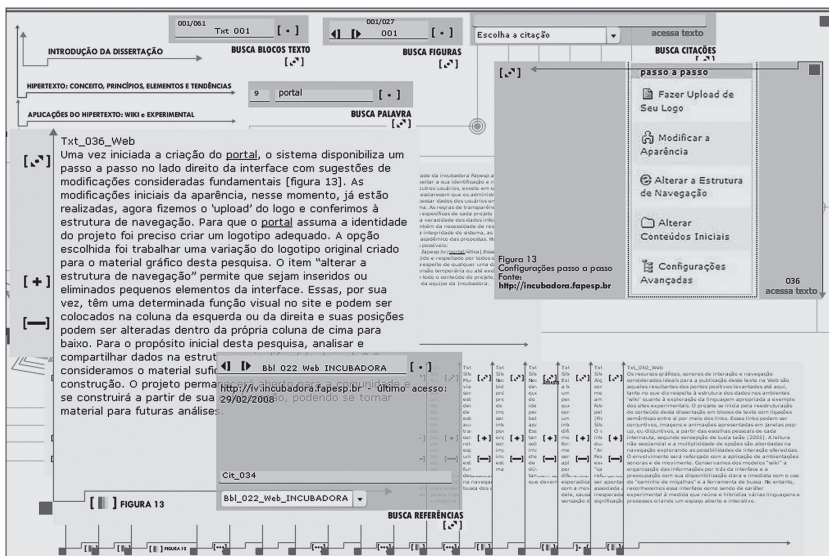
[34]

O website [hipertextualidades.com](http://www.hipertextualidades.com) (www.hipertextualidades.com) apresenta os textos verbais, imagéticos e sonoros de forma não-linear ou não seqüencial. Podemos navegar pelos textos ou pelas imagens, escolhendo citações ou selecionando referências, e também pelos textos de cada capítulo adaptando-o ao tamanho de melhor visualização no pensamento do conforto de cada usuário-interator. Ou seja, aí existem várias e diferentes conexões para se seguir com variadas formas e possibilidades de leitura em direções distintas.

A proposta deste produto, característico do design contemporâneo, é a de explorar técnicas de construção do hipertexto que foram analisadas na dissertação, compartilhar as informações não apenas com a comunidade acadêmico-científica, mas também com todos os interessados nesta temática, permitindo sua participação com comentários e sugestões, isto é, abrindo um espaço para discussão desta temática e construindo uma rede de informações com outros projetos inter-relacionados.

O processo projetual tomou como partido o seguinte fato: o hipertexto deve ser projetado de forma não-linear desde a sua concepção, assim, questões como a multiplicidade e a descentralização são exploradas e associadas ao projeto de navegação e de interação.

A navegação ocorre por meio de hiperlinks e ferramentas de busca, tanto através das imagens como dos textos. A movimentação pela interface ocorre no sentido vertical e horizontal, com a possibilidade de ampliação do espaço do monitor por meio de recursos de aproximação e afastamento (zoom - in/ zoom - out) para uma visualização mais confortável do todo do projeto e dos detalhes mais específicos.



Esse produto reúne as relações próprias do campo do design perante as novas mídias; cultura e pesquisa se associam à criação e ao desenvolvimento projetual e produtivo a partir da linguagem da tecnologia. Uma tecnologia que vai muito além do entendimento superficial, como técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos modernos e complexos, e caminha no sentido do entendimento da tecnologia como cultura e estética, conforme indicam Lev Manovich e Stephen Eskilson em seus estudos sobre as novas mídias e sobre o design contemporâneo.

O produto destaca o conhecimento que é construído para além do estudo de uma dissertação, aponta para a pesquisa e a experimentação que está no cotidiano de uma designer, em que não existem limites nem impossibilidades. O designer John Maeda nos diz que o conhecimento torna tudo mais simples quando é um conceito vivo, vivido, “aprendi que os designs de produtos mais bem-sucedidos (...) são aqueles que estão profundamente ligados a um contexto maior de aprendizagem de vida” (Maeda, 2007, p. 43). Para comprovar isto, basta ler com atenção o capítulo que apresenta o percurso de Mércia Albuquerque, uma designer que pensa o futuro, que entende e constrói seu conhecimento de forma transdisciplinar e que inova no exercício da ação efetiva.

Para os leitores, fica o convite, visitem e interajam no website hipertextualidades.com

NOTAS

^[1] Designer formado pela Escola Superior da Configuração (Hochschule für Gestaltung) de ULM no Departamento de Informação, onde também atuou como docente. Foi o fundador do Laboratório Brasileiro de Design (LBDI/FIESC), em Santa Catarina, nos anos 1980. Entre outras importantes atuações, foi professor catedrático do Departamento de Design de Interface e Hipermídia da Universidade Tecnológica de Colônia (FH) e coordenou o curso de Mestrado em Teoria do Design da Universidade de las Américas no México. Atualmente, é tutor para Novas Mídias no Programa de Pós-Graduação da Jan van Eyck Academy em Maastricht, Holanda.

^[2] Proveniente de uma palestra no México, em 1993.

^[3] Ted Nelson é professor visitante na Oxford University. Fundou o Projeto Xanadu em 1960 com o objetivo de criar um sistema em uma rede de computadores. Graduado em filosofia pelo Swarthmore College, em 1959, com mestrado em sociologia pela Harvard University, em 1963, e doutorado em Mídia e Governança pela Keio University, em 2002.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, M.A. *Hipertextualidades.Com[plexidade]* – os múltiplos caminhos da informação no design de hipermídia. Dissertação (mestrado), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.
- BONSIEPE, Gui. *Las siete columnas del diseño*. Havana: ONDI/ ISDI, 1993.
- _____. *Ciência/Comunicação/Design*. Rio de Janeiro: Arcos, v.3, s.n., 2000/2001 – versão digitalizada.
- ESKILSON, S. *Graphic design a new history*. Londres: Laurence King, 2007.
- MAEDA, J. *As leis da simplicidade – design, tecnologia, negócios, vida*. São Paulo: Novo Conceito, 2007.
- MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2007.
- NELSON, T. H. “Libertando-se da prisão”. In: *FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – SYMPOSIUM 2005*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2005.