

Design de hipermídia: poéticas contemporâneas.

Hypermedia design: contemporary poetics.

Moura, Mônica; Dr^a.; Universidade Anhembi Morumbi.
monica@anhemi.br

Somma Junior, Nelson; Ms.; Universidade Anhembi Morumbi.
s2m@uol.com.br

Resumo

Este artigo discute e apresenta as relações entre os campos do design e o da literatura no processo de desenvolvimento de um produto em mídia digital e interativa. No percurso entre projeto e produto as questões da poética e da experiência estética a partir da reflexão sobre a morte e da vida em suspensão foram associadas ao desenvolvimento projetual a partir da linguagem do design de hipermídia. Neste processo, aspectos da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, do design contemporâneo e das novas mídias foram contemplados a partir da interpretação e transcrição do poema "O que passou, passou?" de Paulo Leminski.

Palavras Chave: design; poéticas; hipermídia.

Abstract

This paper presents and discusses the relationship between design and literature in the product development in the field of digital and interactive media. In the route between project and product both poetics and aesthetic experience questions based on the reflection about death and suspended life have been established in the development of the project using hypermedia design language. In this process interdisciplinary and transdisciplinary aspects of both contemporary design and new media have been considered on the basis of interpretation and transcreation of Paulo Leminski's poem "O que passou, passou?" (What has gone, gone?).

Keywords: design; poetics; hypermedia.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Metodologia de Pesquisa.

A metodologia de pesquisa adotada compreende a integração da pesquisa científica com a pesquisa projetual desenvolvida de forma interdisciplinar no âmbito do projeto pedagógico do curso de bacharelado em Design com habilitação em Design Digital da Universidade Anhembi Morumbi.

No desenvolvimento da proposta interdisciplinar atuam em conjunto equipes de professores-designers e professores-pesquisadores na área das ciências humanas. Também a proposta é desenvolvida por equipes de alunos. A proposta permeia temáticas amplas. Neste caso, a relação design e literatura no desenvolvimento de um produto hipermediático.

Mediante a apresentação de uma proposta que tem por objetivo a criação de um produto em design com a abordagem de uma poética hipermediática a equipe de alunos escolhe um poema de sua preferência a partir de uma listagem de poemas apresentados na proposta interdisciplinar. Os passos seguintes referem-se a pesquisa teórica referencial a respeito do poeta e dos elementos do poema; a pesquisa teórica, iconográfica e sonora da linguagem e dos elementos projetuais em design e dos elementos que compõem a linguagem de hipermídia. A etapa seguinte refere-se ao desenvolvimento do projeto e a construção do produto em questão que deve apresentar as relações das etapas anteriores.

A proposta que é desenvolvida ao longo de um semestre, é apresentada a uma banca de professores orientadores e para a comunidade acadêmica. Na tentativa da validação do projeto e do produto os componentes da banca tecem comentários, análises e críticas a respeito do resultado apresentado.

Os projetos e produtos que apresentam os melhores resultados de avaliação passam a integrar o Núcleo de Documentação e Referência em Design, cujo acervo alimenta novas e constantes investigações a respeito das novas mídias e a respeito da produção dos jovens designers. Este Núcleo está vinculado ao Grupo de Pesquisa em Design, Criação e Novas Mídias (diretório CNPq) e a validação externa destes projetos que integram as investigações e pesquisas são realizadas por meio de publicações destinadas a comunidade científica tais como, apresentações de artigos em congressos da área, apresentações em palestras em seminários, encontros e simpósios acadêmicos e científicos, organização e publicações de livros a este respeito, bem como exposições abertas a comunidade acadêmica e externa a universidade.

A metodologia adotada para análise utilizou os seguintes instrumentos:

- a) análise descritiva do objeto apresentado;
- b) levantamento de uma bibliografia coerente com o objeto estudado e com o campo de conhecimento do design e da área do design de hipermídia
- c) a partir da seleção dos elementos do objeto estabelecemos uma discussão analítica e conceitual tendo como base a bibliografia levantada.

A metodologia que adotamos para a análise do projeto segue o procedimento descritivo do trabalho apresentado, ou seja, a partir do objeto constituído estabelecemos uma

discussão conceitual entre as relações e características do design de hipermídia e a transcrição poética, bem como da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade presentes na linguagem hipermidiática e no design contemporâneo.

Vida em Suspensão ou Limites da Morte?

A morte é o domínio da natureza sobre a cultura. Quando nascemos já começamos a morrer. Não há possibilidade de alterar esse quadro. Podemos dizer que a natureza vence a cultura. Mas será que para o homem cultural (simbólico) o começo e o fim são mais importantes do que o meio; ou será que a travessia pela vida é mais importante que a morte?

A preocupação e o desespero do homem sobre a morte sempre deixou um campo aberto para se pensar na condição humana. Os poetas sempre cantaram a vida e a morte. É isso que Paulo Leminski faz no poema '*O que passou, passou?*'.

O poema faz uma curiosa leitura e interpretação da morte. Começa por dizer que no passado era bem mais fácil morrer, quer dizer o homem simbólico aceitava mais tranquilamente o domínio da natureza, via religião ou via mito. Com o passar do tempo e o desenvolvimento da ciência isso começou a mudar, uma vez que novos recursos foram desenvolvidos assim como remédios, asilos, intervenções cirúrgicas até chegarmos a "ciência da eternidade". Essa ciência criou a criônica, ou seja, o congelamento que conserva o corpo até que novas técnicas científicas sejam descobertas e desenvolvidas para ressuscitar o corpo congelado e ele voltar a ter vida. Leminski fecha o poema com humor "Hoje, sim, pessoal, a vida é crônica"¹.

Transcrição Poética e Projetual.

Entendemos por transcrição o processo segundo o qual ao se apropriar de uma poética já construída, esta é processada e desenvolvida a partir de análises e interpretações em uma nova construção poética. Este fato implica em tradução, no sentido de transposição de mensagens que, somadas a processos criativos resulta em uma nova e outra criação, a partir de outra autoria, com resultado autônomo. O valor do resultado pode até se assemelhar a obra original, porém a questão premente é sempre a criação de uma nova poética.

O trabalho *In (Mortalidade)* desenvolvido por Argoud, T.A. et alli (2007) já no seu título aponta a direção de seu olhar poético. A mortalidade é colocada entre parênteses indicando que está acontecendo algo com a mortalidade, o que é reforçado pelo prefixo in que significa dizer, grosso modo, negação. Temos então uma leitura poética da vida em suspensão, ou seja, uma negação da mortalidade. Aqui começa a transcrição.

Ao invés de uma transposição literal do poema, a equipe de alunos pega o mote da vida em suspensão, a essência oculta do poema revelada por meio de uma interpretação atenta via experiência estética. Evidentemente, essas duas questões estão inter-relacionadas, porém uma delas pode predominar conforme o exercício a que se dispõe o receptor da obra. Neste sentido, encontra-se aí o início do desenvolvimento da criação poética projetual desta proposta que ora apresentamos.

¹ Leminski, Paulo. *La vie em close*, 5ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 2004.

Projeto *In (Mortalidade)* Design e literatura: poéticas hipermidiáticas.

A proposta deste projeto foi a de relacionar a análise e interpretação do poema “O que passou, passou?” de Paulo Leminski na construção de um caminho de relações entre o campo do design e a literatura para o desenvolvimento de um produto hipermidiático, resultante das questões das novas mídias presentes no design contemporâneo.

O conceito principal do projeto se estruturou a partir das questões sobre a morte encontradas no poema que fomentou o estabelecimento de reflexões e relações sobre a suspensão da vida a partir das dicotomias da imortalidade e mortalidade. Neste sentido, a ciência é aplicada como instrumento que possibilita a suspensão da vida a partir da associação com a tecnologia. É justamente nesse momento de associação que duas possibilidades de suspensão da vida aparecem: a criogenia e a biomecânica. A criogenia enquanto congelamento que possibilita a suspensão da vida e a biomecânica que hibridiza o biológico e a mecânica gerando novas possibilidades de vida. É essa realidade/ficção que é o eixo da poética deste projeto.

Por sua vez, o objetivo deste projeto é o de relacionar várias referências e linguagens para possibilitar ao leitor assumir o papel de interator perante a ampliação de outros caminhos de entendimento, interpretação e reflexão sobre a poesia a partir das narrativas hipermidiáticas.

In (Mortalidade) é um produto digital e interativo resultante do projeto interdisciplinar *Design e Literatura: poéticas hipermidiáticas* realizado no desenvolvimento da proposta pedagógica do curso de bacharelado em Design com habilitação em Design Digital².

Neste trabalho podemos ver presentes:

- o estabelecimento das relações transdisciplinares entre o campo do design e o campo da literatura;
- o estabelecimento das relações interdisciplinares no desenvolvimento de um projeto em design de hipermídia;
- as características da linguagem hipermidiática e do design contemporâneo.

Transdisciplinaridade e Interdisciplinaridade no Design de Hipermídia.

² Bacharelado da área de Design da Universidade Anhembi Morumbi – Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda. Projeto realizado no 2º semestre do ano de 2007, tendo como alunos autores: Ana Carolina Genduso, Camila Gasko, Rafael Yukio Jyo, Robson Santana da Silva, Thiago Amaral Argoud, Thiago Rodrigues, Victor Hugo da Silva Luz; Professores Orientadores: Marcelo Prioste e Hamide Assain Jose; Coordenação Pedagógica: Profa. Dra. Rachel Zuanon.

As relações transdisciplinares se estabelecem a partir do relacionamento desenvolvido entre dois campos distintos de saber, neste caso, a literatura e o design. Além disto, ocorre pela associação de diferentes saberes, repertórios e domínios dos envolvidos na proposta. Neste caso, tanto alunos quanto professores-orientadores partilham conhecimentos, discutem propostas no caminho de integração e busca de soluções para o projeto em questão. Bomfim (1997 e 2002) afirmava que o processo transdisciplinar no design não ocorre pela conquista ou domínio de uma única pessoa, ela se forma e se desenvolve por meio de processos dialógicos entre os participantes envolvidos nas diferentes situações de um projeto e na construção de um objeto.

As relações interdisciplinares ocorrem tanto na somatória de conhecimentos necessários ao desenvolvimento do projeto quanto na relação entre as diversas áreas que compõem o design de hipermídia. Também se dá no processo de inter-relação entre diferentes disciplinas e ramos de conhecimento e pelo trabalho em equipe que implica em cooperação, partilha, troca, construção, questionamento, produção e realização.

No campo do design, a interdisciplinaridade assume um papel de relevância, tanto no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem quanto na formação científica e profissional adquirindo maior importância a partir da introdução das novas tecnologias da informação e da comunicação e da cultura digital.

Inter-relacionar significa obter uma visão mais ampla e complexa sobre um determinado assunto e aponta para a criação e a produção a partir da tríade: reflexão, análise e ação.

Vários pensadores e educadores apontam a importância da interdisciplinaridade no mundo de complexidades no qual vivemos. Piaget (1972) nos coloca que a interdisciplinaridade ocorre quando a reciprocidade dos intercâmbios gera enriquecimentos mútuos e Barthes (1988) aponta que a interdisciplinaridade leva a criação de um objeto novo, por sua vez, Weil (1993) nos indica que a interdisciplinaridade é a manifestação advinda da correlação entre disciplinas e Rita Couto (1999) nos lembra que o design amplia seus limites no universo interdisciplinar perante as exigências da atualidade e por ser um campo fertilizado por outras áreas do conhecimento.

Design Contemporâneo Hipermidiático no *In* (Mortalidade).

Este projeto traz algumas das características significativas tanto do design de hipermídia quanto do design contemporâneo. Sabemos que a multiplicidade, hibridismo, complexidade, heterogeneidade e experimentação são questões presentes tanto na proposta hipermidiática quanto na definição do design contemporâneo. Por sua vez, a não-linearidade, hipertextualidade, conectividade, navegabilidade e interatividade são elementos significativos do design perante as novas mídias, o design de hipermídia.

Ao pensarmos na contemporaneidade, não podemos deixar de nos remeter às criações e aos projetos em mídia digital e interativa. Estes projetos atuam com a complexidade e abrem diversas possibilidades obtidas a partir de linguagens e expressões já existentes que são associadas, hibridizadas e resultam em novas e outras associações na constituição de novos objetos culturais advindos desta inter-relação, constituindo uma nova forma de olhar, construir e constituir outras realidades, processos e imaginário.

A constituição de um novo objeto cultural ocorre a partir de uma ação típica da exploração da imaginação e da fantasia, do sonho que transforma o ideal para o concreto, porém um concreto que não é rígido e nem fixo, é aberto a outras leituras e criações em um movimento circular entre as relações das pessoas, da ação, da imaginação, da criação e da projeção.

Assim vemos ocorrer na produção da cultura digital e do design de hipermídia em suas possibilidades abertas a explorar a maioria dos nossos sentidos e sensações, dando liberdade para dar forma ao novo a partir do existente.

No projeto *In (Mortalidade)* a multiplicidade se manifesta pelas diferentes questões, visões e interpretações envolvidas a partir de uma temática propulsora e de um partido conceitual do projeto. De um lado, a necessidade do estabelecimento da inter-relação entre o campo do design e da literatura, de outro a interpretação da poesia de Leminski (escolha dos alunos em um elenco de propostas) e, ainda, o partido conceitual eleito pelo grupo: as relações de vida e morte a partir da mortalidade perante as possibilidades da imortalidade pela ciência e tecnologia na suspensão da vida.

Estes aspectos se encontram presentes no partido projetual e nas diferentes interfaces e ambientes do produto digital e interativo aqui analisado, onde elementos de diferentes naturezas e linguagens convivem no mesmo ambiente. Imagens e sons de naturezas distintas envolvem o observador e/ou interator e, neste papel, encontramos imagens que são de caráter técnico ou tecnológico (fotografia, vídeo, web-sites e blogs) e também de diferentes abordagens conceituais. Sabemos das diferenças de linguagem entre as imagens de diferentes naturezas, tais como a fotografia e o vídeo, bem como entre o vídeo e os web-sites. Porém na inter-relação híbrida estabelecida as questões conceituais fundem-se e levam a questionamentos e reflexões. Somos então levados a um caminhar e navegar entre interfaces e ambientes por meio de diferentes naturezas imagéticas – fotoquímicas, eletrônicas e digitais - imagens que estão em migração e trânsito, tendo em vista que ao se relacionarem e ao conviverem no mesmo ambiente e espaço interferem umas nas outras e constituem outras imagens, naturezas e relações de pensamento, construção de conhecimento e de repertório de informações.

Neste projeto a multiplicidade também ocorre por meio dos nós e links estabelecidos, que modificam a natureza da informação primeira, conforme se estabelecem os elos e conexões, gerando ou ampliando o universo de informações e constituindo um novo repertório de conhecimentos.

Os sons se hibridizam e provêm de diferentes trechos musicais (canções e trilhas sonoras) compondo a música ambiente das interfaces. Narrações também estão presentes no universo sonoro das transições de áreas dos ambientes. Ruídos e efeitos sonoros eletrônicos são encontrados em alguns elementos das interfaces e nos botões de navegação e de interação.

Tanto as imagens quanto os sons são hibridizados, sofrem interferência da composição projetiva e da mistura propiciada pela sobreposição, recortes e edição que formam o objeto hipermediático.

Portanto, o hibridismo se faz presente a partir das ‘misturas’, ou seja, da interpenetração, superposição ou sobreposição das linguagens, objetos e elementos apresentados que perdem sua natureza primeira formando um novo e outro objeto cultural. Podemos dizer que este resultado decorre de uma atitude de experimentação e de associação na postura daquele que projeta, o designer, e também pode se apresentar na postura e ação daquele que se relaciona com o objeto cultural, o projeto hipermidiático, assumindo o papel de ser agente, de interator. É o hibridismo uma das características responsáveis por permitir o encontro e a pluralidade a partir da associação de diferentes saberes, linguagens e mídias, desenvolvendo possibilidades complexas, criativas e expressivas, gerando novas poéticas.

A complexidade ocorre pela constituição de um conjunto de informações, dados e valores que forma um todo e apresentam numerosas relações de apreensão e fruição. Este fato ocorre não apenas pela estrutura projetual, mas também pela temática abordada. Neste projeto, a complexidade pode ser apontada na tessitura construída entre os diversos elementos apresentados que constituem ligações entre si e podem ser inter-relacionados e observados sob diferentes aspectos e interpretações que ocorrem por meio das interações e fruições estabelecidas.

O emprego da heterogeneidade ocorre pela ampliação de visões de um tema abordado e devido a constituição de uma composição de diferentes elementos, assuntos e naturezas. O tema abordado não se esgota em si mesmo, afinal, tratar da morte remete a vida e aos questionamentos de valores do ser humano nesta passagem. Estas questões apontadas pelo projeto hipermidiático apontam caminhos convergentes ou divergentes, bem como podem suscitar sonhos e esperanças no futuro e no emprego da criogenia e biomecânica.

Outros universos são abertos, histórias de todos os tempos e épocas, convivem na mesma sincronia onde narrativas são construídas e poéticas estabelecidas em diversos espaços e vivências. Deleuze e Guatarri (1995) apontavam que a heterogeneidade é uma realidade da hipermídia, estabelecida pela conectividade entre cadeias semióticas.

Podemos inferir que a heterogeneidade é reforçada pela conectividade presente nesta proposta e que trataremos adiante.

A experimentação encontra-se na essência deste projeto onde atitudes como a exploração da imaginação e da criação são constituídas com base na pesquisa, estudos, observação, ensaios e exercícios na busca de novas soluções a partir de experimentos.

Neste caminho da experimentação fronteiras entre campos de conhecimento são diluídas perante a abertura de possibilidades e apreensão do novo e na busca de questionamentos, referências, recriações em um pensamento e projeção que leve a soluções diferenciadas. A ampliação de repertórios e idéias leva a novos significados.

In (Mortalidade) propicia uma experiência estética densa e complexa, as interfaces propiciam relações, construção de significados e interações a partir da constituição advinda da pesquisa referencial, da interpretação do poema O que passou, passou?, bem como de outros poemas presentes no livro *La vie en close* de Paulo Leminski, também da constituição de um projeto de informação no universo múltiplo e não-linear, próprio do campo das novas linguagens das mídias e tecnologias.

Análise do Design de Hipermídia no Projeto *In (Mortalidade)*.

No item anterior tratamos das questões relacionadas ao design contemporâneo presentes no projeto *In (Mortalidade)*. Também, como já dissemos anteriormente, este projeto traz algumas das características significativas do design de hipermídia, tais como, a não-linearidade, hipertextualidade, conectividade, navegabilidade e interatividade, sendo estes elementos inter-relacionados e integrados ao projeto de interface e de som.

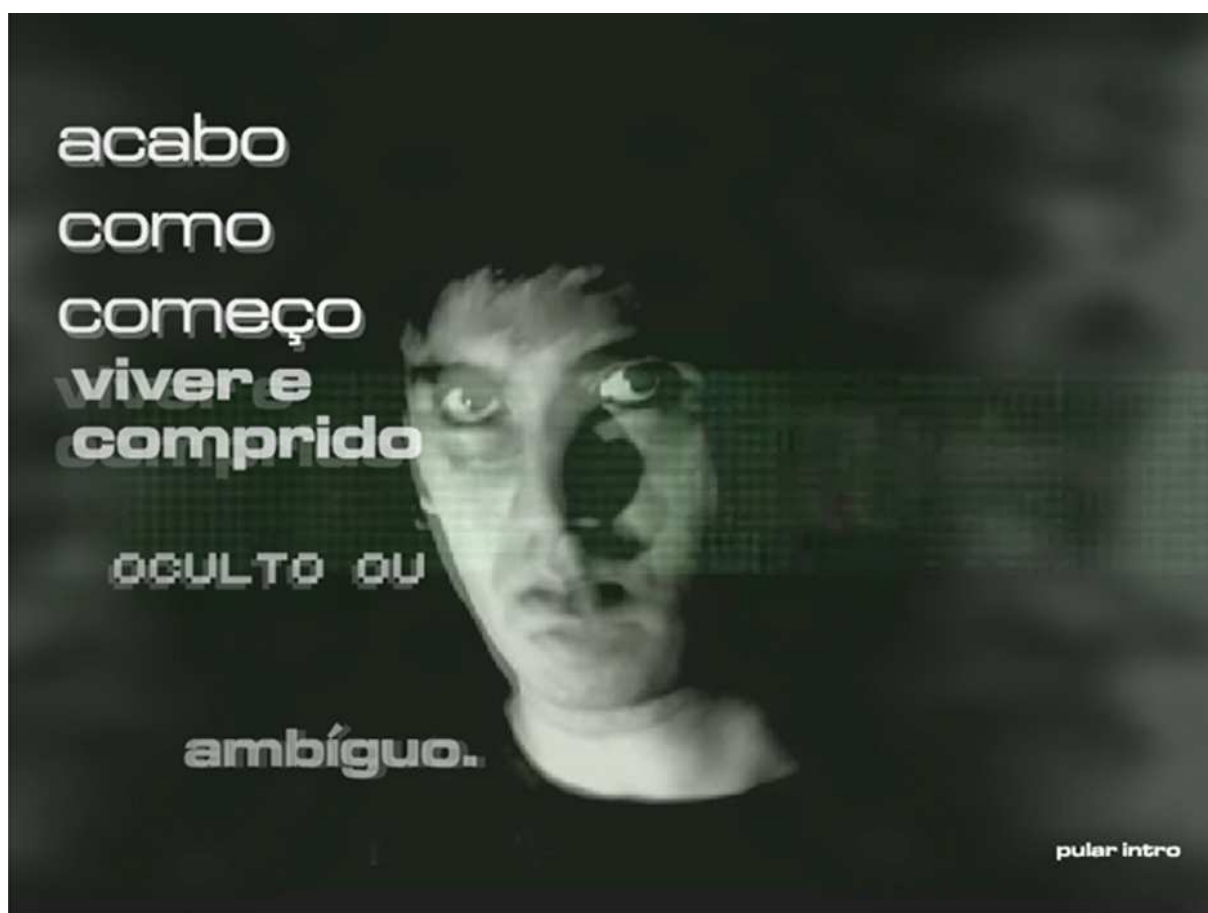


Figura 1: Interface de Abertura do Projeto *In (Mortalidade)*, 2007.

O emprego da não-linearidade ou não-seqüencialidade, a diversidade de elementos e possibilidades leva a diferentes verdades e interpretações que só acontecem a partir da tomada de decisão por parte do interator. Repetição, erro, acaso e fruição são elementos que se fazem presentes. A não-linearidade permite que caminhos e segmentos abertos sejam estruturados no projeto e ofertados ao interator na construção de sentidos em sua relação com o produto hipermidiático.

A hipertextualidade ocorre tanto na concepção do projeto, na estrutura de programação, de informação, de navegação e de interação quanto no emprego da não-linearidade. Landow (1997) indica o hipertexto como uma ‘escritura de colagem’ composta por vários elementos e procedências que ampliam as possibilidades culturais. A aplicação da hipertextualidade neste projeto nos leva a diferentes níveis de aprofundamento a partir de uma rede semântica de informações e permitem o exercício da interdisciplinaridade.



Figura 2: A Interface do Ambiente Criogenia apresenta hipertextos com possibilidades de interação e navegação.

A conectividade estabelece vínculos e relações entre diferentes aspectos presentes na Internet. É estabelecida a partir dos *links*, tanto os internos quanto os externos, sendo que a externalidade está relacionada aos vínculos e ligações além do limite físico da mídia, neste caso, um cd-rom que tem em sua programação a possibilidade de acesso a vários web-sites e blogs que se relacionam com a temática de morte e vida em suspensão (figura 2). Bonsiepe (1993 e 1997) indica que a conectividade é a chave do futuro da informática estabelecendo novas formas de trabalho e novas formas de projetar.

A navegabilidade está estruturada de forma não-linear e interativa possibilitando ao interator percorrer os ambientes por meio de *links* presentes em alguns elementos das interfaces ou por meio de um menu acionado conforme o seu desejo ou necessidade. A estrutura da navegação não-linear é realizada pelos elementos dispostos nas interfaces que possibilitam migrar ou navegar de uma interface para outras ou interagir na própria interface.

Além das ligações internas o interator tem a sua disposição a navegação a partir de conexões externas. Desta forma, pode acessar a Internet e tem presente esta possibilidade a partir de um link da interface do projeto *In(Mortalidade)* para um blog ou web-sites da rede, bem como pode navegar a partir destes para assuntos relacionados de forma associativa explorando a hipertextualidade e a conectividade (figura 3).

A navegação nos elementos da interface tem elos ou ligações nas imagens estáticas ou em movimento e nos textos apresentados indicando possibilidades de caminhos e conexões. Pode ocorrer por meio da disposição das áreas sensíveis ou pelo menu que acompanha todas as interfaces e ambientes, porém de modo implícito, ou seja, ao ser acionado pelo interator é que o menu pode indicar todas as possibilidades de navegação. O interator pode escolher entre navegar pelos elementos das interfaces ou pelo menu. Desta forma pode interagir de modo intuitivo e exploratório ou de modo mais simples e objetivo.



Figura 3: A Interface de navegação apresenta as possibilidades de acesso pelo menu e também pelos links hipertextuais.

O menu tem como proposta tornar as informações acessíveis de forma mais rápida ou mais objetiva. Ainda, o interator pode navegar através do mapa de navegação disposto e, podendo ser acionado em qualquer uma das interfaces ou ambientes (figura 4).



Figura 4: Interface do mapa de navegação que apresenta o link para dúvidas possibilitando maior conforto ao usuário.

Os ambientes são constituídos por interfaces que apresentam diversos elementos imagéticos e sonoros. Imagens estáticas como fotografias e imagens em movimento como vídeos e animações constituem os ambientes, bem como estabelecem inter-relação entre imagens bidimensionais e tridimensionais, constituindo uma espacialidade que ora alude a profundidade de campo e ora remete os elementos no primeiro plano e com maior proximidade ao interator.

Estes ambientes só se mostram ao interator a partir de uma ação do mesmo perante as interfaces que propõem a exploração e o acionamento para que o mesmo possa chegar a uma

experiência maior que ocorre nos ambientes. Desta forma, os ambientes estão organizados com as seguintes temáticas: criogenia; coma; transformação; biomecânico; clonagem; tecnologia (figura 5).



Figura 5: A Interface do Ambiente Coma apresenta imagens estáticas e em movimento – fotografias, vídeos e animações.

A interação ocorre a partir da utilização de hipertextos com links, botões e cores dispostos em áreas sensíveis das interfaces, ou seja, programadas para uma ou mais possibilidades de interação. Além disto, o interator pode provocar mudanças no ambiente, ora tornando-o mais frio ou mais quente, por exemplo, conforme a ação do interator com relação ao objeto termômetro disposto na interface da criogenia.



Figura 6: Interface do Ambiente Criogenia com a possibilidade de interação no objeto termômetro.

As possibilidades de interação e envolvimento com a proposta levam às interpretações e fruições diversas a partir das relações não-lineares e hipertextuais. Por sua vez, a interação intuitiva e exploratória permite o inter-relacionamento dos significados e contextos abordados que ocorrem pela ação do interator. São realidades múltiplas, concebidas em tempo e espaço distintos. A imagem em conjunto e inter-relacionada com o som, o movimento, a ação da navegação geram e estimulam a interação e a reflexão (figura 6).



Figura 7: A Interface do Ambiente Coma apresenta possibilidades de navegação e conectividade.

As interfaces se estruturam como colagens hipertextuais/hipermidiáticas de fotos e elementos em 3D, sendo os vídeos também elementos da interface, ainda estas são constituídas por composições textuais advindas do poema de Leminski e assuntos relacionados, bem como outras referências visuais e conceituais, tais como, os trabalhos de H.R.Giger, Neil Gaiman, Sterlac, Stephen Hawking (figura 7).

O som está organizado em um projeto que relaciona o orgânico e o mecânico em sons ambientes e eletrônicos que se mesclam, se hibridizam. Ruídos, vozes, efeitos se articulam nas paisagens das interfaces.

Considerações Finais.

Acreditamos que o projeto *In (Mortalidade)* apresenta qualidades significativas na medida em que desenvolve uma metodologia projetual consistente explorando tanto a linguagem e os elementos do design quanto da hipermídia, além de apresentar características plurais do design contemporâneo.

Outro ponto relevante no projeto é a transcrição do universo poético para o campo das novas mídias ampliando o universo imaginativo contido na linguagem escrita do poema e explorando os recursos de imagens, textos e sons resultando em uma nova poética que amplia os sentidos e as interpretações do leitor no caminho para o seu papel de interator.

As questões da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade afeitas ao campo do design e amplificadas na ação projetual perante a hipermídia permitem explorar caminhos criativos, poéticos e reflexivos no processo de ensino e aprendizagem.

Referências.

ARGOUD, T. A et alli. **In (Mortalidade)**. CD-ROM, Projeto Interdisciplinar, Curso de Design Digital, Universidade Anhembi Morumbi, SP, 2007.

BOMFIM, G. A. **Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação**. In: Estudos em Design, n.2, v.5, RJ, Aend-BR, 1997, pp. 27-41.

_____. **Teoria e Crítica do Design**. Texto apresentado no Seminário de Estudos e Pesquisas em Design organizado pela área de Design da Universidade Anhembi Morumbi, SP, 24/08/2002.

BONSIEPE, G. **Las Siete Columnas Del Diseño**. Havana: ONDI/ ISDI, 1993.

_____. **Design – the blind spot of theory or visuality / discursivity**. In: www.guibonsiepe.com , 1997.

COUTO, R. M. **Contribuição para um Design Interdisciplinar**. In: Estudos em Design, n. 1, v. 7, RJ, AEND, 1999, pp. 79-90.

_____. e OLIVEIRA, A. J. **Formas do Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Mil Platôs capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0**. London: The Johns Hopkins Press Ltd., 1997

LEMINSKI, P. **La vie em close**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

MOURA, M. **Design de Hipermídia: dos princípios aos elementos**. São Paulo: NMD e Rosari, 2007. (e-book)

PIAGET, J. **L'Epistemologie des relations interdisciplinaires**. Paris: OCDE, 1972.

BARTHES, R. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Brasiliense, 1998.

WEIL, P. e D'AMBROSIO, U. e CREMA, R. **Rumo à Nova Transdisciplinaridade sistemas abertos de conhecimento**. 3ª ed. SP: Summus, 1993.