

NOVOS ENCANTAMENTOS: DESIGN, HIPERMÍDIA E MOTIVAÇÃO

Ana Claudia R. Quartin Baeta-Neves
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Departamento de Artes & Design
Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea
Rio de Janeiro, RJ - Brasil - 22453-900
mail@anaquartin.com

Rejane Spitz
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Departamento de Artes & Design
Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea
Rio de Janeiro, RJ - Brasil - 22453-900
rejane@art.puc-rio.br

Abstract

New enchantments: design, hypermedia, and motivation

From the analogy between computer and theater, such as proposed by Brenda Laurel, this paper aims to introduce a discussion on the possibility of contemporary dramaturgies' contributions to the project of hypermedia interfaces that are able to motivate the users action. Some of Bertolt Brecht's concepts, although namely opposed to Aristotle's poetics, are briefly introduced as they refer to the idea of commitment with audience motivation. This approach requires the presentation of some key issues regarding the idea of engaging human-computer experiences. These issues evolve from Laurel's theory, published in the early 1990s and focussed in the computer as a medium for action representation, to contemporary concerns that start to address the urge for new study fields related to the design of human-computer activities.

1. Introdução

Assim que ao computador foi integrado o monitor, no início da década de 1960, aquele passou a ensaiar sua vocação enquanto medium. A nova solução inspirou, em seus desenvolvedores, nova forma de olhar a tecnologia computacional: surgia a idéia de interface enquanto representação gráfica e dinâmica de operações de input e output – portanto, de ação. Vislumbrando no novo potencial da interface sua nova função – representar ação – Brenda Laurel encontrou caminho para trazer ao design da atividade humano-computador colaborações do projeto teatral. Buscou, na poética aristotélica, a estrutura dramática e sua atenção tanto às relações de causalidade quanto aos processos de identificação e empatia. Sua teoria foi publicada na obra *Computers as Theatre* (Laurel, 1991).

Década após, Lev Manovich propôs uma teoria da linguagem das novas mídias e abordou questões que, à época da publicação da teoria de Laurel, ainda não poderiam ser enunciadas. Enquanto novas tecnologias instauram novas relações entre público e representação e processos de familiarização acompanham a difusão das mídias, cabe reflexão sobre os compromissos e a vocação

dos projetos categorizados como new media diante da possibilidade de novas perspectivas para a abordagem da atividade humano-computador.

2. Novos contextos, novas demandas

À idéia de interface relaciona-se, essencialmente, a idéia de ação. Brenda Laurel e Lev Manovich investigam os meios computacionais a partir de bases próximas, porém distintas: Laurel utiliza-se da estrutura dramática e Manovich, do desenvolvimento do cinema, sobretudo, enquanto fenômeno cultural. Enquanto Laurel, face às primeiras evidências da vocação midiática do computador, abre caminhos para novas formas de abordagem do projeto de design da interface, Manovich colabora para expandir, década após, os horizontes do tema – investigando, inclusive, as questões da hipermídia, categoria cuja difusão se acelerou neste meio tempo. Portanto, se, quando da publicação da teoria de Laurel, os sistemas hipermidiáticos estavam distantes da ubiquidade que caracteriza seu impacto no cotidiano contemporâneo, no estudo de Manovich, já representavam, em suas palavras, ‘another popular new media structure’ (Manovich, 2001).

3. Da atividade humano-computador à atividade exploratória

Manovich propõe o termo interface cultural para designar as formas com as quais os computadores nos oferecem acesso a dados culturais – como textos, fotografias e filmes não apenas gerados pelo computador, mas por seu intermédio armazenados, distribuídos e acessados. Trata-se, nas palavras do autor, da idéia de ‘human-computer-culture interface’ (Manovich, 2001). Laurel, por sua vez, concebe a interface computacional enquanto contexto compartilhado para a interação de agentes, cuja função primeira é representar ação (Laurel, 1991).

Enquanto Laurel dedica-se à produção de conhecimento para a concepção de atividades humano-computador mais interessantes, motivantes e gratificantes, Manovich propõe uma teoria acerca da linguagem das novas mídias. Em suas diferentes abordagens, ambos os pesquisadores analisam o processo pelo qual o computador, originalmente concebido tão-somente como ferramenta, passa a evidenciar-se enquanto medium – e encontram, nesta transformação, as bases para seus argumentos.

Laurel concebe a utilização do computador enquanto parte de um processo maior que se estende para antes do início de seu uso e para depois da contribuição que o computador é capaz de fornecer a um determinado processo. Propõe, sobretudo, o emprego do termo agente no lugar de usuário, defendendo a importância da idéia de agency (sensação de poder de tomada de ação).

Manovich, por sua vez, ao observar os possíveis propósitos dos objetos de novas mídias, identifica um continuum cujos extremos são o objetivo de possibilitar acesso a informações e o objetivo de gerar engajamento (sobretudo, psicológico) em contextos ficcionais. Tais extremos associam-se, respectivamente, à idéia do banco de dados e à idéia do espaço navegável. Embora o sistema hipermediático esteja associado, em sua origem, ao primeiro propósito, seu desenvolvimento apresenta deslocamentos na direção de propostas mais lúdicas e menos comprometidas com o acesso a informações objetivas.

Para ilustrar a diferença entre os dois extremos, Manovich recorre ao flâneur de Baudelaire e ao explorador de

Cooper e Twain, conquanto ao primeiro caiba o prazer pela observação fortuita e efêmera, e ao segundo, o envolvimento na descoberta do espaço desconhecido e a inevitável interferência que acompanha sua interação. Embora Manovich considere a possibilidade de certa flânerie do espaço navegável, em seus exemplos, a atividade do flâneur é associada ao percurso ocasional por sistemas de informação, tais como listas de discussão e, citando fenômeno próprio do século XXI, blogs e suas variações. Ao explorador, por outro lado, é associada, particularmente, a experiência própria dos jogos de computador, que inclui processos como resolução de problemas e adaptação. Esta experiência de exploração poderia ser traduzida, também, por conduta exploratória – ou atividade expressiva de curiosidade.

Na distinção entre as ações de busca (search) e de exploração (browse), definem-se, respectivamente, conduta associada a meta previamente determinada (procurar algo) e conduta que prescindem de goal (investigar um dado contexto), conquanto meta se entenda por motivação diferente da própria execução da atividade de pesquisa. Trata-se, portanto, de padrões de comportamento que encontram incentivo tão-somente em seu próprio desenvolvimento – constituem, portanto, um continuum de ação automotivante.

Os estímulos responsáveis pela ativação da conduta exploratória são graus calculados de novidade e complexidade, pois se graus extremos de novidade desencadeiam reações de repulsa (Penna, 2001), complexidade demasiado fechada resulta em frustração, cansaço e, finalmente, desistência. Da mesma forma, o estímulo que se torna extremamente rotineiro caminha para a invisibilidade ou, apático, acaba por gerar torpor – possivelmente, algo semelhante à náusea do Roquentin sartriano. ‘Uma pequena margem de familiaridade’, portanto, associada ao estímulo estranho, despertaria a conduta exploratória, que, entretanto, ‘cessaria totalmente em função da rotina do estímulo’ (Penna, 1997). Trata-se da idéia de motivação – cuja pesquisa é, ‘basicamente, a pesquisa da ação’ (Penna, 2001).

Na qualidade do que é estranho reside a condição da curiosidade – requisito, portanto, para dedicação à

atividade de exploração. No contexto da hipermídia, tal atividade revela-se possível objetivo projetual: trata-se da experiência hipermidiática enquanto experiência de exploração.

4. Colaborações do teatro à atividade humano-computador

Ao identificar a representação de ação enquanto função e potencial primordiais da interface computacional, Laurel vislumbrou as possíveis colaborações da arte que se define precisamente por esta atividade: o teatro.

Residiu a questão em semelhanças de suporte, mais evidente seria a aproximação entre o computador pessoal e a televisão – ou, caso a abordagem não exigisse relevância maiores diferenças, poder-se-ia considerar mesmo a aproximação entre o computador e o cinema. Segundo Manovich, a tecnologia cinematográfica é precursora de muitos dos aspectos dos meios computacionais: antes do surgimento do conceito de multimídia computacional, o cinema já integrava meios diversos – imagético, sonoro e textual. Para Manovich, a janela do web browser se apresenta como opção, também, às telas do cinema e da televisão (Manovich, 2001). Ainda assim, o cinema deriva do teatro e mesmo o teatro, inclusive em tempos anteriores aos do cinema, já explorava a integração entre meios diversos, afinal, tal integração lhe constitui a própria natureza.

Entretanto, o que a Laurel interessa do teatro reside antes na prática dramatúrgica do que nos meios físicos. Embora os mecanismos de interação da atividade humano-computador encontrem analogia no nível do espetáculo (que é o nível dos sentidos), Laurel defende a primazia da estrutura sobre a qual desenvolve-se uma peça – ou uma interface (Laurel, 2001; Mateas, 2004). E a dramaturgia também se pratica no cinema, embora este tenha desenvolvido sua própria linguagem.

Na pesquisa de Laurel, entre a escolha do filósofo e a apresentação da analogia entre o computador e o teatro, a segunda tarefa se revelou menos particular do que a primeira. Segundo Laurel, a analogia já se ensaiava no trabalho de outros pesquisadores, como Julian Hilton, que relacionou, no campo da Semiótica, o teatro ao

estudo da inteligência artificial. Enquanto método, o teatro é abordado em propostas recentes como a de Nathan Waterhouse (2005), na qual idéias do teatro improvisacional baseiam proposta de método para design de interação – e Nathan Sheddoff, em sua pesquisa sobre experience design (2001), também menciona a mesma categoria de teatro enquanto método de criação.

Quanto à escolha de Aristóteles, Laurel concentra o desafio de sua abordagem na questão da distância (histórica) entre a teoria do filósofo e a contemporaneidade. Viriam a constituir este desafio questões tais como a conveniência da aplicação de conceitos tão antigos na investigação de fenômeno tão recente, bem como a possibilidade de haver, entre discussões atuais, contribuições mais férteis. Em sua tese, Laurel responde primeiro à última questão. Que se proponha, aqui, o inverso. Desta forma, no que se refere à aplicação de conceitos formulados em contexto histórico tão diverso do atual, Laurel argumenta que o paradigma aristotélico é ainda adequado ao estudo da interface computacional em função de sua reflexão acerca de elementos e dinâmica estruturais. Quanto à segunda questão enunciada, relativa ao contraste entre as idéias de Aristóteles e outras visões, Laurel afirma que nenhuma outra teoria dramática é tão abrangente e que tampouco houve reflexão alternativa que alcançasse tamanha aceitação – embora algumas discussões, como a empreendida pelo dramaturgo alemão Bertolt Brecht, ‘have persuasively amended Aristotle’s poetics on certain points’ (Laurel, 1991). Laurel cogita uma contribuição brechtiana, mesmo face aos fundamentos aristotélicos: a concepção de catharsis tal como a que não se conclui até que o público aplique em sua própria vida o que lhe ficou marcado pela representação. Segundo Laurel, a hipótese de Brecht considera que a representação constitui-se instrumento de orientação, crescimento, esclarecimento e motivação. Laurel encontra, aqui, suporte à idéia de utilização do computador não apenas como experiência completa em si, mas, também, como experiência integrada à vida de seus realizadores.

Esta breve abertura da teoria de Laurel não representa, de imediato, espaço para a teoria brechtiana. Entre as idéias do filósofo grego e as do dramaturgo alemão

estabelece-se, sobretudo, relação de oposição – relação tal enunciada pelo próprio dramaturgo, que, em reação à tradição teatral de sua época, chegaria a qualificar sua obra como não-aristotélica (Brecht, 1964; Willett, 1959; Willett, 1964). Entretanto, as técnicas de estranhamento propostas pelo dramaturgo destinam-se ao estímulo da interação e à reorientação da atenção, ou, nas palavras de Willett, a ‘*exactly what Shelley meant when he wrote that poetry makes familiar objects to be as if they were not familiar*’ ou Schopenhauer quando este defendeu que à arte cabe apresentar ‘*common objects of experience in a light that is at once clear and unfamiliar*’ (Willett, 1959).

5. Entre a ilusão e o estranhamento

O artista norte-americano Chris Salter, referindo-se à oposição entre as propostas de Brecht e Antonin Artaud, propõe a idéia de oscilação como o jogo entre os dois extremos – em suas palavras, “*the ability to be immersed and then to step outside of the immersion*” (Breitsameter, 2004). Esta oscilação traduz a própria lógica da atividade exploratória, posto que esta deva gerar envolvimento sem, no entanto, prescindir da relação de alteridade entre o explorador e o contexto a ser investigado – do contrário, quando um e outro tornam-se o mesmo, tem-se o contexto que é absolutamente familiar e que, portanto, dispensa exploração.

Na teoria brechtiana, o objetivo primeiro é afetar para estimular interatividade – e a raiz da atitude exploratória (atitude que se traduz por interatividade) está justamente naquilo que desperta curiosidade, interesse – noutras palavras, no que afeta e engaja.

Brecht não recusa o compromisso do teatro com a diversão e afirma que o teatro é, sobretudo, ‘um recinto de diversão, único tratamento possível desde que o enquadremos numa estética’ e que mesmo o efeito de alienação só pode ser compreendido dentro de contexto estético. O que interessa a Brecht numa estética do estranhamento é, sobretudo, uma certa função didática que se enseja na inevitabilidade do reflexo crítico exigido pelo momento da contradição.

6. Do estranhamento à interação

O dramaturgo alemão Heiner Müller, expoente da dramaturgia dos tempos pós-modernos, propõe ‘aquilo que é *erkannt* [reconhecido] não é *bekannt* [familiar]’ (Röhl, 1997). Ruth Röhl, em seu estudo acerca da obra de Müller face à contemporaneidade, aponta para a dificuldade em se falar de teatro pós-moderno, embora se possa mencionar dramaturgos que compartilhem concepções que, por sua vez, acusam a especificidade de um pensamento destacado da tradição teatral. Há, entre eles, uma tendência progressiva do diálogo ao monólogo, bem como também há, por outro lado, uma tendência à despsicologização e ao distanciamento crítico, o que resulta, ademais, no intertexto, enquanto manipulação de unidades verbais e referenciais externas à situação cênica. Conforme Birringer, enseja-se, sobretudo, a recuperação da sensorialidade na arte da performance e a desconstrução da representação teatral.

Evocando Hutcheon, Röhl cita que o pós-moderno chama a atenção para a natureza da enunciação, para os tipos de efeito que os discursos produzem e para as formas com as quais os produzem. Ainda que a representação pós-moderna possa se dirigir ao público de forma direta, também pode, ao contrário, expressar-se de forma enigmática, quando passa a exigir a participação ativa – enquanto diferente da postura meramente contemplativa – do receptor na construção da significação. Assim, ‘mais importante que a percepção cognitiva é a co-produção do receptor’, o que Hutcheon associa à influência de Brecht, da escola de Frankfurt e de Benjamin.

Müller avisa que ‘usar Brecht sem criticá-lo é traição’. Seu interesse no mestre concentra-se no ideal de ‘um teatro para a produção científica de escândalos’, na aprendizagem através do susto (*Schrecken*) e nos textos incompletos e na opção pelo fim inconcluso. Ainda em coro com Hutcheon, Röhl cita que a ‘base da representação pós-moderna é o modelo bakhtiniano do dialógico, não (...) a dialética resolvida’ (Röhl, 1997). Desta forma, a síntese fugidia que acompanha o espectador co-fabulador brechtiano – ou co-produtor mülleriano – é, sobretudo, um fantasma que deve trazer em seu sopro silencioso a inspiração capaz de resistir ao

tempo e ao espaço da peça.

7. Conclusão

Conceitos como envolvimento, engajamento, estranhamento e motivação, enquanto variáveis projetuais, geram diversas possibilidades de interrelações. O caminho que se inicia no detalhe que é estranho pode conduzir à situação de motivação de seu perceptor de forma a não apenas instigar sua ação, mas a exigí-la. Solicitando-a, portanto.

Refletir sobre recursos de estranhamento enquanto propriedade de sistemas hipermediáticos não implica, necessariamente, contradição com o ideal de usabilidade a que todo projeto de interface deve aspirar. A figura do palhaço de humor inconstante que convida ao clique o visitante da página inicial do website do Cirque du Soleil (www.cirquedusoleil.com), enquanto elemento estético, apresenta-se fugidivo à categorização; todavia, enquanto elemento prático, não busca causar dúvidas quanto ao seu propósito: atuar como um link. Um link, entretanto, que destaca-se dos demais links de seu contexto – em sua visibilidade e em sua natureza, pois é um dos elementos mais notórios do conjunto em que se insere e, ao mesmo tempo, o link que menos evidencia, a priori, o seu destino. No website do filme coreano *The Uninvited* (<http://www.postvisual.com/theuninvited/>), a experiência de navegação é aquietada sobre estrutura de oposições e contradições.

Através da releitura de dramaturgias que convergem para a categorização pós-moderna e que buscam, cada qual à sua maneira, estimular ação – tal como aquilo que de Brecht resiste ao tempo ou que de Müller supre a multissensorialidade da qual se ocupa a discussão tecnológica do tempo atual –, é possível entrever a releitura, também, da hipermídia. Já não são raros os exemplos de websites que ousam promover, cuidadosamente, envolvimento de forma reflexiva, através de sua complexidade, de seus imprevistos e mesmo contradições. Embora modelos tais como o jogo, a collage e o espaço virtual não sejam exclusivos das novas mídias e, mesmo em seu contexto, não lhes sejam fenômenos recentes, continuam a evidenciar-

se como elementos recorrentes na busca do inédito. As novas mídias encontram, também, em recursos que promovem reflexão caminhos para desenvolverem não concorrência, mas colaboração com as mídias tradicionais. O final inconcluso, por exemplo, exige do visitante de um website a respeito de determinado filme a continuação da experiência na sala do cinema. Tal abordagem, que não se limita a aplicações comerciais, traduz-se no olhar sobre a construção hipermediática que solicita ação através da releitura do conteúdo e do olhar sobre a qualidade interativa que não apenas se coloca à disposição do usuário-agente mas que, sobretudo, provoca sua atuação – atuação que se revela inevitável.

Referências

- Brecht, B. 1964. Estudos sobre teatro. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Breitsameter, S. Multimedia Art between Artaud and Brecht, http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/salter.html (16 - 10 - 2004)
- Grau, O. 2003. Virtual art: form illusion to immersion. Londres: The MIT Press.
- Koudela, I. D. 2001. Brecht na pós-modernidade. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Koudela, I. D. 2003. Heiner Müller: o espanto no teatro. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Laurel, B. 1991. Computers as theatre. Reading, Mass: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Manovich, L. 2001. The language of new media. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Mateas, M. 2004. A preliminary poetics for interactive drama and games. In *First person: new media as story, performance, and game*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, 19-33. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Penna, A. G. 1997. Percepção e Realidade. Rio de Janeiro: Imago Editora.
- Penna, A. G. 2001. Motivação e emoção. Rio de Janeiro: Imago Editora.
- Röhl, R. 1997. O teatro de Heiner Müller. São Paulo: Editora Perspectiva.

Shedroff, N. 2001. Experience design. Indianapolis: New Riders.

Willett, J. 1959. The theatre of Bertolt Brecht: a study from eight aspects. Londres: Methuen & Co.

Willett, J. 1964. Brecht on theatre: the development of an aesthetic. New York: Hill and Wang.



Ana Claudia Rocha Quartin Baeta-Neves

Designer, comunicóloga formada em 1999.

Áreas de interesse: design de hipermídia, design de experiência, interatividade e dramaturgia.



Rejane Spitz, Doutora em Educação pela PUC-Rio (1993), Pós-Doutora em Arte Eletrônica pela University of California – Berkeley (2002) e pelo CADRE Laboratory for New Media /San Jose State University, California (2003). É Professora Associada do Departamento de Artes e Design da PUC - Rio de Janeiro (desde 1985), onde atualmente exerce o cargo de Chefe do Departamento. É membro de conselhos de instituições internacionais, como a ACM SIGGRAPH (desde 1991), LEONARDO/ International Society for the Art, Science and Technology (desde 1992), Inter-Society for the Electronic Arts (ISEA) desde 1992, e do Digital Art Museum (DAM), desde 2001.

Áreas de interesse: novas mídias, arte eletrônica, design e sociedade.