“Novas formas de descrever o mundo”

por Prof. Dr. Marcus Bastos

Janet Murray considera raro momentos em que surgem novos regimes de representação. Ela vive uma dessas épocas pouco comuns. As tecnologias digitais, especialmente quando conectadas em rede, operam um redesenho intenso das relações humanas. Talvez seja um processo que não acontecia desde quando Gutenberg inventou a imprensa. Neste contexto, o design tem um papel crucial de projetar usos públicos e coletivos, modelando objetos e processos que resultam em “novas formas de descrever o mundo”.

Murray acompanha de perto este universo de desenvolvimentos tecnológicos que geram novos formatos (games) e redesenham outros já consagrados (TV interativa). O trânsito entre sala de aula, congressos e laboratório rendeu livros como Hamlet on the Hollodeck (MIT Press, 1998), uma das principais referências na área de cultura digital. É um texto em que o conhecimento resulta do fluxo entre investigação empírica de ponta e contexto cultural de fôlego, baseado em modelos de desenvolvimento em que a proximidade entre governo, universidade e empresa fomenta práticas de inovação sólidas.

Com passagem por instituições como o MIT, Murray observa as ambiguidades da cultura tecnológica sem deslumbre ou aversão. A entrevista abaixo foi concedida por ocasião do 9º P&D — Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, realizado em Outubro passado na Universidade Anhembi Morumbi. Nela, Murray discute a forma como os games se inserem na cultura atual, e os diferentes formatos de jogo existentes, especialmente em função dos novos formatos que surgem nas redes sociais. Ela escreve a gênese do desejo de participar na mídia, que transforma o espectador de TV, pouco a pouco, num interator capaz de selecionar apenas o que lhe interessa, e lamenta que estes novos formatos audiovisuais ainda não tenham produzido tantos formatos novos de narrativa. Murray também discute como o conceito de design se transformou com as mídias digitais.

Especialista em games e e-TV, Murray é designer interativa reconhecida internacionalmente. Foi diretora da Pós-Graduação em Mídias Digitais e é membro do Centro interdisciplinar GVU do Georgia Institute of Technology. Entre seus projetos mais recentes estão a edição digital financiada pela NEH e pelo American Film Institute de Casablanca, o filme clássico da Warner, e o projeto InTEL de Engenharia da Educação, financiado pela NSF. Ela também é diretora do Laboratório de Televisão Experimental, que desenvolveu aplicativos interativos para TV para redes como PBS, ABC, MTV e Turner, entre outras, e membro do Laboratório de Games Experimentais.

Seu livro mais recente, Inventing the Medium, será lançado pela MIT Press em 2011. O texto pretende “estabelecer uma genealogia do computador como um meio expressivo”, como forma de discutir que padrões e procedimentos mod-

elam as formas de comunicação contemporâneas, produzindo os parâmetros que permitem o entendimento mútuo em escala global.

Marcus Bastos: Como você define o conceito Design? Como as digitais mídias mudaram o conceito de Design?

Janet Murray: Os designers tem uma função dupla: fazer um objeto em particular servir às necessidades para que são pretendidos, e expandir a expressividade da categoria ou gênero a que o objeto pertence. Nós, muitas vezes, introduzimos novos materiais e tecnologias como materiais do design, mas apenas algumas vezes na história humana nós inventamos meios completamente novos de representação. A invenção do computador colocou em jogo este tipo de oportunidade histórica. Um meio de representação não é meramente uma nova tecnologia para transmitir formatos de mídias antigas, como cabos óticos ou transmissão sem-fio. Eles são novas formas de descrever o mundo: porque o computador é programável nós podemos descrever o mundo não apenas como texto escrito, sons, e imagens, mas como um conjunto de regras de comportamento.

O designer de mídias digitais tem que produzir objetos coerentes, ergonômicos, expressivos (como qualquer designer) mas também precisam contribuir para o crescimento de novos gêneros de representação, expressivos e coerentes. O designer tem que estar consciente das aquisições únicas dos objetos e sistemas baseados em computador. Eles tem Procedimentos (são feitos de comportamentos programados), são Participatórios (permitem que interatores mudem seus comportamentos), Enciclopédicos (capacidade muito grande de informação), e Espaciais (criando paisagens navegáveis e recursos informacionais que são experimentados como lugares para explorar ao invés de pilhas de documentos ou seqüências de imagens).

MB: Suas pesquisas são sempre focadas em como novos meios são criados, e quais seus papeis na cultura e

na comunicação. Este é também o tema central de seu próximo livro, "Inventing the Medium". Que tipo de mídias

nossa cultura em rede inventa? Quais suas características, e como elas estão moldando o mundo?

JM: Bom, esta é certamente uma grande questão! Eu penso em todas as mídias como criadoras de um ciclo de atenção, aquilo que os psicólogos desenvolvimentistas chamam de "Cena de Atenção Compartilhada", entre um bebê e alguém que lhe cuida. Quando um bebê faz aproximadamente 9 meses, ele começa a apontar para as coisas e se envolver em jogos recíprocos como Peek-a-Boo ou pegar coisas para que Papai ou Mamãe ou Irmão peguem. Mais tarde, esta atenção compartilhada nos permite desenvolver linguagem, e nós estabelecemos convenções para padrões compartilhados arbitrários mas reconhecíveis, como dizer "Mamã" ou "Papi" ou levantar os braços para ser tirado do berço.

Cada meio de comunicação é feito de elementos arbitrários semelhantes – ou, às vezes, de elementos diretamente referenciais –, de um bebê que levanta os braços a um programa de computador que exibe a imagem de um disquete para indicar "salvar". Quanto mais convenções temos, mais podemos entender seus significados e prestar atenção na forma em que são arranjadas, criando novas informações num processo de comunicação.

As mídias em rede aumentam o número de pessoas capazes de potencialmente compartilhar atenção – com um audiência global para cada indivíduo – e então o trabalho do designer é tomar emprestado e inventar convenções que vão padronizar nossas formas de comunicação, para que possamos nos entender. Nesta analogia, o "YouTube" é o equivalente do "Mami": uma forma comum de chamar atenção para um novo vídeo. Mas isto está longe da forma como a linguagem nos ajuda a distinguir entre sua mãe, minha mãe e a mãe de Barack Obama. Ou da forma como livros são

divididos em capítulos e organizados em bibliotecas de acordo com taxonomias do conhecimento humano.

Assim, os designers são figuras-chave para transformar a oportunidade fornecida pelas mídias em rede em novas maneiras efetivas de nos explicarmos uns para os outros.

MB: Quais são os games mais influentes hoje em dia? Porque?

JM: Mais importante que qualquer jogo em particular é a perspectiva dos jogos, uma das formas mais antigas de comportamento cultural, anterior à linguagem. As convenções dos jogos nos permitem focar em objetos simbólicos, como dados, mapas abstratos (tabuleiros), sistemas numéricos (jogar cartas), e sincronizar nosso comportamento com outras pessoas (trocando de papéis, por exemplo). Todos os jogos multiusuários massivos são significativos neste sentido, porque eles sincronizam grandes grupos e focam sua atenção em objetos simbólicos comuns. Infelizmente, a sincronização é mais comum nos jogos de luta, como as emboscadas de 45 pessoas em World of Warcraft. Os jogos no Facebook são alternativas intrigantes, já que eles são baseados em rituais ancestrais de favores recíprocos e trocas de presentes, e o prazer depende menos dos movimentos tradicionais nos jogos e mais no compartilhamento de ambiente. Outra tendência importante é a imitação de gêneros narrativos. Red Dead Redemption marca a re-invenção das convenções do cinema ocidental na forma de convenções de jogos, ainda que sua jogabilidade não seja particularmente inovadora.

MB: Muitos games são violentos, às vezes sexistas e racistas. Como esta cultura dos jogos influencia a vida contemporânea?

JM: Esta é uma questão aberta e perturbadora, não apenas para os jogos mas para todas as formas de entretenimento de massa. É muito simplista culpar jogos por comportamento anti-social, já que a maioria das pessoas jogam games sem se tornar violentas. O sexismo é uma questão mais séria, de alguma forma, já que nós tendemos a ver uns aos outros em termos de estereótipos sociais compartilhados. O mais sério de tudo é a convergência entre interfaces de jogos e instrumentos reais de violência: o uso de telas militares que nos distanciam dos efeitos de nossas ações. Jogos também podem nos fazer simpatizar com vítimas de violência ao nos colocar em seu lugar, como em Darfur is Dying. Ou eles podem editorializar sobre a futilidade da violência como em September 12th, de Gonzalo Frasca, ou encorajar a solidariedade contra a violência como em seu outro jogo baseado em notícias, Madrid.

MB: Como você vê o futuro da televisão? Qual o papel do agenciamento na e-TV, em comparação com a TV contemplativa,da comunicação de massa?

JM: No momento em que surgiu o controle remoto em nossas mãos nos tornamos incansáveis para usá-lo e insatisfeitos com ficar em um único canal. No momento em que surgiram os videocassetes as pessoas perderam a paciência para assistir comerciais sem ter o recurso de avanço rápido. Conforme construímos mais interfaces para a televisão, os espectadores vão crescentemente demandar um papel mais ativo. Por exemplo, programas sobre jogos terão que permitir recursos para jogar durante a transmissão.

Entre meus alunos, muito poucos assistem programas de TV na televisão – eles usam o computador. Eles esperam ver apenas as partes dos programas que tem mais sucesso, como um esquete de um programa humorístico ou um momento particular no noticiário. A segmentação vai mudar, no futuro, e os programas estarão disponíveis sob demanda em arquivos online.

Eu também gostaria de ver o surgimento de novas formas de contar histórias, mas isto está acontecendo de maneira mais lenta que outras mudanças.

MB: O Brasil parece consolidar uma posição como economia emergente. Mas a indústria local não tem um papel central neste processo. Como a pesquisa em design pode contribuir para aumentar o número de patentes e o fluxo entre investigação acadêmica e implementação prática de procedimentos inovadores?

JM: Universidades são uma grande fonte de Pesquisa e Desenvolvimento e um grande acervo de talentos. Nas universidades dos Estados Unidos é comum encorajar um tipo de pesquisa em design que explora os potenciais das novas tecnologias, e que facilita parcerias entre agências governamentais e universidade, ou corporações privadas e universidades. Por exemplo, temos financiamentos vindos de companhias de telecomunicações que exploram aplicativos em celular ou conversores de sinal, e temos parcerias com canais de TV para desenvolver aplicações na forma de protótipos com conteúdo proprietário. Além disso, alguns de nossos alunos começam seus próprios negócios a partir de contatos feitos em seus cursos ou trabalhos. Eles também ajudam a manter o mercado em movimento ao fazer estágios de verão. Eu acredito que parcerias entre o hemisfério norte e sul poderiam funcionar particularmente bem neste sentido, já que alunos em férias de verão teriam uma vantagem competitiva em outro hemisfério, onde estágios de inverno são muito mais difíceis de preencher.

Mais informações

Darfur is Dying
http://www.darfurisdying.com/
Gonzalo Frasca
http://www.ludology.org/about_gonzalo_frasca.html
http://en.wikipedia.org/wiki/Gonzalo_Frasca
Inventing the Medium (trecho)
http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-intro-murray-excerpt.pdf
Janet Murray
http://www.lcc.gatech.edu/~murray/
http://en.wikipedia.org/wiki/Janet_Murray
Hamlet on the Hollodeck
http://www.lcc.gatech.edu/~murray/hoh/hoh.html
World of Warcraft Community Site
http://us.battle.net/en/int?r=wow