

Texto produzido a partir de seminário acerca do artigo:

**Designing Hypermedia: Narrative Theory within a Cognitive Context**, de Philip Rhodes

*Anais P & D Design 98, vol 2, 3º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*

Por: Ailton Santos e Ana Mansur

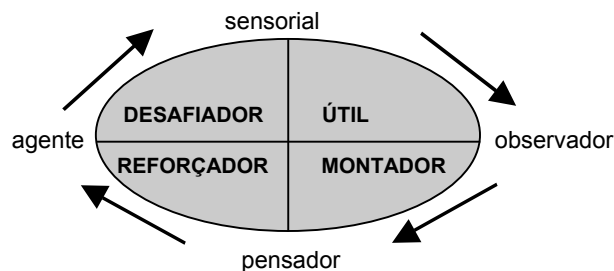
Intervenções do grupo relatadas por: Patrícia Santos

Professor: Luiz Antônio L. Coelho • Disciplina: O lugar do narrativo no discurso visual

---

O autor busca investigar de que forma a teoria narrativa e a teoria do *learning style* (a forma que o usuário processa a informação) podem auxiliar o designer de hipermídia a projetar. O texto discute como o projetista pode criar seqüências narrativas de significado bem construído, considerando a existência de diferentes tipos de indivíduos.

Através da teoria do *learning style*, o artigo busca avaliar como o *background* de cada usuário interfere no processamento de informação. O estilo cognitivo de um indivíduo age como um filtro, fazendo com que determinadas ‘peças de informação’ sejam incorporadas em detrimento de outras. O processo de filtragem da informação demonstra que nem todos vêem o mundo na mesma maneira, já que uma mesma peça pode não ser selecionada por todos os indivíduos. David Kolb (1976) descreve o processo de cognição através de quatro estágios: “primeiro sentimos o mundo, prestamos-lhe atenção, pensamos sobre ele e então fazemos algo sobre ele, para então o ressentirmos novamente”. O autor destaca que este modelo descreve o processo de aprendizagem ideal, porém admite que cada pessoa possui uma forma particular de adquirir conhecimento.



O reconhecimento dessas maneiras diferentes de ‘filtrar’ a informação pode ajudar o designer de hipermídia a explorar diferentes formas de apresentar o conteúdo informativo. Powell (1987), seguindo do trabalho de Kolb, notou que determinados indivíduos preferem perceber e prestar atenção, enquanto outros preferem prestar atenção e pensar, ou ainda fazer e perceber. Newland (1990), com uma análise das quatro categorias esboçadas por Powell e por Kolb identificou determinadas peculiaridades para cada um dos ‘learning styles’.

Newland notou que, dentro dos tipos de ‘learning style’, partem certos estilos característicos de informação. Por o exemplo, o ‘Challenging’ (Dinâmico) prefere a informação que é apresentada por uma pessoa real e que permita que ele se envolva de forma prática ou pessoal; similarmente o ‘Useful’ (focalizado) prefere também ser envolvido, mas ao contrário do ‘Challenging’ prefere ser apresentado à informação com exemplos práticos. Este último prefere que a informação seja apresentada de uma forma diferente daquela considerada ideal pelo tipo ‘Montage’ (contemplativo), que não quer ser envolvido, preferindo receber a informação através de lotes de dados objetivos.

<p style="text-align: center;"><b>Desafiador</b> (<i>Challenging</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indivíduos que preferem sentir e fazer</li> <li>• Absorvem muita informação em pouco tempo</li> <li>• Gostam de analogias</li> <li>• Gostam de novos experimentos</li> <li>• Gostam de tomar decisões</li> <li>• Gostam de emitir opiniões</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Utilitarista</b> (<i>Useful</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Possuem pensamento direcionado</li> <li>• Preferem olhar e sentir</li> <li>• Gostam de informações simples e úteis</li> <li>• Transformam conceitos em soluções úteis</li> <li>• Aprendem por exemplos práticos</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Reforçador</b> (<i>Reinforcing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• São pensadores rigorosos e sistemáticos</li> <li>• Gostam de sistematizar o mundo</li> <li>• Gostam de teorias complexas</li> <li>• Gostam de informações apresentadas em estruturas lógicas</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Montador</b> (<i>Montage</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• São contemplativos</li> <li>• Gostam de sentir o contexto</li> <li>• Gostam de um grande volume de dados</li> <li>• Gostam de análise de dados padronizados</li> <li>• Tem dificuldade para chegar a uma conclusão</li> </ul>

Estes dados podem ser particularmente valiosos para o designer de hipermídia, porque enriquecem o processo criativo ao considerar diferentes formas de apresentar a

informação. Tomemos como exemplo um designer que se depara com a tarefa de projetar um produto de hipermídia sobre a ‘Arquitetura Moderna’. O ‘Useful learning style’ (focalizado) pode preferir ver a ‘Arquitetura Moderna’ primeiramente de uma perspectiva pessoal, incluindo entrevistas com arquitetos e os principais especialistas. Por outro lado, se considerarmos a ‘Arquitetura Moderna’ do ponto da vista do ‘Challenging learning style’ talvez seqüências curtas de informação devam ser consideradas, podendo servir como base a eventuais perguntas. Ambos os tipos preferem ser guiados com a informação, ao contrario do ‘Montage’ e do ‘Reinforcing’, que preferem uma informação menos guiada e uma pesquisa mais independente. Os exemplos citados somente introduzem as possibilidades disponíveis, mas deve ser destacada a importância de se olhar a informação sob um número de perspectivas cognitivas diferentes.

Por outro lado, o projetista deve considerar também de que forma peças de informação isoladas podem ser conectadas seqüencialmente. Rhodes lança mão da teoria narrativa de Toolan (1998), para quem narrativa é uma seqüência de elementos conectados de forma não aleatória. O designer, partindo de uma variedade de informações, deve ser capaz de organizar estas peças de forma que o projeto final seja estimulante para vários tipos de usuários.

Toolan discute infinitas possibilidades dentro da narrativa literária, já que a maior parte da pesquisa acerca de teoria narrativa foi realizada em textos tradicionais, onde o escritor seleciona dentro de várias possibilidades aquelas que vão criar uma seqüência narrativa linear. No entanto, para o designer de hipermídia, o que importa não é criar uma única seqüência linear. Como existem diversas mídias em projetos deste tipo, o que acontece é a formação de uma seqüência multilinear. Rhodes identifica oito características pertinentes à narrativa em design: totalidade, elementos, seqüências, conjunções, personagens, ponto de vista, tempo e causalidade

**1.Totalidade:** para Aristóteles, uma narrativa é formada por começo, meio e fim, e seus elementos devem estar organizados de forma linear, para que o processo narrativo seja completo. Em se tratando de hipermídia, o começo e o meio do processo geralmente acontecem sem maiores alterações. O problema reside no final. Qual é o fim da “navegação” do usuário? Isso quem estabelece não é ninguém mas o próprio, que pode decidir a qualquer momento encerrar a atividade. Em meios tradicionais como literatura e filmes, o fim é apresentado naturalmente. Um livro encerra-se na última página e um filme com os créditos. Já em hipermídia, fica difícil para o

designer projetar o fim. Em um certo sentido, o fim pode transmutar-se em um resumo, onde o designer apresentaria uma síntese do percurso seguido pelo usuário, encerrando assim sua experiência interativa. Este “processo de encerramento” aconteceria então no momento escolhido pelo usuário, não necessariamente ao fim do projeto pensado pelo designer. Como acontece nos folhetins, se estabeleceria uma narrativa multifacetada, onde dentro de uma mesma história vários resumos diferentes podem ser construídos pelo usuário.

- 2. Elementos:** esta segunda característica, também surgida do pensamento aristotélico, se refere à afirmação de que o todo é formado por partes. Enquanto Aristóteles percebia três partes, Propp (1928), formalista que desenvolvia análise científica dos textos, propõe 31 elementos existentes nas narrativas. Para ele, estes elementos aconteciam de forma linear, necessariamente um seguindo o outro. Para o autor, este tipo de análise, embora tenha se originado a partir de textos, pode e deve ser aplicado ao design de hipermídia. Baseado nestes trabalhos, em 1993 Rhodes desenvolve em uma pesquisa em que reformula os 31 elementos propostos por Propp em 14. Pode-se considerar que estes elementos são percebidos de forma diferente por cada indivíduo, já que o filtro cognitivo é pessoal. O que é mais facilmente absorvido por uma pessoa pode não ser por outra. Esta premissa pode acrescentar possibilidades interessantes ao designer de hipermídia.
- 3. Seqüências:** a partir da identificação dos elementos, o designer deve considerar agora a forma de organizá-los em uma seqüência narrativa, mesmo que seja através da justaposição. É importante que várias opções diferentes sejam criadas para o usuário, de forma que o projeto seja necessariamente multilinear. Para assessorar o processo criativo do designer, Rhodes descreve um modelo onde dispõe os 14 elementos narrativos, enfatizando que certas conexões são mais adequadas à construção de seqüências lógicas do que outras.
- 4. Conjunções:** as conjunções são a cola que une os elementos de uma narrativa. No entanto, deve-se atentar para o fato de que nem toda interseção é uma conjunção, embora a dimensão paradigmática seja importante, pois influencia aqueles tipos de seqüência que são narrativamente lógicos. Por exemplo: certas conexões podem ser mais indicadas que outras na união dos elementos narrativos dependendo do objetivo que se deseja atingir: conexões que formariam uma seqüência lógica em um projeto de hipermídia de entretenimento, podem não ser adequadas em um projeto cujo objetivo seja meramente didático, onde formariam uma seqüência ilógica.

- 5. Personagens:** estudos contemporâneos mostram que os personagens são os fatores determinantes dentro da estrutura sintagmática. Dentro do contexto da hipermídia, os personagens representam um papel importante, não somente pelo fato de serem introduzidos como elementos reais, mas principalmente no que se refere à participação do usuário dentro da estrutura de navegação. A forma de incorporar o usuário à navegação tornando-o ativo, é inseri-lo como personagem.
- 6. Ponto de Vista:** a importância dos personagens é diretamente relacionada com a característica ponto de vista. O designer precisa decidir como o usuário vai interagir com o projeto de hipermídia: se vai estar pessoalmente envolvido (na primeira pessoa), ou se vai assumir um papel mais subjetivo (na terceira pessoa). Se hipermídia é realmente um meio interativo, então talvez o usuário esteja sempre participando na primeira pessoa. No entanto, esta premissa limitaria as possibilidades criativas do designer, pois ao se considerar possível a participação na terceira pessoa, podem ser construídas estruturas interativas mais estimulantes.
- 7. Tempo:** o designer de hipermídia deve considerar o tempo além daquele que existe individualmente em cada elemento narrativo, como o que surge ao se encadear os elementos em seqüência. Mais uma vez, os estudos acerca do papel do tempo nas narrativas foram inicialmente desenvolvidos em textos literários tradicionais, mas nada impede que se desenvolvam paralelos com o design. Em textos onde a estrutura narrativa é manipulada, por exemplo, o escritor pode brincar com o contraste entre o tempo interno – o do texto – e o tempo real, que seria o tempo do leitor. Este tipo de rearranjo leva à análise da relação que as estruturas narrativas têm com os estilos cognitivos de cada usuário, pois o tempo é um dos fatores que influencia o mecanismo do filtro cognitivo.
- 8. Causalidade ou causa & efeito:** sendo a seqüência narrativa uma construção baseada na lógica, a conexão dos elementos é baseada na razão e na coerência. Teoricamente é possível que qualquer elemento seja conectado com outro, porém nem todas as conexões formam narrativas lógicas.

### **Teoria narrativa inserida no contexto cognitivo**

As 8 características narrativas expostas neste ensaio, embora componham um sistema eficiente de idéias, no entanto perdem o valor se não se atenta para o fato de que narrativas não acontecem no vácuo, fora de um contexto. O sentido de uma narratividade acontece justamente quando ela é contextualizada. O designer deve, então, considerar todas as características expostas sempre de acordo com o contexto do usuário, nunca isoladamente. Indivíduos de *learning styles* diferentes combinam

seus *backgrounds* de forma a influenciar a percepção de cada uma das características. Usuários cujo perfil seja, por exemplo, completo, têm uma noção de tempo, ou de causalidade diferente daquela de um indivíduo que absorva informação de forma ‘rigorosa’.

As idéias presentes neste artigo têm como objetivo ajudar o designer de hipermídia a explorar possibilidades diferentes ao trabalhar, seja para informar, entreter ou educar. Através do intercâmbio com teorias pertencentes a outras áreas do conhecimento, o designer – não só de hipermídia – pode enriquecer consideravelmente a gama de possibilidades existentes ao projetar.