

Consistência nas Estratégias Procedurais e a Expressividade do Digital

Daniel Peixoto Ferreira (Mestrando ECA/USP): danielpferreira@yahoo.com.br

Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado (ECA/USP-CNPq): gttoprado@ajato.com.br

Resumo

Apesar da fértil produção criativa por parte dos artistas que atuam em mídias digitais, o potencial expressivo próprio deste meio ainda se encontra relativamente inexplorado. Neste artigo examinaremos especificamente a questão da consistência nos jogos e narrativas procedurais, bem como o papel das estratégias procedurais de criação de uma maneira geral na consolidação do meio digital como uma forma expressiva independente.

Palavras-chave: poética, estratégias procedurais de criação, expressividade do meio digital

Abstract

Despite the rich creative output by artists working in digital media, the expressive potential of this particular medium is still relatively unexplored. In this article we will examine specifically the issue of consistency in games and procedural narratives, as well as the role of procedural strategies of creation in general in the consolidation of digital media as an independent expressive form.

Key-words: poetics, procedural strategies of creation, expressivity of the digital medium

Introdução

Se a arte computacional ainda espera pelo seu Matisse, provavelmente é devido ao fato de que os artistas ainda não dominaram as técnicas das imagens digitais ou, para ser mais explícito, a

programação e o conhecimento sobre os computadores. (Bret, 1988)¹

A atividade artística é uma manifestação de natureza essencialmente experimental e explorativa. Qualquer meio ou linguagem pode servir de base e substância à expressão poética - desde a pedra e o barro, passando pela tinta, a palavra e a máquina mecânica, até as máquinas digitais. Entretanto, isso não significa que toda manifestação artística explora de maneira plena o potencial expressivo do meio através do qual é produzida.

Apesar da fértil produção criativa por parte dos artistas que atuam em mídias digitais, e da sua inegável relevância, a expressividade própria deste meio ainda se encontra relativamente inexplorada, principalmente em comparação às formas tradicionais como a Pintura, a Fotografia e o Cinema.

Neste artigo examinaremos especificamente a questão da consistência nos jogos e narrativas procedurais, bem como o papel das estratégias procedurais de criação de uma maneira geral na consolidação do meio digital como uma forma expressiva independente.

As Forma Expressiva e Aditiva

O uso expressivo de um meio se dá quando a poética de uma determinada obra ou produção artística se baseia em aspectos e características que lhe são fundamentais, exclusivas ou predominantes. A forma expressiva se coloca em oposição à aditiva, que se refere ao emprego de um meio a partir de características e aspectos que já existem em meios anteriores (Murray, 2003).

O Cinema, por exemplo, inicialmente tratava-se de uma forma aditiva - uma combinação entre Fotografia e Teatro. Assim, inicialmente as produções neste meio se baseavam principalmente nos recursos expressivos destas linguagens, como a estrutura dos cenários e a disposição dos atores em cena do Teatro, ou o conceito de composição

¹ Henri Matisse (1869-1954) era um artista francês, conhecido pelo pioneirismo na exploração das técnicas e meios que empregava em suas pinturas. Como veremos, a afirmação de Bret, realizada há mais de duas décadas, continua relevante. Documento digital sem numeração de páginas. Texto original: "If computer art is still waiting for its Matisse, it is probably because artists have not yet mastered the techniques of digital images or, to be more explicit, the programming and knowledge of computers."

e enquadramento da Fotografia. Após um período de exploração formal, a linguagem cinematográfica passou a adquirir gradualmente uma identidade própria.²

Esta postura de busca do artista pela expressividade do meio empregado pode ser identificada neste relato de Giorgio Moscati, físico brasileiro que, em parceria com o artista Waldemar Cordeiro, produziu as primeiras obras de Arte Computacional do Brasil, no final dos anos 60:

A abordagem girava sempre no sentido de perceber as possibilidades de cada técnica para gerar novas formas de expressão artística, fugindo sempre do simples uso de uma nova técnica para substituir uma técnica antiga sem renovar a mensagem. (Giorgio Moscati In Velho, 1993:9)

No contexto dos processos criativos em mídias digitais, estaria no aspecto procedural, exclusivo aos computadores, a base para um emprego verdadeiramente expressivo deste meio, de uma forma que não poderia acontecer em linguagens tradicionais.

[A] autoria procedural é necessária para o pleno aproveitamento do poder representacional do computador como um meio expressivo. (Stern, 2005:8)

Consistência

Um escritor que cria de maneira tradicional, através da escrita linear, a princípio o faz independentemente da ferramenta empregada, seja ela um lápis, uma máquina de escrever ou um computador. Ele não explora a expressividade própria de cada um destes meios, mas isso não importa, pois sua poética não depende necessariamente da materialidade do suporte (Mateas, 2003).³ Por outro lado, existem casos em que há de fato um descompasso entre a proposta ou intenção por trás de uma determinada obra e o meio ou linguagem escolhida para a sua realização e exibição.

² A emergência de uma nova linguagem não necessariamente substitui as linguagens anteriores. Fotografia e Teatro continuam existindo, tanto como linguagens artísticas independentes, quanto na forma de estratégias expressivas dentro da própria linguagem cinematográfica.

³ Não estamos considerando neste momento a influência do meio. O fato do meio determinar o processo criativo não significa necessariamente que houve emprego expressivo (embora o inverso seja verdade).

A princípio não existem limites para a expressão artística, porém uma vez definida a poética de uma determinada obra, esta se torna a regra da sua própria composição, isto é, sua “legalidade interna” (Pareyson, 1989:33). Esta legalidade pode se transformar ao longo do processo criativo, mas sempre haverá uma regra presente. Assim, independentemente do meio de produção, suporte de exibição, estilo ou mesmo temática de uma determinada obra, a consistência é um elemento fundamental na experiência artística.⁴

Nas estratégias procedurais de criação, esta consistência é de certa forma garantida na etapa da execução do algoritmo, uma vez que o computador é capaz - ou melhor, só é capaz - de seguir à risca as instruções definidas de antemão pelo artista. Entretanto, isto não garante a consistência da poética de uma maneira mais ampla.

O processo criativo não é algo rígido - no contexto das mídias digitais, isso significa que não se trata da mera tradução de uma idéia “pronta” na mente do artista para a memória do computador, na forma de uma série de instruções. O artista tem liberdade para criar o que bem entender, definindo ele mesmo as regras que devem ser obedecidas na produção da obra. Idealmente, no embate com o meio, a idéia ou poética se transforma, se adapta, amadurece e se desenvolve, considerando as limitações técnicas do suporte, a natureza da linguagem, e assim por diante - de qualquer maneira, seja qual for o caminho percorrido pelo artista, espera-se que a consistência da obra como um todo seja preservada.

Consideremos os jogos no gênero de aventura (os “*adventures*”), cuja ênfase se encontra no raciocínio (em oposição à coordenação motora, por exemplo). Nestes jogos, o interator controla um personagem que deve visitar determinados locais, dialogar com outros personagens e manipular objetos, de forma a atingir um objetivo. À medida que o jogador interage com o universo virtual, ele aprende sobre os seus mecanismos e sua lógica - por exemplo, deparando-se com um personagem, é possível conversar com ele; diante de um objeto, é possível pegar ele; e assim por diante. Porém, estas “regras” inevitavelmente acabam sendo subvertidas (ou ignoradas) em algum momento do jogo - por exemplo, o interator encontra um personagem com o qual não é possível dialogar,

⁴ Isso também é válido nos casos em que a poética em questão é a própria ausência de uma consistência aparente, como acontece no Dadaísmo, por exemplo. Mesmo quando a obra envolve elementos aleatórios, estes são conhecidos e empregados de maneira consistente com o restante da proposta poética.

ou então é impedido de pegar um determinado objeto, sem nenhuma justificativa lógica (ou narrativa) para tal.

Por exemplo, no jogo *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Al Lowe, 1987), em uma determinada cena o interator pode pegar uma rosa que está sobre uma mesa, porém mais adiante é impedido de pegar um aparelho de televisão (Figura 1 - o homem de terno branco é Larry, o protagonista). O jogo exibe uma mensagem afirmando que “não há razão” para pegar este objeto, contrariando a própria essência que define a experiência procedural interativa (esta decisão não deveria ser imposta ao jogador).⁵

Esta inconsistência na mecânica do jogo (e do próprio universo ficcional) muitas vezes frustra as expectativas do receptor, prejudicando a sua fruição plena da experiência.

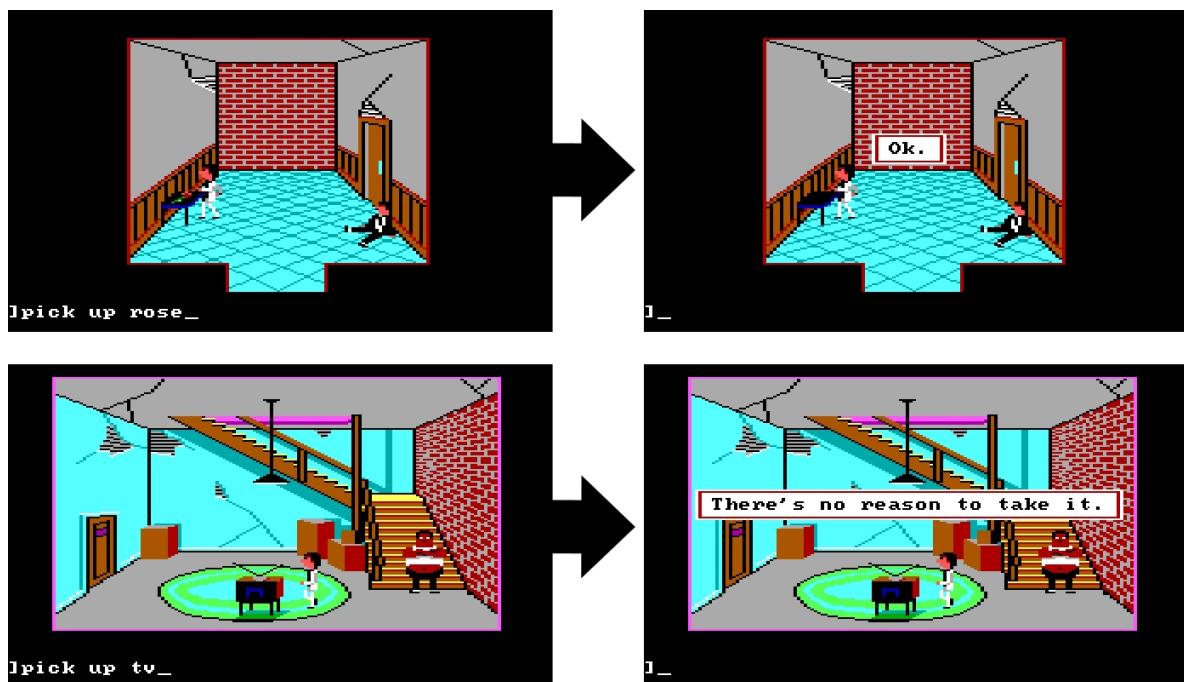


Figura : *Leisure Suit Larry...* (Al Lowe, 1987) - inconsistência na ação “Pegar” (“Pick Up”).

É possível argumentar que este rigor não se justifica em uma experiência como esta, voltada ao entretenimento. Ou que a possibilidade de “guiar” o interator (ou limitar suas ações) é necessária para que o criador do jogo possa obter o efeito planejado. Este

⁵ Nesta cena, o jogador é incapaz de subir as escadas porque o segurança está bloqueando o seu caminho. A solução “correta” é mudar os canais na TV até que algum programa distraia o segurança, levando-o a deixar seu posto.

aspecto também tende a ser justificado por razões técnicas ou práticas - seria muito complexo ou demorado produzir um jogo no qual é possível interagir com todos os objetos.

Além disso, muitas vezes a existência de elementos estáticos é uma escolha criativa. No caso dos adventures, por exemplo, até hoje este gênero é valorizado não apenas pelos seus elementos narrativos procedurais, mas também pelo conteúdo estático, como os diálogos, músicas, gráficos e mesmo o próprio enredo pré-definido. Considerando a criação procedural de uma maneira mais ampla, muitos artistas que se expressam a partir de estratégias procedurais o fazem de maneira integrada a criações de natureza estática. Se este descompasso implica um prejuízo à idéia ou poética original pretendida para uma obra, isso depende da consciência que o artista tem sobre os mecanismos e implicações de cada uma destas estratégias.

A questão é que a abordagem procedural é diferente daquela de linguagens tradicionais - como vimos, seus mecanismos são fundamentalmente distintos. Assim, em uma narrativa procedural interativa, a princípio o autor não deveria criar eventos específicos (por exemplo, o ato de pegar um determinado objeto, ou uma determinada linha de diálogo), mas sim processos e comportamentos (como uma mecânica de interação com objetos ou um sistema dinâmico de diálogo). Isto é, o artista, neste caso, não cria de maneira estática - sua autoria é de natureza procedural. Michael Mateas chega a sugerir que todo o conteúdo (gráficos, som, comportamentos e interações) seja procedural - nas suas palavras, um “tudo procedural” ("procedural everything") (Mateas, 2011).

A autora Janet Murray, ao examinar a criação procedural sob o ponto de vista da narrativa, expressa a necessidade de identificar as estratégias expressivas que só poderiam se dar neste meio (Murray, 2003). Estaria na capacidade que o computador tem de executar instruções (ou leis), isto é, o seu aspecto procedural, o potencial para o desenvolvimento de uma narratividade própria do digital. Este tipo de narrativa não seria apenas quantitativamente diferente das formas atuais (por exemplo, oferecendo múltiplos enredos alternativos), mas haveria também uma mudança qualitativa (isto é, um abandono das estratégias narrativas lineares tradicionais).

De qualquer maneira, não é nossa intenção julgar ou avaliar a validade (e muito menos a qualidade) destas produções, mas sim de chamar atenção para o descompasso entre o

tipo de experiência pretendido pelo criador e a linguagem e meio escolhido para a sua realização. No caso do escritor que usa o computador no seu trabalho, mencionado anteriormente, seu objetivo é produzir um texto, cuja natureza é essencialmente estática e linear - para isso, ele não precisa explorar expressivamente os mecanismos do meio digital. Entretanto, no caso dos adventures, enquanto a intenção criativa original é de produzir um conteúdo de natureza procedural (em oposição a um livro ou filme, por exemplo), frequentemente são empregadas estratégias lineares de narrativa.

Outro elemento a ser considerado é como a questão da consistência afeta a recepção da obra, na relação entre a natureza da experiência e a expectativa do público diante dela, como veremos a seguir.

Expectativa do Público

Façade (Procedural Arts, 2005) é uma narrativa procedural interativa sobre relacionamentos, psicologia humana e problemas conjugais. É um dos casos mais bem sucedidos do emprego de estratégias procedurais para a produção de uma experiência expressiva no gênero. O interator controla o protagonista em uma visita a um casal de amigos (Trip e Grace, personagens controlados pelo sistema de inteligência artificial), que gradualmente se revelam frustrados com o seu casamento. É possível conversar com cada um dos personagens individualmente, e mesmo participar das discussões do casal. Este projeto tem grande relevância na área da narratividade em mídias digitais, pois inclui modelos detalhados e complexos de comportamento para os personagens.

Porém, Façade não suscita o interesse do público em geral. Em parte, o motivo disso é pelo caráter experimental do projeto - os gráficos são relativamente simples e minimalistas, assim como o som e a interface (principalmente se comparado a produções comerciais). O próprio comportamento dos personagens tende a ser confuso, constantemente lembrando o interator de sua natureza algorítmica.

A resistência do público em geral diante do projeto se deve em grande parte à ausência de um modelo pré-existente de interpretação para esse tipo de experiência. No caso do Cinema, os espectadores sabem que, ao entrar em uma sala de exibição, serão apresentados a uma experiência linear, com começo, meio e fim, de natureza visual e sonora.⁶ O tipo de fruição exigido por uma narrativa procedural como Façade, por outro

⁶ Além disso, sabem que a experiência deve durar cerca de duas horas, que a imagem exibida terá um formato retangular, que sua participação não será exigida, e assim por

lado, ainda é relativamente desconhecido pelo público, levando-o a julgar a experiência a partir de modelos de recepção familiares, de meios anteriores.

Por exemplo, *Façade* guarda algumas similaridades com os jogos em primeira pessoa (por conta da perspectiva da visão do protagonista, a forma de movimentação e interação), mas também se assemelha a um filme (há diálogos, situações dramáticas, e assim por diante). Entretanto, quando visto como um jogo, *Façade* é monótono e impreciso, pois não há objetivos claramente definidos. Além disso, o comportamento dos personagens se torna inverossímil se o interator se distancia muito das possibilidades previstas pelos criadores - por exemplo, em uma situação, Trip insiste em oferecer um drink ao interator, apesar deste ter pedido um achocolatado (Figura 2, imagem da esquerda); em outra, o interator tenta convidar Grace (a outra personagem) para uma conversa em particular em outro recinto, mas o sistema falha em reconhecer a sua intenção (Figura 2, imagem da direita).



Figura : *Façade* (Procedural Arts, 2005) - reações a situações não previstas.

Quando *Façade* é visto como um filme, sob a perspectiva de uma narrativa linear, a experiência também é frustrante e pouco interessante, pois os eventos raramente acontecem de acordo com os modelos de narrativa tradicionais (nem sempre há uma conclusão no enredo, por exemplo).⁷

diante.

⁷ Note que estas críticas não se referem a deficiências no sistema de inteligência artificial de *Façade*. A questão principal está no fato de que, apesar de tratar-se de uma experiência procedural, há uma tentativa de emular determinados aspectos do drama e da narrativa linear - os personagens estão constantemente resgatando tópicos relevantes a um “enredo principal”, tentando levar a situações dramáticas específicas, e assim por diante.

Outro exemplo que ilustra esta questão da inconsistência na recepção é a maneira como o público reagiu ao jogo *Balance of the Planet* (Chris Crawford, 1990), uma simulação de política ambiental complexa e aprofundada. O jogo foi elogiado pela crítica e pelo público em muitos aspectos, entretanto foi descartado por “não ser divertido (sic.)” (Crawford, 1992). Crawford, seu criador, teve sucesso realizando o que queria - uma experiência intensa, na qual o público poderia interagir com questões de política ambiental de uma maneira procedural (em oposição a estática, via jornal ou televisão, por exemplo). O público, entretanto, estava esperando por um jogo, e pelo tipo de experiência geralmente associado a esta linguagem - isto é, nas palavras de Crawford, algo “divertido”.⁸

Como último exemplo, ainda na área de jogos, podemos mencionar o emprego excessivo das “cutsscenes”. Tratam-se de vídeos ou animações lineares, empregadas como uma forma de complementar o desenvolvimento da história de um jogo. Se estas “intromissões” se tornam excessivas, imediatamente o interator fica insatisfeito, pois sua expectativa por uma experiência interativa é frustrada.

Considerações Finais

Ao longo deste artigo procuramos mostrar que as estratégias procedurais de criação são a base para um emprego pleno da expressividade do meio digital.

De forma a explorar este potencial, o artista das novas mídias deve ir além das estratégias estáticas e lineares de criação, explorando as características, a lógica e os mecanismos fundamentais deste meio, desta forma exercitando um tipo de autoria de natureza procedural. Esta abordagem exige um repertório e habilidades únicas, distintas daquelas associadas às linguagens e manifestações artísticas tradicionais anteriores.

Referências

BRET, Michel. Procedural art with computer graphics technology. *Leonardo*, v. 21, n. 1, p. 3-9, 1988. Disponível em: www.inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/1988/Procedural_Art.htm. Acesso em: jul. 2011.

⁸ Este descompasso entre as expectativas do público e a obra de arte ou produção criativa evidentemente não é exclusivo ao meio digital. Ele também pode se manifestar, de diferentes maneiras, em outras mídias e linguagens.

CRAWFORD, Chris. The dragon speech: registro em vídeo de palestra apresentada na Computer Game Developers Conference (CGDC), 1992. A CGDC foi a primeira edição da Game Developers Conference (GDC). Duração: 45m52s. Disponível em: youtu.be/_04PLBdhqZ4 (vídeo em 5 partes). Acesso em: jul. 2011.

MATEAS, Michael. Semiotic considerations in an artificial intelligence-based art practice. *Dichtung Digital: Journal on Digital Aesthetics*, n. 29, 2003. Disponível em: brown.edu/Research/dichtung-digital/2003/3-mateas.htm. Acesso em: jul. 2011.

_____. Palestra inaugural (keynote): registro em vídeo de comunicação apresentada na *Inventing the Future of Games*, Center for Games and Playable Media (UCSC), abr. 2011. Duração: 45min59s. Disponível em: vimeo.com/22969930. Acesso em: jul. 2011.

MURRAY, Janet H. (1997). *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PAREYSON, Luigi. (1966). *Os Problemas de Estética*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

STERN, Andrew; MATEAS, Michael. Procedural authorship: A case-study of the interactive drama façade. In: *Digital Arts and Culture: Digital Experience: Design, Aesthetics, Practice (DAC 2005) Proceedings*. Copenhagen, Denmark, 2005.

VELHO, Luiz (Ed.). *Exposição Arteônica: catálogo*. Recife, out. 1993. Montagem da Exposição: Clylton Galamba Fernandes. Apoio: MAC, INPE, IMPA, UFPE, IBM. Disponível em: www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/expo.htm. Acesso em: jul. 2011.