

Qualidade na Arte

por Nelson Zagalo Publicado Saturday, 11 May 2013

Porque é que jogar "Angry Birds" ou "Farmville" é menos importante que jogar "The Passage" (2007) ou "The Path" (2009)? Porque é que ler Paulo Coelho ou José Rodrigues dos Santos é menos importante que ler Clarice Lispector ou Fernando Pessoa? Porque é que ver "Heroes" ou "Lost" é menos importante que ver "Mirror" (1971) ou "8½" (1963)? As razões têm que ver com aquilo que podemos denominar de qualidade das experiências estéticas. E se até agora tudo isto da qualidade era algo muito subjetivo, ou seja mais uma questão de gosto do que de ciência, temos agora alguns estudos que parecem querer ir além do mero gosto na avaliação dos efeitos das experiências estéticas.

Philip Davis professor da área das humanidades da Universidade de Liverpool tem trabalhado desde 2006 com alguns neurocientistas, como Neil Roberts e Guillaume Thierry, para perceber o que acontece aos nossos cérebros quando lemos poesia ou quando lemos clássicos como William Shakespeare ou T.S Eliot, entre outros. Nos vários estudos que fizeram ao longo dos últimos anos, a metodologia utilizada tem assentado sobre experimentos com leitores, em que se lhes dá a ler frases dos textos originais (clássicos ou poesia), e conversões destas frases para moldes mais modernos ou simplificados. No momento da leitura, os cérebros das pessoas são examinados, o que permite analisar a atividade eléctrica que ocorre no cérebro durante a leitura [1]. O que descobriram é muitíssimo interessante.

"Quando o nosso cérebro encontra frases mais fáceis de ler, fá-lo de um modo bastante automático, avançando de imediato para a fase seguinte. "

Quando o nosso cérebro encontra frases mais fáceis de ler, fá-lo de um modo bastante automático, avançando de imediato para a fase seguinte. Por outro lado quando encontra frases mais complexas, ou seja com estruturas fráscas não expectáveis ou não reconhecidas, este detém-se, e é obrigado a procurar sentido para o que está a ler no seu interior, a realizar pensamento associativo de ideias, a recorrer ao seu eu autobiográfico, levando à reavaliação de experiências anteriores, e à criação de novas ligações entre ideias. De uma certa forma a leitura destes textos excita mais a nossa atividade cerebral, a experiência inscreve novas ligações no nosso cérebro [2]. Os experimentos têm sido feitos com várias possibilidades, e percebe-se que a variação formal só é bem aceite quando o seu valor semântico faz sentido, de outro modo o cérebro interpreta a variação formal como irrisória e avança para a frase seguinte.



Philip Davis utiliza uma categoria da linguística para catalogar o efeito do que acontece aqui, "functional shift" (transformação funcional), algo no qual o trabalho de Shakespeare é bastante reconhecido. A "transformação funcional" acontece quando se altera a função gramatical, ou seja quando por exemplo transformamos um advérbio ou um nome num verbo, criar palavras novas a partir da transformação de palavras conhecidas [3]. Um exemplo atual e simples desta transformação seria a palavra "googlar", um verbo criado a partir de um nome. Esta palavra quando lida pela primeira vez, obriga o nosso cérebro a criar novas associações, entre o que temos no nosso cérebro relacionado com aquele nome, e as funções reconhecidas das atividades por detrás desse nome, para assim conseguir atribuir um novo sentido à palavra. Ou seja, temos de decompor a palavra para compreender que ela resulta do nome da empresa Google, depois temos de refletir sobre aquilo que conhecemos sobre a empresa por detrás do nome, sobre aquilo que as memórias dessa empresa evoca, para assim poder chegar a uma nova ideia do que poderá querer dizer aquele novo verbo.

No fundo falamos aqui do fundamento da criação artística. Na arte, mais importante do que aquilo que se diz, é a forma como se diz. A arte é antes de mais forma, por isso o seu estudo tende a privilegiar a forma antes do conteúdo. A grande literatura, não é aquela que conta grandes histórias, épicas, maravilhosas, belas, mas é aquela que o faz do modo mais inovador e original possível. Por isso a grande literatura é também mais complexa de aceder, porque requer um leitor mais ativo, mais motivado para realizar novas ligações e associações mentais. E isto implica dedicação e esforço. Por vezes temos vontade de desistir, porque a leitura é difícil, mas temos de recordar que é exatamente por ser difícil que ela é benéfica, que ela é importante, que ela nos vai trazer algo mais. E isto não acontece apenas na literatura, isto acontece em toda a forma de expressão artística, seja o cinema, ou os videojogos. É isto que no fundo distingue verdadeiramente a obra artística da mera obra de entretenimento, de consumo rápido.

Quando jogamos "The Path" (2009) e este nos diz que "não devemos sair do caminho", mas só saindo do caminho conseguiremos avançar no jogo, os autores estão claramente a quebrar a gramática dos videojogos, "os padrões de regras fixas usuais nos videojogos tradicionais, desaparecem em detrimento de plataformas conceptuais inovadoras" dá-se uma "ruptura com o preestabelecido" na estética reconhecida dos videojogos [4]. O jogador é obrigado a refletir sobre tudo o que conhece, e é obrigado a interpretar o que se lhe apresenta de um modo diferente, ganhando assim uma nova visão sobre as possibilidades estéticas do meio. Tudo isto está em linha com o que venho dizendo a propósito dos "art games", de que o seu fundamento é apenas e só, a subversão, "a subversão da convenção, a subversão do formato, a subversão do "tem de ser assim", a subversão do expectável" [5]. O importante é assim a componente criativa do videojogo, o modo como na sua forma inova e vai para além daquilo que já conhecemos.



No fundo a qualidade de uma experiência mede-se a partir daquilo que posso retirar dessa experiência, do que posso ganhar enquanto pessoa, dessa experiência. Claro que sentimos prazer quando jogamos "Angry Birds", como quando lemos Dan Brown, ou quando vemos "The Amazing Spider-Man" (2012), mas não podemos esperar que essas experiências nos transformem, porque não passarão de experiências efémeras nas nossas vidas. Tudo isto coloca em causa as sequelas e prequelas, os jogos que são baseados naquilo que os consumidores exigem das empresas e não naquilo que os criativos desejam fazer de diferente. Agradam, porque nos são familiares, não porque estendem a nossa cognição.

- [1] "[The Shakespearied Brain](#)", Philip Davis, 2007, in Literary Review
- [2] "[Syntax and Pathways](#)", Philip Davis, Interdisciplinary Science Reviews, Volume 33, Number 4, December 2008 , pp. 265-277(13)
- [3] "[How Shakespeare tempests the brain: Neuroimaging insights](#)", Keidel JL, Davis PM, Gonzalez-Diaz V, Martin CD, Thierry G., Cortex. 2013 Apr 49 (4) : 913-9.
- [4] "[The Path, Abordagens Interactivas do Storytelling no Espaço](#)", Ana Oliveira & Nelson Zagalo, in

- [5] "[Games as Digital Art](#)", Nelson Zagalo, Seminar for the Master on Technology and Digital Arts, UM, 21.10.2011,