

# Abordagens da Narrativa nos Media



**Editores**  
Nelson Zagalo e Sandra Oliveira

**Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade**  
Universidade do Minho

---

© CECS 2014 Todos os Direitos Reservados

A presente publicação encontra-se disponível gratuitamente em:

[www.cecs.uminho.pt](http://www.cecs.uminho.pt)

<b>Título</b>	<i>Abordagens da Narrativa nos Media</i>
<b>Editores</b>	Nelson Zagalo & Sandra Oliveira
<b>ISBN</b>	978-989-8600-31-8
<b>Capa</b>	Ana Lúcia Pinto
<b>Formato</b>	eBook, 134 páginas
<b>Data de Publicação</b>	2014, dezembro
<b>Editoras</b>	CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade Universidade do Minho Braga · Portugal
<b>Diretor</b>	Moisés de Lemos Martins
<b>Diretor Adjunto</b>	Manuel Pinto
<b>Diretor Gráfico e Edição Digital</b>	Alberto Sá
<b>Assistente de Formatação Gráfica</b>	Ricardina Magalhães
<b>Redação e Administração</b>	Telefone: (+351) 253 604695 // Fax: (+351) 253 604697 Email: <a href="mailto:cecs@ics.uminho.pt">cecs@ics.uminho.pt</a> // Web: <a href="http://www.cecs.uminho.pt">www.cecs.uminho.pt</a>



Universidade do Minho  
CECS - Centro de Estudos de  
Comunicação e Sociedade



LASICS  
[www.lasics.uminho.pt](http://www.lasics.uminho.pt)

# ÍNDICE

---

Os desafios da Narrativa Nelson Zagalo & Sandra Oliveira	4
---	---

---

## I. Teoria e Formas da Narrativa

---

Da Experiência Narrativa em Diferentes Media Nelson Zagalo	7
Narrativa e criação de personagem: Um estudo empírico Maria Guilhermina Castro	21
A narrativa como sabotagem - formas alternativas de construção narrativa Jorge Palinhos	33
Introdução a uma narratologia fenomenológica Filipe Martins	44

---

## II. Narrativas de Comunicação

---

Jornalismo e história: narrativas do real Camila Garcia Kieling	54
Conta-me mais! – O uso da narrativa na comunicação de ciência Luís Pinto	63
“Mistérios da Encantada”: simbologias da água em um roteiro de game Aline Rebouças Azevedo Soares & Carmen Luisa Chaves Cavalcante	74

---

## III. Novas abordagens à Narrativa

---

Narração Transmediática, ou os Mundos Possíveis Finalmente Libertados Marta Noronha e Sousa	86
Perspectivas sobre a <i>Gamificação</i> : um fenômeno que quer gerar envolvimento Sandra Oliveira	97
Horror, materialidade e sinestesia em jogos eletrônicos Alessandra Maia	109
Beyond Music Information Retrieval: A Proposed Model for Automatic Generation of Dialogic Music Gilberto Bernardes & Matthew E. P. Davies	123

---

# Os desafios da Narrativa

NELSON ZAGALO & SANDRA OLIVEIRA<sup>1</sup>

Em Junho de 2014 decorreu na sala de atos do Instituto Ciências Sociais da Universidade do Minho o Workshop '**Narrativa, Media e Cognição**' com o intuito de gerar discussão à volta de diversas temáticas do âmbito das formas narrativas nos media. Desse encontro resultaram debates que levaram ao aprofundamento de tópicos no formato de textos estendidos que agora são aqui publicados com o propósito de alargar o debate ocorrido e potenciar o surgimento de novos workshops, debates, assim como novos livros sobre o tema.

A narrativa enquanto objecto de estudo está longe de ser novo, longe vão os inícios da narratologia marcados pelo nº8 da revista *Communications*, publicada em 1966 e dedicada a "Recherches Sémiologiques: l'analyse structurale du récit", um número que reuniria alguns dos mais conceituados teóricos da comunicação - Roland Barthes, A. J. Greimas, Claude Bremond, Umberto Eco, Christian Metz, Tzvetan Todorov, Gérard Genette. Desde então a ciência e arte da narrativa tem sido estudada a partir das mais diversas e amplas abordagens, continuando a desafiar-nos, tanta na teoria, como nas suas formas aplicadas.

Neste pequeno contributo, que é aquilo que representa "Abordagens da Narrativa nos Media", apresentamos três grandes temas de enfoque - Teoria e Formas Narrativas; Comunicação; e Novas Formas - somando um total 11 capítulos inteiramente dedicados à discussão da narrativa. Assim para abrir o foco das formas narrativas, apresentamos um primeiro capítulo, *Da Experiência Narrativa em Diferentes Media* de Nelson Zagalo, que se dedica à comparação de experiências mediáticas da narrativa, nomeadamente entre livro, cinema e videojogo, buscando compreender até que ponto o conteúdo a comunicar pode ou não determinar a escolha do meio a utilizar. Segue-se o capítulo, *Narrativa e criação de personagem: Um estudo empírico* de Maria Guilhermina Pinto que discute modelos criativos na base do desenho das estruturas de personagens no seio narrativo, um trabalho que é muitas vezes secundarizado, acreditando-se que o enredo deve por si só ser capaz de dar resposta a todas as necessidades dos personagens. Neste sentido Jorge Palinhos aproveita para dar conta de abordagens alternativas à concepção teórica de narrativa no capítulo, *A Narrativa como Sabotagem - Formas alternativas de construção narrativa*, fechando-se essa abordagem teórica com um texto fundamentado numa análise fenomenológica densa de Filipe Martins, intitulado *Introdução a uma Narratologia Fenomenológica*.

A segunda secção é dedicada a uma discussão centrada sobre os aspectos comunicacionais da narrativa, iniciando-se com um texto de Camila Garcia Kieling, *Jornalismo e história: narrativas do real*, que procura compreender como a narrativa é trabalhada em

---

<sup>1</sup> Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, campus de Gualtar, Universidade do Minho, Braga, Portugal. Endereços eletrónicos: nzagalo@ics.uminho.pt, soliveira@engagelab.org

ambiente jornalístico. O tema é depois abordado do ponto de vista da academia, e das suas preocupações, muito atuais, com a promoção daquilo que se faz nos laboratórios por Luís Pinto com “Conta-me mais! – O uso da narrativa na comunicação de ciência”. Por fim Aline Rebouças e Carmen Luisa Chaves Cavalcante, em *‘Mistérios da Encantada’: simbologias da água em um roteiro de game*, dão conta das problemáticas de construção de uma narrativa-jogo quando baseada em histórias e mitologias indígenas, tendo por base preocupações de manutenção dos valores culturais.

A terceira e última secção é dedicada ao levantamento de casos que se têm afigurado como novas abordagens ao uso da narrativa. Assim e para abrir a secção temos um texto dedicado a uma das abordagens mais discutidas nos últimos anos, o transmedia, com um trabalho de Marta Noronha Sousa intitulado *Narração Transmediática, ou os Mundos Possíveis Finalmente Libertados*, ao qual se segue outro modelo também muito discutido na academia, a gamificação, com o texto *Perspectivas sobre a Gamificação: um fenómeno que quer gerar envolvimento* de Sandra Oliveira. A estas abordagens, Alessandra Maia acrescenta uma preocupação com as modelações sinestésicas despoletadas pela componente audiovisual dos novos videojogos de horror. No final, da secção e deste livro, Gilberto Bernardes e Matthew E. P. Davies seguindo as preocupações de Alessandra Maia, focam a discussão narrativa no âmbito da música e os novos modelos de geração de diálogos musicais para ambientes interativos.

Os trabalhos realizados no workshop, assim como a edição deste livro foram financiados pelo FEDER através do Programa Operacional Factores de Competitividade – COMPETE e por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia – no âmbito do projeto PTDC/CPE-CED/118337/2010 *EngageBook: touch, read and play*.

## I. Teoria e Formas da Narrativa

---

## Da Experiência Narrativa em Diferentes Media

### *Narrative Experience in Different Media*

NELSON ZAGALO

nzagalo@ics.uminho.pt  
*engageLab CECS/UM*

#### **Resumo**

No decorrer das últimas décadas, com o avanço das tecnologias de comunicação audiovisual, temos assistido a uma discussão sobre a utilidade de outros meios de expressão que não os audiovisuais, e nos últimos anos com a pressão económica da cultura dos videojogos, assiste-se mesmo à ideia de que tudo pode e deve ser comunicado audiovisualmente e interactivamente. Nesse sentido, este texto pretende lançar algumas ideias sobre o uso de diferentes media na comunicação narrativa, nomeadamente levando em conta o tipo de conteúdo que se pretende transmitir.

**Palavras-chave:** Experiência; media; narrativa; audiovisual

---

#### **Abstract**

Over the past decades, with the advancement of audiovisual communication technologies, we have witnessed a discussion of the usefulness of other means of expression than the audiovisual, and in recent years with the economic pressure of the culture of video games, there has even been the idea that everything can and should be communicated audio-visually and interactively. In this sense, this text raises several ideas on the use of different media in the narrative communication, particularly taking into account the type of content to be transmitted.

**Keywords:** Experience; media; narrative; audiovisual

---

#### **INTRODUÇÃO**

Vimos assistindo ao longo da última década a um crescente interesse por parte da sociedade pelos atributos da narrativa, e conseqüentemente pelo ato de contar histórias ('storytelling'). As histórias estão hoje presentes em todos os suportes de media, em todos os formatos discursivos, desde os videojogos aos filmes publicitários. O próprio jornalismo tem transformado a sua forma de estar para acompanhar este interesse no contar de histórias, procurando assumir cada vez mais um discurso narrativo e menos mero descritivo. Fora dos media, o storytelling é também hoje utilizado na medicina para comunicar com os doentes ou na gestão para comunicar com os colaboradores, entre outros.

As razões para este súbito interesse estão fortemente alicerçadas nas descobertas das áreas das neurociências (Damásio, 1994) e neuropsicologia (Bloom, 2010),

que têm apresentado as histórias como um elemento estruturante na criação de sentido (Boyd, 2009; Gottschall, 2012) assim como eficaz na geração de emocionalidade (Frijda, 1986). Consequentemente a emocionalidade por força dos seus efeitos sobre a atenção e interesse garante maiores níveis de memorização (Pankseep, 2000). Assim todos aqueles que precisam de comunicar ideias têm vindo a procurar novos formatos de comunicação nos modelos narrativos por forma a garantir um maior engajamento dos receptores.

Tendo em conta todo este interesse, que é renovado já que as histórias fazem parte intrínseca da nossa capacidade de comunicar, de usar a linguagem, e no fundo daquilo que somos, e por outro lado em termos académicos Aristóteles e Platão já se tinham dedicado ao seu debate, tanto na forma (Aristóteles, 350 a.c.) como na experiência (Platão, 380 a.c.), procurarei neste texto dar conta de uma problemática atual, nomeadamente do facto de termos à nossa disposição tecnologia e conhecimento para implementar as nossas histórias em qualquer media, do livro ao videogame, passando pelo filme. A grande questão que se coloca hoje, a qualquer pessoa, na hora de tornar verbal uma ideia, comunicar ou expressar um conceito, dar conta de um sentimento, é a escolha do melhor meio para o fazer. Claro que as condicionantes do público para quem se fala, podem à partida condicionar de imediato o meio. Se estamos a falar de adolescentes, provavelmente os videogames podem ser eleitos nesta faixa, ou se estivermos a falar para a meia idade feminina, o livro pode ser o melhor veículo, já no caso de uma faixa infantil ou terceira idade, o filme para televisão pode afigurar-se como a melhor escolha. Por outro lado, existe ainda o autor e o modo como este escolhe verbalizar as ideias, por exemplo pode ter acabado de fazer uma formação em escrita ou design de jogos e ter vontade de experimentar a expressão nesses meios, ou simplesmente sentir-se mais habilitado a expressar-se dentro das limitações de um determinado meio.

Contudo a escolha de um meio expressivo não se limita ao público da mensagem, nem tão pouco aos desejos do criador, deve levar em conta também o que se pretende comunicar. Tem sido amplamente discutida a abordagem de que cada ideia, cada conceito, aponta para um meio no qual se pode realizar com maior eficácia. Ou seja, nem todos os meios servem da mesma forma a expressividade, já que são em essência distintos, e desse modo a escolha do meio deve levar em conta aquilo que se pretende expressar. O que está em causa é a criação de uma experiência completa, que é tripartida envolvendo o criador, a obra e o receptor. O grande problema tem surgido no entanto quando procuramos estabelecer esta ligação, entre o que se pretende comunicar e o melhor meio, levando-nos mesmo a questionar, se existirá mesmo um melhor meio para cada ideia? Ou se, fará mesmo diferença comunicar uma ideia através de um livro, filme ou videogame?

## **1. MITOS DO TEXTO, IMAGEM E VIDEOJOGOS**

Neste âmbito podemos dar conta ainda de uma discussão que trespasa atualmente a sociedade e que diz respeito à predominância da imagem sobre o texto,



assim como do jogo sobre a imagem, e por consequência sobre o texto. Assistimos diariamente ao colocar em causa as capacidades comunicativas dos diferentes meios, ora porque a imagem está por todo o lado, ou capta mais a atenção do que o texto, ora porque o jogo permite experimentar e fazer, e a imagem é meramente passiva. Questiona-se o valor da literatura porque a sua leitura requer demasiadas horas, 400 páginas requerem cerca de 15 horas, comparando com um filme que se consome em 2 horas apenas, mas esquece-se que as 15 horas são a duração de um videojogo normal de ação/aventura. Por todo o lado cheira a morte do texto, e o próprio cinema já não escapa, com a indústria dos videojogos a ultrapassar financeiramente os seus resultados, e as salas a definharem. Mas porque surge todo este confronto?

Uma das ideias da academia que mais contribuiu para este estado do nosso conhecimento sobre as diferentes modalidades expressivas, foi um modelo gráfico criado por Edgar Dale, professor de audiovisual, nos anos 1940. No seu livro “Audiovisual Methods in Teaching” publicado em 1946, apresentava o gráfico denominado, “Cone da Experiência” (ver Figura 1), e no qual pretendia dar conta de uma aparente progressão dos vários meios, do abstracto para o concreto. Este cone, como ele próprio fez questão de frisar, não foi empiricamente testado, sendo baseado numa análise sua dos diferentes meios disponíveis, e do modo como estes moldam a experiência do receptor. Dale diz mesmo

“(Do) not mistake the Cone device for an exact rank-order of learning processes. You will understand that the Cone classifies instructional messages only in terms of greater or lesser concreteness and abstractness.” (Dale, 1969: 128-134)

Apesar dos avisos, apesar do esquema original de Dale nunca ter apresentado qualquer menção a aspectos de “aprendizagem”, “memória”, “retenção” e muito menos percentagens quantificadores desses aspectos, ao longo das décadas que se seguiram à sua publicação foram criadas dezenas de adaptações do seu gráfico (ver um exemplo na Figura 2), sobre o qual foram colados dados, menções, alguns citando Dale, outros citando estudos inexistentes (Thalheimer, 2006), e que entretanto foram sendo publicados, e usados como referência um pouco por todo o lado. Ao ponto de neste momento o “Cone da Experiência” se ter transformado numa fraude, que se pode designar como “Pirâmide de Aprendizagem de Meios e Competências”. Em resposta a muitas destas extrapolações erróneas, Dale escreve, em 1969 na terceira edição do livro,

“Our understanding of the Cone of Experience, moreover, will remind us of a fundamental principle for our teaching: We do not use any one medium of communication in isolation (..) the more numerous and varied the media we employ, the richer and more secure will be the concepts we develop.” (Dale, 1969:128-134)

Contudo, o Cone da Experiência é um bom indicador dos aspectos mais relevantes que diferenciam os diferentes media, do abstracto ao concreto das experiências recriadas. Mas o que nos interessa não é saber qual é melhor, interessa-nos

antes a parametrização, para podermos assim qualificar os diferentes media, e assim compreender melhor as suas essências.

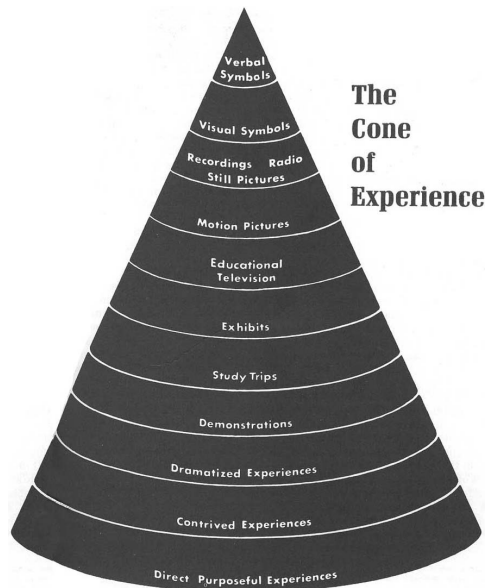


Fig 1 – Gráfico original de Dale (1946-1969, que apresenta um espectro do Abstracto ao Concreto

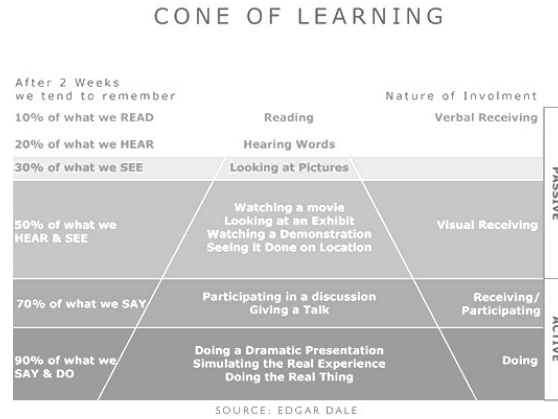


Fig 2 – Uma das múltiplas adaptações fraudulentas, apresentando percentagens de retenção e tipos de envolvimento

Neste campo dos mitos quero ainda dar conta do mito do fim do texto, da sua irrelevância face à imagem, e os problemas que acarreta esta concepção errónea sobre as ferramentas de mediação de que dispomos. Vimos assistindo a esta tentativa de menosprezo do texto, da escrita e leitura, desde o meio do século passado com o surgimento da televisão e os anos dourados do cinema clássico americano. Um menosprezo que se agudizou com o surgimento das novas tecnologias, a internet, o hipermédia, a realidade virtual e os videojogos. Defende-se que as novas gerações são constituídas por “nativos digitais” (Prensky, 2001) e que por isso mesmo, otimizados para o trabalho com as tecnologias de produção dos media! Gerações que já não se contentam com o texto, porque são dotadas de capacidades de “multi-tasking” (Davidson, 2011). São capazes de ouvir música, ver um filme, jogar um jogo e atender o telemóvel tudo ao mesmo tempo.

Ora, não só os estudos realizados na última década deitam por terra o “multi-tasking” (Hembrooke e Gay, 2003; Ophir et al., 2009; Ellis et al., 2010), o que não poderia ser de outro modo uma vez que o nosso cérebro se mantém igual a si próprio há quase 50 mil anos (Schank, 2010), como a ideia de que estas gerações não precisam do texto, ou não gostam do texto, é simplista e mesmo desfasada da realidade. Para suportar esta ideia gostaria de chamar à discussão um dos projetos mais emblemáticos de toda a história da web, um gigante que deve a sua existência ao próprio conceito da internet. A Wikipedia é hoje a porta de entrada para o conhecimento, por onde se pode e deve começar a investigar qualquer assunto desconhecido. Apresenta hoje, contabilizando apenas a língua inglesa, um manancial de mais de 4,6 milhões de artigos, que imprimidos ocupariam mais de 2000 volumes, com mais de 1 milhão de palavras cada um (ver Figura 3).

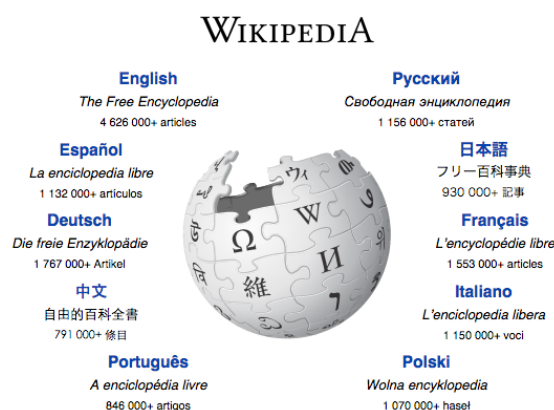


Fig 3 – Artigos presentes na Wikipedia em Novembro 2014

Não existe nada comparável à Wikipedia, em termos de conhecimento humano estruturado e organizado, em outro suporte que não o texto. A própria rede que sustenta a Wikipedia, desenvolveu a Wikimedia, uma base de dados de imagens, que não passa de uma parca sombra. No campo do vídeo, poderíamos falar do colosso YouTube, que é talvez o maior concorrente à Wikipedia em termos de quantidade de dados registados, mas quando comparados rapidamente percebemos que o tamanho importa pouco. Se não conseguirmos aceder diretamente ao que procuramos e se não existir qualquer filtragem, análise e verificação do que ali é colocado por cada pessoa - características a que o texto facilmente se oferece - a relevância esvai-se.

Poderíamos elencar vários elementos que justificam este panorama, contra e em defesa, contudo interessa aproveitar este ponto para frisar algumas distinções no modo como nos expressamos. Somos capazes de nos expressar através de praticamente todo o nosso corpo, fazendo uso de: palavras, tanto faladas como escritas; gestos, posturas e movimentos de corpo; desenho e escultura; fotografia e imagem em movimento; sons e música; e mais umas quantas formas expressivas, que direta ou indiretamente derivam destas. Apesar disso, e tendo em conta a existência da Wikipedia, parece plausível defender a ideia de que o texto, no século XXI continua a ser o meio de registo do conhecimento humano mais eficaz. Provavelmente porque é detentor de um código milenar, a escrita, que foi passando e evoluindo de geração em geração, apesar da linguagem humana ter surgido muitos milhares antes, e até o desenho (ex. caves de Lascaux e Altamira) e a escultura (ex. Vénus de Willendorf) a precederem várias dezenas de milhares de anos. Contudo a facilidade e a rapidez com que podemos registar o pensamento em palavras, apesar de abstractas, é incomensuravelmente superior a qualquer outro suporte. Não são comparáveis o tempo e os meios materiais/humanos necessários à escrita de uma frase, com as necessidades de produzir um desenho, uma imagem, um filme, ou um jogo que exprima o conteúdo dessa mesma frase.

Ainda sobre as vantagens intrínsecas do texto, é inevitável frisar que o seu uso, lido e escrito, agiliza e potencia a capacidade de estruturar ideias (Willingham, 2010) como nenhum outro meio consegue fazer, simplesmente porque este trabalha

diretamente com os elementos unitários da linguagem - palavras, adjetivos, verbos – que nos permitem verbalizar e comunicar a realidade que nos rodeia (Bergen, 2012).

No imediato podemos ficar a pensar, que se assim é, para quê continuar este texto? Porque o que nos traz aqui, é antes saber qual o meio que serve melhor cada necessidade expressiva, saber qual o meio capaz de criar a melhor experiência comunicativa independentemente da sua facilidade ou custo. O que procuramos, não é encontrar o melhor meio para servir toda a comunicação humana, mas o melhor para diferentes necessidades, diferentes conteúdos. E aqui recorrendo a Dale (1969), o ideal de uma transmissão de conhecimento perfeita, não se fecha num único meio expressivo, antes vive da complementaridade entre meios.

Deste modo passaremos a apresentar os modelos psicológicos por meio dos quais fazemos sentido da realidade, tanto de um ponto de vista criativo como receptivo, que iremos de seguida confrontar comparando os diferentes media que temos à disposição. No caso deste texto, dado o reduzido espaço de discussão, vamos limitar essa comparação ao livro, videojogo e filme.

## **2. PROCESSOS DE APREENSÃO DE SENTIDO DO MUNDO**

Neste ponto interessa-nos perceber como é que os receptores de uma mensagem, apreendem a ideia que lhes queremos transmitir, ou seja, como é que se apropriam desta e ganham o seu conhecimento. Assim começaremos por dar conta dos processos fundamentais que têm vindo a ser discutidos no domínio da percepção e linguagem do pensamento.

Benjamim Kergen, um dos mais interessantes especialistas da atualidade na área da cognição da linguagem, tem trabalhado no sentido de contribuir para o avanço da compreensão sobre o modo como criamos sentido da realidade, nomeadamente numa área que até há poucos anos era vista como pouco credível, a da simulação. Isto porque nas últimas décadas a ciência da linguagem tinha chegado a uma espécie de convenção que ficou conhecida por “Hipótese da Linguagem do Pensamento” (Fodor, 1975; Pinker, 1994). Esta parecia oferecer uma definição congruente e segura sobre o modo como compreendemos a realidade por meio de linguagem, não a chamada língua nativa que não passa de convenção cultural, mas antes uma linguagem interna do pensamento, que nos permitira compreender a realidade externa por meio de um decodificador interno. Essa hipótese defendia então a existência da linguagem “mentalese”, isto é para cada objecto, propriedades, conceitos, ações, etc. teríamos um símbolo mental a que corresponderia e que atribuiria sentido ao real que enfrentamos em cada momento. O mentalese funcionaria de certo modo como uma normal linguagem, com substantivos, verbos, adjetivos, etc. sendo possível construir ideias, frases, como numa linguagem normal, mas sendo algo sem forma, sem som, nem imagem, não concreta.

Se esta convenção parecia oferecer uma resposta e aceitação por parte da comunidade científica, a verdade é que não deixava de questionar toda a comunidade: de onde vem o mentalese? Como se cria, como se desenvolve, como se

processa, onde está alojado? Para Pinker, partindo da sua ideia da inexistência de um “blank slate” (2002), defendeu que o mentalese era algo inato. Nascermos com um mecanismo que nos dota de capacidades linguísticas. No entanto outros procuraram dar resposta por outros meios, nomeadamente por meio de algo que vai além do reduto da mente, e usando o corpo como um todo, como detentor de conhecimento, adquirido pela experiência do mundo. Autores como George Lakoff e Mark Johnson (1980, 1999) procuraram compreender a ideia de significado no corpo. Uma ideia que acabou sendo repescada nos últimos 20 anos no ramo da neurociência, nomeadamente com os estudos da emoção de António Damásio (1994) e depois com os Neurónios Espelho de Gallese e Goldman (1998). O mais interessante é que esta ideia de conceber o mundo por via do corpo, é bem mais antiga, e já tinha surgido no âmbito da filosofia, nomeadamente a Fenomenologia, com Merleau-Ponty (1945) que procurou desde cedo desviar o foco da mente para o fenómeno externo e corpo. Mesmo dentro da psicologia, Eleanor e James Gibson (1979) procuraram desviar-se do foco cognitivo, criando o que ficou conhecido como “ecologia visual”, concebendo a construção de realidade por meio da interação e experiência do mundo externo.

Assim desta abordagem pelo corpo, acabaria por nascer uma contraproposta ao mentalese, e que ficaria conhecida como “Embodied Simulation Hypothesis” (Bergen, 2012) (que opto aqui por traduzir como Hipótese da Simulação Corpórea), que nos diz que compreendemos a linguagem e a realidade simulando nas nossas mentes, como seria experienciar aquilo que estamos a ver ou a ler. De certo modo é assim que fazemos, quando imaginamos a cara dos nossos amigos ou filhos, ou imaginamos um passeio pela praia, é assim também que imaginamos sons, sem sequer sentir qualquer onda sonora bater nos nossos tímpanos. Acordados ou a dormir, somos verdadeiros especialistas da simulação mental. Mas esta simulação imagética que vemos facilmente, quando nos recolhemos, é apenas a ponta do iceberg da simulação. Quando simulamos, engajamos todo o nosso sistema perceptivo, usando as mesmas partes do cérebro que utilizaríamos para realizar verdadeiramente as ações que estamos a simular. Vemos vermelho, apesar de ele não estar na nossa frente, batemos com uma raquete apesar de estarmos parados e não termos nenhuma raquete na nossa mão. Ou seja, usamos o nosso cérebro para repescar experiências do passado e assim simular percepções e ações, mesmo quando não existe nada a ser percebido ou sobre que agir.

Nós temos consciência deste processo de simulação, é perfeitamente natural, e não há nada de muito novo aqui, a grande questão é saber se processamos a linguagem do mesmo modo. Ou seja, se compreendo as palavras, as frases, as ideias aí inscritas, por meio de processos de simulação, em vez de por meio de uma linguagem interna, o mentalese. Porque na verdade, o que temos é algo bastante mais natural, em termos de rentabilização de recursos do nosso corpo e cérebro. Faz mais sentido que utilizemos os nossos sistemas de percepção (o sistema sensorial, os cinco sentidos, embora haja uma tendência para privilegiar a visão e audição) e a ação (sistema motor) para compreender a realidade, do que tenhamos criado algo novo, à parte, para processar apenas a linguagem.

Uma outra questão que se levanta é que se em vez de recorrermos a uma linguagem inata, igual e universal para todo o ser humano, recorrermos a processos que simulam experiências perceptivas anteriores, então o significado da realidade é algo extremamente pessoal e subjetivo. Algo que não é novo, e que foi amplamente discutido como uma das grandes questões da semiótica. Desde a “Obra Aberta” (1962) de Umberto Eco, que discutimos a ideia de interpretação da realidade, as realidades convergentes e as realidades pessoais. O que temos é uma cultura humana como dotadora de códigos que permitem a criação de uma comunicação humana, e à qual cada um de nós ajusta as suas próprias impressões e experiências pessoais do mundo.

Mas a resposta a esta questão levanta a problemática da compreensão do desconhecido, do invisível, e do abstracto. Como poderemos compreender algo que nunca vimos, que nunca fizemos antes? Aqui surgem duas abordagens distintas, uma que passa por um artifício da linguagem, a metáfora (Bergen, 2012), que não é mais do que um dar a conhecer algo por meio de algo previamente conhecido. A outra tem que ver com o modo como apreendemos via experimentação e padronização (Bor, 2012:187), “*an engaged working memory, a focused attention, and a ravenous search for patterns in order to conquer whatever mental obstacle was in my way*”. Ou seja, para algo completamente desconhecido, o que fazemos são tentativas de diferentes tipos para construir sentido desse desconhecido, em busca de padrões previamente conhecidos.

Este acaba sendo o modo como criamos ideias novas. Somos capazes de gerar ideias a partir de ideias que não existem no mundo real, no fundo aquilo que designamos por criatividade. Bergen (2012) trabalha esta ideia com base no conceito de “Porco Voador”. Mesmo sem nunca termos visto qualquer porco voador, rapidamente somos capazes de imaginar um pequeno porco, com duas asas, e provavelmente em movimento no ar. Ou seja, juntamos as experiências conhecidas da ideia de porco e da ideia de pássaro que voa, e criamos um conceito novo, nunca antes imaginado.

Desta forma podemos advogar que o uso de texto na comunicação será à partida um maior dotador de criatividade, já que obriga os sujeitos a construírem, a inovar na construção mental de ideias, a que se acedeu apenas a partir de texto. Num filme ou jogo, não podemos falar de um porco-voador sem o mostrar, sem plasmar a ideia na mente das pessoas, a nossa ideia de porco-voador. Deste modo dando não apenas menos liberdade criativa, como encurtando o processo de criação mental de novas ideias. Uma questão que se complexifica quando os estudos demonstram que o modo como memorizamos, como preservamos informação na nossa memória é por meio da ação reflexiva (Willingham, 2010; Schank, 2011). Ou seja, recordamos mais facilmente aquilo sobre o que tivemos de exercer reflexão, esquecendo facilmente o que é dado como adquirido. Isto acaba por nos recordar os processos que o jogador executa num videojogo, de constante ação reflexiva.

Deste modo interessa-nos então aqui perceber de que modo se distinguem, de que modo podemos olhar para estes três meios – livro, filme e videojogo – compreendendo o modo como o nosso receptor vai aceder às ideias veiculadas em cada meio?

### 3. AS DIFERENÇAS: LIVRO, FILME E JOGO

Antes de discutir as diferenças, precisamos de definir os limites de cada meio, já que estes não são estanques, e como meios evolutivos, socorrem-se uns dos outros para plastificar ideias. O filme pode usar diretamente o texto no ecrã, mas pode usar a verbalização por meio de atores ou vozes-off para produzir exatamente o mesmo efeito de um texto. Da mesma forma o videojogo pode usar todas estas vantagens que o filme pode usar do texto, mas pode ainda recorrer a todos os artifícios próprios do filme - montagem ou planificação - para produzir a sua narrativa. Ora o que nos interessa aqui compreender, são os aspectos singulares de cada meio, como é que estes se sobrepõem em termos de capacidade expressiva, e não o uso camuflado desses aspectos por diferentes media. Um jogador não quer que se lhe mostre uma história, quer participar nela, assim como um espectador não espera ler ou ouvir uma história, antes espera poder vê-la.

Para podemos aprofundar a compreensão do que pode distinguir cada meio, vou propor que analisemos três exemplos hipotéticos de compreensão de mensagem por via de cada um destes meios: a) compreender os efeitos do Alzheimer; b) compreender como montar uma torneira; b) compreender como gerir um orçamento.

#### 3.1 Os EFEITOS DO ALZHEIMER, O LADO INTERNO

O Alzheimer é uma doença que produz como primeiros sintomas uma dificuldade de recordar eventos recentes, ou seja, deterioração da memória de curto prazo. À medida que evolui vai produzindo confusão, irritabilidade, agressividade, alteração de estados de humor, dificuldades na linguagem e perda de memória de longo prazo. Com este quadro definido, especulemos então, em hipótese qual seria o meio - livro, filme, videojogo - mais eficaz para dar conta destes efeitos num ser humano?

Com um videojogo poderia criar situações de jogabilidade capazes de induzir confusão e irritabilidade, mas seria isso suficiente para compreender as causas dessas? À partida não, já que estas são meros efeitos secundários da perda de memória. A hipótese de colocar o jogador no lugar de alguém com Alzheimer é extremamente reduzida, já que não tenho forma de retirar ao jogador conhecimento previamente apreendido. Poderíamos trabalhar com uma qualquer metáfora dentro do jogo, quantificando, atribuindo e retirando, gerando perdas de capacidades, etc. mas estaríamos provavelmente sempre bastante distantes do verdadeiro impacto da perda de memórias humanas, provavelmente o elemento mais pessoal que qualquer ser humano possui.

Passando ao filme e ao livro, não precisamos de lançar hipóteses, já que existem vários exemplos disto mesmo. Na literatura um dos livros mais conhecidos é "Still Alice" (2007) de Lisa Genova, enquanto no cinema "Iris" (2001) ofereceu a Judi Bench o papel com que ganharia o seu único Óscar. Ambos os filmes falam de mulheres académicas, e procuram dar conta dos impactos e efeitos do Alzheimer sobre estas. Assim, no filme "Iris" podemos ver como a evolução da doença impacta a relação de casal, como o marido luta para continuar a dar uma vida digna à mulher que

sofre de Alzheimer, como se esforça por manter o seu amor por ela, ou pela memória dela, vivo e como a evolução da doença vai tornando tudo isso cada vez mais distante e inumano. Por outro lado no livro “Still Alice” podemos compreender como a doença vai consumindo a pessoa, como esta se vê a si própria e ao mundo que a rodeia, podemos sentir o desmembrar interno do ser humano quando esta se tenta aproximar da filha, e analisar em detalhe como as pontes com o mundo exterior se vão quebrando com a progressão da doença. No final do livro, apesar de escrito na terceira-pessoa, podemos ver as ideias a saltar, falhando, esquecendo, gerando no leitor uma confissão que o aproxima do estado interno da personagem principal.

Assim deste exemplo, ainda que único e hipotético, podemos sintetizar algumas ideias sobre o uso de diferentes media para comunicar: fenómenos internos, pessoais e subjetivos, e assim humanamente complexos, e objectivamente abstractos. Como vimos, o videogame está longe de poder facilitar este trabalho, dado o seu lado conectado à ação sobre o concreto. Ou seja, o jogo consegue colocar-nos no lugar do outro, mas apenas na realização das suas ações, não no sentir do que causa essas ações. O cinema como arte audiovisual, tal como o videogame, acaba por sofrer da mesma dificuldade de plasmar visualmente conceitos abstractos e internos, procurando ainda assim trabalhar a ideia por via da trasladação dos efeitos internos do sujeito para os impactos externos sobre os outros. Ou seja, trabalhando as relações externas e as pessoas que rodeiam o sujeito como espelhamento dos efeitos.

O livro acaba assim por ser aqui o meio que mais próximo nos consegue levar. O facto de poder servir como testemunho, um relato direto da fonte interna senciante, é capaz de nos colocar na primeira fila de uma espécie de erupção vulcânica, sem forma nem ação. O texto não se preocupa em mostrar, nem dar à participação, é total descrição do que se vê, ouve, sente, é a verbalização sem tradução. Como disse recentemente Donna Tartt, “*Há algo que o romance faz melhor do que qualquer outra forma de arte: reproduz de maneira muito precisa e em primeira mão a vida e as experiências interiores de alguém. (...) quando lemos romances somos outras pessoas conhecemos a alma de outro a partir de dentro.*”<sup>1</sup>

### 3.2 DESMONTAR UMA TORNEIRA, O LADO EXTERNO

A torneira aqui serve o lugar de qualquer objecto que se enquadre no formato de puzzle visual, sendo que aquilo que nos interessa neste exemplo é a comunicação do modo como se resolve esse puzzle, ou seja o verbo de ação (ex. montar, construir, manipular, executar, etc). Este processo envolve dar conta de um conjunto de peças que constituem um todo assim, como explicitar a ordem pela qual essas peças devem, ou podem mais facilmente, ser montadas.

Durante décadas assistimos à entrega de electrodomésticos que vinham acompanhados por manuais explicativos do seu funcionamento. Manuais que davam conta dos processos e ações possíveis por via de texto. Manuais que foram sendo

<sup>1</sup> Entrevista à revista Visão (nº1126, 02.10.2014) de Donna Tartt, vencedora do Prémio Pulitzer 2014 pelo livro “O Pintassilgo”.



esquecidos, por muitas vezes se tornarem mais complexos de compreender do que a própria ação que se pretendia executar. O problema patente nestes manuais era muito simples, como dar conta, por meio de símbolos abstractos (alfabeto), de ações visuais concretas? Daí que tenham surgido as imagens e os gráficos, ainda hoje muito utilizados na montagem de móveis, entre outros, onde o texto está praticamente ausente. Com a facilidade de criação vídeo, os gráficos foram sendo substituídos por vídeos, que mostram os objetos reais, e todo o processo de montagem/desmontagem. Se procurarmos no YouTube vídeos começados por “How to...” vamos encontrar milhões, que explicam desde cortar a barba, trocar um pneu suplente, truques de magia, fritar um ovo, e claro desmontar uma torneira.

Um exemplo, já clássico, desta evolução do texto para o vídeo pode ser visto na transição dos “walktroughs” de videogames<sup>2</sup>, que passaram de gigantescos ficheiros de texto a horas e horas de vídeo no YouTube. Este exemplo serve-nos não apenas para demonstrar a eficácia da imagem em movimento face ao texto, assim como face ao jogo. Se aquilo que se procura é uma explicação como fazer, uma resposta, não podemos apresentar um novo questionamento, que é aquilo que um jogo faria. Aliás, é neste mesmo princípio que se baseiam as aulas vídeo de Khan Academy<sup>3</sup>.

Ou seja, quando o objectivo passa por trabalhar realidades externas a nós, realidades concretas e palpáveis, realidades sintetizáveis em aspectos visuais, dificilmente outro meio poderá ser mais eficaz que o filme. Estas realidades não se limitam a objetos, mas passam por qualquer ação humana sobre o mundo, que seja visualizável, concreta e real, desde que se possam mostrar causas e efeitos (ex. trabalho, desporto, entretenimento físico, etc.). A isto não será alheio o facto de o cinema ser também conhecido como a arte do espetáculo.

### 3.3 COMPREENDER UM ORÇAMENTO, A INTERLIGAÇÃO

Por fim, um orçamento (ex. orçamento de estado ou familiar), que nos questiona de imediato porque não está dentro da categoria anterior, já que também se trata de compreender como construir um conjunto de dados. A razão principal é que aqui não estamos propriamente interessados em compreender os elementos individualmente, ou o seu posicionamento num conjunto, o que interessa aqui é compreender o modo como os elementos se ligam e interdependem. Ou seja, um orçamento, diferentemente dos exemplos do ponto anterior, é um sistema abstracto porque apesar de poder ser detentor de elementos concretos (ex. materiais a adquirir), as ações sobre estes dependem de um conjunto de opções baseadas em escolhas e ponderações, que podem ser fruto de causas externas mas serão também fruto de crenças pessoais, e deste modo sujeitos a ações de interdependência.

Estando nós face a objetos abstractos dependentes de alguma subjetividade, poderíamos pensar o texto como um possível veículo de comunicação. Contudo o

<sup>2</sup> Explicações sobre como ultrapassar obstáculos, puzzles e enigmas em videogames.

<sup>3</sup> Mais sobre a Khan Academy em <https://www.khanacademy.org/>

texto neste caso traria os mesmos problemas já antes identificados, de complexificação descritiva das ações, nomeadamente de toda a componente concreta da construção de um orçamento. Já o filme seria incapaz de lidar com os problemas da subjetividade subjacente às escolhas e ponderações na feitura de um orçamento.

Deste modo um videojogo poderia aqui servir a comunicação, sendo que esta não seria dirigida, ou seja como resposta concreta e fechada, como aconteceria com um texto ou filme, mas antes como sistema aberto passível de ser experimentado com sentidos múltiplos. Aliás, a compreensão do sistema advém exatamente por via dessa experimentação que por não ser dirigida, não sofre de viés permitindo a compreensão do sistema de regras como abstração apartada de ideologia.

Este último ponto acaba assim por dar conta daquilo que melhor se adapta à linguagem interativa dos videojogos, que assenta em lógicas de sistemas, conjuntos de regras, de carácter misto (abstracto e concreto), que envolvem normalmente não apenas objetos mas também seres-humanos. São exemplos clássicos destes sistemas, os jogos MMO (Massive Multiplayer Online) que fundamentalmente vivem da constante construção e desconstrução de interdependências sociais (Zagalo e Gonçalves, 2013) e que obrigam a constante interligação entre os elementos internos dos jogadores e externos do jogo.

## CONCLUSÃO

Esperamos ter conseguido iluminar um pouco mais aquilo que distingue os diferentes media – livro, filme e videojogo – e assim contribuir para uma compreensão mais objectiva destes, assim como ajudar nos processos de seleção de media.

Queremos ainda assim salvaguardar, que estas divisões apresentadas, não são herméticas, e menos ainda exclusivas. A realidade diz-nos que podemos usar qualquer meio para expressar qualquer ideia, Muita inovação artística advém exatamente das dificuldades impostas pelos diferentes media à transmissão de ideias específicas. Deste modo este trabalho deve ser apenas e só levado em conta enquanto ideias gerais de classificação e parametrização que nos podem servir em processos de selecção, ou em processos de análise, mas que não devem ser usadas, até por falta de validação empírica, como excludentes de qualquer outro posicionamento.

## REFERÊNCIAS

- Aristóteles (350 a.C.) *Poética*, Trad. Eudoro de Sousa, Lisboa (2000): Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- Bergen, B. K. (2012) *Louder than words: The new science of how the mind makes meaning*, S/L: Basic Books.
- Bloom, P. (2010) *How pleasure works. The New Science of Why We Like What We Like*, New York.
- Bor, D. (2012) *The Ravenous Brain: How the New Science of Consciousness Explains Our Insatiable Search for Meaning*, USA: Basic Books.

- Boyd, B. (2009) *On the origin of stories: Evolution, cognition, and fiction*. Harvard University Press.
- Dale, E. (1946) *Audio-visual Methods in Teaching*, USA: The Dryden Press.
- Dale, E. (1969) *Audiovisual Methods in Teaching. Third Edition*, USA: The Dryden Press.
- Damáσιο, A. (1994) *O Erro de Descartes – Emoção, Razão e Cérebro Humano*, Lisboa (1995): Publicações Europa-América.
- Davidson, C. N. (2011) *Now you see it: How the brain science of attention will transform the way we live, work, and learn*, New York, NY: Viking.
- Eco, U. (1962) *Obra Aberta*, Lisboa, 1989: Difel.
- Ellis, Y., Daniels, B. & Jauregui, A. (2010) “The effect of multitasking on the grade performance of business students” in *Research in Higher Education Journal*, 8(1).
- Fodor, J. A. (1975) *The language of thought* (Vol. 5). Harvard University Press.
- Frijda, N.H. (1986) *The Emotions, Studies in Emotion and Social Interaction*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Gallese, V. & Goldman, A. (1998) *Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading*, S/L: Trends in Cognitive Sciences 2(12).
- Gibson, J.J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin.
- Gottschall, J. (2012) *The storytelling animal: How stories make us human*, S/L: Houghton Mifflin Harcourt.
- Hembrooke, H. & Gay, G. (2003) “The laptop and the lecture: The effects of multitasking in learning environments” in *Journal of Computing in Higher Education*, 15(1), pp. 46-64.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1999) *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, New York: Basic Books.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980) *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Merleau-Ponty, M., (1945) *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris (1976)
- Ophir, E., Nass, C., & Wagner, A. D. (2009) “Cognitive control in media multitaskers”, *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(37), pp. 15583-15587.
- Panksepp, J. (2000) “Emotions as Natural Kinds within the Mammalian Brain”, in Lewis, M. & Haviland-Jones, M. (eds.), *Handbook of Emotions*, New York: Guilford Press.
- Pinker, S. (1994) *The language instinct: The new science of language and mind* (Vol. 7529), UK: Penguin.
- Platão (380 a.C) *A República*, Trad. Maria Helena da Rocha Pereira, Lisboa (1987): Fundação Calouste Gulbenkian, 2ª Edição.
- Prensky, M. (2001) “Digital natives, digital immigrants part 1”, in *On the horizon*, 9(5), pp. 1-6.
- Schank, R. (2010), “The Thinking Process Hasn’t Changed In 50,000 Years”, EDGE.org, disponível em <https://edge.org/response-detail/11519>, consultado em 08/12/14
- Schank, R. (2011) *Teaching Minds: How Cognitive Science Can Save Our Schools*, New York: Teachers College Press.

- Steven, P. (2002) *The blank slate: the modern denial of human nature*, New York:Viking.
- Thalheimer, W. (2006) "People remember 10%, 20%...Oh Really?", *Will at Work Learning*, disponível em [http://www.willatworklearning.com/2006/05/people\\_remember.html](http://www.willatworklearning.com/2006/05/people_remember.html), consultado em 08/12/14
- Willingham, D. T. (2009) *Why don't students like school: A cognitive scientist answers questions about how the mind works and what it means for the classroom*, John Wiley & Sons.
- Zagalo, N. & Gonçalves, A. (2013) "Social Interaction Design in MMOs", in Thorsten Quandt and Sonja Kröger (Eds), *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*, Routledge, (pp. 134-144), ISBN: 978-0415828857.

## Narrativa e criação de personagem: Um estudo empírico

### *Narrative and character creation: An empirical study*

MARIA GUILHERMINA CASTRO

mcastro@porto.ucp.pt

*Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes da Escola das Artes - Universidade Católica Portuguesa*

#### **Resumo**

Como surge e se desenvolve a ideia de uma personagem? Quais as estratégias que profissionais de diferentes áreas usam para criar personagens? Como auxiliar artistas e aprendizes a encontrar a ideia? Estas questões estão na base de uma investigação interdisciplinar que tem objetivos de conhecimento científico, desenvolvimento artístico e promoção do ensino-aprendizagem. Esta comunicação pretende enquadrar teoricamente o estudo, apresentar o desenho de investigação e salientar resultados preliminares da sua primeira fase, a saber, o estudo empírico exploratório. O cariz interdisciplinar inerente a esta investigação encontra-se contextualizado no projeto “Narrativa e criação audiovisual”, um trabalho conjunto dos grupos de Teoria das Artes e Arte Visual e Interativa, do Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (Universidade Católica Portuguesa).

**Palavras-chave:** Personagem; criatividade; arte; narrativa; construção

---

#### **Abstract**

How does it born and develop the idea of a character? Which strategies are used by professionals from different areas to create characters? How to help artists and students to find the idea? These questions give rise to an interdisciplinary research with goals of scientific knowledge, artistic development and learning promotion. This paper aims to frame theoretically the study, to present the research design and to emphasize preliminary results of its first phase (the exploratory empirical study). The interdisciplinary nature of this investigation is contextualized in the research project “Narrative and visual creation”, a joint work of the groups “Theory of Arts” and “Visual and Interactive Art” of the Research Center for Science and Technology of the Arts (Portuguese Catholic University).

**Keywords:** Character; creativity; art; narrative; construction

---

#### **INTRODUÇÃO**

Há alguns anos atrás, lecionei Construção de Personagens no mestrado em Som e Imagem da Universidade Católica, frequentado por alunos de diferentes áreas artísticas, como o cinema, a televisão e a animação. A disciplina colocava em prática sugestões de criação de personagens dos autores reconhecidos da área audiovisual e, dada a minha formação em expressão dramática e em psicodrama, incluía também estratégias de incorporação de personagem oriundas do teatro, como as de Stanislavski (1949/2001) e de Chekhov (1953/1996). Observei porém que, se para

alguns alunos aquelas metodologias se revelavam muito eficazes, noutros casos caíam em território estéril. Ao que parecia, diferentes pessoas, de diferentes áreas artísticas, sentiam maior proficuidade artística a partir de processos de criação distintos. No entanto, as propostas teórico-práticas publicadas não acompanhavam esta diversidade, o que me suscitou a vontade de conhecer a construção de personagens junto dos próprios artistas.

A Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa constitui um contexto privilegiado para esta investigação, porquanto a formação de artistas se torna palco de aplicação de estratégias de ensino-aprendizagem de criação que, por sua vez evidenciam resultados inspiradores da teorização sobre o tema. O estudo enquadra-se no recente projeto de investigação “Narrativa e Criação Audiovisual”, um trabalho conjunto dos grupos de investigação de Teoria das Artes e Arte Visual e Interativa do CITAR (Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa), dedicado à compreensão da narrativa a partir de diferentes ângulos artísticos (cinema, animação, artes digitais, artes performativas, literatura) e científicos (estudos artísticos, psicologia, filosofia, comunicação), com vista a conhecer modos de criação (disrupção/linearidade, omissão...), componentes (personagem, estrutura, interator...) e relação com o contexto socio-cultural (narrativa como expressão cultural, efeitos no público...).

### CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

Nas últimas décadas tem-se assistido a um proliferar dos comumente designados *how-to-books* na área do argumento, escritos sobretudo por profissionais do cinema norte-americano (e.g., McKee, 1997). Organizados em torno da estrutura da narrativa, incluem geralmente uma secção dirigida à personagem. Algumas críticas às abordagens veiculadas nos *how-to-books* têm se feito sentir, pela sua insuficiência no que respeita a questões fundamentais. Horton (1999) e Mullins (2004), com publicações focadas na personagem, consideram que há um excessivo incentivo à criação através da estrutura narrativa, promovendo rigidez: se para alguns artistas é uma abordagem frutuosa, outros conseguem maior proficuidade com uma abordagem centrada na personagem. Efetivamente, poucos a contemplam como tema principal, como faz Linda Seger (1990). Numa abordagem distinta, Vogler (1992) debruça-se sobre as personagens arquetípicas, fundamentando-se na antropologia (Campbell, 1949/1997) e na psicanálise (Jung, 1964/1977), de modo a evidenciar as suas funções psicológicas. O autor salienta também as funções dramáticas da personagem, analogamente ao foco do estudo precursor feito por Propp (1928/2003) sobre o conto maravilhoso. Em “*Manuals are not enough*”, MacDonald (2004) enfatiza a necessidade de investigação científica sobre o argumento, para maior profundidade teórica: os manuais ensinam a prática. Em consonância, o autor funda a *Screenwriting Research Network* em 2006 e, em 2010, o primeiro periódico revisto por pares, dedicado à escrita de argumento (*Journal of Screenwriting*).

Neste panorama, é inevitável concluir que urge investigações e publicações científicas dedicadas à criação da personagem no argumento para cinema, televisão e outras artes audiovisuais. Neste estudo assume-se que, se a personagem é comum a diferentes áreas artísticas, todas beneficiarão com a partilha dos saberes que nelas se construíram: uma abordagem interdisciplinar parece ser premente. Por um lado, diferentes campos disciplinares têm dedicado maior atenção teórica a aspetos distintos, pelo que vale a pena tomá-los em consideração. Por outro lado, no terreno artístico, diferentes especialistas, por motivos intuitivos ou técnicos, constroem personagens através de processos diversos: o conhecimento e a partilha destes processos fornecem certamente novas avenidas criativas, ajudando a trilhar percursos inovadores até à personagem. Pretende-se, portanto, assumir uma abordagem interdisciplinar para investigar, teórica e empiricamente, a construção de personagens.

A Narratologia, tradicionalmente dedicada ao estudo estruturalista e semiótico da literatura, além de um corpo teórico de referência (e.g., Greimas, 1973/1987; Propp, 1928/2003), tem feito recentes avanços na análise da personagem. A este respeito saliente-se a publicação preponderante de Eder, Jannidis e Schneider (2010) que, numa linha narratológica psico-cognitiva, apresentam desenvolvimentos do trabalho de Uri Margolin (e.g., 2007). Especificamente no domínio audiovisual, é de realçar Jens Eder (2008), que efetuou um estudo teórico sistemático e exaustivo, investigando a personagem de modo profundo e amplo. Margolin (2007) distingue-se pelo estudo intensivo da personagem, numa leitura integradora daquilo que pareciam lutas irreconciliáveis sobre o conceito de personagem. Ao longo do século XX, a personagem foi advogada pela semiótica e pelo estruturalismo como signo e como função narrativa, portanto iminentemente dependente do texto, em contraposição com a leitura psicanalítica que a entendia como entidade com vida própria (ainda que num mundo imaginário), à imagem do ser humano, qual *mimesis* ou projeção do autor. De acordo com Margolin, além de artifício criativo ou de individualidade com vida interna, a personagem pode ser entendida como uma configuração abstrata, uma entidade gestáltica na mente de quem cria e de quem frui, formada a partir da observação de ações que se sucedem, índices para (ou de) uma construção mental. Mais estruturada ou mais fluida, mais material ou mais ténue, a personagem é uma imagem, não aberta a uma perceção direta, mas inferida através do texto (Margolin, 2007) e, portanto, também criada pelo fruidor. Nas suas palavras, as personagens literárias são “modelos mentais de indivíduos possíveis, construídos na mente do leitor enquanto processa o texto”<sup>1</sup> (Margolin, 2007:76).

No que concerne especificamente o ato de criação da personagem<sup>2</sup> as publicações na área audiovisual focam-se sobretudo na identificação de dimensões

<sup>1</sup> Tradução da livre autora, a partir do original: “text-based mental models of possible individuals, built up in the mind of the reader in the course of textual processing” (Margolin, 2007: 76).

<sup>2</sup> A criação inicial da personagem é também designada de “constituição” da personagem (e.g., Eder, 2008; Heidbrink, 2010), distinguível da “caraterização”, que é processo segundo o qual ela se exterioriza da mente do autor para o meio escolhido (texto, imagem, etc.).

pertinentes para o seu desenvolvimento (física, psicológica, social...). Sobre esses aspetos, os autores vão colocando questões ao leitor, como por exemplo “Que incidentes traumáticos no passado da minha personagem podem ter afetado o seu comportamento no presente?”<sup>3</sup> (Seger, 1990: 90). No que respeita a ideia inicial para a personagem, aquelas publicações tendem a sugerir globalmente a observação de pessoas na vida quotidiana e a auto-observação (e.g., McKee, 1997; Seger, 1990). Já na expressão dramática, o modo como os atores criam personagens tem sido alvo de algum estudo recente (e.g., Bandelj, 2003; Nemiro, 1997), acompanhando-se de sólidos modelos teórico-práticos de criação e desenvolvimento de personagem a partir de estratégias de interiorização e incorporação (e.g., Stanislavsky, 1949/2001; Chekhov, 1953/1996), que emergiram ao longo do século XX. Estes modelos oriundos do teatro evidenciam que o ato criativo envolve uma dialética com processos vivenciais, muitos deles inconscientes (e.g., Bates, 1991). Portanto, é fundamental potenciar e compreender estes processos, se se pretende construir uma personagem verdadeiramente criativa. Nesta linha, por exemplo, Waldeback e Batty (2012) propõem interessantes exercícios como “Ouvir uma cebola” (Waldeback & Batty, 2012:13), no qual se propõe que o leitor se sente em frente a um objeto (por exemplo uma cebola, uma árvore, uma folha de papel branco...) e “ouça” a história que ele tem para lhe contar. Já numa abordagem científica, outros autores (e.g., Redvall, 2009; Wallace, 1991) procuram compreender o processo de escrita da narrativa, a partir de modelos da criatividade em geral (como a Resolução Criativa de Problemas). Em ambos os casos – a elaboração de exercícios potenciadores da criatividade e a investigação científica para compreensão do processo – observa-se novamente uma dedicação preponderante à estrutura da narrativa e uma negligência da personagem.

## 1. DESENHO DO ESTUDO EMPÍRICO

Como surge e se desenvolve a ideia de uma personagem? Quais as estratégias que os profissionais de diferentes áreas usam para criar personagens? Como auxiliar artistas e aprendizes neste processo? Como encontrar a porta para a inspiração do inconsciente? Para responder a estas questões, propôs-se desenvolver um estudo teórico e empírico, com objetivos de índole (a) científica: compreender os processos de criação de personagens usados por profissionais de diferentes áreas artísticas (escritores, animadores, atores, realizadores, encenadores, etc.); (b) artística: promover a experimentação e a inovação na criação de personagens por artistas e aprendizes; e (c) educativa: criar exercícios diversificados, que potenciem processos de construção de personagens variados, estimulando a criatividade.

Para ir ao encontro destes objetivos, considera-se importante começar por uma abordagem exploratória, aberta e indutiva, que permita conhecer a realidade de criação feita pelos profissionais da área. Num segundo momento, as informações obtidas constituirão uma base para a elaboração de exercícios que estimulem a

<sup>3</sup> Tradução da livre autora, a partir do original: “What traumatic incidents in my character's past might affect present behavior?” (Seger, 1990: 90).



criatividade e constituam ferramentas conceptuais para artistas e aprendizes. Deste modo, o estudo empírico desenvolve-se nas fases:

1. Estudo exploratório – com objetivo de identificar uma diversidade de estratégias de criação de personagens, serão realizadas entrevistas orais semi-estruturadas a profissionais de diferentes áreas artísticas, prevendo-se o total aproximado de 20 entrevistas.
2. Estudo de casos – para uma compreensão em profundidade, serão estudados casos particulares de artistas, em processo de criação, que se revelem particularmente profícuos na construção de personagens. Os dados serão obtidos a partir de observações do processo de trabalho, realização de entrevistas e análise de dados informativos escritos e audio-visuais, prevendo-se aproximadamente 10 estudos de caso.
3. Criação de exercícios – os resultados das etapas anteriores do estudo empírico e do estudo teórico, permitirão desenvolver múltiplos exercícios de criação de personagens, com carácter diversificado, que apelem a variados modos de construir personagens, no pressuposto de que diferentes pessoas tem diferentes percursos criativos e, portanto, poderão ser sensíveis a diferentes estratégias.
4. Residência artística – será organizada uma residência artística, no âmbito da qual se realizará um *workshop* de criação de personagens (aproximadamente 10-15), para artistas e aprendizes, num total aproximado de 20 horas. O *workshop* pretende estimular a experimentação, a inovação, a criatividade e a formação artística, bem como averiguar o potencial criativo dos exercícios propostos. Aos participantes, será proposta a utilização dos exercícios elaborados na fase anterior do estudo. Se aos artistas participantes cabe o papel de construção das personagens e da obra artística, à investigadora caberá o papel de recolha e análise de dados (metodologia de estudo de caso). O produto deste trabalho conjunto entre arte e ciência será divulgado ao público.
5. Consolidação do manual de exercícios – os exercícios serão reelaborados (aprofundados, especificados, alterados...), com possibilidade de acrescentar e/ou retirar alguns deles, consoante a experimentação e resultados observados. Um manual compilador será disponibilizado para o grande público, podendo ser utilizado por artistas, estudantes e educadores nesta área.

## 2. ESTUDO EXPLORATÓRIO

### 2.1 MÉTODO

Até à data foram contactados artistas com obras de visibilidade pública, conhecidos pessoalmente pela autora. Foram entrevistados 9 criadores de personagens em áreas artísticas diversas (representação, encenação, realização, animação,

escrita de argumento para teatro/cinema, escrita literária – poesia, conto, crónica...) e com formações de base distintas (som e imagem, teatro, sociologia, arquitetura, teologia, dança, literatura, filosofia). Maioritariamente do sexo masculino (apenas 1 mulher entrevistada), os participantes tiveram em média uma idade de 49 anos, tendo variado entre os 32 e os 72 anos.

As entrevistas orais duraram aproximadamente uma hora e foram realizadas sobretudo em espaço privado no local de trabalho dos participantes, consoante vontade manifestada pelos mesmos<sup>4</sup>. As entrevistas foram gravadas em áudio e transcritas posteriormente para análise de conteúdo, numa transcrição desnaturalista (Oliver, Serovich & Mason, 2005). Foi garantida a confidencialidade da identificação do artista.

O guião seguiu um esquema semi-estruturado, adotando-se um estilo conversacional (Foddy, 1996) e não unidirecional, de modo a gerar um ambiente de empatia, partilha e coconstrução, que aumentou a naturalidade do processo. Os seguintes tópicos foram contemplados: (a) formas que usa, em geral, para criar personagens; (b) em concreto, como construiu uma personagem específica; (c) evolução dessa personagem: como surgiu, como se desenvolveu, o que a fez mudar; (d) formas como pensa que os outros artistas criam; (e) influência de correntes, autores, escolas; (f) construção de personagens principais e secundárias; (g) influência do contexto artístico; (h) mudança, ao longo da vida, no modo de criação de personagens.

## 2.2 RESULTADOS

As entrevistas foram ouvidas na íntegra, procedendo-se a uma análise de conteúdo para identificação e categorização de significados.

De um modo geral, observou-se que diferentes processos criativos eram utilizados por distintos participantes, podendo ocorrer também em simultâneo na mesma pessoa mas em diferentes personagens, ou numa combinação de processos na mesma personagem. Deste modo, as categorias identificadas não são mutuamente exclusivas para a mesma unidade de texto, uma vez que podem estar presentes vários processos em simultâneo.

A área artística relaciona-se com o tipo de autoria na construção de personagem, em geral encarada pelos entrevistados como um processo de criação coletivo com vários intervenientes. No caso da escrita e da animação, os artistas frequentemente iniciavam a personagem de raiz, embora também fizessem adaptações de personagens originalmente propostas por outrem. Já no caso da representação, na maioria, a personagem tinha já uma base (advinda do escritor ou do encenador), em cima da qual se operava a construção do ator. Observou-se ainda uma ligação entre a área de formação e os processos criativos: a título de exemplo, o entrevistado licenciado em arquitetura refere começar por criar visualmente o espaço e apenas depois pensa no tipo de habitantes plausíveis naquele mundo. Por seu turno, um dos

<sup>4</sup> Uma das entrevistas constituiu-se como conversa privada em espaço público.

entrevistados com formação em teologia diz pensar em temas e problemas sociais e morais; em seguida pensa no tipo de pessoa que os poderá encarnar. Um outro sujeito, com formação em dança, refere o papel do corpo – observado e vivido – na construção da personagem. Note-se que a referência a autores teóricos como fonte de inspiração foi bastante reduzida.

A análise qualitativa de conteúdo permitiu sistematizar os processos encontrados consoante diversos tipos, classificados nas categorias de processos criativos que se descrevem em seguida.

### **A. Intrapessoais**

Os processos aqui designados de “intrapessoais” dizem respeito a situações em que o autor se inspira nele próprio para criar personagens, analogamente à célebre citação de Flaubert *“Madame Bovary c’est moi”*. A ligação entre o interior do autor e a personagem pode acontecer de diversos modos, tais como a mimese das ações e características do autor, a projeção de desejos (nas palavras do entrevistado E9: *“Consciência de que não cabes numa única vida”*), a exteriorização de dúvidas em que as posições antagónicas são encarnadas em personagens distintos (como refere o entrevistado E6), entre outros. Quando a personagem surge ao artista já com algumas características definidas, como acontece na representação, o processo intrapessoal ocorre por exemplo na encarnação da personagem pelo artista, que a leva a interagir com situações/contextos reais, ou até na apropriação em função da sua personalidade, como retrata E5: *“Como é que tu serias se fosses padre? (...) A presença do «tu», da tua personalidade, vai enriquecer [a personagem] e isto é que vai sair fora do estereótipo.”*

### **B. Interpessoais**

Nesta categoria incluíram-se situações em que a ideia advém da observação de outras pessoas, de diversos modos, seja por contacto pessoal (E3: *“Os pais da personagem são uma caricatura dos meus pais”*), por conhecimento através dos media, por cruzamento com desconhecidos no quotidiano, entre outros. No caso das personagens que têm já algumas características ou ações dadas, encontramos por exemplo, a procura de pessoas similares às da personagem, como E2: *“Onde está a Medeia hoje em dia? (...) Onde está a mulher que sente o peso da idade? A mulher que não é velha mas que percebe que pode ser trocada? (...) Encontrei no metro mulheres de quarenta e tal anos, trabalhadoras, de uma classe social média-baixa, fortes, desarranjadas, nas quais vês alguma amargura que têm de engolir. (...) Via essas mulheres com os homens, que até pareciam mais novos, porque o peso não é tanto.”*

### **C. Contextuais**

Foi referido que a pesquisa que é efetuada sobre um dado contexto (leituras, locais, eventos, música da época...) pode dar indícios para a criação da personagem de raiz ou para a elaboração da personagem sobre algumas características

previamente dadas. A personagem pode ser construída em função de uma conceção do mundo, seja um mundo real, seja um mundo imaginário, ideal ou desejado. Quem são ou seriam os habitantes desses mundos? E6 refere ter esboçado *“uma figura que vai viver intensamente o aspeto pós-moderno da nossa cultura. (...). Vai ser hedonista, no sentido de viver muito nos seus sentidos, vai entregar-se de alma e coração aos projetos em que se mete (...). É uma pessoa de humor variável (...). Vai ter as suas perdições porque o mundo pós-moderno é muito instável: as pessoas fracassam a sua vida facilmente porque rejeitaram o mundo da ordem e da disciplina e ficaram com um mundo pouco sólido, com poucos padrões e normas. Vai viver a aventura de superar a moral como representação à procura de uma ética de frente a frente, com todos os equívocos disso. Vai ter instabilidade matrimonial: não vai ter companhia feminina à sua altura, porque é isso que acontece na realidade.”*

#### **D. Ideológicos**

Quando se pretende a concretização de uma ideia, valor, situação social ou outra entidade abstrata, ela pode surgir através de uma personagem (E6: *“A personagem é uma espécie de uma ideia”*). Para consubstanciar a temática da eterna juventude, E8 fala de uma mulher de certa idade, que vive na necessidade de realização constante de operações plásticas: *“Imaginei uma personagem feminina porque, do meu ponto de vista, era é mais suscetível (...) de sugerir um traço de preocupação com a perfeição ou eterna juventude que está por trás dessas operações.”*

#### **E. Visuais**

Quando E1 refere que *“os desenhos às vezes vêm com a sua personalidade e certas características”*, remete de imediato para um processo criativo que surge a partir da imagem visual. Esta pode ser a própria personagem, cuja imagem traz implícitas as características que refere E1 (*“é fisicamente deformado [com as costas curvadas], arqueado, portanto esmagado pelo peso do passado e de uma vida cansada”*). Mas também pode ser a visualização do seu contexto, incluindo espaços e objetos, segundo o mesmo participante: *“A minha construção passa primeiro por uma definição dos espaços onde vivem as personagens”*; no caso daquele personagem, é *“monolítico, pesado como as rochas que definem o território.”*

E3, por seu turno, já se deixou inspirar por um local real, visualmente apelativo, e já criou a partir de imagens de outrem, focalizando-se na representação de uma das personagens. E3: *“É o quadro de um tipo com o ar mais infeliz, com um fato tipo primeira comunhão e com um grande espelho em cima dele e com a família toda retratada em festa e toda contente. E a partir daí (...) dá-me vontade de contar a história de um noivo que está ali e que a determinada altura está a disfrutar menos do momento do que toda a gente. E eu gostava que ele subisse as escadas de casa e falasse ao telefone com uma mulher. (...) Este tipo vai casar e no próprio dia de casamento não é tão inocente quanto isso e vai casar cheio de dúvidas e nostálgico com o que vai deixar para trás.”*

## F. Corporais

A personagem pode surgir a partir de um movimento ou postura inconsciente do autor, como diz E2: *“Não é mental: há de chegar no corpo do intérprete (...)”*. No caso do ator, para incorporação dos traços dados, haverá uma transfiguração do corpo do artista, questionando-se sobre o que mudaria fisicamente ao tornar-se a personagem. Enquanto encenadora e coreógrafa, E2 fala do processo de improvisação que desenvolveu com um bailarino, intérprete de uma barata: *“Para ele foi o olhar: ele achava que nesse animal o que alterava essencialmente era a forma como olhava (...). Começa numa pessoa humana, a olhar obsessivamente, sem virar os olhos, depois começa a olhar muito e depois de repente ficamos, de facto, com medo daquele ser. E aí o corpo vem todo atrás: ele até de gatas anda e não se fica com aquela sensação de ridículo.”*

## G. Onomástico

O nome da personagem foi também mencionado como inspirador, na medida em que se encontra associado a certos significados e contextos. A este respeito, vejamos E8: *“Guilhermina é o feminino de Guilherme, que é um nome germânico. Se repararmos bem, tem uma implicação para a história: ou porque é o nome do avô, ou foi a madrinha que esteve num certo lugar, ou porque apareceu numa novela. (...) Eu escrevi uma crónica com uma personagem chamada Raimunda. (...) Raimunda é um nome bizarro e cómico. Era uma mulher que fazia muitas plásticas, tornando-se cómica, grotesca.”*

## H. Sonoros

A construção pode surgir a partir das sensações e imagens suscitadas por música e outras sonoridades. E4, ao interpretar um mercador judeu, fala da pesquisa da música (religiosa e não religiosa) associada ao contexto da personagem, como forma de a desenvolver. E7 conta que já criou a partir de um ritmo: *“O escalar o bacalhau era um conjunto de movimentos que vi e que introduzi em cena retransformando o ritmo. Esse foi o ponto de partida, mas se me perguntarem que ritmo era aquele, não sei. Era um ritmo dramático que eu pretendi atingir, não sei.”*

## I. Funcionais

As funções narrativa e estética revelaram-se também potenciadoras da criação de características da personagem. Por exemplo, E3 refere ter optado por uma personagem vizinha da personagem principal pois esteticamente o filme funcionaria melhor se ela vivesse na casa em frente.

## J. Outros

Foram mencionados processos fundados no carácter artístico de outras obras (recriação de obras, mitos, etc.) e artistas (escrever intencionalmente para um ator), assim como para outros agentes externos (como resposta a um pedido, no contexto de um *workshop*, por influência do produtor, editor ou público, etc.)

Num caso extremo, E9 refere um autor que se baseia em outro, para a personagem que encarna na própria vida: *“[Guilherme de Faria foi um] autor que escolheu para*

*guião da sua vida o “Só” de António Nobre (...). Alguém que não tem vida própria (...) ou cuja existência é absolutamente literária. (...) No fundo foi um personagem literário, foi o sujeito poético de outro poeta. (...) É de tal maneira incrível que a decisão de se atirar ao mar está no “Só”. (...) O indivíduo atirou-se na Boca do Inferno para o mar.”*

## CONCLUSÃO

O estudo parte de um enfoque no audiovisual contextualizado nas áreas de investigação e de ensino-aprendizagem da autora. A ele é inerente uma relação recursiva entre arte e ciência: parte-se do estudo científico da arte, para elaborar estratégias que, finalmente, se pretende que abram novas avenidas criativas para os artistas das diversas áreas. Dado que a personagem é uma temática transversal a toda a arte narrativa, considerou-se que o cruzamento interdisciplinar de informação é crucial para o estudo, tanto a nível teórico como empírico. Foram apresentados resultados preliminares de 9 entrevistas a artistas, realizadas até à data no contexto de um estudo exploratório com objetivo de conhecer uma diversidade de estratégias de criação de personagens.

Observou-se que os participantes fizeram poucas referências a bases teóricas para criação de personagens, o que leva a pensar que poderão preferir funcionar segundo os seus próprios processos, mas também que as abordagens divulgadas poderão ser insuficientes, ao encontro do que foi observado teoricamente. Diferentes artistas usam fontes de inspiração diversificadas, algumas das quais coincidem com as estratégias mais referidas pela literatura. Nesta situação encontram-se as designadas abordagens intrapessoal (observação de características de si mesmo) e interpessoal (observação real de pessoas no quotidiano), sugeridas em *how-to-books* como os de McKee (1997) e de Seger (1990). Também os processos designados de funcionais vão ao encontro daquilo que é a concetualização estruturalista da personagem: entendida como um artifício para a construção da narrativa ou um aparato estético (*e.g.*, Greimas, 1973/1987).

Foram referidos outros processos menos salientados na literatura, parecendo, no entanto, apresentar igual potencial heurístico (como os processos sonoros, onomásticos, visuais...), o que confirma a necessidade de conhecer aprofundadamente as estratégias espontâneas dos criadores. É pertinente notar que outras questões (que não a da criação) poderão ter subjacentes alguns destes processos. É o caso da distinção que James Phelan (1989) faz entre componentes da personagem: (a) *mimética*, na qual a personagem é entendida como análoga a uma pessoa real; (b) *sintética*, isto é artificialmente construída para uma função narrativa (análoga aos processos funcionais); (c) e *temática*, como personalização de uma ideia ou grupo ideológico (similar ao designados processos ideológicos). A importância da criação de personagens e do universo da história (e não tanto da estrutura da narrativa) são evidenciados por Condry (2013), a respeito dos jogos: como vimos, a inspiração a partir de mundos (reais ou imaginários) é também um processo de criação de personagens, ao qual foi atribuída a designação de “contextual”.

Refira-se, por fim, que se a personagem se reveste de elevado grau de autonomia (ao encontro do que dizia Margolin em 2007), o estudo não pode escapar ao mistério. Nas palavras de E8, “*Primeiro [o romancista] toma o personagem e depois o personagem o tomou. (...) Tiranizou. É como se tivesse uma existência real e comandasse o próprio processo de quem o criou. É a criatura tornada criador do criador.*”. E segue E9: “*Quem é de quem? (...) Relação com alguém que é e não é; que existe e não existe. (...) É um bocadinho a história do Gepetto e do Pinóquio (...) no momento em que a tua criação se torna uma criação com vida. É o limite que separa o personagem em construção do personagem tão autónomo que se torna construído.*”. Sendo assim, é inevitável questionar: “Como retraduzir, na leve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas, que desafiam a fala?” (Campbell, 1949/1997:215).

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bandelj, N. (2003) “How method actors create character roles” in *Sociological Form*, 18(3), S/L, pp. 387-416.
- Bates, B. (1991) “Performance and possession: The actor and our inner demons” in Wilson, G. D. (ed.) (1991) *Psychology and performing arts*, Amsterdam: Swets & Zeitlinger, pp. 11-18.
- Campbell, J. (1949/1997) *O herói de mil faces*, São Paulo: Editora Pensamento.
- Chekhov, M. (1953/1996) *Para o ator*, São Paulo: Martins Fontes.
- Condry, I. (2013), *The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story*, Durham: Duke University Press.
- Eder, J. (2008) *Die Figur im Film. Grundlage der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren.
- Eder, J., Jannidis, F. & Schneider, R. (eds.) (2010) *Characters in fictional worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin: Walter de Gruyter.
- Foddy, W. (1996) *Como perguntar: Teoria e prática da construção de perguntas em entrevistas e questionários*, Oeiras: Celta Editora.
- Greimas, A. J. (1973/1987) “Actants, actors, and figures” in Perron, P. J. & Collins, F. H. (eds.) (1973/) *On Meaning: Selected writings in semiotic theory*, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp.11-36.
- Guidano, V. F. (1987) *The complexity of the self: A developmental approach to psychopathology and therapy*, New York: The Guilford Press.
- Heidbrink, H. (2010) “Fictional characters in literary and media studies: A survey of the research” in Eder, J., Jannidis, F. & Schneider, R. (eds.) (2010), *Characters in fictional worlds*, Berlin: Walter de Gruyter, pp. 67-110.
- Horton, A. (1999) *Writing the character-centered screenplay*, Berkeley: University of California Press.
- Jung, C. G. (1964/1977) *O Homem e os seus símbolos*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Margolin, U. (2007) “Character” in D. Herman (ed.) (2007) *The Cambridge companion to the narrative*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 66-79.

- McDonald, I. (2004) "Manuals are not enough: Relating screenwriting practice to theories". *Journal of British Cinema and Television*, 1: 260-274.
- McKee, R. (1997) *Story: Substance, structure, style and the principles of Screenwriting*, New York: HarperCollins Publishers.
- Mullins, A. (2004) *The plot against character: Towards a character-centred model of screenwriting*, Brisbane: Queensland University of Technology.
- Nemiro, J. (1997), "Interpretative artists: A qualitative exploration of the creative process of actors", *Creativity Research Journal*, 10(2): 229-239.
- Oliver, D. G., Serovich, J. M. & Mason, T. L. (2005) "Constraints and opportunities with interview transcription: Towards reflection in qualitative research", *Social Forces*, 82 (2): 1273-1289.
- Phelan, J. (1996) *Narrative as rhetoric: Technique, audiences, ethics, ideology. The theory and interpretation of narrative series*, Columbus: Ohio State University Press.
- Propp, V. (1928/2003) *Morfologia do conto*, Lisboa: Vega.
- Redvall, E. N. (2009) "Scriptwriting as a creative, collaborative learning process of problem finding and problem solving", *Medie Kultur*, 25 (46): 34-55.
- Seeger, L. (1990) *Creating unforgettable characters*, New York: Henry Holt and Company.
- Stanislavski, C. (1949/2001) *A construção da personagem*, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Vogler, C. (1992) *The writer's journey: Mythic structure for storytellers and screenwriters*, Ann Arbor: Braun-Brumfield.
- Wallace, D. (1991) "The genesis and microgenesis of sudden insight in the creation of literature", *Creativity Research Journal*, 4: 41-50.



## A narrativa como sabotagem - formas alternativas de construção narrativa

### *Narrative as sabotagem – alternatives to narrative structures*

JORGE PALINHOS

jorgepalinhos@gmail.com  
CECS/UM

#### **Resumo**

A forma da narrativa é um dos temas mais discutidos da atualidade em termos de *storytelling*, existindo obras e autores praticamente canónicos, como Syd Field, Robert McKee, Christopher Vogler, Blake Snyder, que defendem que existe uma forma mais correta ou eficaz de criar uma narrativa visual. Mais recentemente, a abordagem cognitiva e evolutiva das histórias tem também reforçado a ideia de que existe um modelo ideal de histórias, com Jonathan Gottschall a afirmar que “Stories resist reinvention” (2013).

Na minha comunicação proponho-me analisar a ideia da existência de um modelo ideal da narrativa que será proveniente da Antiguidade Clássica, problematizando a sua aceitação até ao início do século XX, nomeadamente com os estruturalistas como Claude Lévi-Strauss e Vladimir Propp, e as versões de grande aceitação nos Estudos Fílmicos, como o modelo dos Três Atos, de Syd Field, nos anos 90, A Viagem do Herói, de Christopher Vogler, nos anos 2000, o Archplot, de Robert McKee, e recentemente o Save the Cat, de Blake Snyder. Todas estas propostas se assemelham, mas também todas divergem, além de serem alvo de críticas e dificilmente abrangerem alguns dos criadores mais interessantes e influentes da sua época.

**Palavras-chave:** Narrativa; Aristóteles; estrutura narrativa; Syd Field; Modelo dos Três Atos

---

#### **Abstract**

Narrative structure is one of the most discussed subjects of Narrative Studies, with several semicanonical authors like Syd Field, Robert McKee, Christopher Vogler, Blake Snyder arguing that there are better and more effective ways of structuring a visual narrative. Recently, the cognitive approach to stories as also reinforced the idea that there is an ideal way of telling stories, with Jonathan Gottschall arguing that “Stories resist reinvention” (2013). In this paper I will try to analyze the concept of the existence of the ideal narrative model coming down from the Classic Antiquity, and discuss its general acceptance throughout the 20th Century, namely by structuralists like Claude Lévi-Strauss and Vladimir Propp, or more recent and popular versions frequently quoted and used in Film Studies, like the Three Act Structure by Syd Field, The Hero's Journey, by Christopher Vogler, the Archplot, by Robert McKee, and Save the Cat, by Blake Snyder. Because if all these proposals are quite similar, they are also very different and many times do not include some of the more daring and interesting storytellers of its age.

**Keywords:** Narrative; Aristotle; narrative structure, Three-Act Model

---

## INTRODUÇÃO

A categoria “Film Screenwriting” da loja americana da Amazon apresenta cerca de 1744 entradas, das quais cerca de 43 mencionam no título ou subtítulo a estrutura das narrativas e 61 o termo “plot”. Já a categoria “Writing reference” apresenta 50050 entradas, das quais 394 mencionam a palavra “structure”, 331 a palavra “plot” e 487 a palavra “form”. Mesmo quando não mencionam, são as obras e autores que mais se preocuparam com esta componente das narrativas que ganharam preponderância e se tornaram canônicos para a criação e ensino da narrativa. É o caso de Syd Field, Robert McKee, Christopher Vogler, Blake Snyder, entre outros, cujas obras assentam na convicção de que existe uma forma – seja esta chamada receita, fórmula, estrutura ou outra – de criar uma narrativa visual.

A ideia de que existe uma forma ideal da narrativa não é nova e chegou a ser sistematizada de forma extremamente exaustiva, fosse por Georges Polti com os seus 36 enredos dramáticos (Polti, 1916), ou mais recentemente, *The Seven Basic Plots*, de Christopher Booker (2005).

Mais recentemente, a abordagem cognitiva e evolutiva das histórias tem também reforçado a ideia de que existe um modelo ideal de histórias. É o que sugere Jonathan Gottschall (2013), afirmando que “Stories resist reinvention”.

No entanto, há alguns anos, a antropóloga Laura Bohannan (Bohannan, 1966) tinha feito a experiência de narrar a história de Hamlet à tribo dos Tiv, na África Ocidental, e surpreendeu-se com a forma completamente divergente como os membros desta tribo interpretavam a história que Laura contava. Bohannan narrara a história na esperança de confirmar que as grandes narrativas refletiam algo de profundo e universal da natureza humana e, por isso, seriam universalmente entendidas. No entanto, a sua experiência revelava exatamente o contrário: os Tiv tinham um entendimento cultural de Hamlet que subvertia completamente a história e os levou a “corrigir” Bohannan, dizendo que ela claramente não tinha entendido bem a história. Ou seja, existem nas narrativas valores culturais profundos, que podem gerar variações muito profundas das narrativas, quer entre culturas, quer entre diferentes tempos das mesmas culturas.

Este fosso cultural da narrativa parece confirmar-se, aliás, pelo grau de impacto dos produtos fílmicos através do mundo. Os estudos de Jeremy Tunstall (2007) revelam que o grau de penetração do cinema de Hollywood, aquele que aparentemente tem mais impacto, é efetivamente restrito ao Ocidente, visto que noutras áreas do mundo, como no norte de África, Médio Oriente e Sudeste Asiático predomina o cinema proveniente da Índia, e no Extremo Oriente existem filmografias fortes no Japão e na China, entre outras. O sucesso de cada uma destas filmografias parece dever-se ao facto de abordarem preocupações sociais de cada uma destas regiões e seguirem modelos narrativos apreciados por cada uma destas culturas.

Todavia, se aceitarmos que a narrativa talvez não tenha um modelo universal, podemos pelo menos considerar que existe um modelo narrativo ocidental, proveniente dos clássicos gregos, como a *Ilíada*, a *Odisseia* e as tragédias de Ésquilo,

Sófocles e Eurípides, e teorizado originalmente por Aristóteles na sua *Poética*. É sobre essa possibilidade que me pretendo debruçar.

## 1. DEFINIÇÃO E BREVE RESENHA HISTÓRICA

Primeiro de tudo, vou tentar restringir o meu entendimento da narrativa. Tendo em conta o chamado *narrative turn* de tempos recentes, em grande medida pela preocupação pós-moderna de desconstrução das narrativas e, conseqüentemente, o seu oposto, na afirmação da narrativa como forma ideal da comunicação, parece-me importante restringir exatamente o que entendo por narrativa.

Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (2000: 270) definem “narrativa enquanto enunciado, narrativa como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado (...) e ainda narrativa como modo”. Por sua vez, Jorge Alves (in Carlos Ceia, s/d) define narrativa como “a enunciação de um discurso que relata acontecimentos ou ações” sendo para a sua definição necessário “tomar em consideração a história que ela conta e o discurso narrativo que a enuncia”. Por sua vez, Abbott (2002: 12) fala de uma “representation of an event or a series of events”, afirmando que são estes eventos ou ações que definem o discurso narrativo e a sua relação com o tempo que identificam um discurso como um discurso narrativo, em contraste com outros discursos, como o expositivo, argumentativo, descritivo ou lírico.

Genette (in Barthes *et al.*, 1976: 256), embora reconhecendo a dificuldade de definir ou mesmo identificar a narrativa, aponta a separação clássica entre narrativa e mimése, entre relatar uma ação ou imitá-la, o que constituiria a separação entre a poesia narrativa da epopeia e a poesia dramática do teatro. No entanto, o mesmo Genette (s/d: 31) nota que esta separação aristotélica não é tão clara quanto parece, pois aquilo que entendemos que para Aristóteles seria a narrativa – a Epopeia homérica – talvez fosse para o próprio filósofo estagirita um híbrido de narrativa e imitação, na medida em que os épicos homéricos eram, na sua matriz original, semirrecitados e semirrepresentados pelos aedos, os narradores orais gregos. Isso mesmo é reconhecível na sua estrutura *in media res*, que permitia aos narradores assumirem o papel de uma personagem a narrar a sua própria história, e nos numerosos discursos diretos que tanto a *Ilíada* como a *Odisseia* contêm. Genette (idem) afirma que provavelmente para Aristóteles, a narrativa seria, isso sim, os ditirambos, os cânticos que relatavam os feitos dos deuses, mas cuja forma não conhecemos, visto todos eles se terem perdido.

Temos por isso esta situação particular de que aquelas que nos são apontadas como narrativas clássicas eram, na verdade, para os gregos, exemplos de mimése ou exemplo de híbridos entre narrativa e mimése.

É nesta dicotomia, aliás, que se vai jogar a contradição entre Aristóteles e Platão, o seu mentor, em que Aristóteles louva a mimese do teatro, ao passo que Platão rejeita-a explicitamente e defende o relato tão neutro quanto possível, que evite qualquer possibilidade de imitação da ação.

É possível, por isso, que grande parte da ficção ocidental se jogue justamente neste híbrido, entre a presença da mimése e o distanciamento do relato. E, no caso

da narrativa visual, em que a mimese – a existência de atores ou da imitação de ações – impera, mais do que narrativa, sem dúvida essa será mais predominante do que o que é narrado.

Genette (1976: 262) nota também que qualquer relato não pode incidir apenas em ações, mas tem de abarcar também personagens e objetos, que interrompem a ação narrativa, introduzindo pausas, mas também funcionando como cenários e símbolos que interagem com a ação. A forma de distinguir um do outro, é, parece-me, melhor interpretado segundo a definição de Todorov (1981: 66), de que a narrativa é marcada por um tempo descontínuo, com saltos que façam relevar a ação narrada, ao passo que a descrição é marcada por um tempo contínuo, como um olhar sequencial sobre um determinado objeto, personagem ou tema.

É justamente dentro destes princípios e fronteiras instáveis que entendo a narrativa: como um relato de ações, temporalmente marcadas, que existe numa relação híbrida entre o relato e a mimese, entre a sequência descontínua de ações e a descrição de elementos do mundo ficcional, como personagens, locais, etc. Hibridismo esse, sem dúvida, que contribui para conseguirmos sentir um ato comunicacional como sendo uma narrativa, uma história, ou não, mas que nos dificulte a capacidade de a definir precisamente.

Estabelecida esta tentativa de definição, procurarei então fazer uma muito breve e parcelar resenha das principais etapas da narrativa e estudo da narrativa no Ocidente.

Parece inquestionável que Aristóteles foi o primeiro a debruçar-se sobre a forma de construção da narrativa. A sua *Poética* foi a principal referência em relação à qual outros autores acrescentaram ou modificaram o seu entendimento da construção narrativa, pelo menos até ao século XX e aos estudos dos formalistas russos.

Aristóteles identificou uma série de parâmetros, como a peripécia e o reconhecimento, a manifestação da personagem pelas suas ações, entre outros, que passaram a ser a base de grande parte dos estudos posteriores da narrativa. Adicionalmente, Aristóteles (2004: 49) insistiu na ordem das ações como sendo a marca de água da qualidade das narrativas, em detrimento de outros elementos, como a personagem, a linguagem, a poesia, os efeitos cénicos, etc.

Todavia, há que fazer a ressalva que Aristóteles ao escrever sobre a tragédia estava a escrever sobre algo que conhecia apenas de forma indireta. Na verdade, as grandes tragédias atenienses ocorreram no século V a.C., mais especificamente entre 524 a.C., com o estabelecimento, por parte de Pisístrato, do festival da Grande Dionísia, e terá terminado por volta de 406 a.C., com a morte de Eurípidés (Grimal, 2002:11). Depois disso, o teatro que ocorria nesse festival era maioritariamente repetições de peças antigas (Fischer-Lichte, 2002: 33). Era o que acontecia no século IV a.C., no período de vida de Aristóteles, bastante diferente do período áureo das tragédias gregas sobre as quais escreveu (Kitto, 1991: 152) pelo que este apenas terá conhecido as tragédias clássicas ou através dos textos ou através de encenações muito posteriores à sua estreia e, provavelmente, muito diferentes do original.

A isto acresce que Aristóteles revela ao longo da *Poética* um claro favoritismo por Sófocles em detrimento de Eurípides, recorrendo frequentemente a exemplos de *Rei Édipo* para sustentar os seus argumentos. No entanto, no período em que Aristóteles escrevia, Eurípides era justamente o dramaturgo mais popular, e sê-lo-ia em quase todo o mundo grego até à era cristã. Ora Eurípides construiu a sua carreira em larga medida subvertendo os modelos clássicos da tragédia antiga, aqueles que Aristóteles procura insistentemente defender, pelo que à sua *Poética* preside também uma intenção ideológica e estética conservadora.

Falo em “modelos clássicos da tragédia antiga”, mas a expressão talvez não seja a mais apropriada, visto que, se havia sem dúvida um padrão de construção da tragédia grega, esse padrão estava mais ligado ao ritual religioso que estava subjacente à tragédia – como a presença do coro, as invocações aos deuses, o uso de canto e dança na peça – do que a um modelo narrativo que se considerasse mais funcional do que os outros. Aliás, comparando diferentes tragédias entre si, encontramos diferentes modos de construção. Basta confrontar *Rei Édipo* com outra peça igualmente aclamada do mesmo autor, *Antígona*, para detetarmos enormes disparidades na construção narrativa. Enquanto *Rei Édipo* tem uma narrativa unilinear causal, em que assistimos às ações e eventos que ocorrem em torno de um único protagonista, Édipo, em *Antígona* encontramos duas personagens que parecem ser protagonistas, Antígona e Creonte, com as quais o público parece criar empatia, de ações contraditórias, e que são igualmente afetados por estas. Aliás, o confronto entre ambos os protagonistas acaba por ser o clímax da peça e ambos são destruídos no decorrer do enredo.

Não é apenas no teatro grego podemos encontrar forma de construção narrativa muito diferentes. Tomemos, por exemplo, as epopeias gregas, *Ilíada* e *Odisseia*, que apresentam narrativas muito diversas. Na *Odisseia* temos as ações de um herói, Ulisses, que procura voltar para casa. Na *Ilíada*, pelo contrário, temos a inação de um herói, Aquiles, que se recusa a combater – a agir, portanto – e essa recusa vai gerar a sucessão de episódios, duelos e confrontos entre personagens. A *Odisseia* é muitas vezes apontada como o modelo de grande parte da narrativa ocidental subsequente (Boyd, 2009: 11), no entanto, entre os gregos, nenhuma das epopeias parece ter tido mais favoritismo que outra e parece-me lícito apontar que a *Ilíada* também nos deixou sucessores prestigiosos. Basta ver a peça *À Espera de Godot*, de Samuel Beckett, que parte justamente da mesma premissa – a ausência de um herói, de uma figura tutelar, Godot –, que ao desaparecer do mundo provoca o desespero das outras personagens. E podemos ver a mesma situação – ainda que algo alterada – em *Hamlet*, de Shakespeare, em que é a hesitação do herói em agir que gera a tragédia e o desespero em redor.

Ou seja, no caso destas duas epopeias, dificilmente poderemos falar de um modelo mais eficaz, ou alternativo, de narrativa, mas duas narrativas que traduzem mundivisões distintas: uma epopeia que retrata uma sociedade abandonada pelos seus heróis, outra que retrata o herói que toma o mundo como sua arena de exploração e testes à sua própria individualidade.

No entanto, apesar destas limitações, a interpretação de Aristóteles, com as suas contingências, limitações e *insights* continuou – e continua, diga-se – a influenciar outros autores subsequentes, como Horácio, na sua *Arte Poética*, ou Ludovico Castelvetro.

O primeiro autor a produzir a propor uma forma narrativa substancialmente nova e influente foi Gustav Freytag, em *Freytag's Technique of the Drama*, que, ainda influenciado por Aristóteles, propôs uma partição da narrativa por etapas, baseando-se, mais uma vez, no *Rei Édipo* de Sófocles, e no *Hamlet* de Shakespeare. Esta é uma combinação algo intrigante de autores, visto que Shakespeare, tal como grande parte dos dramaturgos do seu tempo, tinha mais influências do escritor romano Séneca do que de Sófocles, e o próprio Séneca fora, por sua vez, influenciado por Eurípides, e não por Sófocles, ou seja pelo dramaturgo que Aristóteles mais desprezava.

Mesmo que aceitemos a análise que Freytag faz de *Hamlet* – o que daria uma discussão mais longa do que aquela que caberia no âmbito deste artigo – seria relevante começar por notar que devido à sua extensão de representação de quatro a cinco horas, a peça *Hamlet* raramente ou nunca foi integralmente representada (Boyce, 1996: 240). É frequente que cenas inteiras ou personagens secundárias sejam cortadas das representações, sem que isso afete estruturalmente a peça, o que levanta a questão se a estrutura formal é assim tão importante como Freytag dá a entender ou, pelo menos, se Shakespeare estaria assim tão preocupado com ela. A tal acresce que *Hamlet* é uma peça que subverte o princípio aristotélico – no qual muitos dos teóricos da narrativa insistem – de que as personagens se devem revelar pela ação. Pelo contrário, a personagem *Hamlet* revela-se principalmente pelos discursos com que exprime a sua incapacidade para agir. Tal não é caso único nas obras de Shakespeare, cujos personagens se revelam mais pela sua interioridade discursiva do que pelos seus gestos. Noutra peça, por exemplo, *Ricardo III*, vemos o protagonista gabar-se dos crimes que vai praticar e assistirmos depois à concretização desses crimes. A motivação da personagem parece ser apenas o tédio, e a sua única força opositora parece ser o seu próprio sucesso, que gera uma ansiedade crescente no protagonista. Aliás, *Ricardo III* é uma peça intrigante, visto que a sua estrutura narrativa parece assentar no desempenho por parte do protagonista de um rol crescente de crimes, ao mesmo tempo que mantemos uma cumplicidade divertida com esse mesmo protagonista.

Contemporâneo de Shakespeare é outro autor relevante de narrativas: Miguel de Cervantes Saavedra distinguiu-se tanto na prosa como no teatro, mas foi na prosa que ganhou maior popularidade e durabilidade com a sua obra *D. Quixote de La Mancha*. *D. Quixote* é uma obra particularmente estranha para o seu tempo, visto que parodia e subverte o género mais popular da época – os romances de cavalaria – e tem como principais protagonistas duas personagens envoltas numa loucura partilhada, que acreditam estar a participar num dos épicos de cavalaria que a personagem *D. Quixote* gosta de ler. Muitos críticos leem esta estrutura como uma metáfora da envolvência emocional e intelectual do ato de ler, mas eu preferia chamar a

atenção para a enorme falta de estrutura de *D. Quixote*, em que os protagonistas se envolvem em episódios sucessivos sem grande ligação entre si, e por vezes até se contradizendo. Esta estrutura terá a sua origem tanto na escrita e publicação episódica do romance como no formato dos romances pícaros muito populares na Idade Média. No entanto, Cervantes parecia não ter qualquer interesse em resolver esses problemas, visto que os admite no Prólogo ao leitor da segunda parte do romance (Cervantes, 1978: 376-378), mas não tenta minimamente corrigi-los e até ridiculariza os críticos dessas falhas.

Todavia, numa das obras que escreveu posteriormente, *Os Trabalhos de Persiles e Sigismunda*, procurou seguir de forma fidedigna e cuidadosa o modelo dos romances de cavalaria da época – que é, aliás, coerente com a viagem do herói da *Odisseia*, e teve muito menos popularidade e menos impacto duradouro que *D. Quixote*.

Só com os estruturalistas do século XX, como Claude Lévi-Strauss e Vladimir Propp, surgiram outras ideias sobre a narrativa. Estas não divergiam fundamentalmente das ideias de Aristóteles, mas encaravam a narrativa de uma nova forma, sistematizando os seus elementos e influenciando grande parte dos estudos da narrativa estruturalistas e semióticos do resto do século.

Destaca-se, neste caso, a análise que Propp realizou sobre contos de fadas russos e, paralelamente, que Joseph Campbell fez sobre mitos. Ambos concluíram que estas formas narrativas continham uma base comum em torno de um herói que sai da sua casa para resolver algum problema. Mas nenhum deles defendeu que este era o modelo narrativo correto ou o único universal. Aliás, confrontando ao pormenor ambas as descrições vemos que elas divergem mais do que se assemelham. Propp propõe 31 funções para os contos de fadas, ao passo que Campbell sugere a existência de 17 motivos nos mitos. Embora alguns se possam assemelhar, como a partida do herói, outros divergem significativamente, como o caso de “Impõe-se ao Herói uma Proibição” de Propp (2000: 67) e “Encontro com a Deusa” de Campbell (Gay, Screenplayology), que não têm correspondência. A sua proximidade pode ser explicada pelo facto de ambas serem formas populares e arcaicas de explicar o mundo e a sociedade. Arriscaria afirmar que a sua adoção por parte do cinema parece dever-se mais a necessidades comerciais de eficácia e universalidade duvidosas para o cinema de Hollywood, do que propriamente a um modelo narrativo firmemente universal.

Note-se, aliás, que este suposto modelo de narrativa que tem influenciado a prática e o ensino do cinema ocidental não é estável e que os modelos mais influentes têm fases de aceitação relativamente breves, antes de serem ultrapassados por outros. Desde os anos 80, existiu o modelo dos Três Atos, de Syd Field, nos anos 90, a “Viagem do Herói”, de Christopher Vogler, nos anos 2000, o Archplot, de Robert McKee, e recentemente o “Save the Cat”, de Blake Snyder. Todas estas propostas se assemelham, mas também todas divergem. Mais curioso ainda, estes modelos narrativos são acusados de gerar histórias pouco variadas e pouco interessantes<sup>1</sup>. Na verdade,

<sup>1</sup> Ver Suderman, Peter - Save the Movies - [http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2013/07/hollywood\\_and\\_blake\\_snyder\\_s\\_screenwriting\\_book\\_save\\_the\\_cat.html](http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2013/07/hollywood_and_blake_snyder_s_screenwriting_book_save_the_cat.html)

alguns dos criadores e obras mais relevantes, como Quentin Tarantino, David Lynch ou Christopher Nolan distinguiram-se por quebrarem com tais convenções narrativas: Lynch usando técnicas da psicanálise, Tarantino inspirando-se em experiências narrativas de fragmentação a partir de Jean-Luc Godard e Stanley Kubrick, e Nolan usando a narrativa invertida no tempo, no caso de *Memento*, segundo o modelo da peça *Betrayal*, de Harold Pinter. Aliás, tal como no caso de Eurípides, a narrativa parece evoluir mais a partir do rompimento das convenções de uma determinada época, do que da continuidade.

Gostaria de terminar esta elencagem muito abreviada das mudanças da narrativa e do pensamento da narrativa mencionando o problema das mudanças das condições de transmissão e recepção da própria narrativa. Assim, enquanto o teatro grego contava apenas com um espaço de representação, obrigando a alternar cenas de coro e cenas dos atores, o teatro isabelino dispunha de uma série de espaços no palco que permitiam um sucessão rápida de cenas – quase cinematográfica – que conferiam muito maior flexibilidade e alternância no fluxo narrativo. Tais condições são notórias no confronto entre as cenas mais estáticas e longas da tragédia grega e as cenas curtas e rápidas de Shakespeare.

Do mesmo modo, enquanto os épicos homéricos eram conhecidos mais pela récita oral, Cervantes dispunha já da imprensa para disseminar a sua obra, embora a leitura desta, como era normal na época, raramente seria uma leitura individual, mas mais provavelmente uma leitura pública, em que havia um leitor em voz alta e vários ouvintes. Já os formalistas russos trabalharam numa época em que se assistia à massificação e individualização do consumo narrativo, através da publicação das edições de bolso, mas também ao despontar de um novo e decisivo suporte para a ficção: o cinema.

Atrevendo-me a deitar um olhar para mais perto de nós, noto que os primeiros estudos de Syd Field coincidiram com o início da massificação do cinema, em que os estúdios começaram a investir em grandes produções, que comportavam mais riscos e tentavam chegar a um público mais amplo. Isso talvez explique a explosão de interesse nas formas “corretas” da narrativa, que assegurassem universalidade e sucesso.

Mais recentemente, temos vindo a crescente individualização do consumo das narrativas, com o consumo de audiovisual doméstico, a digitalização da literatura, a popularização das narrativas interativas, o que, sem dúvida, comportará novas formas de criação e entendimento das narrativas que valerá a pena acompanhar.

## **2. FORMAS DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA**

Recentemente a perspetiva cognitivista tem vindo a exaltar a importância das histórias como forma de alteração de comportamento, retomando as ideias de catarse e pedagogia que Aristóteles já atribuía à mimese. Esta perspetiva parece imbuir à narrativa da capacidade de prender a atenção e promover mudanças comportamentais (Boyd, 2009: 168-169), que parece assentar numa crença otimista da possibilidade de mudar o comportamento humano. Tal discussão sai fora do



âmbito deste artigo, mas talvez se possa confirmar nas histórias contêm em si um germe de mudança de comportamento.

Todorov (in Barthes et al, 1976: 247-254) fala da importância da infração na narrativa. Uma infração do enredo, do discurso, que rompe com a expectativa que a ordem da narrativa gera no recetor. Esta infração corresponde à mudança de estado de que fala Beaugrande (2005), ao afirmar que a narrativa assenta numa mudança de estados, sendo que essa mudança é marcada pela indefinição. Esta infração ou mudança de estado tem correspondência na *vox populi* da importância do final e de “não contar o final”. Há um reconhecimento instintivo que a vitalidade de uma história assenta no conhecimento das possibilidades de infração da ordem que essa história proporciona.

Todavia, a relação entre a infração e a ordem são sempre múltiplas, pois as diferentes partes da narrativa transformam, na sua articulação, o entendimento que se tem delas, como afirma Todorov (1981: 68-69). Como se o interesse da narrativa assentasse na possibilidade de conhecer as alternativas possíveis a uma ordem já conhecida e deste modo ganhar novos entendimentos sobre essa ordem e essa infração. Isto confere às narrativas a principal característica de serem sabotadoras de ordens vigentes ou conhecidas.

E isto levanta-me a seguinte questão: sendo a natureza de uma narrativa a de causar indefinição, de gerar expectativas e sabotar essas expectativas, até que ponto faz sentido propor modelos narrativos ideais, que no fundo estabelecem ordem sem infração, no fundo os filmes de fórmula cuja crítica mencionei acima? Afinal, como também referi, quase sempre os criadores e narrativas marcantes para a posteridade são os que ensaiam ruturas com os modelos narrativos vigentes do seu tempo.

## CONCLUSÕES

Hoje, se as noções fundamentais da narrativa, que são a mimese e a estrutura, são mais fortes do que nunca nas teorias, nas práticas cada vez mais se assiste a uma pulverização da mimese da personagem e a novos modelos narrativos que pretendem descarnar a estrutura, revelando-a, ou subvertendo-a.

Esta é uma forma também de renovar a narrativa e surpreender o recetor. Pois se o *narrative turn* parece ter tomado de assalto todas as áreas da vida social, em que cada vez mais livros e teorias se produzem em relação à importância e construção da narrativa, ao mesmo tempo, assistimos ao assalto pós-moderno da narrativa, em que esta é vista com suspeição, como um conjunto de discursos ideologicamente marcados, e ao formalismo narrativo se prefere o acontecimento foucaultiano.

A isto acresce a dúvida sobre o que efetivamente define uma narrativa e a separa de outras formas de comunicação, e se existem formas eficazes de narrativa ou, pelo contrário, se a narrativa assenta antes num jogar com as expectativas culturais previamente definidas do recetor.

Estas dúvidas podem começar desde logo com o primeiro teórico da narrativa ocidental, Aristóteles, cuja *Poética* levanta mais problemas do que respostas, quer

pelos condicionantes culturais da produção da própria obra, quer pelo foco em que Aristóteles vai incidir a sua análise.

No meu artigo procurei confrontar muitas das ideias mais disseminadas sobre a construção da narrativa, confrontando-a com a construção de várias obras conhecidas e tentando identificar contradições e princípios comuns às narrativas.

A minha proposta vai no sentido de que o ato de sabotagem de expectativas, de fórmulas, de formas únicas é inerente às narrativas, sendo as mais memoráveis as narrativas e os criadores que contrariam as fórmulas esperadas. Esta sabotagem das expectativas é a raiz da própria evolução das narrativas, sendo que, como referi antes, os criadores de narrativas são mais influenciados por quem quebra as suas convenções do que por quem as segue. Além de que este quebrar das convenções sem dúvida torna a experiência narrativa mais memorável, sendo, por isso, a única forma de uma narrativa atingir a ambição cognitivista de alterar comportamentos e levantar questões individuais e sociais.

Por outro lado, gostaria também de salientar tanto a importância de conhecer os suportes de disseminação e receção das narrativas, que me parece indubitável alterarem a própria forma de construção dessas narrativas.

Por fim, gostaria de salientar a importância de um elemento das narrativas que sempre foi relegado para segundo plano: as personagens.

Na verdade, estas, que desde Aristóteles têm sido secundarizadas à ação, parecem ser o que parece mais prender os recetores às narrativas<sup>2</sup>, e o que torna as narrativas mais marcantes, prendendo a atenção do recetor mesmo perante estruturas com falhas ou mais experimentais. É talvez nestas, e nas suas complexidades, assente o poder de cativação, transformação e subversão que torna as narrativas um elemento vital de uma sociedade.

## REFERÊNCIAS

- Abbott, H. (2002) *The Cambridge Introduction to Narrative*. New York: CUP.
- Aristóteles (2004) *Poética*. Lisboa: Gulbenkian.
- Barthes, R. et al (1976) *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Beaugrande, R. (2005) *The Story of Grammars and the Grammar of Stories*, disponível em <http://www.beaugrande.com/STORY%20OF%20GRAMMARS.htm>, consultado em 15/02/14.
- Beckett, S. (2006) *The Grove Centenary Edition, Vol III - Dramatic Works*. New York: Grove Press.
- Bohannon, L. (1966) *Shakespeare in the Bush*, disponível em [http://www.naturalhistorymag.com/editors\\_pick/1966\\_08-09\\_pick.html](http://www.naturalhistorymag.com/editors_pick/1966_08-09_pick.html), consultado em 15/02/14.
- Booker, C. (2005) *The Seven Basic Plots – Why we Tell Stories*. New York: Continuum.

<sup>2</sup> Inclusive, alguns estudos cognitivos revelam que é aquilo que os recetores melhor recordam de algumas narrativas, como é o caso deste estudo de Deborah Hendersen, disponível em <http://www.gdcvault.com/play/1020031/Using-User-Research-to-Improve>, consultado em 15/02/14.

- Boyd, B. (2009) *On the Origin of Stories*. Cambridge: Harvard
- Ceia, C. (s/d) *E-dicionário de termos literários*, disponível em <http://www.edtl.com.pt/>, consultado em 15/02/14.
- Cervantes, M. (1976) *O Engenhoso Fidalgo Dom Quixote de La Mancha*. Porto: Civilização
- Field, S. (2005) *Screenplay – The Foundations of Screenwriting*. Nova Iorque: Delta
- Fischer-Lichte, E. (2002) *History of European Drama and Theatre*. Londres: Routledge
- Freytag, G. (1900) *Freytag's Technique of the Drama*. Chicago: Scott, Foresman and Company
- Gay, A. (s/d) *Screenplayology*, disponível em <http://www.screenplayology.com/>, consultado em 15/02/14.
- Genette, G. (s/d) *Introdução ao Arquitecto*. Lisboa: Vega.
- Grimal, P. (2002) *O Teatro Antigo*. Lisboa: Edições 70.
- Gottschall, J. (2013) *Story 2.0: The Surprising Thing about the Next Wave of Narrative*, disponível em <http://www.fastcocreate.com/3020047/story-20-the-surprising-thing-about-the-next-wave-of-narrative>, consultado em 15/02/14.
- Kitto, H.D.F. (1991) *The Greeks*. London: Penguin.
- McKee, R. (1997) *Story*. New York: HarperCollins.
- Murray, E. (1990) *Varieties of Dramatic Structure*. Lanham: UPA.
- Reis, C. e Lopes, A.C.M. (2000) *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina.
- Polti, G. (1916) *The Thirty Six Dramatic Situations*. Boston: The Writer.
- Propp, V. (2000) *Morfologia do Conto*. Lisboa: Vega.
- Shakespeare, W. (1987) *The Complete Works of William Shakespeare*. London: Henry Pordes.
- Suderman, P. (2013) *Save the Movies*, disponível em [http://www.slate.com/articles/arts/culture-box/2013/07/hollywood\\_and\\_blake\\_snyder\\_s\\_screenwriting\\_book\\_save\\_the\\_cat.html](http://www.slate.com/articles/arts/culture-box/2013/07/hollywood_and_blake_snyder_s_screenwriting_book_save_the_cat.html), consultado em 15/02/14.
- Todorov, T. (1981) *Os Géneros do Discurso*. Lisboa: Edições 70.
- Tunstall, J. (2007) *The Media Were American*. Oxford: OUP.
- Vogler, C. (1998) *The Writer's Journey*. Studio City: Michael Wiese.

## Introdução a uma narratologia fenomenológica

### *Introduction to a Phenomenological Narratology*

FILIPE MARTINS

carlosfilipemartins@gmail.com

(CECS) Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade / (ESMAE) Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo

#### **Resumo**

Os estudos da narrativa transcendem o âmbito da narratologia. No limite, a narratividade constitui o próprio mecanismo fenomenológico da performatividade. É nesse contexto alargado que pretendemos introduzir o conceito de *sentido narrativo*. Através de um reenquadramento fenomenológico da semiologia e da hermenêutica, seremos levados a entender o discurso numa aceção trans-comunicacional, assumindo-o como processo geral da formatividade. A partir daqui, proporemos a hipótese de uma dualidade vocacional do discurso: informativo ou performativo. Enquanto a *informação* se relacionará com um sentido literal do discurso, a *performance* relacionar-se-á com um sentido narrativo. Para esta dualização do sentido, será essencial aprofundar o conceito de “autor” e o modo como a autoria implica uma fuga ao real.

**Palavras-chave:** Fenomenologia; performatividade; narratividade; autoria; real

---

#### **Abstract**

The studies of narrative go beyond the scope of academic narratology. Ultimately, narrativity is the phenomenological mechanism of performativity. It is in this wider context that we intend to introduce the concept of narrative meaning. Through a phenomenological reframing of semiotics and hermeneutics, we are led to understand discourse in a trans-communicational sense, assuming it as the general process of formativity. From here, we propose the hypothesis of a duality of discourse: informative or performative. While the information will relate to a literal meaning of discourse, the performance will relate with a narrative meaning. For this duality of meaning, it is essential to deepen the concept of “author” and how the author implies an escape from the real.

**Keywords:** Phenomenology; performativity; narrative; authorship; real

---

### **1. A VIRAGEM SEMIOLÓGICA E HERMENÊUTICA DA FENOMENOLOGIA**

Os estudos da narratividade percorreram um longo caminho desde as reflexões inaugurais de Aristóteles sobre a tragédia grega. Até ao século XX, no entanto, tais estudos mantiveram-se relativamente dispersos, orbitando timidamente em torno do tronco aristotélico. Foi só com o florescimento do paradigma estruturalista que realmente se formaram as bases metodológicas modernas do campo de estudos da narrativa. Desde então, temos vindo a assistir a duas tendências que, de certo modo, se entrecruzam e se desfiem em sentidos opostos: por um lado, o movimento centrípeto da especialização disciplinar operado gradualmente no

interior do estruturalismo, que Todorov cunhou com o termo «narratologia»<sup>1</sup>. Esta orientação tendeu naturalmente para o afinamento e sistematização do horizonte de estudo, concentrando-se em objetos narratológicos típicos como as obras literárias ou cinematográficas. A narratologia disciplinar acabou por especializar-se na investigação das estruturas arquetípicas destes objetos estritos, deduzindo modelos de eficácia narrativa, conjuntos de normas poéticas, metodologias, gráficos dramáticos e toda uma nova paleta de figuras e léxicos narratológicos. Por outro lado, paralelamente, assistiu-se também a um movimento centrífugo, transversal aos compartimentos disciplinares, à medida que a esfera de problematização da narratividade foi anexando áreas cada vez mais diversas e cada vez mais afastadas do objeto narratológico tradicional. De Propp (cuja análise se desviou das obras de referência para o folclore e a cultura popular) a Lévi-Strauss (cuja investigação assumiram uma dimensão verdadeiramente antropológica), o horizonte da narratividade transbordou dos seus lugares comuns para se instalar, aos poucos, no domínio de problematização geral da *bios*.

Esta tendência para o transbordo progressivo do campo de estudos das narrativas e da narratividade não é um movimento autónomo ou isolado; pelo contrário, apoia-se em toda uma conjuntura teórica que, de Nietzsche a Deleuze, de Gadamer a Foucault, de Heidegger a Agamben, foi resistindo aos cálculos da filosofia analítica ou mesmo do estruturalismo, delineando aquilo que por vezes se designa como perspectiva «continental». Sem dúvida, um dos principais eixos desta orientação remete para o campo da *fenomenologia* e, antes dela, para o *idealismo* (que encontrou em Hegel a sua máxima expressão). Mas o transcendentalismo historicista (na linha de Hegel) e subjetivista (na linha de Husserl) não resistiram perante os ataques sucessivos (sobretudo anglófonos) dirigidos à metafísica pela mão dos empiristas lógicos (que viriam a protagonizar o chamado *linguistic turn*), mas também por força de uma crescente orientação continental para o perspectivismo (a propósito do conhecimento e do progresso histórico) e para o nihilismo (a propósito do *ethos* e da *bios*).

O esgotamento da metafísica (e, com ela, da noção de sujeito transcendental) acabou por refletir-se no *domínio antropológico*, onde se decide continuamente a perimetria do humano e os critérios de pertença a uma espécie, a um credo, a um grupo ou a qualquer outro estandarte da *mesmidade* por oposição à *alteridade*. E é justamente neste contexto que se fala também – por vezes com um certo alarmismo – de pós-humano e de pós-história. O humano estaria então a perder-se perante o desmascaramento das grandes narrativas antropológicas (Lyotard), perante a formalização dos valores e dos costumes (Kojève) e, em última análise, perante uma redução do humano à gestão da vida biológica (Agamben).

Mas a fenomenologia não morreu. Ao ser destituída das suas ferramentas tradicionais, foi obrigada a transfigurar-se, acabando por imiscuir-se nos próprios territórios teóricos que ameaçavam destroná-la. Com o florescimento dos estudos da

<sup>1</sup> Todorov, T. (1969) *Grammaire du Décaméron*, The Hague: Mouton.

linguagem, do discurso e da comunicação, a fenomenologia encontrou, de facto, todo um novo horizonte de problematização, mas esse horizonte emergente dissimulou a própria fenomenologia, ao ponto de, não raras vezes, se confundir a dissimulação com um esgotamento. Seja como for, é inegável a influência da fenomenologia nas entrelinhas de outras áreas disciplinares emergentes.

É na hermenêutica e na semiologia que encontramos hoje a principal herança: enquanto a semiótica atualizou o conceito de «sentido» (mas fazendo-o valer independentemente de uma interioridade subjetiva), a hermenêutica criou o mote para um plano da recetividade (mas sem a possibilidade de leituras universais, trans-históricas). Dois lados de uma mesma moeda, portanto: receção e interpretação por um lado, legibilidade e significação por outro.

De facto, tal como nos estudos da narrativa, também na hermenêutica se assistiu a uma extrapolação radical da área de problematização, que se deslocou gradualmente dos estudos literários para o campo geral da interpretação. No limite, a hermenêutica tornou-se uma teoria global da receção, uma fenomenologia disfarçada; e o seu objeto de estudo – o *texto* – foi levado, deste modo, a coincidir com o plano abrangente da exterioridade, de tal modo que o próprio olho fenomenológico se tornou um intérprete, um *agente hermenêutico*.

O pendor hermenêutico da fenomenologia é acusado de forma particularmente evidente no conceito derridiano de *écriture*. No seu ataque à filosofia husserliana, Derrida denunciou, como é sabido, a inevitabilidade do traço mediador, da marca, do indício, contra o imediatismo da experiência, ou seja, contra a possibilidade de uma «presença-imediata-a-si-do-presente-vivo». Nas suas palavras, “o presente vivo brota a partir da sua não-identidade a si e da possibilidade do vestígio retencional. É sempre e já um vestígio. Este vestígio é impensável a partir da simplicidade de um presente cuja vida seria interior a si. O si do presente vivo é originariamente um vestígio” (Derrida, 1996: 101). E acrescenta que, sendo o sentido de natureza temporal, “nunca é simplesmente presente, está sempre implicado no «movimento» do vestígio, isto é, na ordem da «significação»” (Derrida, 1996: 101). Em rigor, o maior contributo de Derrida não foi a desconstrução dos fundamentos do sentido e do discurso mas a constatação da natureza semiológica de qualquer passo experiencial (ou discursivo). Há sempre uma relação entre significante e significado, por mais frágeis e provisórios que sejam os vínculos entre os correlatos. Prossegue Derrida: “O conceito de complementaridade originária não implica apenas a não-plenitude da presença (ou, em linguagem husserliana, o não-preenchimento de uma intuição), designa a função de suplemento substitutivo em geral, a estrutura do «em vez de» (*fur etwas*) que pertence a todo o signo em geral” (Derrida, 1996: 105). Ou seja, o *si* da presença a si deverá antes ler-se *em-vez-de-si*, que é a “própria operação da significação em geral” (Derrida, 1996: 106).

Nestes termos, o processo fenomenológico de relacionamento com a exterioridade pode ser descrito como uma «semiose ilimitada» cuja cadeia interpretativa consiste em passos sucessivos de representação e significação. Estas duas últimas

noções, por sua vez, quase se confundem: ambas consistem na retenção de um dado conteúdo através da sua *iterabilidade*, que poderá ser menos desviante (na representação) ou mais desviante (na significação). A representação tende para um «estar em vez de si próprio», enquanto a significação cumpre à risca a definição sýnica: «estar em vez de outra coisa qualquer». A própria categorização dos signos pauta-se por esta dualidade: haverá signos mais representativos (ícones) e signos mais inferenciais ou substitutivos (índices e símbolos). Em qualquer caso, trata-se sempre de alimentar um nexu ou uma referência por via do fluxo ininterrupto de atualizações semiósicas.

Como é notório, a tónica que percorre toda esta atualização ou reenquadramento da problemática fenomenológica serve-se de uma paleta terminológica que nos chega dos estudos da comunicação. Quase paradoxalmente, foi a intersubjetividade que veio ocupar o espaço deixado vazio após a renúncia filosófica à interioridade subjetiva. De facto, a dissolução da subjetividade está intimamente relacionada com a evolução histórica da semiologia e dos estudos da linguagem. Classicamente, a fenomenologia convive bem com a ideia de um sujeito transcendental cujo discurso – que se confunde com o próprio devir experiencial da consciência fenomenológica – não requer necessariamente uma situação interlocutória ou comunicacional. A semiologia, pelo contrário, foi sempre conotada com sistemas intersubjetivos. Pode dizer-se que a mudança de rumo filosófico que os estudos da linguagem introduziram a partir de meados do século XIX suprimiu progressivamente a importância da monologia interior enquanto fôlego monadológico independente da condição comunicativa. A chamada viragem pragmática veio radicalizar ainda mais a função interlocutória da linguagem e do discurso. Não admira, pois, que os estudos sociológicos e da comunicação tenham tomado a rédea da análise sobre a própria individualidade. Referindo-se a G. H. Mead, Habermas atesta que “a individuação não é representada como a autorrealização solitária e livre de um sujeito que age de forma espontânea, mas como processo mediado pela linguagem da socialização e da constituição de uma história de vida consciente de si própria. (...) A individualidade constitui-se, pois, em condições de reconhecimento intersubjetivo e de um auto-entendimento mediado a nível intersubjetivo” (Habermas, 2004: 192). Assim, em vez da consideração do sujeito individual, temos agora o enfoque nas ligações pelas quais os sujeitos se diluem como células de um organismo auto-poietico de matriz sociológica. Há aqui, sem dúvida, todo um horizonte fecundo que se abre às ciências da comunicação, mas talvez corramos o risco de ir longe demais se, pelo caminho, cortarmos os derradeiros laços com a fenomenologia.

Se, pelo contrário, preservarmos tais laços, encontraremos certamente muito mais na semiologia e na hermenêutica para além dos processos intersubjetivos da «comunicação». O que a fenomenologia propõe é, afinal, a insistência num plano de impressão. Não se tratará já de resgatar um qualquer sujeito transcendental, mas apenas de reaver o eixo monadológico a partir do qual tudo o resto se constitui como texto significante. Ou seja, em vez de um «primado da relação» (na linha de Apel

e da pragmática comunicacional), a insistência num *primado da recepção*, pelo qual um *agente hermenêutico* se coloca perante uma exterioridade (texto). Esta postura essencialmente monadológica não é incompatível com a problemática convencional da «comunicação», pelo contrário; trata-se de uma abordagem complementar que toma a seu cargo a própria perimetria da esfera comunicacional: nem todos os textos serão comunicacionais se por «texto» entendermos toda a exterioridade legível; e é só assumindo que nem tudo é comunicacional que poderemos, justamente, averiguar os traços próprios da comunicação.

## 2. DUALIDADE DO SENTIDO: O AUTOR E O REAL

O olho fenomenológico é essencialmente uma mónada, e a mónada *discursa* a exterioridade *interpretando-a*, como uma agulha de leitura colocada sobre um plano topográfico. Ora, nos termos de um primado hermenêutico, a especificidade do discurso passará a ser decidida, desde logo, em função do tipo de exterioridade com que o olho fenomenológico se confronta. Se o texto for órfão, sem assinatura, então não haverá mensagem e, portanto, também não haverá intersubjetividade: o agente hermenêutico (que não é ainda um sujeito) terá perante si um pedaço do *real* – o real não fala – e o seu trabalho interpretativo consistirá em *objetiva-lo*, em *informar-se* sobre ele, em receber uma *impressão* do real. A característica mais evidente do real é a sua *literalidade*: o real não pode conotar. Assim, assumindo que o real promove uma orientação específica do discurso fenomenológico, essa orientação consistirá num *sentido literal*.

Se, em contrapartida, o texto for veículo de uma intenção autoral, então terá já ocorrido um desvio em relação ao *real*, e o trabalho interpretativo consistirá numa perseguição (intersubjetiva) do *autor* (ou da intenção autoral). Conjuntamente, o *real* e o *autor* esgotam as metas teleológicas do devir fenomenológico, sentenciando a sua especificidade informativa ou performativa. Perseguir um autor é o mesmo que performar: é assumir um papel, é discursar *em nome de alguém*. Assim, se o discurso obedece a um *sentido literal* na confrontação com o real, no caso da confrontação com o autor, o discurso obedecerá a um *sentido narrativo*.

Por outras palavras, se o atrator do sentido for o real, então a suplementação do texto (a significação) coincidirá com uma objetivação, e os passos sucessivos deste processo deverão orientar o discurso num sentido literal. Os respetivos conteúdos discursivos serão a-subjetivos e o resultado será informativo. Se, pelo contrário, o atrator do sentido for a autoria, então o texto terá de ser lido, digamos, pelos olhos de alguém. Mas o que quer isto dizer? Quem é que lê? Não equivalerá este processo à restituição de uma interioridade subjetiva? Na verdade, a subjetivação não implica o «sujeito» enquanto ponto de partida, mas apenas enquanto ponto de chegada: um *autor*. O autor é o que se tem em vista no processo de subjetivação. Enquanto, no caso da objetivação, a exterioridade está a diferir um objeto, levando a uma suplementação objetiva, no caso da subjetivação, pelo contrário, a exterioridade está a diferir um sujeito (autor), pelo que a suplementação terá de ser subjetiva. Na prática,



isto equivale a dizer que a leitura de um texto autoral não pode ser meramente informativa – requer uma performance. As mensagens não se limitam a causar uma impressão, causam uma expressão – a expressão das próprias mensagens. Seja como for, trata-se sempre de conferir sentido à exterioridade por via de um processo interpretativo que não requer um sujeito prévio, homuncular, transcendental, mesmo quando a interpretação é performativa.

O que se passa concretamente é que o pressuposto autoral convida o agente hermenêutico a ler pelos olhos de um autor pressuposto, de modo a reproduzir a sua intenção autoral; só que o autor, por definição, está sempre inacessível, é uma meta impossível, um atrator teleológico do sentido. Assim, restará ao agente hermenêutico emular a intenção autoral, fabricar o próprio olhar do autor; mas, ao fazê-lo, estará ele próprio a fundar a autoria enquanto *co-autor*, restituindo ao texto o estatuto de mensagem no mesmo lance em que a interpreta. É uma auto-geração da subjetividade no ato de auscultar a subjetividade pressuposta. Daí que se trate, antes de mais, de um processo intersubjetivo: não há sujeitos isolados. E, acima de tudo, a subjetivação não denuncia sujeitos pré-constituídos: nem o sujeito autor é realmente acessível, nem o sujeito co-autor existe previamente à leitura. Em rigor, estes sujeitos são apenas functivos do processo de subjetivação. A co-autoria é um processo que reproduz a expressão de outrem, é uma subjetivação da exterioridade pelos olhos de outrem: sempre de outrem, e sempre sem a possibilidade de uma proximidade absoluta de um sujeito a si próprio. O sujeito nunca está realmente dentro de si, está sempre a ser posto nos olhos de alguém, no ponto de perspectiva de um outro inacessível que será preciso retomar, suplementar, interpretar nos mesmos termos em que os atores *interpretam*. De facto, a subjetivação é, na essência, uma teatralidade, uma fantasia, uma declamação, uma *performance*.

O que o agente hermenêutico faz ao perseguir a intenção autoral de outrem é, em suma, uma *atuação*. O co-autor é um *ator*, o agente operativo da performance, e a orientação do seu discurso seguirá já não um sentido literal mas um *sentido narrativo*. Os conteúdos discursivos não serão já informativos mas performativos; não serão já conteúdos objetivos mas actanciais, formas abertas a operar narrativamente num universo autoral. Afinal, o que será a «narrativa» – no seu sentido mais abrangente, ainda não propriamente narratológico – senão um espaço onde os elementos (actanciais) mantêm o seu fechamento adiado e, ao mesmo tempo, prometido pela condição autoral?

Note-se, entretanto, que o processo intersubjetivo que estivemos a descrever é essencialmente monadológico, ou seja, não requer a interação entre dois agentes efetivos. O autor é apenas um pré-texto hermenêutico: não tem de estar realmente no mundo como fonte efetiva do texto. E mesmo que o autor exista de facto, mesmo que ele não seja equívoco, estará de qualquer modo obrigado a uma condição de ausência. O autor é, por definição, uma figura ausente, só existe enquanto pressuposto de leitura, convidando ao preenchimento co-autoral de uma intenção (autoral) sempre deslocada. Pressuposto, aliás, que será apenas eventual: por mais berrante

que seja a assinatura, nada impedirá que o agente hermenêutico abdique da intersubjetividade, desviando-se para a literalização do artefacto, despromovido, deste modo, a mero objeto. Do ponto de vista fenomenológico, a autoria não está nas próprias coisas, nem as coisas com assinatura asseguram um pressuposto autorial. É assim que um simples arbusto em chamas pode tornar-se *mensagem* divina, enquanto a «Fonte» de Duchamp pode ser entendida literalmente, objetivamente, como o urinol assinado por Duchamp (onde a assinatura foi aqui igualmente literalizada). Neste contexto preciso, a comunicação já não se confunde, portanto, com o próprio discurso disposto num canal empírico, mas com uma modalidade discursiva orientada pelo pressuposto de uma subjetividade ou autoria; por outras palavras, em termos fenomenológicos, a comunicação confunde-se com a vocação performativa da discursividade (e não com a discursividade *per se*).

No âmbito de um primado relacional do discurso, a hegemonia da intersubjetividade estabelecia o panorama ideal para a máxima extrapolação do conceito de *narrativa*. Subjacente ao plano superficial da *praxis* comunicacional, havia toda uma rede autopoietica de ligações dinâmicas que conspiravam continuamente para o projeto de constituição dos sujeitos sociais. Os discursos constituíam afinal as próprias narrativas dos sujeitos acerca do mundo e de si próprios. E não haveria discurso que não pudesse ser descrito pela sua função narrativa. Em última análise, cada discurso coincidia com uma narrativa, e não era possível discursar sem narrar. Contudo, mesmo que se compreenda a tentação para hegemonizar a *narrativa* enquanto modo geral da discursividade, uma tal generalização acaba por trair o próprio conceito. A narrativa não pode ser tudo, ou não será nada. Questionar a narrativa enquanto modalidade do discurso equivale a questionar a sua especificidade e o seu contraponto: como descrever uma narrativa fenomenológica? O que há no discurso fenomenológico que não se confunde com a narrativa? O que é um discurso não-narrativo? Eis algumas das questões que imediatamente se insinuam perante a proposta de dualização entre um sentido literal e um sentido narrativo do discurso.

### 3. PONTES ENTRE A FENOMENOLOGIA E A NARRATOLOGIA

Dir-se-á que o questionamento fenomenológico do sentido narrativo não nos permite, por si só, avançar para uma abordagem direta de objetos narratológicos específicos como as obras cinematográficas ou literárias. De facto, enquanto a narratologia se dedica à análise estrutural de um tipo específico de objetos, o sentido narrativo é um conceito propriamente fenomenológico, referindo um modo abrangente da relação hermenêutica com a exterioridade. Mesmo que o conceito de sentido narrativo possa clarificar a motivação e a eficácia de alguns objetos narratológicos particulares, ele tenderá mais para uma antropologia fenomenológica que para um estruturalismo aplicado às narrativas formais. Pode dizer-se que a narratologia se insere no campo da análise poética, debruçando-se sobre um determinado tipo de obras, enquanto o sentido narrativo funda a raiz antropológica da experiência performativa em geral, para além da arte e dos seus objetos produzidos.

Seja como for, são inegáveis os ecos e as correspondências entre os dois domínios. Seguramente, o estudo da dialética entre um sentido literal e um sentido narrativo do discurso fenomenológico deverá contribuir para elucidar-nos sobre as motivações fundamentais (antropológicas) que desde sempre nos impulsionam para a produção de narrativas, permitindo também, porventura, lançar uma nova luz sobre as linhas mestras da normatividade poética que a narratologia toma a seu cargo.

Há, por exemplo, uma nítida afinidade entre a performatividade e o uso de *técnicas de estranhamento* como a metáfora ou a ambiguação. No âmbito da criação artística, observa-se, em geral, uma insistência continuada no uso de estratégias que permitam escapar à imersividade alienante do *cliché* – cuja banalidade tende a conduzir à automatização do trabalho de leitura – e que permitam escapar ao sentido literal, de modo que o objeto não seja apenas objeto, adquirindo um papel actancial. Fuga à monotonia, ao previsível, à letargia, mas também ao real, à literalidade do real, ao silêncio de um mundo que não chegou a constituir-se em mensagem. A fuga ao primeiro tipo de alienação será talvez mais fácil de exemplificar. Citando Umberto Eco, “no fim de um certo período histórico, a rima aparece-me cada vez mais alienante. Exemplo típico de alienação formal é justamente o do autor de letras para canções, acerca do qual se troça dizendo que, por reflexo condicionado, quando escreve «amor» deve escrever imediatamente «ardor» ou, pelo menos, «dor»” (Eco, 1989: 269). Quanto ao segundo tipo de fuga, concentra-se, de modo mais geral, numa demarcação da obra em relação ao real; o importante será que o espaço performativo não se reduza a um espaço meramente literal, ou seja, que ele se mantenha carregado de autoria, potenciando a metáfora, o simulacro, o artifício, a conotação. Assim, como nos recorda ainda Eco, “Brecht exige que, para que o espectador se subtraia à eventual hipnose dos acontecimentos representados, se mantenha acesa a luz na sala e o público possa fumar” (Eco, 1989: 266). Esta afinidade entre estranhamento e performatividade verifica-se não só nas estratégias criativas (propriamente poéticas) da produção artística como na atitude hermenêutica do espectador. A receção estética exige a suspensão da literalidade e o desvio para uma postura performativa.

É certo que uma obra de arte também pode ser literalizada; contudo neste desvio do sentido, ter-se-á perdido a experiência estética. A interpretação literal nunca é estética, mesmo perante uma obra de arte ratificada. Até os géneros artísticos mais «literalistas» – como o minimalismo ou, numa outra vertente, o naturalismo e o hiper-realismo – não conseguem realmente fazer justiça à conhecida máxima de Frank Stella: “*what you see is what you see*”. Há, de facto, uma contradição inerente a qualquer manifesto literalista: se o artista quisesse mostrar a própria coisa, o próprio real na sua impessoalidade ou na sua pureza intocada – como um *ready-made*, por exemplo<sup>2</sup> – então a arte tornar-se-ia, no mínimo, irrelevante. Interroga-se Eco: “Para quê ainda pensar no quadro, muito mais pobre de possibilidades do que a areia

<sup>2</sup> Como é evidente, o papel do ready made não consiste em mostrar o objeto na sua banalidade, mas em operar uma subversão específica no campo da arte. O mesmo tipo de subversão que se reflete, por exemplo, na afirmação de J. Beuys de que «todos somos artistas».

verdadeira, o infinito da matéria natural à nossa disposição?” (Eco, 1989: 195). Terá de haver certamente uma injunção própria do «quadro», da moldura, da assinatura, que não se encontra nunca na literalidade do real. Caso contrário, diz Eco, “tanto valia para o olho inspecionar livremente pavimentos de estradas e manchas nas paredes sem ter de transportar para os limites de uma tela estas livres possibilidades de mensagem que a natureza e o acaso põem à nossa disposição” (Eco, 1989: 192). De facto, parece que a moldura é quanto basta para que um objeto possa funcionar como obra: “eu, ao limitar com um quadrado de giz uma fenda numa parede, escolho-a e proponho-a como configuração dotada de alguma sugestão, e, naquele traço de giz, crio-a como facto comunicativo e como obra artificial” (Eco, 1989: 192).

Sem um autor, não haveria modo de reabilitar o ruído, de lhe conferir operatividade. Contudo, ao impor um efeito de moldura ao ruído ou matéria bruta, a autoria não lhe confere um fechamento, um significado literal, mas uma abertura, um campo de possibilidades. A abertura é uma promessa de significado, um espaço actancial: ao contrário do real, onde impera a casualidade, nos universos actanciais decorre um projeto congeminado onde os elementos se organizam progressivamente em função de uma ordem *prometida*. E é talvez por isso que as paisagens autorais convidam tão irresistivelmente à contemplação: o espetador é, afinal, um crente embalado pelo conforto da autoria, e a sua interpretação (co-autoral) permite-se, deste modo, a um adiamento do desfecho porque a abertura se tornou suportável. É esse, enfim, o poder de uma simples moldura ou enquadramento: o quadro “organiza a matéria bruta sublinhando-a como bruta mas delimitando-a como campo de sugestões possíveis; é o quadro que, antes do campo de *escolhas a realizar*, é já um campo de *escolhas realizadas*” (Eco, 1989: 195-196).

Em boa verdade, nem sequer será necessário que haja qualquer delimitação artificial; o efeito de moldura equivale, em última análise, à pressuposição do autor, e esta pressuposição depende apenas do tipo de atitude hermenêutica. Até uma paisagem natural pode constituir-se em *dádiva* divina, oferecendo-se à contemplação. Mas é claro que os indícios de autoria intrínsecos às próprias obras ou às suas circunstâncias – a assinatura, as aspás, a composição formal, o contexto de exposição – também podem ser sugestivos, ajudando a induzir uma atitude performativa. A análise concertada de tais indícios pró-actanciais – cuja norma será, desde logo, a fuga à literalização – não deverá perder de vista o substrato fenomenológico onde decorre a tensão entre um sentido literal e um sentido narrativo do discurso. É justamente a partir deste vínculo metodológico que deverão estabelecer-se os termos para uma narratologia fenomenológica.

## REFERÊNCIAS

- Derrida, J. (1996) *A Voz e o Fenómeno*, Lisboa: Ed. 70.
- Eco, U. (1989) *Obra Aberta*, Lisboa: Difel.
- Habermas, J. (2004) *Pensamento Pós-Metafísico*, Coimbra: Almedina.

## II. Narrativas de Comunicação

---

## Jornalismo e história: narrativas do real

### *Journalism and history: narratives on reality*

CAMILA GARCIA KIELING<sup>1</sup>

camila.kieling@gmail.com

*Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul*

#### **Resumo**

Algumas aproximações e distanciamentos entre as narrativas histórica e jornalística são os objetos de análise deste artigo. Ambas derivam da matriz da realidade e, dessa forma, agem na construção da vida social. Nossa intenção é, neste artigo, trazer ao debate algumas características dessas narrativas e discutir seus desdobramentos na produção histórica sobre a imprensa e na análise da imprensa em uma perspectiva histórica.

**Palavras-chave:** Jornalismo; história; narrativa

---

#### **Abstract**

This paper analyses some of the similarities and differences between historical and journalistic narratives. Both derive from reality and, therefore, act in the construction of social life. We aim to discuss some of the characteristics of these narratives and their impact on historical production about the press and on press analysis in a historical perspective.

**Keywords:** Journalism; history; narrative

---

#### **INTRODUÇÃO: NARRATIVAS DO REAL**

As narrativas jornalísticas e históricas nascem de uma mesma matriz: a realidade. Ambas pretendem referi-la, realizam-se sob essa perspectiva e circulam socialmente cumprindo essa missão. Para além do importante papel que desempenham na vida social, prestam-se, no campo científico, a um rico intercâmbio, em duplo sentido: os media servem de fonte para a produção de conhecimento histórico e a história, por sua vez, ilumina a compreensão dos significados presentes nos discursos jornalísticos produzidos no passado. A partir desse entendimento, temos como objetivo neste artigo identificar algumas características comuns a essas narrativas, além de discuti-las e analisa-las sob o ponto de vista da produção de conhecimento. Iniciamos a caminhada trazendo ao debate alguns conceitos, tanto de história quanto de jornalismo.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil. Estudante de estágio de doutoramento sanduíche na Universidade do Minho, em Braga, Portugal, sob coorientação do Professor Moisés de Lemos Martins, entre os meses de fevereiro e agosto de 2014. Bolsista Capes, Processo nº 14170-13-2..

Veyne ([1971] 2008) dedica-se à problemática epistemológica da história, preocupando-se em posicioná-la em relação ao conceito de ciência. Em sua perspectiva, a história não é uma ciência, ao menos no sentido que essa palavra compreende, de uma disciplina capaz de produzir leis: “A história não é uma ciência e não tem muito a esperar das ciências; não explica e não tem método” (Veyne, 2008: 8). A natureza da história, para Veyne, reside, justamente, na criação de narrativas que têm como matriz a verdade<sup>2</sup>: a história é uma narrativa de “acontecimentos verdadeiros que têm o homem como ator. A história é um romance verdadeiro” (p. 8).

A narração dos acontecimentos não se pode confundir com o estabelecimento de leis, na acepção científica do termo, porque a história não trabalha nesse sentido: “A vida econômica duma nação não coincide com o sistema das leis econômicas e não pode explicar-se por ele” (Veyne, 2008: 103). Para o autor, “não existe *explicação* histórica no sentido científico da palavra”; a operação narrativa da história encerra a *compreensão* das intrigas nas quais os acontecimentos se desenrolam (grifos nossos). Tomando como referência a concepção Aristotélica do mundo, Veyne compreende que a história desenrola-se na terra, no espaço sublunar, onde - ao contrário do céu, lugar do determinismo, das leis, da ciência -, “O homem é livre, o acaso existe, os acontecimentos têm causas cujo efeito permanece duvidoso, o futuro é incerto e o devir é contingente” (p. 38).

Não seria necessário estabelecer uma comparação com a ciência para perceber que o jornalismo situa-se, como a história, no mundo sublunar. Porém, é sob diferentes condições que o jornalismo se relaciona com esse espaço, seleciona os acontecimentos, compreende as intrigas e produz sua narrativa. Para Melo (1985), o jornalismo atua na intersecção das relações entre organizações e receptores, em torno de meios que transmitem informações, sempre submetidos a interesses e expectativas:

[...] O jornalismo é concebido como um processo social que se articula a partir da relação (periódica/oportuna) entre organizações formais (editoras/emissoras) e coletividades (públicos receptores), através de canais de difusão (jornal/revista/rádio/televisão/cinema) que asseguram a transmissão de informações (atuais) em função de interesses e expectativas (universos culturais ou ideológicos) (p. 10)

O autor implica, ainda, o jornalismo com as suas condições temporais de produção e com a satisfação das expectativas de diferentes públicos, já que o jornalismo dialoga diretamente com a opinião pública e com os poderes instituídos:

Trata-se portanto de um processo contínuo, ágil, veloz, determinado pela atualidade. O fio da ligação entre emissor e receptor é o conjunto dos fatos que estão ocorrendo. O ponto de tensão entre ambos está na diferença entre o que a coletividade gostaria de conhecer e o que a instituição jornalística quer fazer saber. A permanência da relação social está em íntima dependência do equilíbrio que se estabelece entre os interesses da instituição e as expectativas da coletividade. O que pressupõe velocidade, credibilidade e abrangência. (Melo, 1985: 10)

<sup>2</sup> Dada a complexidade da discussão sobre o conceito de verdade, cabe destacar que admitimos, aqui, o conceito conforme a concepção fenomenológica, que nos parece mais adequada frente ao universo de autores trazidos neste debate: a verdade como manifestação ou revelação. Heidegger é um dos que se filia ao caráter de revelação ou descobrimento da verdade, ressaltando que “cada descobrimento do ser, por ser parcial, também é um cobrimento dele” (Abbagnano, 1998: 995).

Para Veyne (2008), história e jornalismo aproximam-se na medida em que são atividades produtoras de sínteses: “[...] a maneira de explicar [da história] é ‘fazer compreender’, descrever as coisas como se passaram; o que não conduz a qualquer coisa de substancialmente diferente do que faz, cada manhã ou cada tarde, o nosso jornal habitual: isto para a síntese (o resto é a parte da crítica, da erudição)” (p. 161).

A partir dessas definições, selecionamos e passamos a discutir algumas problemáticas comuns à história e ao jornalismo, as quais parecem-nos relevantes para compreendê-los como atividades produtoras de conhecimento: a noção de acontecimento, a compreensão das intrigas e a atuação dos agentes produtores dos discursos - o jornalista e o historiador.

### 1. ACONTECIMENTO E INTRIGA

Dentro do universo de possíveis do mundo sublunar, jornalismo e história desempenham as delicadas tarefas de definir o que são os acontecimentos e selecionar aqueles que figuram em suas narrativas. Para Veyne (2008), há a necessidade de que “haja uma escolha em história, para escapar à dispersão em singularidades e a uma indiferença onde tudo se equipara” (p. 41). O critério para essa escolha, de acordo com o autor, não é a *singularidade*, mas a *especificidade* dos acontecimentos: “É histórico o que não é universal e o que não é singular. Para que isso não seja universal, basta que haja diferença; para que isso não seja singular, basta que seja específico, que seja compreendido, que remeta para uma intriga” (Veyne, 2008: 72). Nesse entendimento, os fatos não existem isoladamente; inseridos na realidade, possuem uma organização natural e é tarefa da história “*reencontrar* essa organização” (p. 42, grifo no original). Para levar tal tarefa a cabo, é preciso situá-los no tecido da história, isso que o autor chama *intriga*: “Quais são então os fatos que são dignos de suscitar o interesse do historiador? Tudo depende da intriga escolhida; em si mesmo, nenhum fato é interessante nem deixa de o ser” (p. 43).

No jornalismo, a seleção dos acontecimentos, daquilo que “é notícia”, deriva de uma série de valores que, aplicados aos fatos, determinam a sua conexão com a intriga - ou, para usar a expressão de Veyne, tornam explícita a sua especificidade no universo de acontecimentos diários. Os valores-notícia, derivados das teorias de *newsmaking*, dizem respeito a pelo menos quatro esferas da notícia: o conteúdo, o processo de produção, o público destinatário e o mercado (Wolf, 2006).

Beltrão (1960) destaca a atualidade, a variedade, a interpretação e a popularidade entre as marcas que distinguem o jornalismo de outras manifestações do gênio humano. Entre elas, identificamos a atualidade como um dos pontos mais importantes na tessitura da intriga jornalística. É correto dizer que o jornalismo se interessa pelo calor da hora, pelo imediato, pela novidade. Todos esses atributos são vinculados à atualidade. Mas não é mentira a afirmação de que o jornalismo se inscreve na permanência “pelo cansaço”, ao reproduzir, cotidianamente, significados partilhados na vida social.

É preciso mencionar, ainda, questões relativas aos processos produtivos em si, tanto do discurso jornalístico quanto do histórico. Neste último, a narrativa se



constrói através de vestígios, como os documentos e os testemunhos: “A história é conhecimento através de documentos” (Veyne, 2008: 13). Ao mesmo tempo, “A narrativa histórica coloca-se para além de todos os documentos, visto que nenhum deles pode ser o acontecimento” (2008: 13).

Da mesma forma, o jornalismo é incapaz de ter acesso aos acontecimentos em sua totalidade e, na produção de seu discurso, trabalha com os fragmentos oferecidos pelas fontes, as quais, muitas vezes, são iguais às da história: documentos, relatos, entrevistas. Veyne (2008) atenta para a multiplicidade de fontes e saberes dos quais o historiador se alimenta, não esquecendo de mencionar aqueles que podem ser os mais “perigosos” e condená-lo ao anacronismo: os conhecimentos do cotidiano.

A explicação histórica utiliza, é verdade, os conhecimentos profissionais do diplomata, do militar, do eleitor, ou melhor, o historiador refaz nos documentos a aprendizagem dum diplomata ou dum militar de outrora; utiliza, também, no estado de vestígios, algumas verdades científicas, em matéria econômica e demográfica principalmente; mas utiliza sobretudo verdades que fazem de tal modo parte do nosso saber cotidiano. (p. 103)

Vemos, aqui, um ponto em que jornalismo e história se completam, e que será discutido mais adiante: é preciso que o historiador tenha acesso ao óbvio, ao banal, ao cotidiano dos quais o jornalismo é impregnado para que construa a sua intriga.

## **2. O HISTORIADOR E O JORNALISTA: SUBJETIVIDADES**

Observando os elementos descritos até aqui, fica claro que tanto no jornalismo quanto na história estão implicados os seus sujeitos produtores: historiadores e jornalistas. Sob determinadas condições, ambos constroem representações da realidade e nunca a realidade em si: “Os acontecimentos não são coisas, objetos consistentes, substâncias; são um corte que operamos livremente na realidade, um agregado de processos onde agem e padecem substâncias em interação, homens e coisas” (Veyne, 2008: 47).

Assim, trazemos a questão da oposição entre objetividade e subjetividade, tema de constante debate tanto na história quanto no jornalismo. É preciso mergulhar na história deste último para compreender que a objetividade é uma construção relacionada tanto à sobrevivência da atividade jornalística (o distanciamento do debate político tornou mais distanciada e complexa a sua ligação com o poder) quanto a aspectos tecnológicos. Ao analisar a imprensa brasileira do começo do século XX, Barbosa (2007) traz recortes de jornais onde figuram comentários sobre as inovações tecnológicas da época. O linotipo, o daguerreótipo e, principalmente, o telégrafo e a fotografia contribuem para uma nova relação com o tempo e o espaço, mediada pela imprensa. “Constrói-se, paulatinamente, a imagem do jornalismo como conformador da realidade e da atualidade. As tecnologias são fundamentais para a construção do jornalismo como lugar da informação neutra e atual” (:24). Trata-se de um momento no qual diversos elementos que configurariam o jornalismo como prática autônoma começam a se firmar: o protagonismo do repórter na construção da notícia, o valor do ineditismo e da objetividade:

Observa-se, pois, que as bases para a construção do ideal de objetividade do jornalismo, que seriam aprofundadas com as reformas por que passariam os jornais cinquenta anos mais tarde, estão lançadas na virada do século XIX para o XX. A rigor, o mito da objetividade deve ser percebido na longa duração, como um simbolismo construído pelas próprias empresas jornalísticas e pelos jornalistas para assim cunhar uma distinção, no sentido que confere a esta palavra Bourdieu (1989), ou um lugar autorizado de fala. (Barbosa, 2007: 40)

Hohlfeldt (2004) faz um levantamento das categorias jornalísticas mais destacadas em livros teóricos, relatos de profissionais e manuais de redação e estilo, concluindo que a mais citada é a objetividade. A partir dessa constatação, analisa a abordagem do tema por diferentes autores. Identifica, assim, que a categoria sofreu um processo de mitificação, pois, mesmo considerada a mais relevante no cruzamento de importantes e variadas fontes ligadas ao jornalismo, ela vem se ausentando dos manuais e das teorias da comunicação mais recentes.

Essa ausência pode ser explicada pela constatação e pelo reconhecimento de que o jornalista faz parte do mundo que observa e interpreta. Os próprios acontecimentos que noticia são, eles mesmos, construções da realidade. Seu desafio é evitar que a proximidade com o senso comum transforme-se em conformismo. De um ponto de vista fenomenológico, a esta dificuldade metodológica só é possível responder com a afirmação da subjetividade, ou seja, com a incorporação do jornalista como observador, mas também agente:

Ao ganhar consciência do seu estatuto de observador e participante, o resultado poderá ser a possibilidade de o jornalista se tornar ainda mais observador, desenvolvendo a confiança e a suspeita (num sentido positivo), mais atento à situação complicada que resulta da sua posição peculiar (Correia, 2005: 139).

Na história, a problemática não é diferente. Essa é a mesma saída sugerida por Veyne (2008) frente à dificuldade de definição do que é histórico. Pelo que deve interessar-se o historiador? “É impossível estabelecer uma escala de importância que não seja subjetiva” (p. 36). O autor apoia-se em Popper (na obra *A miséria do historicismo*) para afirmar que a única maneira de resolver esse problema é introduzir conscientemente um ponto de vista pré-concebido de seleção. O risco de o historiador não assumir esse ponto de vista, na intenção de proteger-se sob o manto da objetividade, é adotá-lo sem dar-se conta.

O mesmo acontece na construção da intriga e, por isso, é muito difícil haver consenso entre historiadores, documentos e mesmo entre testemunhas dos acontecimentos: “Poder-se-ão mesmo encontrar, uma batalha de Waterloo, grunhidos e bocejos vindos do cogito dum veterano; será assim porque o historiador terá decretado que a ‘sua’ batalha de Waterloo não será somente da estratégia e comportará também a mentalidade dos combatentes” (Veyne, 2008: 51).

Assim, o historiador é aquele que empresta sentidos à narrativa, mas sempre na dependência daquilo de que dispõe nos documentos. Aqui, Veyne compara o trabalho do historiador ao do jornalista e do detetive:

[...] o historiador se assemelha mais ao jornalista do que ao detetive; ele realizou a sua tarefa quando disse o que viu nos documentos, só descobrirá o culpado

se puder. Mas é o detetive o “bom” historiador? Certamente, mas ao impossível ninguém se agarra: se os documentos são insuficientes para descobrir o culpado, não se será menos historiador por isso. (Veyne, 2008: 106)

Nesse sentido, o compromisso ético do trabalho de jornalistas e historiadores é semelhante.

### 3. A IMPRENSA E A HISTÓRIA NA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

Observamos que história e jornalismo aproximam-se e diferenciam-se na compreensão da realidade, na construção das intrigas e no posicionamento subjetivo de seus produtores. Vejamos, agora, como as disciplinas podem dialogar no campo da construção de conhecimento.

A imprensa, como fonte de conhecimento, vem sendo abordada de diferentes formas pelo campo científico. Passou de matriz da verdade à falsificadora da mesma: em um momento de cunho historicista ou positivista da historiografia, os periódicos foram tratados como fontes privilegiadas, por constituírem uma porta de acesso do pesquisador à verdade. Mais tarde, os estudos críticos enxergaram nos jornais a questão ideológica e suas imbricações socioeconômicas, abordando-os como reflexo de uma infraestrutura e “falsificadores da verdade” (Morel & Barros, 2003:8). A partir dos *Annales*, ocorre a renovação da importância da imprensa como referencial interativo na complexidade de um contexto. Ela passa a “ser considerada fonte documental (na medida em que enuncia discursos e expressões de protagonistas) e também agente histórico que intervém nos processos e episódios, em vez de servir-lhes como simples ‘reflexo’” (Morel & Barros, 2003:9).

As pesquisas vêm renovando o modo de ler os periódicos e sua relação com o contexto. Constroem-se através de um olhar cultural, que serve tanto para o campo da comunicação quanto o da história, ao redimensionar este objeto como fonte para as memórias de um *tempo escoado* (Pesavento, 2008), “apresentando visões distintas de um mesmo fato” e despontando “como agente histórico que intervém nos processos e episódios, e não mais como um simples ingrediente do acontecimento” (Neves, 2006: 10).

Barbosa (2007), ao comentar a relação entre meios de comunicação e a história, aponta um eixo de análise que contempla, em uma perspectiva histórica, as dimensões interna e externa do processo comunicacional, considerando “a dimensão processual da história e a comunicação como sistema, no qual ganha relevo o conteúdo, o produtor das mensagens e a forma como o público entende os sinais emitidos pelos meios” (p. 16). Assim, o discurso da imprensa passa a ser visto como um “universo de possíveis” (Barbosa, 2007b: 15).

A ênfase nas relações materiais (infraestrutura *versus* superestrutura), na censura ou no oficialismo como fatores explicativos não parecem suficientes para compreender a intriga em que se insere o jornalismo na história. Mesmo a imprensa de cunho oficialista e político, preponderante entre os séculos XVIII e XIX, esteve imbricada com a circulação das ideias e com a realidade cotidiana da sociedade. Os

*papéis incendiários*<sup>3</sup> foram constantemente alimentados pela lenha dos “extraordinários do dia-a-dia”, e também pelas grandes transformações sociais.

No campo da comunicação, esse o olhar mais abrangente, além de permitir novas abordagens em relação ao discurso, traz em si desafios epistemológicos e metodológicos relativos à materialidade e à organização dos conteúdos, já que o jornalismo nem sempre foi praticado da mesma forma ou orientado pelos mesmos princípios. É preciso mergulhar na intriga para que se esclareça o lugar que o periódico ocupa em seu tempo e, também, para relativizá-lo em relação às perguntas desde o lugar do pesquisador.

De forma que as noções de *narrativa* e de *interpretação* mostram-se essenciais no jornalismo e na história. Pesavento (2005), ao analisar as relações entre história e memória, afirma que elas criam “imaginários de sentido a partir do real. Ficções plausíveis, verossímeis, socializadas, temporalizadas na sua feitura e na sua recepção. *Palavras para crer*” (p. 9 – grifo nosso). Da mesma forma, o discurso jornalístico configura, em seus modos de feitura e de leitura, *palavras para crer*, ou seja: aquilo que está posto nesse tipo de texto quer, sob uma série de circunstâncias, referir o real. E ele também é lido de forma a referir o real e, nesse momento, também é submetido a outras circunstâncias que o recriam, torcem, ampliam, ficcionalizam, num processo catártico (Pesavento, 2006). Barbosa (2007) sintetiza esse pensamento ao afirmar que:

É a partir de convenções culturais que classificamos os textos com pretensão à verdade e os textos ficcionais. Devemos considerar, portanto, que todo texto é estruturado de modo narrativo e, como tal, sujeito ao regime de interpretação que se aproxima das narrativas cotidianas com as quais estruturamos a nossa vida. (p. 20-21)

Assim, a história ou o jornalismo, na medida em que estão impregnados pela ação humana, pelos contextos, pelos resultados, pelas finalidades, não podem romper com a narrativa. Tanto o passado longínquo, quanto os acontecimentos cotidianos de uma contemporaneidade, ao serem narrados, estão, irremediavelmente no passado e não podem ser revividos, senão de forma discursiva. E ao terem contato com o leitor, esses discursos são novamente “protocolados” em uma tradição: as regras e os sentidos linguísticos, a cultura, o contexto, as experiências individuais.

Barbosa (2005) articula o jornalismo e a história, entendendo que essas narrativas, mesmo em suas diferenças, complementam-se. Os textos do jornalismo, em sua temporalidade, estão “encharcados de consciência do presente e, portanto, da consciência da universalidade refletida” (p. 53).

Nesse sentido, a autora compreende que uma das maiores contribuições que a teoria da história pode dar aos estudos de jornalismo é o uso da visão crítica, que seria capaz de transformar sua teoria em uma ponte para o entendimento dos problemas do presente, assim como a história o faz com os problemas do passado: “A mesma visão crítica, se aplicada aos estudos do jornalismo, pode transformar sua

<sup>3</sup> Referência às primeiras manifestações impressas ou manuscritas que, desde o século XVIII, na França, causavam comoção e disse-que-disse na vida urbana, manifestando uma noção de “opinião pública”, na visão da historiadora Arlette Farge (Morel, 2003:12).

teoria numa espécie de médium para lidar com os problemas do presente” (Barbosa, 2005: 55). Assim, história e jornalismo atuam num processo simbiótico em que, para entender o passado, desvela-se, através dos periódicos, o que era presente; e para orientar o presente, busca-se no passado o caminho traçado até “aqui”. História e jornalismo iluminam-se mutuamente.

Veyne (2008) vai ao encontro dessa perspectiva, ao defender que, se a história não tem um método, tem uma crítica: “O primeiro dever do historiador é estabelecer a verdade e o segundo é fazer compreender a intriga: a história tem uma crítica, mas não tem método, pois não há método para compreender” (p. 231).

O leitor-pesquisador que mergulha em objetos que tem o jornalismo e a história implicados também faz parte desse jogo das narrativas e das interpretações. Já mencionamos que os periódicos assumiram diferentes funções em diferentes linhas de pesquisa científica. Da mesma forma, os impressos servem para responder perguntas distintas, localizadas no tempo em que o pesquisador vive. Percebemos que há, então, um cruzamento de perspectivas temporais que devem ser consideradas pelo pesquisador: o *tempo histórico* em que o discurso foi produzido; o *tempo escoado* em que ocorreram os fatos que ele descreve (lembramos, os eventos não podem ser revividos); e o *tempo da leitura* do pesquisador, que abre a narrativa a todo um novo mundo de significados.

Barbosa (2004), ao indicar alguns caminhos para a escritura de uma história da imprensa, toma de Paul Ricoeur a noção de que o “passado tinha um futuro”, e acrescenta que “nós somos o futuro desse passado” (p. 7). Assim, não cabe ao pesquisador cobrar, do alto do seu conhecimento posterior, um certo comportamento de suas fontes. Ao contrário, a riqueza da contribuição da história para o jornalismo, como já foi dito, reside na visão crítica que ilumina o presente e não no movimento inverso, que usa o presente para julgar o passado.

Por fim, apresentamos uma interessante metáfora formulada por Veyne (2008), a qual envolve o jornalismo para falar da natureza do trabalho do historiador. A ela acrescentamos - por que não? - a essência da motivada curiosidade do pesquisador: “A alma do historiador é a do leitor de *fait-divers*; estes são sempre os mesmos e sempre interessantes porque o cão que é atropelado neste dia não é aquele que foi atropelado na véspera, e mais naturalmente porque hoje não é a véspera” (p. 17).

## REFERÊNCIAS

- Abbagnano, N. (1998) *Dicionário de Filosofia*, São Paulo: Martins Fontes.
- Barbosa, M. (2004) “Como Escrever uma História da Imprensa?” *Anais do II Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho*. Florianópolis, 2-10, disponível em <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/2o-encontro-2004-1>, consultado em 23/05/14.
- Barbosa, M. (2005) “O que a História Pode Legar aos Estudos de Jornalismo”, *Contracampo*, disponível em <http://www.uff.br/contracampo/index.php>, 51-62, consultado em 23/05/14.
- Barbosa, M. (2007) *História Cultural da Imprensa*, Rio de Janeiro: Mauad X.

- Barbosa, M. (2007) "Meios de Comunicação e História: Um Universo de Possíveis" in A. G. Ribeiro, & M. A. Ferreira, *Mídia e Memória: A Produção de Sentidos nos Meios de Comunicação*. Rio de Janeiro: Mauad X, pp.15-34.
- Beltrão, L. (1960) *Iniciação à Filosofia do Jornalismo*. Rio de Janeiro: Agir.
- Correia, J. C. (2005) *A Teoria da Comunicação de Alfred Schutz*. Lisboa: Horizonte.
- Hohlfeldt, A. (2004) "Objetividade: Categoria Jornalística Mitificada", *Revista Famecos*, 24: 31-40.
- Luca, T. (2005) "História De, Nos e Por Meio dos Periódicos" in Pinsky C. B., *Fontes Históricas*, São Paulo: Contexto, pp. 111-154.
- Melo, J. M. (1985) *A Opinião no Jornalismo Brasileiro*, Petrópolis: Vozes.
- Melo, J. M. (2006) *Teoria do Jornalismo: Identidades Brasileiras*, São Paulo: Paulus.
- Morel, M. (2012) "A imprensa periódica no século XIX". 10 de janeiro, disponível em <http://redememoria.bn.br/2012/01/a-imprensa-periodica-no-seculo-xix/>, consultado em 23/05/14.
- Morel, M., & Barros, M. M. (2003) *Palavra, Imagem e Poder: O Surgimento da Imprensa no Brasil do Século XIX*, Rio de Janeiro: DP&A.
- Neves, L. B., Morel, M., & Ferreira, T. B. (2006) *História e Imprensa: Representações Culturais e Práticas de Poder*, Rio de Janeiro: DP&A/Faperj.
- Pesavento, S. (2005). "Palavras para crer – imaginários de sentido que falam do passado". *Anais do II SEAD – Seminário de Estudos em Análise do Discurso*, Porto Alegre: UFRGS, 1-9, disponível em <http://www.ufrgs.br/analisedodiscurso/anaisdosead/sead2.html>, consultado em 23/05/14.
- Pesavento, S. (2008) "Fronteiras da história: uma leitura sensível do tempo" in Schüler F., Axt G., & Silva J. M., *Fronteiras do Pensamento: Retratos de um Mundo Complexo*, São Leopoldo: Unisinos, pp.179-190.
- Veyne, P. (2008) *Como se Escreve a História*, Lisboa: Edições 70.
- Wolf, M. (2006) *Teorias da Comunicação*, Lisboa: Editorial Presença.

## Conta-me mais! – O uso da narrativa na comunicação de ciência

### *Tell me more! – The use of storytelling in science communication*

LUÍS PINTO

valeriovalente78@gmail.com  
Universidade do Minho

#### **Resumo**

No atual quadro comunicativo da ciência, tem-se assistido a uma consciencialização dos produtores de conhecimento acerca dos benefícios da transposição de informação junto de um público tradicionalmente alheio às questões científicas. Este movimento não ocorre, porém, sem uma adequação dos conteúdos e das formas do discurso do conhecimento às expectativas da audiência que, não sendo especializada, está familiarizada com novos *media* e novas linguagens. A ciência aborda questões que ultrapassam o limiar do conhecimento comum e como tal necessita de utilizar estratégias mais criativas, como é o caso da narrativa. Esta, com as suas características próprias, permite incrementar o conhecimento e tornar o mundo entendível e simultaneamente potencia a transmissão de sensações e emoções importantes no processo cognitivo.

**Palavras-chave:** Comunicação de ciência; narrativa; linguagem; conhecimento

---

#### **Abstract**

In the present science communication context, we have been witnessing an awareness from knowledge producers about the benefits of information decoding before an audience that is traditionally unfamiliar with scientific matters. However, this does not occur without the suitability of both content and forms of speech regarding the expectations of the audience which, even though unskilled, is conversant with new media and new languages. Science addresses questions that exceed the threshold of common knowledge and as such needs to use more creative strategies, such as storytelling. With its features, storytelling favors knowledge improvement and makes the world understandable, simultaneously enhancing the transmission of sensations and emotions that are significant in the cognitive process.

**Keywords:** Science communication; storytelling; language; knowledge

---

Sem um público informado, os cientistas não só deixarão de ser suportados  
financeiramente como serão ativamente perseguidos  
Isaac Asimov

Até anos recentes, houve uma justificação para a comunicação de ciência que se prendia com a literacia científica e a necessidade de a melhorar. Desde a era do *Sputnick* que se discute se o público percebe o suficiente de ciência e assume-se que, se o público percebesse, seríamos cidadãos mais aptos e o mundo um lugar melhor. A comunicação de ciência beneficia a comunidade científica na medida em que a perpetuação do seu trabalho (e do financiamento) depende da impressão

que o público tem da ciência. Na área da economia, potencia o desenvolvimento tecnológico e a possibilidade de uma aquisição de produtos informada. Ao nível dos indivíduos, trata de fornecer conhecimentos sobre aquilo que o rodeia permitindo a capacidade de tomar decisões informadas. Ao nível intelectual e estético, nomeadamente entre as artes, permite conhecer novos dispositivos e técnicas. O grande desenvolvimento científico influencia também o desenvolvimento intelectual e moral em contraponto ao obscurantismo.

No entanto, a divulgação de ciência por parte dos *media* sempre foi encarada com alguma desconfiança por parte da comunidade científica, principalmente pelo receio de deturpação da informação rigorosa e sensacionalismo, sacrificando-se a descrição dos processos em prol da comunicação de resultados (Cascais, 2004). Burns, O'Connor e Stocklmayer (2003) definem desta forma a comunicação de ciência: “uso de aptidões, meios, atividades e diálogo para produzir uma ou mais respostas à ciência: consciencialização, gosto, interesse, formação de opiniões e compreensão. De uma forma ou de outra, a comunidade científica parece ainda comunicar com o público leigo de acordo com os mesmos cânones utilizados na comunicação entre pares. Está mais preocupada com o conteúdo que acha ser importante em vez de construir a sua comunicação de forma a envolver as pessoas (Pearson et al, 2010).

O modelo do défice cognitivo – dar mais ciência às pessoas - parece não funcionar (Gregory & Miller, 2001; Bucchi, 2004). Simplesmente comunicar mais ciência não tem o efeito desejado. Existem dois tipos de resposta: “Não me interessa” e “Quero saber mais”. Existe, para efeitos de dissuasão, o fator intimidante do jargão científico e os conceitos que agigantam o “monstro” do conhecimento científico. O modelo do défice acaba, portanto, por ser substituído pelo modelo interativo – o conhecimento é o resultado do contacto do indivíduo com a informação no momento em que a relaciona com a sua experiência (Carvalho & Cabecinhas, 2004)

Os comunicadores de ciência experimentados reconhecem o jargão e evitam-no, “puxando” os conceitos para o nível do leigo. O desafio da comunicação de ciência é estabelecer uma ponte entre esta e o público em geral. Assim sendo, é necessário traduzir a ciência de uma forma que permita ao leitor interessar-se e entusiasmar-se com a informação científica. A comunicação de ciência não é original quanto ao conteúdo mas sim na forma como apresenta a informação, é exatamente este o desafio (Negrete, 2003).

A formação e o conhecimentos dos indivíduos são, como na teoria da *tabula rasa* de John Locke (1693), o resultado da perceção, da experiência e sobretudo da educação. Na área educativa, a ciência é uma área que invoca uma vasta gama de respostas por parte do estudante, incluindo habitualmente o espanto, a apatia, o medo. Os educadores de ciência tentam dissipar os medos dos estudantes e combater essa apatia ao confiarem nos elementos da ciência que despertam espanto e excitação (Vanderlinen, 2007).

A noção de que existe uma fação de criadores de ciência e outra de consumidores passivos que está implícita na tradicional perspectiva da comunicação de



ciência é, como Gregory & Miller afirmam (1998), muito reducionista. Isso ignora a participação ativa do público enquanto consumidor de informação, das ideias e como isso afeta o processo de comunicação. Assiste-se, no entanto, a um esforço de aproximação ao público leigo – estudantes, público em geral- que acarreta novas dimensões de discurso, em que se inserem as narrativas.

No atual contexto de convergência de *media*, como assinalam Jenkins (2005) ou Lévy (2008), o público está em contacto permanente com diversas plataformas, novos estímulos sensoriais e conseqüentemente desenvolve novas e diferentes expectativas, assim como acuidade crítica em relação ao que lhe é proposto. Paralelamente desenvolve novos modos de olhar, receber e entender o mundo. A ciência, ao utilizar um discurso próprio, deve ser comunicada de acordo com o significado social que encerra, passando a fazer parte do quotidiano e da forma como a sociedade se apropria do conhecimento (Hartley, 2003).

Ramos (1994) e Bueno (2010), reportando-se à divulgação científica – para um público mais vasto- entendem que existe a necessidade de uma recodificação e transposição da linguagem científica para uma linguagem não especializada de forma a que as pessoas possam entender o mundo e assimilar os progressos científicos.

De acordo com Bruner (1991), organizamos a nossa experiência e a nossa memória em torno dos acontecimentos humanos na forma de narrativas. As construções narrativas, ao contrário daquelas formadas por procedimentos lógicos e científicos, já podem adquirir verosimilhança. “As construções narrativas são uma versão da realidade cuja aceitabilidade é governada apenas por convenção e por necessidade narrativa, não por verificação empírica e precisão lógica. Ironicamente, não temos qualquer obrigação de chamar as histórias de verdadeiras ou falsas” (1991: 1)

“A capacidade para nos expressarmos através de formas narrativas permite-nos não só reformular, reenquadrar e reconstruir determinados eventos, permite-nos aprender a partir das nossas experiências como indivíduos, o que pode gerar pontos de vista alternativos, sugerir possibilidades imaginativas e colocar questões estimulantes”(McDrury & Alterio, 2004: 38).

Gardner (1993) defende que todos temos a inteligência “linguística”, que nos faz gostar de ler, ouvir, escrever e contar histórias, o que nos faz compreender através de palavras escritas e faladas. Apesar de as pessoas usarem naturalmente a sua imaginação e serem atraídas para boas histórias, estas qualidades essenciais ao pensamento são exatamente as que estão ausentes do estudo da ciência e da educação de ciência. Por outro lado, a escrita expositiva, especialmente a dos livros, tende a estar esvaziada de interesse e tem em falta um compromisso humanístico (Klassen, 2008)

Num contexto em que o consumidor de informação deixa de ser um mero espectador ou recetáculo de informação, recordem-se as palavras de Bruner: “A revolução cognitiva nas ciências humanas trouxe a questão acerca de como a realidade é representada no ato do conhecimento (...) os psicólogos não só ficaram conscientes da possibilidade de a narrativa ser não somente uma forma de representar mas também de construir realidade” (1991: 5).

Acima de tudo, as abordagens narrativas no ensino e na aprendizagem fornecem as bases para simultaneamente aceder a mundos pragmáticos e compreender o conhecimento socialmente firmado (Gartner & Latham, 1996). Além disso, como sugerem Millar & Osborne (1998), as narrativas de ciência podem ser úteis para comunicar ideias, torná-las coerentes, memoráveis e significativas.

Os alunos de disciplinas científicas tendem a encarar estas informações como se tratasse de uma tarefa de memorização ao invés de desenvolverem um gosto pelas formas através das quais o conhecimento científico é construído. De facto, os estudantes têm ideias erradas sobre a natureza da ciência, ou o que é a ciência, como funciona, as suas fundações epistemológicas ou ontológicas, como os cientistas operam enquanto grupo social e como a própria sociedade influencia e reage aos progressos científicos (Clough, apud Vanderlinen, 2007). Quando chegam à faculdade, os alunos tiveram já contacto com múltiplas mensagens implícitas ou explícitas através da educação, interação com os *media* e do quotidiano da ciência, tendo gerado concepções erradas acerca da natureza desta. Por exemplo, os estudantes percecionam na ciência uma falta de criatividade ou imaginação (Vanderlinen, 2007), e que esta se trata de um corpo de conhecimento estático e puramente objetivo.

Bruner afirma que “em contraste com o nosso vasto conhecimento acerca do funcionamento da ciência e do raciocínio lógico, sabemos muito pouco, do ponto de vista formal, acerca de como criar boas histórias acerca de ciência” (apud Klassen, 2008: 1).

Apesar de os educadores sempre terem usado as narrativas para veicular informação, expressar pontos de vista, partilhar experiência e entretenimento, nos anos mais recentes o movimento reflexivo introduziu a noção de que carregamos dentro de nós capacidades de aprendizagem criativas. A narrativa é uma dessas capacidades e quando é utilizada de formas reflexivas, sérias e formalizadas, a aprendizagem significativa é possível (Alterio, 2004). As histórias podem ser faladas ou escritas e na sua representação empregar gestos, movimentos, expressões faciais e elementos prosódicos como a qualidade da voz, o tom, a variação, o ritmo. Outros recursos podem incluir bandas-sonoras, sons, imagens, hiperligações (Page, 2010).

Vários dos estudos sobre a utilização de narrativa na comunicação de ciência e transmissão de conhecimento têm sido realizados concretamente no campo da educação. No entanto, como refere Negrete (2003), as narrativas que incluem ciência são expressões culturais da história da ciência na nossa sociedade. Os manuais de ciência têm tido uma posição privilegiada em relação aos outros *media* na educação para a ciência mas de facto a ciência e tecnologia são representadas na rádio, televisão e imprensa, assim como na música e no cinema. Os educadores de ciência estão a começar a estabelecer uma fundamentação teórica e metodológica para a construção e uso de histórias no ensino da ciência (Klassen, 2008).

São também várias as questões têm preocupado os criadores de narrativas de ciência, nomeadamente o que é uma história, o que faz uma boa história de ciência ou em que é que esta difere das histórias de ficção convencionais e qual o seu grau

de eficácia. Penny Bailey, na resposta à questão “O que faz uma boa história de ciência?” responde:

“O aspeto humano da história, a personagem, a viagem pessoal do protagonista – porventura o cientista – e as pessoas que vão ser afetadas pela ciência. Quaisquer elementos inerentes de drama: obstáculos aparentemente intransponíveis, necessidades, escolhas difíceis, surpresa e reviravolta e um sentido de urgência. A novidade da história, a ingenuidade estonteante da própria ciência”. (Bailey, 2013).

O trabalho de Norris et al (2005) - que se debruça extensivamente sobre as questões da explanação no texto narrativo de ciência -descreve 8 elementos essenciais da narrativa, nomeadamente: **a) o testemunho dos acontecimentos-** que envolvem atores, num determinado local, são cronologicamente relacionados e que levam a alterações de estado; **b) narrador** – agente que conta a história (presente ou omissa), que determina a finalidade e sentido da história colocando os eventos numa sequência que forma um todo; **c) apetite narrativo-** desejo criado no leitor/ouvinte que se baseia numa gama de possibilidades que criam antecipação e suspense; **d) tempo decorrido-** os acontecimentos desenrolam-se numa linha temporal, o narrador controla o tempo da narrativa; **e) estrutura-** a narrativa começa habitualmente com desequilíbrios, introduz complicações e termina com sucesso ou fracasso; **f) ação-** atores provocam e experienciam eventos e são responsáveis pelas suas ações, **g) finalidade,** propósito- ajudar a entender o mundo natural e o lugar do ser humano neste, ajudar a imaginar e sentir a experiência de outros, **h) o papel do leitor/ouvinte-** o recetor deve interpretar o texto como uma narrativa de forma a abordá-la com expectativas apropriadas e antecipações. As histórias de ciência diferem, segundo os autores, quanto ao papel do leitor/ouvinte e quanto ao propósito. O propósito central das histórias de ciência é reduzir a distância entre o público leigo e a ciência. Contudo, não é fácil atingir o potencial explanatório existente nas histórias literárias. As histórias científicas podem abrir portas e tentam tornar os conceitos mais memoráveis, ao mesmo tempo que ajudam a fazer luz sobre determinado assunto. Outra das finalidades das histórias de ciência é levantar questões ou deixar ao leitor/ouvinte informação para questionar e resolver mais tarde. Esta informação não surge a partir da própria história, mas a partir dos conceitos nela presentes (Norris et al, 2005).

Ainda segundo Norris et al (2005), existe um paralelismo entre a crónica e a escrita científica, na medida em que o cientista descreve várias etapas de um processo- e.g. “adotámos”, “inserimos”, “designámos”, “preparámos”, “examinámos”, “observámos”, “concluímos”, etc.

Robert Kanigel, na conferência sobre narrativa na ciência promovida pelo MIT em 2009, afirmava:

“As histórias prestam-se à comunicação de ciência porque dão um enquadramento, um contexto, uma referência, permitem contar e explicar a ciência num contexto mais humano. Por exemplo, em ciência temos uma “corrida” por algo – por uma descoberta, um novo medicamento, a busca por couro artificial. Temos o conflito científico entre cientistas. Numa escala maior, temos cientistas

a tentar entender o Cosmos, a tentar descobrir a cura para uma doença. Neste sentido, a ciência é talhada para contar histórias. Assim, podemos começar não por questionar em que é que as histórias científicas são diferentes das outras, mas quão semelhantes são em relação às histórias sobre desporto ou política, ou algo que se possa imaginar (...). Uma história é uma “arca” narrativa. Basicamente, um “canhão” que nos projeta através do texto, porque o leitor quer saber o que acontece a seguir, Isto acarreta uma linearidade inerente.” (Kanigel, 2009)

Um dos elementos centrais na narrativa de ciência é a explicação. O fator explanatório dos textos científicos atribui, desenvolve e expande o significado, oferece uma justificação. Tem a intenção de tornar algo claro, compreensível e inteligível. Sendo este um dos fatores mais sensíveis quanto à utilização de narrativa como estratégia de comunicação de ciência, é importante referir as características das funções explicativas do texto científico, a explicação pragmática responde às questões “porquê”, que são colocadas num contexto, o que permite determinar um contraste apropriado de classes e estabelecer questões de relevância (Norris et al, 2005).

Como ferramenta culturalmente situada, colaborativa e reflexiva, defende Alterio (2004), a narrativa permite integrar sentimento e pensamento, o subjetivo e o objetivo nos julgamentos que fazemos do mundo. Utilizar a narrativa de forma reflexiva consiste em processos individuais que envolvem um orador e um ouvinte e que têm o potencial de explorar experiências em profundidade. Paralelamente, as atividades colaborativas fornecem mais amplitude através de múltiplas perspetivas.

Mencionando um momento da sua vida académica em que teve necessidade de explicar aos seus alunos a teoria Darwinista da evolução, Negrete (2003) dá conta de que apenas a ficção nos dá a possibilidade de criar estes mundos hipotéticos em que podemos ilustrar a evolução (e talvez outras ideias complexas) em poucos minutos em vez de milhares de anos. Isto acontece, indica, porque a ficção não tem restrições: a ocorrência de processos pode ser condensada ou ampliada conforme a necessidade do escritor. Neste sentido, um conto pode ser entendido como um modelo que nos permite estimular processos complexos e fazê-los funcionar numa determinada situação numa escala de tempo determinada.

A aprendizagem, que de acordo com a Psicologia cognitiva trata da aquisição de novas informações e da integração destas em conhecimentos pré-existentes, ocorre essencialmente num processo de reorganização de informação retida na memória. Esta é convocada no momento de inferência de significado, ou reificação (Cucatto, 2005). O processo de reificação está ancorado em dois outros conceitos: contexto e memória. Nesta operação de carácter linguístico-cognitivo faz-se uma discriminação e tipificação dos conceitos com base na similaridade e conhecimentos prévios retidos na memória (Scherer, 2009). O significado do material a ser aprendido está dependente deste conhecimento prévio (Pinto, 2001; Gardner, 1993).

“Ao olhar uma fotografia da câmara de Wilson, o estudante vê linhas interrompidas e confusas; o físico um registo de eventos subnucleares que lhe são familiares. Somente após várias transformações de visão é que o estudante se torna um habitante do mundo do cientista, vendo o que o cientista vê e respondendo como o cientista responde (Khun, 2006: 148).

A busca de informação através da narrativa permite aos alunos aceder aos conhecimentos tácitos da sua experiência ao mesmo tempo que aprendem entre si neste processo. As narrativas, ao apoiarem-se fortemente na comunicação e nas relações, podem facilitar conexões entre as pessoas e criar uma noção de história partilhada (Lindesmith & McWeeny, 1994). A narrativa tem a capacidade de apoiar e fortalecer a relação entre a criação do novo conhecimento e a aprendizagem a partir dos outros. Adicionalmente, a partilha e o processamento reflexivo de histórias fornece aos estudantes a oportunidade de desenvolver relações autênticas com os seus pares (Alterio, 2004).

Na prática, os cientistas têm tendência para valorizar mais o domínio cognitivo, enfatizando factos, processos e resultados. No entanto, a boa narrativa não trata apenas da apresentação de factos e informação. O envolvimento depende da qualidade da comunicação assim como da sequência lógica da história. De acordo com Sternberg (2003), na psicologia cognitiva existem dois tipos de memória: a explícita e a implícita. Enquanto a memória explícita implica uma recolção consciente, na memória implícita a performance é auxiliada por experiências anteriores que não recolhemos consciente ou propositadamente. A familiaridade que temos com estruturas narrativas e com os seus elementos facilitam a perceção e a retenção de informação.

Na aceção lógico-matemática da comunicação, dá-se a transmissão de um ponto para outro. Como afirma Moran (1994), uma “segunda inteligência” ajuda-nos a estruturar, organizar, hierarquizar e sintetizar todas as coisas e encontrar ordem no caos. A comunicação de ciência deve usar uma série de ferramentas para envolver as pessoas com participantes ativas na comunicação (Pearson et al, 2010). A análise da eficácia da comunicação de ciência tem sido feito com base em testes de conhecimento fatural e compreensão tendo em conta a informação memorizada (Negrete & Lartigue, 2010).

“Falamos de conhecimento toda vez que observamos um comportamento efetivo (ou adequado) num contexto assinalado. Ou seja, num domínio que definimos com uma pergunta (explícita ou implícita) que formulamos como observadores” (Maturana & Varela, 2002: 195)

Existem histórias espontâneas, em que é partilhado algo que ocorre de forma significativa, engraçada ou frustrante, em que o orador tem necessidade de partilhar a sua experiência. Existem também histórias pré-determinadas, sobre as quais o orador já pensou de alguma forma, talvez tenha escrito acerca dela e publicações ou partilhando fragmentos com a família e os amigos. Estas histórias permanecem na mente dos oradores porque não estão resolvidas, continuam a intrigar ou a oferecer dificuldades (Alterio, 2004). É importante identificar os elementos imprescindíveis da história, o estilo de abordagem e o público-alvo. Uma boa história tem um clímax – um ponto de viragem- e é capaz de despertar emoções, é apelativa ao nível dos sentidos.

Pearson et al (2010) identificaram alguns elementos estratégicos que potenciam o envolvimento do leitor/ouvinte nas histórias de ciência: **a) emoções** - O nosso

estado de espírito emocional, os sentimentos de bem-estar e o conforto geral, bem como a satisfação em compreender nova informação e ideias são extremamente importantes, já que potenciam o envolvimento e a aprendizagem de nova informação. Na prática, os cientistas têm tendência para valorizar mais o domínio cognitivo, enfatizando factos, processos e resultados. No entanto, a boa narrativa não trata apenas da apresentação de factos e informação. O envolvimento depende da qualidade da comunicação assim como da sequência lógica da história; **b) conhecimento prévio** (experiência e familiaridade) – um elemento-chave para construir compreensão através de uma boa história de ciência é focar assuntos já conhecidos; **c) interesse e motivação** – mostrar porque é que algo importante e centrar a atenção na história através de interesse e motivação genuínos; **d) identificação** – frases inclusivas, exemplos pessoais da vida real comuns à audiência; **e) metáforas e analogias**- permitem às pessoas pensar dentro de um quadro que lhes é familiar e que facilita o pensamento sobre algo novo, que pode ser invisível ou abstrato. As analogias são mais concretas e tornam-se entendíveis através da comparação com objetos ou experiências mais reconhecíveis e quotidianas; **g) surpresa e fatores contra-intuitivos**- recursos muito fortes para captar a atenção e estimular a imaginação do público, constituem um estímulo para a curiosidade e motivam a descobrir mais informação; **h) design de apresentação** – técnicas de alto impacto (e.g. técnicas teatrais, animações, gráficos, simulações), que permitam imaginar processos complexos e propiciar a formação de ideias, interesse e compreensão.

Ainda quanto ao envolvimento e no que diz respeito à emoção na mensagem narrativa de ciência, Damásio (1995) defende que esta funciona quando as imagens (mentais) processadas no cérebro colocam em ação uma série de regiões facilitadoras de emoções. Essas imagens podem ser simultâneas (no momento em que estamos expostos ao estímulo) ou evocadas (num momento posterior). É como se certos estímulos possuíssem a chave correta para abrir determinada fechadura. No caso, funciona como auxiliar da memorização e retenção da informação- veja-se a utilização de imagens e textos com uma componente dramática muito acentuada no discurso sobre ambiente, alterações climáticas, poluição, saúde, por exemplo. O papel das emoções na motivação para os temas científicos é frequentemente reconhecido (Barbalet,2004). Os significados definidos pessoal e culturalmente estão intimamente ligados às emoções e por sua vez à linguagem, cognição e cultura (Planalp,1999). Robert Mckee, argumentista, afirma: “Uma forma de convencer as pessoas é juntar uma ideia e uma emoção. A melhor forma de o fazer é contando uma boa história. Numa história não só se tece muita informação no ato de contar mas também desperta as emoções e magia no ouvinte.”

Tem sido, tradição tratar o pensamento unicamente como instrumento da razão, como refere Bruner (1987). Como se verifica, a perceção dos assuntos científicos está dependente deste envolvimento que pode ser potenciado pela utilização de técnicas narrativas, extremamente válidas num contexto em que é necessário, de fato, explorar vias criativas para reduzir o “fosso” entre a comunidade científica e o

público não especializado. Se a forma como percebemos o mundo está dependente de fatores de significação, torna-se necessário encontrar métodos alternativos ao lógico-indutivo. Esta racionalidade que coloca hipóteses, relata evidências e sistematicamente infere conclusões poderia estar também associada a formas representacionais que conduzissem à cognição através da narrativa.

## REFERÊNCIAS

- Alterio, M. & McDrury, J. (2004) *Learning through storytelling in higher education: using reflection and experience to Improve learning*, Londres: Kogan Page.
- Alterio, M. (2004) *Using storytelling to enhance student learning*, disponível em [http://www.new1.heacademy.ac.uk/assets/documents/resources/database/id471\\_using\\_storytelling\\_to\\_enhance\\_learning.pdf](http://www.new1.heacademy.ac.uk/assets/documents/resources/database/id471_using_storytelling_to_enhance_learning.pdf), consultado em 02/06/14.
- Bailey, P. (2013). *Penny Bailey on science writing: 'You need to know how to tell a good story'*, The Guardian, 27 de março de 2013, disponível em <http://www.theguardian.com/science/2013/mar/27/penny-bailey-science-writing-welcome>, consultado em 29/05/14.
- Barbalet, J. (2004) *Consciousness, emotion and science*, disponível em [http://www.jackbarbalet.com/uploads/consciousness\\_emotion\\_and\\_science.pdf](http://www.jackbarbalet.com/uploads/consciousness_emotion_and_science.pdf), consultado em 03/06/14.
- Bruner, J. (1987) *Life as narrative*, disponível em [http://ewasteschools.pbworks.com/f/Bruner\\_J\\_LifeAsNarrative.pdf](http://ewasteschools.pbworks.com/f/Bruner_J_LifeAsNarrative.pdf), consultado em 03/06/14,
- Bruner, J. (1991) *A construção narrativa da realidade*, disponível em [https://www.academia.edu/4598706/BRUNER\\_Jerome.\\_A\\_construcao\\_narrativa\\_da\\_realidade](https://www.academia.edu/4598706/BRUNER_Jerome._A_construcao_narrativa_da_realidade), consultado em 16/05/14.
- Bucchi, M. (2004) *Science in society*, Nova Iorque: Routledge
- Bueno, W. (2010) *Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais*, disponível em <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/>, consultado em 21/05/14.
- Burns, T., O'Connor, D., Stocklmayer, S. (2003) "Science communication: a contemporary definition", *Public Understanding of Science*, 12: 183–202, disponível em <http://pus.sagepub.com/cgi/content/refs/12/2/183>, consultado em 28/05/14.
- Carvalho, A. & Cabecinhas, R. (2004) "Comunicação da ciência: perspectivas e desafios", *Comunicação e Sociedade*, 6: 5-10.
- Cascais, F. (2004) "A retórica dos resultados na comunicação de ciência", *Comunicação e Sociedade*, 6:135-150.
- Castells, M. (2000) *A sociedade em rede*, São Paulo: Paz e Terra.
- Cucatto, M. (2009) "La operación lingüístico-cognitiva de la reificación: claves para un estudio psicolingüístico de los problemas de escritura en textos académicos", in Costa, J. & Pereira, V. (eds.) (2009) *Linguagem e Cognição: Relações interdisciplinares*, Porto Alegre: EDIPUCRS, pp. 252-274
- Damásio, A. (1995) *O Erro de Descartes*, Lisboa: Publicações Europa América

- Edwards, D. (1997) *Cognitivism and Cognition*, disponível em <http://dx.doi.org/10.4135/9781446221785.n2>, consultado em 12/05/14.
- Gardner, H. (1993) *Frames of mind: the theory of multiple Intelligences*, Nova Iorque: BasicBooks
- Gregory, J. & Miller, S. (1998) *Science in Public: Communication, culture and credibility*, Nova Iorque: Plenum Press
- Hartley, J. (2003) *Communication, Cultural and Media Studies*, Londres: Routledge
- Jenkins, H. (2005) *Welcome to convergence culture*, disponível em <http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/Jenkins-ConvergenceCulture-Intro.pdf>, consultado em 26/05/14.
- Khun, T. (2006) *A estrutura das revoluções científicas*, São Paulo: Editora Perspectiva.
- Klassen, S. (2008) *The construction and analysis of a science story: a proposed methodology*, disponível em <http://science-stories.org/stories/Klassen-2007-Calgary.pdf>, consultado em 24/05/14.
- Lévy, P. (2008) *La mutation inachevée de la sphère publique*, disponível em <http://www.ieml.org/spip.php?article149>, consultado em 14/05/2014.
- Lindesmith, K. & McWeeny, M. (1994) *The power of storytelling*, disponível em <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8046058>, consultado em 03/06/14.
- Locke, J. (1693) *Some thoughts Concerning Education*, disponível em [http://en.wikisource.org/wiki/Some\\_Thoughts\\_Concerning\\_Education](http://en.wikisource.org/wiki/Some_Thoughts_Concerning_Education), consultado em 01/06/14.
- Maturana, R. & Varela, F. (2002) *A árvore do conhecimento*, São Paulo: Editora Palas Athena.
- Millar, R. & Osborne, J. (1998) *Beyond 2000: Science Education for the Future*, disponível em <http://stem.org.uk/rx8sk>, consultado em 22/05/14.
- Moran, J. (1994) *Influência dos meios de comunicação no conhecimento*, disponível em <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/viewFile/1186/829>, consultado em 13/05/14.
- Negrete, A. & Lartigue, C. (2010) *The science of telling stories: Evaluating science communication via narratives (RIRC method)*, disponível em [http://www.academicjournals.org/article/article1380097133\\_Negrete%20and%20Lartigue.pdf](http://www.academicjournals.org/article/article1380097133_Negrete%20and%20Lartigue.pdf), consultado em 18/05/14.
- Negrete, A. (2003) *Fact via fiction*, disponível em <http://www.pantaneto.co.uk/issue12/negrete.htm>, consultado em 22/05/14.
- Norris, S., Guilbert, S., Smith, M., Hakimelahi, S., Phillips, L. (2005) *A theoretical framework for explanation in science*, disponível em [http://www.researchgate.net/publication/227606884\\_A\\_theoretical\\_framework\\_for\\_narrative\\_explanation\\_in\\_science](http://www.researchgate.net/publication/227606884_A_theoretical_framework_for_narrative_explanation_in_science), consultado em 22/05/14.
- Page, R. (2010) "Introduction", in Page, R. (ed.) (2010) *New perspectives on narrative and multimodality*, Londres: Routledge, pp.1-13
- Pearson, D., Barriault, C., Cochrane, L. (2010). *A view from the exhibit floor...Science storytelling*, disponível em <http://journals.sfu.ca/hypot/index.php/main/article/viewFile/187/HJ-187%20Besh>, consultado em 22/05/14.
- Pinker, S. (2009) "Afiml, como funciona a mente?", in Costa, J. & Pereira, V. (eds.) (2009) *Linguagem e cognição: Relações interdisciplinares*, Porto Alegre: EDIPUCRS, pp. 11-47



- Pinto, A. (2001) “Memória, Cognição e Educação: Implicações mútuas”, in Detry, B & Simas, F. (eds.) (2001) *Educação, cognição e desenvolvimento: Textos de psicologia educacional para a formação de professores*, Lisboa: Edinova, pp. 17-54.
- Planalp, S. (1999) *Communicating Emotion: Social, Moral and Cultural Processes*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ramos, M. (1994) *Modelos de comunicação e divulgação científicas-uma revisão de perspectivas*, disponível em <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/viewFile/1152/798>, consultado em 22/05/14.
- Mckee, R. (2003) Entrevista com Robert McKee - *Storytelling that moves people*, in Harvard Business Review, junho de 2003, disponível em <http://web.mit.edu/tibbetts/Public/Storytelling%20That%20Moves%20People.pdf>, consultado em 27/05/14.
- Scherer, L. (2009) “Como os hemisférios cerebrais processam o discurso: evidências de estudos comportamentais e de neuroimagem”, in Costa, J. & Pereira, V. (eds.) (2009) *Linguagem e cognição: Relações interdisciplinares*, Porto Alegre: EDIPUCRS, pp. 77-102
- Sternberg, R. (2003) *Cognitive Psychology*, Belmont: Thomson/Wadsworth.
- Vanderlinen, D. (2007) *Teaching the content and context of science: The effect of using historical narratives to teach the nature of science and science content in an undergraduate introductory geology course*, disponível em <http://www.storybehindthescience.org/pdf/2007-Vanderlin-den-Dissertation.pdf>, consultado em 18/05/14.

## “Mistérios da Encantada”: simbologias da água em um roteiro de game

### *“Mysteries of the Enchanted”: symbolologies of water on a script game*

ALINE REBOUÇAS AZEVEDO SOARES<sup>1</sup> & CARMEN LUISA CHAVES CAVALCANTE<sup>2</sup>

reboucas24@gmail.com  
Universidade de Fortaleza

#### **Resumo**

O presente trabalho é parte das pesquisas desenvolvidas pelo MUVIC<sup>3</sup> - Museu Virtual do Índio Cearense. Propõe uma análise da narrativa elaborada para o roteiro de game<sup>4</sup> “Mistérios da Encantada”<sup>5</sup>, criada a partir de três mitos da comunidade indígena cearense jenipapo-kanindé. Enfatiza a concepção do enredo do game e as representações simbólicas identificadas nos mitos escolhidos acerca da água e de elementos a ela diretamente relacionados. Como referencial teórico, vale ressaltar os estudos de obras de Eliade (1993), Propp (1997), Mielietinski (1987), Bachelard (1997), e Campbell (1992).

**Palavras-chave:** Mitos indígenas; narrativas míticas; roteiro de game, simbolismo

---

#### **Abstract**

This work is part of research developed by MUVIC - Virtual Museum of the Cearense Indian. Proposes an analysis of the elaborate narrative script for the game of “Mysteries of Encantada”, created based on three myths of the indigenous community known as jenipapo-Kanindé. Emphasizes the conception of the game’s plot and symbolic representations identified in selected myths about water and elements directly related to it. The theoretical studies is noteworthy works of Eliade (1993), Propp (1997), Mielietinski (1987), Bachelard (1997), and Campbell (1992).

**Keywords:** Indian myths; mythic narratives; game script; symbolism

---

<sup>1</sup> Universidade de Fortaleza – Aluna bolsista PBIC/Funcap.

<sup>2</sup> Universidade de Fortaleza – Professora Doutora /CCG.

<sup>3</sup> O MUVIC é um grupo de pesquisa cadastrado na Unifor, em vigor desde 2008, idealizado e coordenado pela Prof. Dra. Carmen Luisa Chaves Cavalcante. Constitui-se num portal que agrega trabalhos acadêmicos referentes a culturas indígenas cearenses e temáticas afins. Busca também fomentar discussões sobre a diversidade cultural em escolas públicas e privadas do Ensino Fundamental e Médio do Ceará. <www.muvic.com.br>.

<sup>4</sup> Neste trabalho, o termo “game” é utilizado para designar software de entretenimento compatível com suportes e mídias diversos: computadores domésticos, dispositivos móveis ou equipamentos produzidos especificamente para a finalidade do jogo, que são acoplados no aparelho televisor – tais como Playstation e Xbox.

<sup>5</sup> Vencedor da XX Exposição de Pesquisa Experimental em Comunicação – Premio Expocom 2013, na categoria produção interdisciplinar – roteiro de game, fases regional e nacional.

## INTRODUÇÃO

As narrativas míticas dos indígenas cearenses, por conta do processo de hibridismo religioso ocorrido no contato com culturas não nativas, como a do colonizador português, poderiam compor o quadro de “degradação do mito”, processo responsável pela transformação do mito em lenda, romance, superstições, hábitos e pensamentos nostálgicos (Eliade, 1993). O conto maravilhoso como resultado de um processo de distorção do mito, ocasionado por mudanças político-sociais de uma comunidade, constituiria uma forma de degradação do mito<sup>6</sup> (Propp, 1997).

Mielietinski (1987) afirma que enquanto o mito se constitui de uma narrativa feita de deuses e heróis dotados de poderes sobre-humanos em um mundo comum, o conto maravilhoso narra as aventuras de heróis comuns num mundo mágico. O autor destaca alguns aspectos do processo que fariam o mito tornar-se conto maravilhoso, pontuando diferenças entre os dois tipos de narrativa:

(...) Na medida em que o movimento vai do mito ao conto maravilhoso, restringe-se a ‘amplitude’, o interesse se transfere para o destino pessoal do herói. No conto maravilhoso, os objetos a serem adquiridos e os fins a serem atingidos não são os elementos da natureza e da cultura, mas a alimentação, a mulher, os objetos mágicos, etc; que constituem o bem-estar do herói; ao invés do surgimento primordial, temos aqui a redistribuição de certos bens obtidos pelo herói para si ou para a sua comunidade restrita (...) (Mielietinski, 1987: 312).

Brandão (1986) faz referência a Eliade quando desenvolve um conceito de mito, posicionando-o enquanto narrativa mágica e exemplar ocorrida no princípio dos tempos, norteando condutas e revelando a origem de uma realidade a partir de uma hierofania<sup>7</sup>. O autor ressalta ainda a participação de entes sobrenaturais no forjar desta realidade.

Entendemos as narrativas míticas dos jenipapo-kanindé como mitos porque elas, mesmo próximas do conto maravilhoso, não se encontram totalmente dessacralizadas. Também não identificamos completa descrença na sua autenticidade ou invenção consciente (Mielietinski, 1987), pois parte significativa destes indígenas acredita nelas. Nesse sentido, é provável que estejam transitando entre mito e conto maravilhoso.

Mielietinski (1987:77) também aborda a “jornada do herói”, estrutura de narrativa mítica desenvolvida por Campbell: “(...) uma história universalizadora do herói sob a forma de cadeia indivisa de acontecimentos, começando pela saída de casa, passando pela obtenção de ajuda sobrenatural, pelos testes de iniciação, pela obtenção de ajuda mágica e terminando com o retorno”.

Os mitos jenipapo-kanindé apresentam semelhanças com as estruturas do conto maravilhoso e da jornada do herói. O contato com outras culturas a partir do período colonial (século XVI) propiciou intenso sincretismo cultural e religioso nas

<sup>6</sup> Identificamos semelhanças entre o processo de degradação do mito abordado por Eliade e o conceito de conto maravilhoso de Propp. Acreditamos que elas merecem estudo mais aprofundado posteriormente.

<sup>7</sup> Manifestação do sagrado.

comunidades indígenas do litoral cearense. Isto, somado a sucessivos conflitos envolvendo disputas de território, teria ocasionado mudanças nos modos de vida indígenas e certa assimilação do modo capitalista de pensar e de garantir subsistência.

Tais mudanças, seguindo o pensamento de Propp (1997), lentamente iriam refletir-se nos mitos indígenas por meio de supressões ou alterações nas funções dos conteúdos das narrativas, podendo haver inclusão de elementos "não nativos", por vezes mais recentes do que o próprio mito. No caso dos jenipapo-kanindé, encontramos elementos "não nativos" tardios e remotos, do período Colonial: castelos dourados, igrejas, postes de luz, missionários, dentre outros. A Lagoa Encantada ganha destaque nesses mitos, provavelmente por sua importância para a subsistência (pesca e agricultura familiar). Propp (1997), inclusive, discorre sobre a relação entre elementos do conto maravilhoso e sua importância (arcaica ou atual) na vida econômica e social de uma comunidade.

## **1. A CONCEPÇÃO DE "MISTÉRIOS DA ENCANTADA"**

### *1.1. OS MITOS JENIPAPO-KANINDÉ NORTEADORES DO ENREDO*

"Mistérios da Encantada" foi concebido com base em: levantamento bibliográfico e pesquisa documental sobre aspectos culturais dos games; mitos; infância e jogos simbólicos e processos de elaboração de roteiros de games. Houve também uma visita à comunidade em novembro de 2012. Para a elaboração do enredo, foram selecionadas três das muitas narrativas registradas por Sousa (2001) em depoimentos dos jenipapo-kanindé da Lagoa Encantada (Aquiraz-CE).

"O encantamento da lagoa" é uma narrativa mítica sobre o líder de um grupo de missionários que aprisionou cobras letais no fundo da lagoa dos jenipapo-kanindé com uma oração, viabilizando aos índios a pesca e fazer outros usos da água. A comunidade conta até hoje que a lagoa sofreu um encanto, daí o nome "Lagoa Encantada".

"A cobra dos olhos de fogo" não apresenta elementos suficientes para enquadrá-la como narrativa mítica a partir do trabalho de Sousa (2001). Aparentemente, seria personagem/fragmento de um mito: uma cobra com olhos fogo é vista à noite, nadando na lagoa. É, portanto, assunto passível de posterior investigação.

"A viagem do índio com a Mãe D'Água" conta como um índio acidentalmente arpoou o pai da Mãe D'Água, pensando ser um peixe. Ela emerge na superfície da lagoa e leva o índio até seu reino, submerso, para que lhe tire o arpão que ficou preso nas costas.

Foi possível identificar no mito "A viagem do índio com a Mãe D'Água" elementos que claramente nos remetem à jornada do herói: um personagem em seu contexto rotineiro acidentalmente encontra o sobrenatural por de uma aparição que lhe convoca a regenerar um ato que, mesmo cometido com inocência, acarretou sérias consequências – o Peixe-Rei foi gravemente ferido. Para redimir seu erro, o índio realiza uma travessia e conhece um novo mundo.

A adaptação dessas três histórias na constituição do enredo da narrativa propõe uma jornada: o jogador será levado ao reino submerso e mágico da Mãe D'Água; passará por aventuras e obstáculos para chegar ao abismo-prisão das cobras dos olhos de fogo e roubar-lhes o cristal de fogo para impedir que elas fujam da prisão.

O game tem início depois que o índio retira o arpão do Peixe-Rei, o qual lhe incumbirá da missão. O jogador precisa vencer cinco níveis que compõem o caminho a ser percorrido até o abismo-prisão das cobras de olhos de fogo, partindo do pomar encantado do reino submerso.

### 1.2. A JORNADA DO JOGADOR: FLUXO DO GAME

"Mistérios da Encantada" é um roteiro de game infantil cuja faixa etária do público-alvo se dá entre sete e nove anos. Segundo a classificação de Fullerton, Swain e Hoffman (2004) *apud* Sato e Cardoso (2008:05) para gêneros de games, enquadra-se no gênero de aventura: "(...) enfatizam a exploração do mundo, a coleta de itens e as soluções de enigmas e quebra-cabeças e podem combinar elementos de ação. Estes jogos concentram-se no personagem (...)".

Foi utilizado como referencial de elaboração o modelo intitulado "Documento de Design de Game" (do inglês, GDD – *Game Design Document*), considerado por Schuyttema (2008) uma "planta baixa" do game que permite a discussão de seus elementos e dinâmicas com a equipe de desenvolvimento. O GDD propõe viabilizar maior diálogo sobre alternativas que melhor correspondam à proposta do jogo.

Os níveis de "Mistérios da Encantada" apresentam oportunidades de fortalecimento e preparação ao maior desafio do jogador: entrar no abismo-prisão das cobras de olhos de fogo e roubar-lhes o cristal de fogo. Segue uma síntese dos níveis:

1º nível – para cicatrizar possíveis ferimentos, ele irá colher folhas douradas curativas do cajueiro encantado, que estão caindo entre folhas comuns e cajus. Após a conclusão deste nível, surge o "Sr. Caramujo", guia que terá função de "tutorial".

2º nível – pegar quinze conchas luminosas, pois o caminho escurecerá à medida que se aproximarem do abismo. O jogador irá combinar no painel de puzzles três ou mais conchas da mesma cor. Cada combinação forma uma concha luminosa.

3º nível – (*side quest*) O jogador irá optar por ajudar uma tartaruguinha perdida a encontrar suas irmãs, desviando-se bastante do caminho, ou seguir adiante. É um teste de caráter, portanto, se aceitá-lo, ganhará um bônus.

4º nível – encontrar o único objeto capaz de quebrar o invólucro que protege o cristal de fogo: um antigo maracá<sup>8</sup> forjado de conchas que está escondido no meio de uma trilha repleta de anêmonas cujo toque o fará perder pontos de vida.

5º nível – inicia na entrada do abismo/prisão. As cobras estão dormindo, dispostas em forma de labirinto. O cristal de fogo está ao centro. O jogador precisa atravessar este labirinto sem tocar nas cobras ou será envenenado. Por fim, irá enfrentar a cobra-mestre para obter o cristal.

<sup>8</sup> Chocalho indígena utilizado em rituais dos mais diversos tipos, desde cerimônias de casamento à preparação espiritual para uma guerra. O som do maracá costuma marcar o ritmo do canto e da dança dos índios.

## 2. MISTÉRIOS DE UMA NARRATIVA IMERSA EM ÁGUAS ENCANTADAS

Importante meio de subsistência aos jenipapo-kanindé, a Lagoa Encantada assume características míticas na fala dos representantes desta comunidade e é o denominador comum dos três mitos escolhidos para embasar a concepção do roteiro de "Mistérios da Encantada". Esta importância não só no cotidiano da etnia, mas também em seu imaginário nos levou a evidenciar a simbologia norteadora da água neste trabalho e a forma como os demais elementos aqui explorados dialogam com ela.

O mito "O encantamento da lagoa" pode ser considerado do tipo cosmogônico, também conhecido como mito de origem. É por sobre este mito que as demais narrativas dos jenipapo-kanindé se desdobram. Este tipo específico de mito conta o princípio do mundo e a descendência das espécies (Eliade, 1993).

É significativo e procedente este mito cosmogônico ter na água seu mais importante elemento. Segundo Eliade (1993), a água representa o princípio do universo. Por ser princípio, é espaço de nascimentos, de fertilidade. Mas por ser dual, representa também a morte. Submergir e emergir das águas implica, portanto, em morte e renascimento.

A imersão equivale, no plano humano, à morte (...), as águas possuem essa virtude de purificação, de regeneração e de renascimento, porque o que é mergulhado nela 'morre' e, erguendo-se das águas, é semelhante a uma criança sem pecados e sem 'história', capaz de receber uma vida 'limpa' (Eliade, 1993: 158).

O mito "A viagem do índio com a Mãe D'água" constitui a base da narrativa de "Mistérios da Encantada" porque nele os elementos importantes da jornada do herói se apresentam claramente: o índio jenipapo-kanindé aceita a incumbência de regenerar o erro cometido e submerge com a entidade, a fim de retirar o arpão que atravessou o Peixe-Rei. Ao submergir e conhecer um mundo encantado, ele "morre" para a realidade que conhecia, entra em contato com outra realidade – conhecimento antes inatingível – para depois emergir/renascer transformado. Este processo de imersão e emersão seria uma metáfora para a "maturação do eu em direção à sua reconciliação cósmica, é dizer, em direção à individuação ou realização educativa" (Velazquez *et al*, 2013: 04).

### 2.1 MÃE D'ÁGUA: GUARDIÃ E ARAUTO DA HISTÓRIA

O mito "A viagem do índio com a Mãe D'água" traz no nome uma personagem de participação significativa. Mediadora de dois mundos, ela transita por entre águas e seus limites com a terra. É retratada pelos jenipapo-kanindé como uma entidade dual em relação aos homens: agride ou protege, de acordo como se relacionam com a Lagoa Encantada.

A Mãe D'água (...) pode beneficiar ou prejudicar o índio pescador. (...) é vista maltratando com arranhões um índio que tentava soltar sua rede no fundo da lagoa. A atitude da bela moça é compreendida como um socorro aos peixes e um ataque

aos seus predadores: os índios. Em outro momento, os jenipapo-kanindé pedem em oração à Mãe D'água que a pescaria seja produtiva (...) (Sousa, 2001: 26).

De acordo com a jornada do herói, a Mãe D'Água exerce o papel de Arauto, aquele que se aproxima do herói para fazer uma revelação, que costuma ser também um "Chamado à Aventura". É o Arauto que põe a narrativa em movimento. Ele geralmente possui capacidade de transitar entre dois universos distintos, tornando-se mediador/mensageiro da história (Vogler, 1998).

No mito jenipapo-kanindé, a entidade emerge da Lagoa Encantada para comunicar ao índio o erro que ele cometera e convocá-lo a uma viagem de regeneração. Os papéis que a Mãe D'Água representa, tanto no mito como no enredo do game seriam, portando, de guardiã da Lagoa Encantada e de Arauto da narrativa.

## 2.2 A SERPENTE E A ÁGUA

A serpente possui referências diversas e antigas, com significados duais. Iremos focar suas representações a partir do mito "O encantamento da lagoa": um animal cosmogônico, hostil ao homem e ligado a um mundo primitivo e aquático. Partícipe da origem das coisas, a serpente representa tanto o caos anterior à ordem como a destruição desta mesma ordem (Ivanov, In: Toporov, 2001).

Encontramos o caos representado pela hostilidade desses animais que exerciam domínio sobre a Lagoa Encantada (as serpentes matavam qualquer índio que dela se aproximasse). Temos, portanto, um cenário cosmogônico: serpentes (animais míticos e aquáticos) manifestando poder sobre um território aquático, que além de simbolicamente pertencer a elas, constitui-se num espaço/símbolo de origem da vida.

A serpente surge em outras histórias dos jenipapo-kanindé, inclusive como possível personagem/fragmento de um mito, com olhos de fogo, nadando durante a noite nas águas da lagoa. Essa imagem foi incorporada ao enredo de "Mistérios da Encantada" com intuito de acentuar o aspecto sobrenatural da narrativa do game: as cobras aprisionadas no fundo da lagoa pela oração do missionário são mágicas e possuem olhos de fogo – atributo que potencializa sua função representativa de caos, destruição e transformação.

## 2.3 O MISSIONÁRIO E AS ÁGUAS ENCANTADAS

Ainda no mito de origem "O encantamento da lagoa", temos a participação do missionário que profere uma oração e aprisiona as serpentes nas profundezas da lagoa. Ora, uma oração é feita de palavras sagradas, é conjuração de um encanto que dá acesso aos elementos da natureza, portanto, meio de sobrevivência humana: "estas palavras são 'presentes' divinos, bem como sua pronúncia no contexto de rituais sagrados são a via necessária, são a permissão, e condição para usufruir da natureza" (Cassirer, 2003: 78) (grifo do autor).

O missionário estabelece com a água e as cobras uma relação de poder através de palavras sagradas, cuja força manipula a lagoa e aprisiona as cobras em suas

profundezas. No âmbito do conto maravilhoso, esta seria função do xamã (Propp, 1997).

O missionário, no entanto, é o único elemento ativo nesta narrativa, levando-nos a crer que também exerce papel de herói, pois ao invés de revelar as palavras sagradas a outrem digno delas, ele próprio realiza o encantamento. Assim, os personagens referentes ao herói e ao xamã se condensam na figura do missionário, fenômeno identificado por Propp (1997) nos contos maravilhosos.

O missionário representa o sincretismo religioso sofrido pelos jenipapo-kanindé. A catequização iniciada no Ceará Colonial fez dos deuses indígenas seres inferiores, mentirosos e malignos. O Cristianismo, por sua vez, assume com seu "deus verdadeiro" o lugar forçosamente deixado pela crença nativa. A "palavra de Deus" foi "revelada" aos índios pelo missionário. Dotado do poder desta palavra, ele se insere no mito cosmogônico, promove ordem e torna-se miticamente responsável pela existência da comunidade.

O mito cosmogônico narra a origem de um cosmo, de um lugar, constituindo o mito mais arcaico de um povo. Evidências de sincretismo nele anunciam a probabilidade de que todo o saber mítico desta comunidade tenha sofrido alterações ao longo do tempo e do contato com outras culturas.

O enredo de "Mistérios da Encantada" propõe um deslocamento da narrativa mítica quando apresenta um índio como protagonista. Se no mito cosmogônico um missionário instituiu o cosmos, em "Mistérios da Encantada" um jenipapo-kanindé irá proteger esse cosmos.

Vale ainda ressaltar que, no mito, o missionário aprisiona as cobras nas profundezas da lagoa. Sendo a água um elemento dual, que faz inferências sobre vida e morte, é em suas profundezas que temos águas de morte: escuridão, frio, solidão, estagnação (Bachelard, 1997). Mas águas de morte constituem também transformação e renascimento. Assim, parece-nos que esta narrativa resguarda a relação entre caos e ordem se alternando no correr cíclico dos acontecimentos míticos (Eliade, 1992).

#### 2.4 LABIRINTO DE COBRAS EM ÁGUAS DE MORTE

Em "Mistérios da Encantada", a prisão das cobras dos olhos de fogo é um abismo submerso: região profunda e sombria, banhada por águas de morte que nos absorvem, nos mata e conduz, no seu vagaroso fluxo, ao renascimento para uma nova vida (Bachelard, 1997). Por entre águas de morte, o jogador irá passar pelas cobras dos olhos de fogo, que estarão dispostas em forma de labirinto. Segundo Eliade (1993), uma função do labirinto é proteger o centro de um espaço e/ou conhecimento sagrado. Atravessar um labirinto e encontrar seu centro constitui uma prova, um ritual de iniciação que provê ao neófito morte do profano e nascimento do sagrado.

O destino do jogador é o centro deste labirinto vivo, onde se encontra o cristal de fogo, pedra mágica responsável pelo poder latente das cobras de olhos de fogo, cuja força vem aumentando e pondo em risco a segurança da prisão conjurada pelo encanto do missionário. Este nível representa o ápice da jornada, momento crucial



da morte simbólica iniciada com a imersão na lagoa. Chegar ao centro, ao cristal de fogo, é finalmente morrer para o profano, transformar-se e renascer para o sagrado.

No entanto, chegar até o cristal de fogo não encerra a aventura. É preciso enfrentar a cobra-mestre, a mais poderosa de todas e principal guardiã do cristal de fogo. Campbell (1992) entende o embate do herói contra o monstro como metáfora da luta do homem contra seus próprios medos e falhas mais intensos. Simbolicamente, o caminho que nos leva a enfrentá-los diz respeito ao processo de individuação.

### **3. A BUSCA POR REGENERAÇÃO EM ÁGUAS DESCONHECIDAS**

Em “A viagem do índio com a Mãe D’água”, o Peixe-Rei foi acidentalmente arpoado enquanto nadava pela lagoa. O responsável, nosso índio e protagonista da narrativa, precisa viajar a um lugar desconhecido para regenerar a ferida que causou. Este aspecto da narrativa nos remete a uma parte do mito de Percival (“A Busca do Graal”), onde o Rei Pescador (Fisher King) padece de uma ferida impossível de cicatrizar. O mito de Percival serve de analogia ao processo de individuação do homem (Johnson, 1987).

As feridas destes dois personagens míticos – o Rei Pescador e o Peixe-Rei – podem ser entendidas como uma alusão à ferida primordial da humanidade, provocada pelo herói trapaceiro (ilustrado nos mitos de diversas culturas, tais como Prometeu e Lúcifer) que rouba uma centelha divina e reparte-a entre os mortais, originando a consciência – nossa capacidade de produzir e reproduzir cultura (Velazquez *et al*, 2013).

A busca de Percival pelo Santo Graal – que deverá regenerar a ferida do Rei Pescador – por entre terras distantes e desconhecidas, além de constituir-se numa busca por si mesmo, ilustrando simbolicamente o processo de individuação, é também uma eterna busca por regeneração da nossa ferida original.

De forma semelhante, no mito “A viagem do índio com a Mãe D’Água” o jovem índio pescador empreende uma jornada a um mundo desconhecido para regenerar a ferida do Peixe-Rei. Esta é também uma busca por sua própria regeneração e amadurecimento, que ocorrerão com a descoberta daquilo que antes estava “submerso”: todo um mundo de seres aquáticos, vivendo sob as águas da Lagoa Encantada, um universo de conhecimentos sagrados a serem acessados por quem deles se mostrar merecedor.

A jornada do jovem índio pescador o levará ao fundo das águas dessa lagoa, lugar que, segundo Eliade (1993), implica em morte, purificação e retorno. Mas não se retorna da morte impunemente: este movimento, abordado por Velazquez (2013) como “descida ao Hades”, implica numa morte – destruição – regeneração – transformação. O herói morre e é destruído simbolicamente para a vida que tinha; para aquilo que era e para a concepção que possuía de sua realidade. Ao regenerar-se, apreende o conhecimento e as experiências com os quais teve contato e retorna do Hades transformado, tendo agora por missão propagar aquilo que aprendeu – reparar, tal como Prometeu, a centelha divina adquirida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Mistérios da Encantada" é produto de um ano de pesquisas bibliográficas, elaboração de diálogos com autores que discorrem sobre games, educação, infância, mitologias e culturas indígenas; submissões dos primeiros esboços a três orientações distintas<sup>9</sup> e visita à comunidade jenipapo-kanindé. A despeito da "liberdade criativa", houve preocupação em se manter ao máximo a integridade das narrativas míticas da comunidade na adaptação para o enredo do game – estendida à equipe de ilustradores e programadores do G1000<sup>10</sup>, que vem trabalhando em seu desenvolvimento.

Tivemos a oportunidade de partir da proposta de elaboração de um roteiro de game socioeducativo para estabelecer ancoragens com o potencial educativo das narrativas míticas e sua relação com o processo de individuação. Exploramos os recursos da jornada do herói e do conto maravilhoso, identificando elementos arquetípicos dos mitos jenipapo-kanindé e possíveis mensagens, podendo, assim, justificar essas narrativas como norteadores da elaboração de "Mistérios da Encantada".

Procuramos esboçar alguns conhecimentos implícitos nas simbologias dos principais elementos dos mitos trabalhados, demonstrando como eles foram incorporados ao enredo do game. A escolha da água como eixo dessas explanações nos pareceu não apenas interessante como necessária, tendo em vista que o universo mítico dos jenipapo-kanindé é norteado pela Lagoa Encantada, meio de extrema importância para sua subsistência.

Esperamos que esta proposta de estudo de narrativas míticas enquanto material para desenvolvimento de roteiros de games se some a outras iniciativas acadêmicas em explorar os recursos híbridos do game, como técnicas de programação, design e animação; absorção de linguagens de diferentes mídias, da própria narrativa mítica, dentre outros (Santaella, 2009) na resignificação de conhecimentos e culturas.

## REFERÊNCIAS

- Alves, L. (2008) *Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, BA.
- Bachelard, G. (1997) *A água e os sonhos: ensaios sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: Martins Fontes.
- Brandão, J. (1986) *Mitologia Grega – Vol. I*. Petrópolis: Vozes.
- Campbell, J. (1990) *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena.
- Cassirer, E. (2003) *Linguagem e mito*. São Paulo: ed. Perspectiva.

<sup>9</sup> Profa. Dra. Carmen Luisa Chaves Cavalcante – Doutorado em Comunicação e Semiótica (PUCSP); Profa. Esp. Lizie Sancho Nascimento – Especialização em Design Gráfico (FA7-CE) e Prof. Dr. Carlos Velazquez Rueda – Doutorado em Música (Concervatoire National de Musique Du Raincy), por meio de submissão de esboço do roteiro ao grupo de pesquisa MITHO – Movimento Transdisciplinar do Homem, vinculado à Unifor, do qual ele é idealizador e coordenador.

<sup>10</sup> O G1000 – Grupo de Mídia Interativa da Unifor, trabalha com desenvolvimento de sites e jogos eletrônicos para projetos sem fins lucrativos e encontra-se sob atual coordenação dos professores Lima Júnior e Aderson dos Santos Sampaio, ambos professores alocados na Unifor.

- Eliade, M. (1992) *Mito do eterno retorno*. São Paulo: Mercuryo.
- Eliade, M. (1993) *Tratado de história das religiões*. São Paulo: Martins Fontes.
- Johnson, R. (1987) *He: a chave do entendimento da psicologia masculina – uma interpretação baseada no mito de Parsifal e a procura do Santo Graal, usando conceitos psicológicos junguianos*. São Paulo: Mercuryo.
- Mielietinski M. (1987) *A poética do mito*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- Propp, V. (1997) *As raízes históricas do conto maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes.
- Santana, C et al. (2006) "Tríade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico", *Anais do VI SBGames*, v. 7.
- Santaella, L. (2009) "A relevância dos games", *RUA – Revista Universitária do Audiovisual, UFSCAR*.
- Sato, A & Cardoso, M. (2008) "Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos", *Proceedings of SBGames*, v. 8.
- Schuytema P. (2008) *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.
- Sousa, K. (2001) *Identidade, cultura e interesses: a territorialidade dos Jenipapo-Kanindé do Ceará*, Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.
- Toporov, V et al. (2002) *Arbol del Mundo: Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*, Casa de las Américas/UNEAC.
- Velazquez, C., Mendes, P & Soares, A. (2013) "Tecnologia em jogo: o mito como incentivador da experiência do real" in VII Congresso Aprendizaje e Cibersociedad, Madrid.

## ANEXOS



Figura 1 – Concept do protagonista índio pescador (em andamento), pela equipe do G1000/Unifor

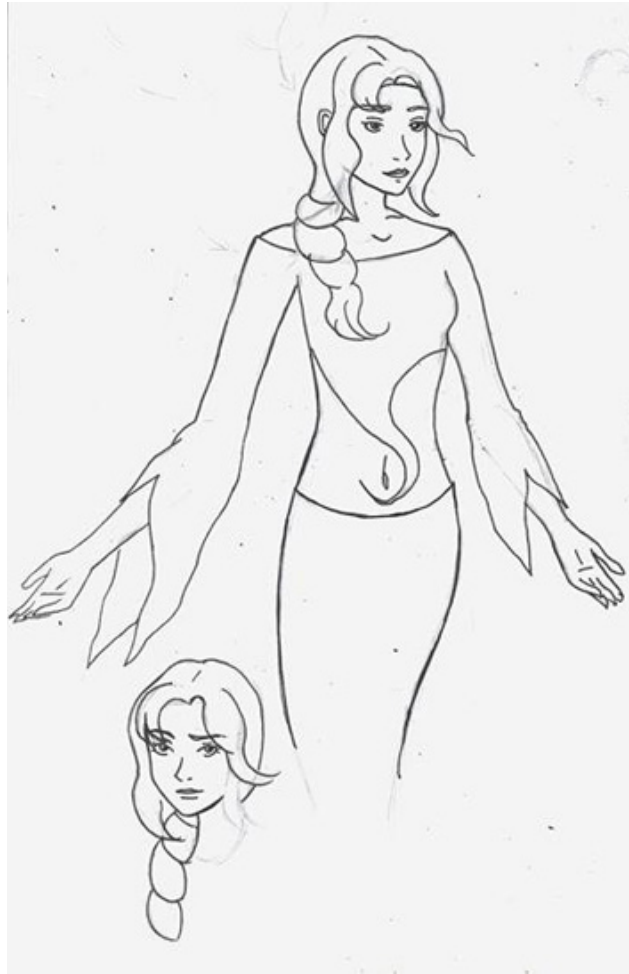


Figura 2 - Concept da Mãe D' Água (em andamento), pela equipe do G1000/Unifor



Figura 3 Concept da última fase do game, a entrada do labirinto de cobras (em andamento), pela equipe do G1000/Unifor

### III. Novas abordagens à Narrativa

---

## Narração Transmediática, ou os Mundos Possíveis Finalmente Libertados

### *Transmedia Storytelling, or Possible Worlds Finally Released*

MARTA NORONHA E SOUSA

[martanoronhasousa@gmail.com](mailto:martanoronhasousa@gmail.com)

CECS / engageLab – Universidade do Minho

#### **Resumo**

A narrativa é uma atividade humana natural. Consumimos e criamos histórias constantemente e elas cumprem uma série de funções essenciais nas nossas vidas. A era da convergência originou uma nova forma de contar histórias: a narração transmediática, que estende a história através de diversos media e artefactos, criando uma história maior (Jenkins, 2003). Mas, apesar da euforia que o termo gerou, a transmediação não faz nada de novo, como demonstraremos. Ainda assim, argumentamos que, com a transmediação, todo o mundo que trazíamos preso dentro da imaginação pode finalmente libertar-se: todos os *media* apresentam limitações; a nossa mente é capaz de completar as falhas, mas o transmedia permite-nos, até certo ponto, transcendê-las, ao colocar todos os meios disponíveis ao dispor da imaginação. Todo o processo nos inspira a procurar e a estender a informação, a torná-la mais rica e complexa, de modo que se aproxima, como nunca, da vida. Assim, poderá ela tornar-nos mais aptos a criar um mundo melhor, mais próximo do que sonhamos?

**Palavras-chave:** Narrativas transmediáticas; media; imaginação; mundos possíveis

---

#### **Abstract**

Narrative is a natural human activity. We consume and create stories constantly and they satisfy a number of essential functions in our lives. The age of media convergence has originated a new form of storytelling: transmedia storytelling, which extends the story through several media and artefacts, creating a larger story (Jenkins, 2003). However, in spite of the buzz created by the term, transmediation does not do anything new, as we will show. Still, we argue that the entire world that was trapped inside our imagination may finally be released: all *media* present limitations; our minds are able to complete the gaps, but transmedia allows us, to a point, to transcend those limitations by placing all the media at the service of imagination. The whole process inspires us to search for information and extend it, to make it richer and more complex, so that it comes closer than ever to life. As such, could it make us better equipped to create a better world, closer to our dreams?

**Keywords:** Transmedia storytelling; *media*; imagination; possible worlds

---

## INTRODUÇÃO

A narração transmediática é um conceito recente e ainda envolto em intensas discussões sobre o seu significado e os tipos de práticas que representa (Scolari, 2009: 586; Phillips, 2012: 13). Esta forma de contar histórias é entendida como algo realmente novo e revolucionário, o que até certo ponto justifica o frenesi que se gerou desde a sua cunhagem por Jenkins (2003). Mas as funções que cumpre são ancestrais, e confunde-se, também por isso, com uma série de exercícios narrativos mais antigos.

O presente artigo visa então realizar uma reflexão lógica sobre a transmediação, começando pelas funções da narrativa em geral, para depois explorar as características fundamentais da transmediação e perceber, em comparação com exercícios narrativos próximos, até que ponto é realmente uma prática inovadora.

### 1. AS FUNÇÕES DA NARRATIVA NA VIDA HUMANA

Contar histórias é uma atividade humana básica e essencial. Como diz Barthes (1966: 19-20), “[i]numeráveis são as narrativas do mundo”: elas estão em todos os tempos e lugares, em todas as sociedades, sob as mais variadas formas e substâncias.

Cada indivíduo não é apenas receptor de histórias, mas também produtor: todos contamos histórias, durante toda a vida. Alguns teóricos identificam mesmo a narrativa, ao lado da linguagem, como principal forma de estruturar o pensamento (Abbott, 2008: 1). É uma forma de pensar e dar sentido ao que existe e acontece à nossa volta (Prince, 1982: 164; Abbott, 2008: 205). Pode estar associada à capacidade de memória, e de organizar e compreender o tempo (*idem*, 2008: 3). Abbott (2008: 11) frisa que é “uma ferramenta universal para (...) absorver conhecimento tanto quanto para o expressar.”

Assim, a sua preponderância nas sociedades humanas justifica-se porque satisfaz uma série de funções humanas essenciais, cognitivas, tanto quanto sociais. Através das narrativas, conhecemos o mundo à medida que nos desenvolvemos. O próprio conhecimento do “real” é baseado nas narrativas da ciência, da história, dos *media*, da família, etc. (Eco, 1995: 94ss). Através das histórias de todo o tipo, somos socializados e aprendemos a estar na sociedade (Abbott, 2008: 211). Elas fornecem o quadro de ação, pensamento e autodefinição que é permissível, compreensível e desejável numa dada cultura (Bruner, 1986: 66). Esta função “naturalizadora” centra-se em particular na questão moral: ensina a distinguir o bem e o mal (Abbott, 2008: 48).

Mas a questão metafísica, que inclui a curiosidade sobre as origens (Abbott, 2008: 41), não se limita ao determinismo social. Por um lado, a ficção é de algum modo mais “confortável” que a realidade, porque é mais simples e parece guiada por um sentido maior, um fio condutor dado pelo narrador, que não encontramos – mas sempre buscamos – na vida real (Eco, 1995: 121-122). A narrativa representa a busca de um sentido e da causa das coisas (Abbott, 2008: 41).

Por outro lado, as narrativas permitem-nos conhecer as pessoas à nossa volta, através dos “tipos” espelhados pelas personagens, sua personalidade, comportamentos,

reações a situações por que passam (e nós podemos também passar). Através delas, tentamos compreender como funciona o ser humano, suas aspirações e motivações, dilemas e contradições (Lodge, 2011: 182-183; Prince, 1982: 164). Ao mesmo tempo, podemos refletir sobre a realidade e as formas de lidar com ela, desenvolver uma opinião própria e resolver conflitos internos ou com a sociedade, ou seja, decidir entre “o determinismo e a liberdade de agir” (Abbott, 2008: 198).

A narrativa é uma forma de comunicação privilegiada e intemporal. Permite-nos comunicar as nossas opiniões e crenças, justificar atitudes e comportamentos, e inspirar uma sociedade mais justa, humana e equilibrada. Enquanto receptores, ajuda-nos a refletir sobre realidades que nos são estranhas e ultrapassar preconceitos. Por isso, a maioria dos autores considera a narrativa uma arte essencialmente retórica e uma ferramenta de poder (Lodge, 2011: x; Abbott, 2008: 40).

É claro que as histórias também podem ser usadas para enganar, manter na escuridão ou encorajar comportamentos negativos (Abbott, 2008: 12). A narrativa “é a nossa forma de organizar o tempo de acordo com o que é importante para nós” (idem, 2008: 36). E o que é importante, ou verdadeiro, para cada um de nós varia muito. Mas, em última análise, qualquer mensagem pode ser interpretada de múltiplas formas, e “suspender a descrença” não significa necessariamente acreditar; podemos lê-las de forma informada e crítica, não apenas crédula.

As histórias permitem-nos ainda criar e vaguear por outras “realidades” que melhor se adequam em termos morais, emocionais, estéticos ou outros ao nosso pensamento (Bruner, 1986: 52). A ficção em particular estimula a imaginação e faz-nos viajar para outros mundos, mais belos, mais justos ou em que a justiça é eventualmente conseguida; e essa sensação, ainda que não seja real, é reconfortante e tranquilizadora (Eco, 1995: 97). Eco (1995: 138) acredita que é por isso que

... a ficção nos fascina tanto. Oferece-nos a oportunidade de exercer sem limites as nossas faculdades (...). A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando, a criança aprende a viver, pois simula situações em que pode vir a encontrar-se quando adulta. E é através da ficção que nós, adultos, adestramos a nossa capacidade para estruturar a experiência quer do passado, quer do presente.

Através das narrativas, podemos ainda antecipar o futuro, quando ele ameaça romper a ordem, a sustentabilidade do mundo real. Neste sentido, a história funciona como um augúrio e uma chamada de atenção. Ainda que nem todos a levem a sério, se for convincente, ao menos alguns serão inspirados a restabelecer o equilíbrio.

## **2. A ERA DA CONVERGÊNCIA E AS NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS**

Ora, na era da convergência (Jenkins, 2006), os media multiplicaram-se e atravessam todas as dimensões da vida quotidiana. Em primeiro lugar, há mais *media*: os novos, contra as expectativas, não substituíram os antigos; quase todos subsistem, coexistindo nem sempre pacificamente (*idem, ibidem*). Depois, devido à natureza digital dos *media* (os novos nasceram digitais, os velhos são progressivamente digitalizados), eles começam a convergir, a sua natureza complexifica-se e as suas



fronteiras esbatem-se (e.g. *idem, ibidem*; Bolin, 2007). A transferência e reciclagem de conteúdos é mais fácil e acessível a todos, o que promove a participação do público na própria produção, dando-lhe um papel mais ativo (Jenkins, 2006; Miller, 2008).

Neste contexto, surgiu o *transmedia storytelling*, ou narração transmediática. Nesta forma de narração, cunhada por Jenkins (2003), a história “desdobra-se através de múltiplas plataformas mediáticas, cada novo texto dando um contributo distinto e valioso para o todo” (Jenkins, 2006: 95-96). Esta estrutura narrativa “expande-se tanto através de diferentes linguagens (verbal, icónica, etc.) como de media (cinema, comics, televisão, videogames, etc.)” (Scolari, 2009: 587). Jenkins (2006: 95) considera-a uma forma de “entretenimento para a era da convergência mediática”, que cria “uma narrativa tão grande que não pode ser contida num único medium.”

Cada extensão está interligada com as restantes, mas “narra um diferente aspeto da história ou relata-o de uma forma diferente” (Miller, 2008: 150), não se limita a repeti-la. Idealmente, cada meio “faz o que faz melhor”: dá o seu contributo particular e apresenta um “ponto de entrada” diverso para a história como um todo (Jenkins, 2006: 95/6). Assim integrado, o todo torna-se maior do que a soma das partes (Phillips, 2012: xi), uma “experiência narrativa unificada” (Long, 2007: 15). Para as interligar, os autores deixam pistas ou questões em aberto em cada extensão, para estimular a curiosidade dos fãs e levá-los a buscar o que falta nas restantes (Long, 2007). Os mais empenhados “rastream os dados espalhados através de múltiplos media, esquadrinhando cada e qualquer texto para conhecer melhor o mundo” (Jenkins, 2006: 95).

Para além disso, nas transmediações, “pelo menos uma parte da história é oferecida num medium interativo para que as pessoas possam participar nela” (Miller, 2008: 150). Pode tratar-se de um jogo, que (idealmente) introduz novos dados narrativos, permitindo simultaneamente a interação, ou da interação com o público em plataformas na Internet, como sites, blogues, redes sociais ou outros. Nos casos mais “realistas”, pode haver comunicação bidirecional: as personagens interagem com o público (por mensagens electrónicas, telefónicas, encenações de rua, etc.) como se fossem pessoas reais (Phillips, 2012). Miller (2008: 152) acredita que esta abordagem é uma técnica poderosa porque “permite ao utilizador envolver-se com o material de uma forma que estranhamente simula uma experiência da vida real.”

Há, porém, fortes indícios de que as narrativas transmediáticas não representam uma forma totalmente nova de contar histórias.

### **3. SÃO AS NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS ALGO NOVO?**

Vejamos então, por partes, o que caracteriza a transmediação, para perceber até que ponto isso foi ou não alguma vez feito.

A primeira característica do transmedia é que distribui a história, parte dela ou diferentes histórias intimamente relacionadas por vários enunciados. As séries (de televisão, banda desenhada, literatura, cinema, etc.), por exemplo, há muito relatam diferentes partes de uma história ou diferentes histórias que se sucedem, sobre as

mesmas personagens. A diferença é que as narrativas transmediáticas se distribuem por vários *media*, e não estão todas no mesmo formato: podem ser mais curtas ou mais longas, enquanto os episódios seriais têm aproximadamente a mesma duração.

Mas os franchises efetivamente estendem a história por diversos formatos e meios. Chamamos *franchises* a conjuntos de narrativas muito similares às transmediações, usuais há várias décadas, compostos geralmente por um artefacto principal, seguido de uma parafernália de produções, como jogos (digitais ou não), brinquedos, bandas sonoras, *merchandising* ou sites. Podem também incluir outras narrativas, não só anúncios publicitários, *teasers*, *trailers* ou redistribuição em DVD ou na Internet, mas também novas narrativas em livro, banda desenhada, televisão, Internet ou telemóveis, entre outros. O cinema em particular notabilizou-se por esta técnica promocional desde a década de 1970 (Bolin, 2007: 242). A diferença em relação ao transmedia é que as narrativas são redundantes, contam a mesma história ou reformulam-na, mas não acrescentam nada de novo. Ainda assim, espalhar uma história por diversos *media* e artefactos não é inovador.

As adaptações em geral, frequentemente confundidas com a transmediação, são mais antigas do que podemos imaginar. A tradição oral, desde tempos imemoriais, é uma espécie de adaptação: a história passa de boca em boca, mas o narrador quase sempre a apropria (Cobley, 2001: 32). Desde as suas origens, o teatro, a literatura, as artes em geral, não apenas o cinema, se dedicaram a adaptar as histórias, lendas e mitos que compõem o nosso imaginário. A diferença é que as adaptações são geralmente pensadas de forma unitária e, como os franchises, contam geralmente a mesma história.

A questão da redundância facilmente as distingue das transmediações, mas algumas não se limitam a “contar a mesma história”. Adaptações livres, paródias e outros exercícios derivativos baseiam-se nas mesmas personagens, mundo ficcional ou eventos, mas criam algo novo: podem contar eventos anteriores, posteriores ou simultâneos, a história sob outra perspetiva, ou criar uma história inteiramente nova, mais ou menos relacionada. Assim, a extensão completiva da história por outros artefactos também já se fazia.

Uma das grandes inovações apontadas à transmediação é a criação de mundos ficcionais complexos, ricos em eventos, personagens, geografia e tempo. Mas, o que dizer da saga da Terra Média, de Tolkien, por exemplo? A geografia é à escala planetária, o tempo estende-se por milénios, há centenas de personagens, inúmeras aventuras, distribuídas por vários livros. Se é certo que estão num único *medium*, em propriedade, não podemos dizer que estão numa única linguagem: têm ilustrações, mapas e árvores genealógicas, que não correspondem ao discurso escrito próprio da literatura. E o mundo multidimensional está lá. Mas, o primeiro livro da saga, *O Hobbit*, foi publicado em 1937 e há outros exemplos de sagas complexas bem mais antigos.

As transmediações também estimulam a busca de informação entre extensões. Voltando a Tolkien, ele faz precisamente isso: cada livro referencia aventuras, tempos, lugares e personagens de outros livros, que completam a história e facilmente

estimulam no leitor a curiosidade por saber mais, procurando em outros livros da saga. Mais ainda, a teoria da Intertextualidade argumenta que todos os textos são construídos com base em textos antecedentes (Kristeva, 1981). Pode tratar-se apenas de elementos estéticos, temas ou ideias genéricas, mas é frequente reportarem-se a outras histórias e personagens. *Ulisses* (1922), de James Joyce, baseia-se na *Odisseia* de Homero e tem fortes semelhanças com *Hamlet* de Shakespeare. Partilha ainda um personagem, Stephen Dedalus, com *Retrato do Artista Enquanto Jovem* (1916), do mesmo autor. Nesse sentido, o leitor pode ter curiosidade e decidir procurar as obras referenciadas ou a história do personagem no outro livro.

Os maiores adeptos das histórias sempre navegaram os *media* (e o mundo) para prolongar o contacto com elas e aprofundar o seu conhecimento, como os que vão a Baker Street procurar a casa de Sherlock Holmes (Eco, 1995: 131). Eco (1995: 93) conta que dois leitores de *Pêndulo de Foucault* tiraram fotografias às ruas de Paris por onde um personagem do livro se passeia e de um bar idêntico ao do livro: “quiseram transformar a Paris “real” num lugar do meu romance e, de tudo o que podiam ter encontrado na cidade, só escolheram os aspectos que correspondiam às minhas descrições.”

Isto traz-nos convenientemente à questão da interatividade e participação, tidas como marca capital da atual era mediática, dos *media* digitais e do transmedia em particular. É certo que elas são hoje mais visíveis, mas se, com os *media* massivos (o livro, o filme, a série de televisão), nos habituámos a ver as narrativas como produtos acabados, o facto é que a forma mais antiga de narração é a narrativa oral, que remonta aos tempos primitivos. Miller (2008: 5) diz que é possível que

... as primeiras formas de narração interativa [tenham tido] lugar à volta das fogueiras dos povos pré-históricos. (...) O narrador pré-histórico, segundo esta teoria, teria uma ideia geral do conto que planeava contar mas não um enredo fixo. Contrariamente, ele moldaria e talharia a história segundo as reações do público à sua volta.

No fundo, estas narrativas, como as encenações dos mitos na Grécia Antiga, assemelham-se muito às narrativas digitais: “elas envolvem o uso de avatares; são formas de role-play; os participantes interagem uns com os outros” (Miller, 2008: 8). O público pode jogar, encarnar personagens, até participar na sua criação. Tal como nas transmediações mais “realistas”, estas narrativas exibem o mundo e as personagens ficcionais como se fossem reais, interagindo diretamente connosco. O uso de fantasias, no Carnaval ou em festas, são também um hábito muito antigo e comum (e não restrito a crianças!), como os parques temáticos, que permitem visitar o mundo ficcional e experienciar a história “por dentro”, por assim dizer.

#### 4. O QUE É INOVADOR NA TRANSMEDIAÇÃO

Vemos assim que todas as especificidades da transmediação são comuns a exercícios mais antigos, alguns ancestrais. Porém, o “antigo” que o transmedia faz, fá-lo de forma diferente, pois nenhum desses exercícios reúne *todas* essas qualidades.

As adaptações mais usuais e os franchises limitam-se a contar a mesma história, enquanto as transmediações a enriquecem. Para Jenkins (2006: 96), a redundância “consome o interesse dos fãs e faz com os franchises falhem. Oferecer novos níveis de compreensão e experiência refresca o franchise e mantém a lealdade dos consumidores.” A verdade é que o público sempre aderiu bem a esses produtos, mas a redundância pode ser cansativa. Para além disso, há frequentes incoerências: mesmo nas adaptações “fiéis”, por causa da mudança de *medium*, de estrangimentos da produção ou da apropriação dos novos autores, há quase sempre alterações à história, que podem “desvirtuar” o imaginário do consumidor.

Nem sempre as alterações desvirtuam a história, e a desvirtuação, a existir, pode não ser negativa. No caso das paródias, adaptações livres e referências intertextuais entre narrativas, essa apropriação pode ser feita de forma muito criativa e interessante. Eco (1995: 133-134) diz que, para que uma obra se constitua como obra de culto, deve articular referências a outras obras, que o público possa identificar e “desmontar”. Isto é estimulante especialmente para receptores informados, ainda que outros possam não entender a referência, ou a obra em geral.

De qualquer forma, a história é alterada, o que faz o receptor sair do mundo ficcional, emergir da fantasia. As alterações e incoerências, em maior ou menor grau, fazem com que uma narrativa não estenda a outra, mesmo que acrescente informação, mas antes a *substitua*: se os dados são incoerentes, não “cabem” no mesmo mundo, antes criam um diferente. Isto origina muitas vezes aversão dos fãs à nova narrativa. Jenkins (2006: 105) acredita que os consumidores esperam encontrar uma “consistência nuclear” entre narrativas, o que justifica a má reputação das sequelas e dos franchises.

Porém, manter a coerência da história não é fácil. George R.R. Martin diz, nos agradecimentos de *Guerra dos Tronos* (2007: 379): “O diabo está nos detalhes. Um livro deste tamanho tem *muitos* diabos, e cada um deles morderá o autor se ele não tiver cuidado”. E este foi só o começo da saga. Tolkien, décadas antes, passou uma vida a tentar tornar as histórias da Terra Média mais coerentes. Em casos como o da literatura fantástica, a história é tão complexa que isso se torna difícil, mas essa dificuldade é até comum na escrita de obras mais simples.

Um projeto transmediático abarca uma grande quantidade e diversidade de colaboradores. Isto, por um lado, torna o processo criativo mais difícil de coordenar. Segundo Jenkins (2006: 106), o modelo corporativo atual pode ainda não estar preparado para a sinergia entre colaboradores e indústrias conglomeradas. Por outro lado, a história é idealmente pensada de antemão e, como há muitos colaboradores, se forem bem coordenados, será mais fácil detetar essas incoerências.

Quanto às narrativas orais e, mais recentemente, as interativas e participativas, uma desvantagem é que podem facilmente desviar-se do sentido original. Os *inputs* do público são estimulantes, mas imprevisíveis, pelo que a história frequentemente perde o fio condutor. No transmedia, porém, como há o suporte de outras narrativas e o mundo ficcional tem regras, personagens e cronologia de eventos bem

determinados, será mais fácil manter a coerência: o próprio público se encarregará de corrigir as falhas.

As transmediações exigem, naturalmente, trabalho para ligar as peças do puzzle. O público tem de fazer “os seus trabalhos de casa”, procurar todas as extensões para compreender plenamente a história (Jenkins, 2006: 94). Jenkins (2006: 97) defende que as narrativas devem “fornecer recursos com que os consumidores possam construir as suas próprias fantasias”. Na realidade, isso sempre aconteceu: os fãs mais empenhados sempre pesquisaram as histórias que compõem o seu imaginário. Mas, a riqueza das transmediações catalisa esta “epistemofilia”: uma necessidade natural das pessoas de “mostrar a sua perícia, escavar fundo nas suas bibliotecas, e acomodar-se a um texto que promete ser um poço sem fundo de segredos” (*idem*, 2006: 98-99). Segundo Phillips (2012: 5-6), “as audiências foram destreinadas da sua inclinação natural para investigar mais a fundo. Elas simplesmente esperavam que qualquer informação de contacto numa história seria um beco sem saída.”

Hoje, isto mudou. É claro que nem todos os consumidores estão preparados para ou interessados neste tipo de investimento (e.g., Scolari, 2009: 601). Muitos contentam-se com o consumo passivo, e as extensões autocontidas possibilitam-no; em casos mais difíceis, como *The Matrix*, eles podem simplesmente concluir que não fazem sentido (Jenkins, 2006: 100). Mas, “[o]s consumidores mais novos tornaram-se caçadores e recolectores de informação, tirando prazer em rastrear o passado das personagens e pontos da intriga e fazendo conexões entre diferentes textos do mesmo franchise” (*idem*, 2003).

Indo além dos casos em que a narrativa se limita a um único meio, como as séries, as transmediações permitem finalmente libertar a história das “grilhetas” do *media*. Gaudreault e Marion (2004: 58-59) explicam que cada *medium* oferece “uma série de restrições enformantes e deformantes ligadas ao que podemos chamar [a sua] configuração intrínseca”. Eles têm certas potencialidades, mas são também limitados, pelos códigos que usam, quanto ao que conseguem representar. Assim, a ideia na mente do autor é sempre moldada, adequada a essas restrições.

A nossa mente é capaz de completar o que falta, gerando um constructo completo da história, mas ele é inevitavelmente pessoal (e.g., Eco, 1995). Quando amamos uma história, queremos “saboreá-la”, revivê-la, revisitá-la de diversas formas. A indústria percebeu que esta expansão “está a alimentar um desejo nuclear dos seus fãs mais fiéis: ter mais histórias, mais ricas e profundas. Os fãs que amam a tua criação vão querer ver mais dela. Eles querem participar nela” (Phillips, 2012: 6). É precisamente isso que o transmedia oferece: “novas perspectivas e novas experiências” (Jenkins 2006: 105).

Bolin (2007: 243) fala da “libertação textual” da história, feita de “textos que se adequam a muitas, possivelmente todas, as plataformas”, mas acredita que eles continuam a ser “dependentes do elo mais fraco da apresentação textual”. Ainda assim, na transmediação, o que cada meio não for capaz de fazer, poderá ser feito pelos outros. Cada um fará “o que faz melhor” (Jenkins, 2006: 96), contribuindo com as

suas ferramentas específicas para transcender as limitações dos outros *media* e assim, em conjunto, colocarem todas as ferramentas disponíveis ao serviço da imaginação.

Apesar de inegavelmente lucrativo, a maior atração do transmedia para os criadores talvez seja o seu potencial criativo (e.g. Miller, 2008: 152). Ele tem uma “capacidade única (...) para importar uma dimensionalidade rica para uma propriedade e para contar uma história de uma forma mais profunda, mais realista e imersiva do que seria possível num único medium” (*idem*, 2008: 153). Para Miller (2008: 17), as estruturas narrativas atuais permitem-nos “incorporar estas técnicas [ancestrais] em histórias interativas de uma forma muito mais fluida e dinâmica para nos dar uma maneira realmente nova de experienciar a narrativa.”

Não estamos, de todo, a argumentar que as “grilhetas” de *media* são negativas. Elas limitam, mas simultaneamente inspiram. Mas a história ganha uma força maior precisamente porque é capaz de as transcender: ela torna-se maior, não só em extensão, mas em riqueza e força para nos mover (Phillips, 2012: 4-5). Cada meio contribui com algo novo, próprio da sua linguagem, mas, ao mesmo tempo, une-se às restantes extensões como uma roda de engrenagem, como parte de um sistema maior, mais rico porque constituído pelo que de melhor *todos* esses *media* têm.

A história liberta-se assim, torna-se quase palpável, multi-substancial e diversamente substanciada. Em suma, rica, como a própria vida.

## CONCLUSÃO

A palavra transmedia tem sido tão saturada porque os *media* tendem hoje a ser usados em permanência, em simultâneo e em conjunto, para múltiplas funções. Se eles são, como diz McLuhan (2008), extensões do nosso corpo, somos hoje como polvos, com muitos tentáculos. E, como o polvo, usamo-los em simultâneo, mais ainda quando não se percebe bem onde um tentáculo começa e o outro termina.

Assim, cada indivíduo precisa de dominar uma multiplicidade de *media* para fazer face aos desafios pessoais, profissionais, cívicos e educativos que enfrenta (Jenkins, 2006: 258-259). Thomas (*in* Miller, 2008: x) diz que temos “de aprender a ler e escrever de novo”; surge assim um novo tipo de literacia, a “transliteracia” ou “multi-literacia” (Scolari, 2009: 590), que correspondem à capacidade de codificar e decodificar mensagens através de uma diversidade *media* e linguagens. Para Scolari (2009: 589-590), as práticas transmediáticas baseiam-se nessa capacidade, que permite perseguir o fluxo de histórias em múltiplas fontes, e ao mesmo tempo promovem-na. Mas, “os *media* e as tecnologias estão no coração do desenvolvimento societal” (Bolin, 2007: 237). Assim, as novas competências desenvolvidas no âmbito do entretenimento, em breve serão usadas para assuntos mais “sérios” (Jenkins, 2006: 3-4).

Por outro lado, o público, pelo rastreio, pela compreensão das narrativas integradas e pela participação nas que o permitem, torna-se mais apto a criar mundos ficcionais ricos, profundos e coerentes. Desenvolve a capacidade intelectual de desenvolver ideias complexas e concretizá-las num mundo, ficcional mas transponível para a realidade.

Alguns poderão dizer que a ficção é um escape à vida real. E têm razão, elas são-no de facto, para alguns, em dados momentos. Mas os mundos da ficção, mais que irreais, são uma outra forma de pensar a vida e o mundo, que sempre parecem imitá-los. Podem ajudar-nos a crescer como seres humanos, a conhecer-nos melhor a nós próprios e aos outros através das experiências que “vivemos”, a compreender as consequências de certos atos. Como vimos, é através das narrativas que “ades-tramos a nossa capacidade para estruturar a experiência” do passado e do presente (Eco, 1995: 138), e também uma forma, agora aprofundada e libertada das grilhetas da representação, de estruturar o futuro.

Nesse sentido, as histórias dão-nos a liberdade de nos reinventarmos, ultrapassarmos os constrangimentos do mundo físico e construirmos um outro, mais rico, coerente e adequado aos nossos sonhos. Não sonhos irreais, que a própria ficção se encarregaria de demolir, pela falta de sentido e verosimilhança. Mas mundos possíveis... finalmente libertados.

## REFERÊNCIAS

- Abbott, H. P. (2008) *The Cambridge Introduction to Narrative* (2<sup>nd</sup> edition), Cambridge: Cambridge University Press.
- Barthes, R. (1966) “Introdução à Análise Estrutura da Narrativa” in Barthes, R. et al. (1971) *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista “Communications”*, Rio de Janeiro: Vozes, pp. 19-60. [Trad. Maria Zélia Pinto.]
- Bolin, G. (2007) “Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification” in Storsul, T. & Stuedahl, D. (eds.) (2007) *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and media change*, S/L: Nordicom.
- Bruner, J. (1986) *Actual Minds, Possible Worlds*, Cambridge: Harvard University Press.
- Cobley, P. (2001) *Narrative*, Londres: Routledge.
- Eco, U. (1995) *Seis Passeios nos Bosques da Ficção*, Carnaxide: Difel. [Trad. Wanda Ramos.]
- Gaudreault, A. & Marion, P. (2004) ‘Transécriture and Narrative Mediativity. The Stakes of Intermediality’ in Stam, R. & Raengo, A. (eds.) (2004) *A Companion to Literature and Film*, Oxford: Blackwell, pp. 58 - 70.
- Jenkins, H. (2003) “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”, *Technology Review*, disponível em <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page1/>, consultado em 20/06/11.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nova Iorque: New York University Press.
- Kristeva, J. (1981) *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*, Oxford: Basil Blackwell.
- Lodge, D. (2011) *The Art of Fiction*, Londres: Vintage Books. [1991, data da publicação original]
- Long, G. (2007) *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*, tese de mestrado em Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology.

- Martin, G.R.R. (2007) *A Guerra dos Tronos. As Crônicas de Gelo e Fogo – Livro I*, Estoril: Saída de Emergência. [Trad. Jorge Candeias.]
- McLuhan, M. (2008) *Compreender os Meios de Comunicação – Extensões do Homem*, Lisboa: Relógio D'Água. [1964, data da publicação original]
- Miller, C.H. (2008) *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Burlington: Focal Press.
- Phillips, A. (2012) *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling. How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*, Nova Iorque: McGraw-Hill.
- Prince, G. (1982) *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*, Berlim: Mouton Publishers.
- Scolari, C.A. (2009) "Transmedia Storytelling: Implicit consumers, narrative worlds and branding in contemporary media production", *International Journal of Communication*, 3: 586-606.



## Perspectivas sobre a *Gamificação*: um fenómeno que quer gerar envolvimento

### *Perspectives about Gamification: a phenomenon that wants to generate engagement*

SANDRA OLIVEIRA<sup>1</sup>

sandrafonso@gmail.com  
CECS - Universidade do Minho

#### Resumo

A *gamificação*<sup>2</sup> enquanto nova palavra na calha de muitas apresentações académicas parece gerar controvérsia. Uns afirmam ser um fenómeno capaz de envolver o utilizador, saturado das antigas estratégias comunicacionais. Outros refutam o termo e reivindicam a total dissociação da ideia de jogo – *paidia* e entroncam-no com a ideia de *ludus* de Caillois. Isto porque o que motiva o utilizador a alterar o seu comportamento não são apenas recompensas extrínsecas, mas antes a harmonia com objectivos intrínsecos.

**Palavras-chave:** gamificação; jogar e jogo; motivações e recompensas

---

#### Abstract

Gamification as a new word throughout many academic presentations seems to generate controversy. Some claim to be a user engage phenomenon, who are saturated by the old communications strategies. Others refute the term and claim full dissociation of the idea under the term game – *paidia*, preferring the Caillois term *ludus*. This happens because what motivates user to change their behavior are not just extrinsic rewards, but rather the harmony with intrinsic goals.

**Keywords:** Gamification; play and game; motivations and rewards

---

#### INTRODUÇÃO

Os videojogos fazem parte do nosso quotidiano de tal forma que hoje já são considerados uma vertente fundamental da cultura. Isto porque estão interligados à evolução dos mercados de entretenimento e da tecnologia. Olhamos neste sentido em contexto para uma época onde o acesso à internet, cada vez mais democratizado, impulsiona uma comunicação partilhada e (re)construída pelos utilizadores. Capazes de escolher o que querem ver, decidir quando e como querem ser envolvidos pelas

---

<sup>1</sup> Aluna no doutoramento do programa doutoral FCT: Estudos de Comunicação – Tecnologia, Cultura e Sociedade.

<sup>2</sup> Neologismo do inglês *Gamification*. Neste artigo optamos por usar a tradução literal do termo: *gamificação*.

estratégias comunicacionais online. E é nesta perspectiva que o estudo pretende incidir, ao tentar perceber de que forma o fenómeno *Gamificação* pode ser uma possível abordagem para gerar envolvimento neste tipo receptor/utilizador.

Primeiramente, queremos de um forma exploratória, entender as definições envolvidas neste novo fenómeno que parece permitir criar novos níveis de envolvimento. Outro dos assuntos que queremos abordar para entender o conceito aparece na distinção que Caillois (2001) faz do que é jogar (*ludus*) e brincar (*paidia*). Daquilo que está definido com regras e competição e que dá pouco ou nenhuma liberdade para o jogador fazer o que quer senão seguir um caminho pré-estabelecido e atingir determinados objectivos, e por outro lado o que permite o improvisado e expressividade sem objectivos estabelecidos. Neste sentido, queremos trazer a este trabalho algumas das definições sobre o que é a *gamificação* e se nelas encontramos a abordagem de que é implementada apenas através de um conjunto de componentes e narrativas próprios do design de jogos (*ludus*) ou se também permite a espontaneidade e a liberdade do jogador (*paidia*).

Por fim, achamos que a *gamificação*, numa perspectiva de quem a promove, estará mais voltada para o estímulo/recompensa (extrínseca) do que para a forma como o jogador sente o jogo (recompensas intrínsecas). E que esta abordagem, como estratégia de envolvimento, parece estar apenas a ver o utilizador pela sua motivação externa (de atingir determinados objectivos definidos no sistema *gamificado*<sup>3</sup>), substituindo por completo a sua motivação interna.

## 1. GAMIFICAÇÃO – UM TERMO AMBÍGUO

O termo, do inglês *Gamification*, tem sido discutido nas mais diversas áreas do saber e nos mais diversos eventos académicos. A própria palavra tem gerado confusão na sua tradução para português como a usada neste artigo: *gamificação* ou *gameificação*. Há quem a traduza para o termo *ludificação*, que nos parece estar intimamente ligado à distinção que Caillois (2001) fez de *Paidia* e *Ludus*. Há mesmo quem a substitua por completo por uma outra denominação, como poderemos ver mais à frente.

Propomo-nos abordar epistemologicamente algumas das definições mais usadas do termo e não fazer um exercício exaustivo da procura de definições. Detectamos de um ponto de vista superficial que a *gamificação* é um processo que consegue retirar as frustrações e as desmotivações do trabalhador, do estudante e do consumidor. Porque parece ser, segundo a definição encontrado no site Gamification.org<sup>4</sup>, um “processo que integra os mecanismos dos jogos em ambientes que não são lúdicos, para conseguir maior participação e fidelidade junto de um público”. Encontramos aqui o primeiro dos desafios na definição do fenómeno que não parece trazer nada de substancial. Isto porque o uso de tais mecânicas para criar

<sup>3</sup> O termo “*gamificado*” usado neste trabalho pretende ser simplista para melhor compreensão do procedimento aplicado. Significa que foram aplicados ao sistema (site ou aplicação) regras e procedimentos da *gamificação*.

<sup>4</sup> Definição traduzida do site <http://www.gamification.org> (consultado em 03/02/2014)

um envolvimento não é de toda uma novidade, já que sempre se usou elementos característicos dos jogos para motivar e impelir a participação dos intervenientes numa tarefa difícil, inalcançável ou para melhorar a produtividade num contexto de trabalho. Contudo, entendemos que o fenómeno abordado está a proliferar cada vez mais em contextos empresariais (no âmbito dos recursos humanos e no aumento do rendimento laboral), nas estratégias de marketing (num maior envolvimento e fidelização de utilizadores) e na educação (melhorar e tornar divertida a aprendizagem) como uma nova fórmula capaz de envolver incondicionalmente as pessoas e mais focada que os normais usos da motivação ou obrigação.

O termo *gamificação* foi pela primeira vez indicado por Jane McGonigal (2010), quando afirmou que os jogos podiam mudar o mundo, dizendo tratar-se de jogos de realidade alternativa (ARG)<sup>5</sup>. Mas quem mais impulsionou o interesse por esta ideia foi Jesse Schell (2010) quando relatou as suas potencialidades na conferência DICE2010. Ambas as apresentações foram alvo de um súbito interesse pelo fenómeno e pela sua definição. A ideia começou a desenvolver-se dentro da indústria dos média digitais, mas não assumiu de imediato um termo aceite por todos. Foram geradas distintas definições em vários livros, artigos científicos, notícias e entradas de blogs, mas todas com um ponto em comum, é um fenómeno. E um fenómeno como tal deve ser observado.

Neste trabalho pretendemos olhar para este fenómeno nos seus usos e influências. O nosso objectivo não passa por criar uma definição própria nem analisar aplicações ou sites *gamificados*. Queremos apenas perceber as várias definições encontradas e entender a sua conceptualização. No fundo perceber de que forma pode envolver quem utiliza através do uso de estruturas comportamentais.

Variantes do termo, como jogos de produtividade, jogos comportamentais, entretenimento de vigilância, norteiam o termo *gamificação*. Que começou a ser analisado e pensado à luz de várias teorias: design de jogos, psicologia, comunicação, estratégia, etc. Nesta fase a necessidade de se definir o que é *gamificação* torna-se imperativa. Pois é entendido na sua forma nuclear como um processo para cativar e melhorar a forma como as pessoas se envolvem com as tarefas. E uma das definições propostas e comumente usadas é a de Deterding *et al* (2011) que diz que a *gamificação* é um processo que usa elementos e técnicas de jogo em actividades (contextos) não relacionados com jogos. Outros autores (Vianna *et al*, 2013) definem:

“A gamificação (do original em inglês gamification) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico” (p.13).

Ambas sugerem a prática certa no envolvimento com o consumidor através da apropriação da forma como o jogo o faz naturalmente. Numa leitura mais

<sup>5</sup> ARG é acrónimo de Alternate Reality Game e diz respeito a jogos que aliam regras de jogo digital com espaços reais, de modo a que o jogador interage com uma narrativa tanto num ambiente digital (um site, um email) como no mundo real (um telefonema, uma indicação).

superficial do termo *gamificação* aqui descrito e da sua implementação diz que pretende criar a fruição do jogo sem ter de criar um jogo na sua verdadeira essência. Levanta-se aqui outro problema, discutida em parte por designers de jogos, com iremos ver no capítulo seguinte.

Implica, então saber se de facto a sua aceitabilidade e difusão existe por parte da academia, da indústria dos videojogos e da indústria dos média digitais. Já que são estes o que mais têm falado sobre o termo, discutindo e criticando as vantagens e desvantagens do processo em questão, mas que parecem divergir na forma como o usam. Para a indústria dos videojogos o termo não deve estar associado ao conceito de jogo, mas sim a algo mais aproximado a uma espécie de sistema que apenas oferece pontos e por isso, para muitos autores explora a pessoa (*Pointsification*). Para eles a *gamificação* desvirtua a essência, a experiência sentida e a estética do design de jogos, porque apenas se baseia nos elementos do jogo, isto é, nas recompensas, na atribuição de um crachá de desempenho ou um *ranking*. A indústria dos média digitais entende que a ideia tem benefícios do lado de quem implementa. Pois é uma excelente nova forma de envolver e motivar os seus participantes, trazendo como justificação a forma como esse fenómeno pode envolver emocionalmente e cognitivamente as pessoas, ajudando-as a alterar o seu comportamento para melhorar e a construir a sua identidade perante os desafios da vida profissional ou privada. E se isto significa adquirir determinado produto ou serviço tanto melhor. Em termos académicos há uma tentativa de encaixar o termo *gamificação* numa área do saber. Mas com a devida ressalva no que diz respeito à ideia de poder ser apenas um termo derivado de outros precursores como os estudos sobre Interação humano-computador, envolvimento lúdico, *serious games*, *pervasive games*, *ludificação da cultura*, etc.

## 2. O FENÓMENO: USOS E CRÍTICAS

Entendemos que o fenómeno pode ser uma das formas de angariação da tão desejada atenção de utilizadores. No entanto ele não reúne como vimos total consenso junto de académicos e designers de jogos. Isto parece reflectir-se na multiplicidade de usos e aplicações dado ao termo quer por autores do design de jogos, do marketing e das ciências da comunicação. Há consenso ao afirmarem que é um fenómeno a ser estudado e o que está implícito no termo é o jogo, que por natureza tem como objectivo principal a diversão. Logo a inserção desses componentes lúdicos em produtos ou serviços poderá ser uma forma de envolver o seu utilizador. Mas não será esta tentativa de envolver o utilizador algo forçada pelas mecânicas do jogo? Não deve ser antes uma experiência fluida e exploratória naquilo que brincar significa? Ou a motivação para a realização de uma tarefa tem de ser sempre recompensada? Estas questões são a maior crítica daqueles que não aceitam o termo *gamificação*. E para isso, necessitamos de trazer a este trabalho o que significa jogar para melhor interpretar tais divergências.

Jogar não é o mesmo que jogo, porque jogar (brincar) significa que não há regras pré-estabelecidas como num jogo. Significa liberdade para usar qualquer

coisa para entreter, para brincar. Caillois (2001) chama a isto *paidia* - um dos pólos da actividade de brincar. No outro pólo vamos encontrar *ludus* - o jogo, que é a forma estruturada em objectivos a alcançar. O design de jogos deve adoptar os dois pólos, porque se por um lado a experiência do jogador assume uma qualidade imersiva e participativa, não definida previamente; por outro, o designer sabe que o caminho ou caminhos traçados estão pré desenhados, mas contudo com a sensação (para quem joga) de não estarem. Neste sentido, o acto de jogar pode ser alternado em dois estados: a pura fruição e liberdade de improviso - *paidia* ou o alcance de um fim objectivado - *ludus*.

O jogo é estruturalmente igual a todos os outros jogos, porque usa factores pré-estabelecidos para as partes intervenientes. Por exemplo, um tabuleiro, cartas de jogar, a plataforma onde ocorre o videojogo, etc. Para McGonigal (2010) existem pontos comuns a todos os jogos, (1) os objectivos que dão sentido ao jogo, (2) as regras que limitam a forma como se alcança os objectivos, (3) os sistemas de *feedback* que informam o que está a faltar para alcançar determinado objectivo, (4) a participação voluntária, porque há aceitação das regras do sistema de *feedback* e dos objectivos pedidos e (5) o factor social (em grande medida impulsionado pelos jogos sociais - *social games*) na forma como se alcança determinado objectivo ao interagir com outros jogadores. Neste sentido, podemos assumir que os sistemas *gamificados* podem permitir comportamentos e mentalidades próprias de quem está a jogar. Um estado que flutua entre o brincar ou jogar.

Deterding *et al* (2011) afasta *gamificação* de outros conceitos baseados na ideia de brincar (*Playing*) e junta à ideia daquilo que se entende como puro jogo (*Gaming*), por assumir regras e estruturas explícitas (Figura 1).

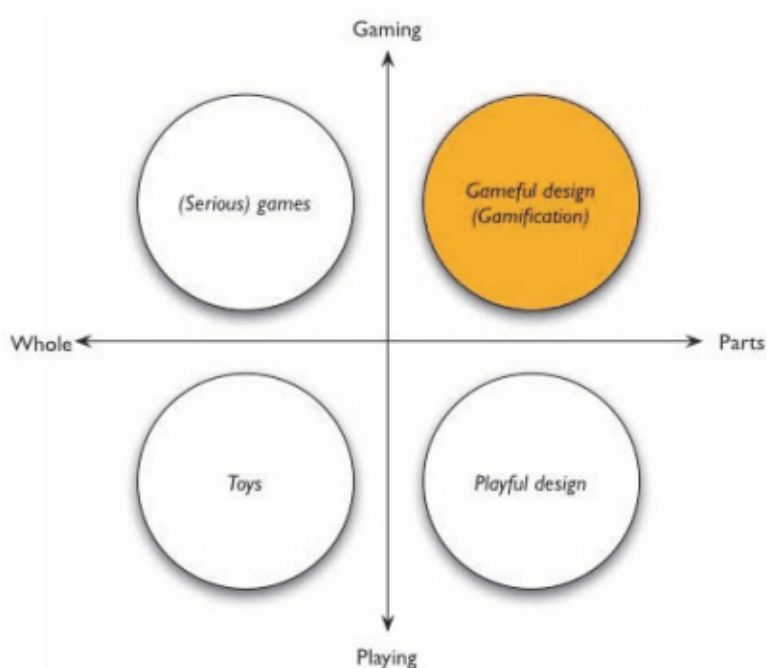


Figura 1 - Representação bidimensional do fenómeno *gamificação* por Deterding *et al* (2011:5)

O fenómeno também deve ser afastado da dimensão “Todo” (Whole) por apenas usar as componentes do jogo e, raramente usar as dinâmicas e mecânicas que estão envolvidas na criação da totalidade do jogo. Também para Bogost (2011) a apropriação do que está inerente na criação de um jogo não pode ser aplicado de ânimo leve àquilo que a *gamificação* pretende, porque no fundo

“There just aren’t enough high-quality games that also serve serious purposes effectively. Making games is hard. Making good games is even harder. Making good games that hope to serve some external purpose is even harder.” (p.3)

Assim entendemos que um jogo é estruturalmente diferente de um sistema *gamificado* porque tem uma capacidade lúdica, motiva a curiosidade, a exploração e a reflexão.

### 2.1 Usos

A *gamificação* baseia-se numa estrutura em pirâmide vinda dos jogos. São três os níveis, que não são a totalidade do jogo, apenas os elementos que o compõem: dinâmicas (estrutura implícita, como por exemplo as restrições do jogo), mecânicas (elementos para que a acção aconteça, por exemplo, desafios, competição, cooperação, feedback, aquisição de recursos, transacções) e componentes (instâncias das dinâmicas e mecânicas, por exemplo, *leaderboards*, níveis, pontos, missões, gráfico social, equipas, bens virtuais). O núcleo de muitos exemplos de sistemas *gamificados* é o sistema PBL (*Points, Badges e Leaderboards*): - *Points*: são mecanismos de feedback que mostram progressão em relação aos outros jogadores. Servem também para ser trocados em prémios. - *Badges*: indicação visual do alcance de algum nível ou alguma realização que podem ser expostos em qualquer sítio para todos os outros os verem (uma espécie de narcisismo dos crachás). Têm um estilo e padrão gráfico próprio com determinado significado. Funcionam como credenciais e status, para denunciar o que foi alcançado. Funcionam em muitos sistemas como colecionáveis, impelindo um sentimento de alcance da colecção completa. - *Leaderboard*: placard de posição dos jogadores. Permitem a visualização da posição dos outros, forçando a competição.

Existem muitos exemplos de sistemas *gamificados* assentes no sistema PBL, que conseguiram gerar extrema atenção numa primeira fase, mas que de alguma forma os deixaram para segundo plano numa segunda fase. O Foursquare<sup>6</sup> é um exemplo de sucesso com sistema PBL, que em 2012 reformulou toda a sua interface para que os elementos do jogo, que inicialmente eram aquilo que mais se destacava, ficassem em segundo plano. Werbach (2012) acredita que uma das razões para que isso aconteça é o amadurecimento da aplicação. Numa fase inicial usaram os elementos dos jogos (pontuação, crachás, rankings, etc) para envolver as pessoas e, a partir de 2012, numa fase mais madura, retiraram a predominância dos elementos, dando primazia ao utilizador.

<sup>6</sup> <http://foursquare.com> – é uma rede social móvel criada em 2009, assente em geolocalização

Outro exemplo conhecido é o LinkedIn<sup>7</sup> que usa, de forma bastante destacada, uma barra de progressão enquanto componente para impelir o utilizador a completar o seu perfil. O uso de componentes, onde encaixa o sistema PBL acima descrito é para Werbach (2012) a forma mais superficial e básica do uso dos elementos dos jogos. A rede social LinkedIn<sup>®</sup> alterou entretanto a sua estrutura para dar primazia às recomendações deixadas pelos outros membros da rede, ao somatório de pontos sobre as habilidades do utilizador e como está interligado com a sua rede de pessoas. Um último exemplo, que deixou de existir devido ao seu fraco sucesso foi o *Google News Badges*. Lançado em 2011 a Google oferecia crachás a quem lesse determinados tipos de notícias. A empresa retirou esta característica porque percebeu imediatamente que o que leva as pessoas a ler não necessita de uma valorização externa. E qualquer um podia ganhar *Badges* em qualquer categoria de notícias mesmo que lesse ou não a notícia.

Para Werbach (2012) a maioria dos sistemas *gamificados* não tiveram sucesso porque não foram pensados em dar ao utilizador escolhas com significado, apenas permitiram cliques aleatórios sem significado (clicar uma vez ou mil vezes era igual na tentativa de alcançar um objectivo). Não foram criados com o objectivo do utilizador dominar a tarefa, por tentativa erro e por conseguinte, aprendizagem. A recompensa desse domínio era baseada apenas no caminho que se percorre e não no objectivo que atinge. Muitos sistemas *gamificados* não usam a interacção com outros utilizadores nem percebem que existem vários tipos de utilizadores, com vários tipos de motivação e ideias de divertimento.

## 2.2 CRÍTICAS: RETIRAR A PALAVRA GAME DO FENÓMENO

Um dos maiores problemas dos processos de *gamificação* de um site ou de uma aplicação é que algumas delas têm se revelado ineficazes. E por causa disso têm sido alvo de inúmeras críticas. Margaret Robertson (2010) é acérrima ao dizer que a maioria dos sistemas *gamificados* é apenas o uso de recompensas, sendo a parte superficial de um jogo. Por isso menospreza o termo e redefine-o para um mais adequado (retirando a palavra *game*) chamado de *pointsfication*. Para a designer aplicar as técnicas da teoria comportamental através da *gamificação*, usando predominantemente componentes simples, como pontos e painéis onde visualizamos a posição de cada jogador é a forma mais superficial do design de jogos. E não é o mais importante do jogo. Não são a mera recompensa que torna eficaz o sistema *gamificado*.

Segundo Werbach (2012) se o sistema apenas usa a maioria das vezes elementos superficiais apenas se cria um envolvimento que rapidamente cai para níveis mais baixos do que aqueles gerados numa fase inicial. Sierra (*apud* Werbach, 2012) critica a forma simplista que a *gamificação* acolhe, porque retira a parte orgânica

<sup>7</sup> <http://www.linkedin.com> – é uma rede social destinada a relações profissionais

daquilo que são os jogos, transformando o sistema em algo apenas baseado em recompensas externas. Veja-se por exemplo, em que acredita Zichermann (2011) no prefácio do seu ebook:

“To further engage our audiences, we need to consider reward structures, positive reinforcement, and subtle feedback loops alongside mechanics like points, badges, levels, challenges, and leaderboards” (p.ix)

Mas não será esta mais uma abordagem *pointsficada* do envolvimento com a audiência? Os elementos dos jogos são apenas o início e não o todo, não são o jogo por si.

Encontramos um outro termo que se assume substituto do analisado: *gamefull design* ou seja, o desenho de experiências sem ter de se criar um jogo. Esta ideia está apoiada na característica *paidia* de Caillois (2001), na fruição livre e exploratória daquilo que brincar significa. Daqui deriva um novo termo capaz de substituir *gamificação*, chamado de *gamefulness*<sup>8</sup> (McGonigal, 2010), que critica a mera recompensa e mecanismo de feedback como a única receita para o envolvimento do utilizador.

Existe outro tipo de crítica que pretende substituir por completo o termo *gamificação* por *exploitationware* (Bogost, 2011). Este autor afirma que o termo *gamificação* é perverso na relação que cria entre quem implementa o sistema *gamificado* e quem o utiliza. Acredita ser uma forma exploratória de criar lealdade unidireccional, onde um oferece algo àquele que alcança os objectivos traçados pelo primeiro de uma forma simplória e sem sentido de fruição e imersividade (daquilo que um jogo oferece). Para ele, criar sistemas *gamificados*

“No thinking is required, just simple, absentminded iteration and the promise of empty metrics to prove its value. Like having a website or a social media strategy, “gamification” allows organizations to tick the games box without fuss. Just add badges! Just add leaderboards!” (2011, p.5)

Crítica que quem usa a *gamificação* apenas se centra nos pontos a oferecer, envolvendo o utilizador e promovendo a alteração do comportamento. Porque apenas se centra em incentivos extrínsecos e é demasiado mecânica e industrializada. Aliás algo criticado por muitos autores pela forma como usam a *gamificação* para gerar uma espécie de condicionamento operante.

### 3. RECOMPENSAS VERSUS MOTIVAÇÃO

Os sistemas *gamificados* apoiam-se em estruturas de reforço, como vimos, ao permitir que o utilizador seja premiado. Embora sejam itens virtuais (baseado no sistema PBL), essas recompensas baseadas em pontuações e rankings vão ser sempre o reconhecimento do mérito de quem utilizou o sistema. Porque, em teoria estão interligadas aos desejos das pessoas: estatuto social, recompensa, êxito, altruísmo, competição e auto expressão. São úteis, mas não são tudo. Aliás, o uso apenas da

<sup>8</sup> Optamos por usar o termo na sua língua original porque não encontramos uma tradução que lhe faça justiça.



tríade PBL pode tornar o sistema monótono e superficial. E apesar de se pensar que a *gamificação* é tudo o que de bom tem o jogo apenas está a minimizar a forma como o jogador interage com o jogo.

Para perceber o processo temos de entender o que motiva o jogador. Neste sentido, sendo o foco da *gamificação* a influência ou alteração de um comportamento estaremos a aportar as teorias comportamentais. Teorias que se baseiam no estímulo para alterar comportamentos. Esses comportamentos têm inevitavelmente consequências, positivas ou negativas, que por sua vez alteram novamente o comportamento (condicionamento operante). São, aqui apontadas limitações no uso desta teoria porque a ideia de oferecer uma recompensa ou punição para que as pessoas aprendam, devido a um estímulo é uma forma redutora de criar sistemas *gamificados*. O ser humano é mais do que o seu comportamento, é também sentimento e emoção. É aquilo que afirma Kohn (1987) quando diz que

“Psychologists have been finding that rewards can lower performance levels, especially when the performance involves creativity (...) If a reward - money, awards, praise, or winning a contest - comes to be seen as the reason one is engaging in an activity, that activity will be viewed as less enjoyable in its own right.”

Neste sentido, entendemos que as recompensas enquanto motivação, neste caso, extrínseca podem sobrepor-se à motivação intrínseca. Para o autor é possível cair na falácia da perseguição constante da recompensa e ignorar a motivação inicial. A motivação transforma-se numa razão económica. E quem cria sistemas *gamificados* tem de estar constantemente a oferecer recompensas.

Os sistemas *gamificados* devem poder equilibrar as motivações extrínsecas e intrínsecas do utilizador. Para Ryan e Deci (2000) existem, na sua teoria da auto-determinação, vários tipos de motivação extrínseca e intrínseca<sup>9</sup> que se constituem de um modo contínuo e não separado. Há aqui uma espécie de espectro motivacional. De um lado encontramos a desmotivação e do lado oposto a motivação intrínseca (Figura 2).

Ao centro do espectro encontramos a motivação extrínseca definida por várias categorias (da mais externa á mais interna): **External Regulation** – Regulada de forma externa – realização da tarefa porque alguém a pediu; **Introjection** – Interiorizada – interiorização das motivações externas como sendo próprias da pessoa. Um exemplo disso é a ideia de conseguir estatuto social como motivação para agir, isto é, realização da tarefa porque se interioriza aquilo que as outras pessoas veem como estatuto social. **Identification** – Identificada – uso da motivação externa para uma valorização consciente. Por exemplo: não gostar de matemática, mas reconhecer que é importante aprender porque ajuda a ser um empresário de sucesso. **Integration** – Integrada – existe um alinhamento perfeito entre os objectivos e a tarefa. Por exemplo, querer mesmo fazer exercício físico porque faz bem, mas no fundo não gostar e precisar de um incentivo.

<sup>9</sup> A motivação extrínseca provém daquilo que se pode conquistar com a resolução de uma tarefa e a intrínseca provém do interesse por ela.

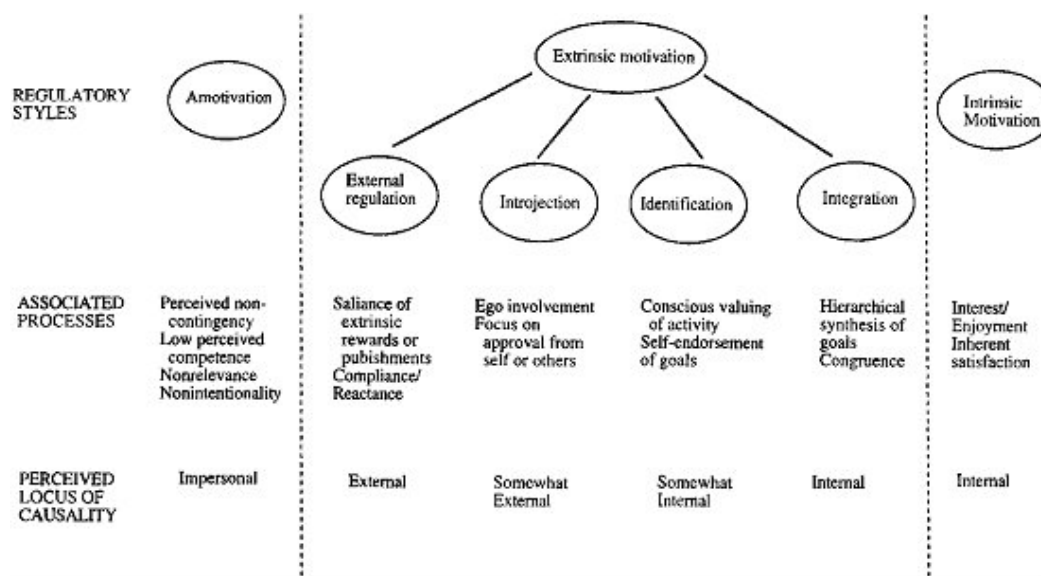


Figura 2 – Taxonomia da Motivação humana de Ryan e Deci (2000:61)

Para a teoria da autodeterminação a motivação intrínseca baseia-se em três características, que quando encontrados num sistema *gamificado* podem tornar a experiência significativa: *competência* (habilidade e sentido de realização para resolver tarefas), *autonomia* (liberdade para escolher o caminho) e *vínculo* (sentido de significado ou propósito atribuído à tarefa)

Terminamos este capítulo com a noção de que a forma como a *gamificação* quer promover envolvimento parece cair na falácia da recompensa simplista. Werbach (2012) afirma que os elementos (componentes como nível inferior que dão significado aos níveis superiores dinâmicas e mecânicas) têm sucesso se forem pensados de forma uniforme e coerente. Se apenas estão centramos na recompensa podem acabar com a motivação. A recompensa não é a mesma coisa que o divertimento. O facto de se receber uma recompensa não significa necessariamente divertimento. E estar divertido não significa que se vai receber uma recompensa. O que significa estar motivado leva-nos a pensar que nem sempre agimos à espera de um ganho externo. Nem sempre há uma recompensa pelo que fazemos, fazemos porque nos motiva. Assim, se se pretende alterar um dado comportamento não se deve, segundo Werbach (2012) basear apenas na obtenção de uma recompensa. Porque a dado momento essa recompensa acaba por ser expectável, o que poderá levar inevitavelmente a um sistema *gamificado* desmotivante.

Não há então uma receita definida para motivar todas as pessoas ao mesmo tempo e quem implementa a *gamificação* tem de estar ciente disso.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS: HÁ FUTURO PARA A GAMIFICAÇÃO?

O termo é hoje usado como promessa de sucesso no que diz respeito a envolver o utilizador. Mas a adjectivação – eficaz, interessante, divertido, etc – e a retórica dos apoiantes do termo *gamificação* implica aprofundá-lo academicamente, torná-lo

conceito ou então deixar passar a moda. Entendemos que o processo de *gamificação* pretende envolver cognitivamente e emocionalmente as pessoas, pois ela parece, pelos olhos de quem o implementa, querer ser envolvida. Compreendemos, apesar de não ser o principal propósito, que falta o olhar de quem recepciona este fenómeno para o entroncar verdadeiramente com os objectivos de quem implementa a *gamificação*.

O processo na *gamificação* parece criar experiências que apelam ao lado emocional e não racional do ser humano, isto porque entende-se que decidimos o que queremos e como queremos nesse nível. Schell (2010) defende que não se deve implementar os processos de *gamificação* em tudo o que necessita motivação, porque o mais importante é melhorar as experiências sentidas pelo utilizador.

A construção de um sistema *gamificado* não poderá ser meramente uma narrativa de recompensa. Isto é, do uso de alguns dos elementos extrínsecos ao jogo (os pontos, níveis, status de progresso, etc) como se tratassem de um reforço para gerar uma resposta repetida. Devemos falar de uma estratégia que também deve estar centrada no utilizador e ter a consciência dessa condição é saber que o utilizador poderá não agir sempre da mesma forma, nem estar motivado sempre de forma igual. Porque se estrategicamente se quer gerar comportamento (no mínimo prender a atenção) também devemos entender que será influenciada por dois tipos de inibição: a motivação e a habilidade do jogador para entender a narrativa por detrás de um sistema *gamificado* (Dignan, 2011).

O uso de dinâmicas, mecânicas e componentes que norteiam os jogos sempre existiu para criar envolvimento, motivar e promover uma boa relação com uma tarefa, alcance de um objectivo de produção empresarial ou um objectivo de aprendizagem. Mas será este termo o mais acertado? Das várias definições abordadas, estará o termo destinado à obsolescência?

Este trabalho apenas se propõem a perceber o termo *gamificação* e entendemos que muito ainda há por responder e aprofundar. Talvez a análise e a discussão dos resultados de aplicações e *sites* que foram *gamificados* seja um dos caminhos. Ou talvez as vozes críticas ao fenómeno possam ser lidas com a devida distância e o seu fundamentalismo refreado. Pelo menos para se poder ler o fenómeno de uma forma não enviesada.

Assumimos, contudo que de uma perspectiva meramente de comunicação estratégica, o uso dos processos afectos àquilo que hoje se chama de *gamificação* (*pointsification*, *gamefulness* ou até mesmo *exploitationware*) pode promover uma interação mais envolvente. E isto é primordial para quem necessita de desenhar estratégias de envolvimento dos utilizadores, trabalhadores ou estudantes.

## REFERÊNCIAS

Bogost, Ian (2011), *Gamasutra - Persuasive Games: Exploitationware*, disponível em [http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive\\_games\\_exploitationware.php?page=4](http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php?page=4), consultado em 01/04/14.

- Bogost, I; Mateas, M; Murray J. e Nitsche, M. (2005), "Asking What Is Possible: The Georgia Tech Approach to Game Research and Education", *iDma Journal*, disponível em <http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/bogost-idma-2005.pdf>, consultado em 04/05/14.
- Caillois, R. (2001) *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, Chicago: Urbana.
- Deterding, S. et al (2011) "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification»", *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, disponível em <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>, consultado em 19/02/14.
- Dignan, A. (2011) "Game Frame - Using Games as a Strategy for Success", Free Press, disponível em <http://gameframers.com/>, consultado em 09/04/14.
- Gamification, disponível em <http://www.gamification.org>, consultado em 03/02/14.
- Kohn, A. (1987) *Studies Find Reward Often No Motivator*, disponível em <http://naggum.no/motivation.html>, consultado em 30/05/14.
- McGonigal, J. (2010) "Gaming can make a better world", *Conferência TED2010*, disponível em [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world), consultado 02/02/14.
- Robertson, M. (2010) *Can Play Won't Play*, disponível em <http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>, consultado em 30/04/14.
- Ryan, Richard M. e Deci, Edward L. (2000) "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions", *Contemporary Educational Psychology*, disponível em <http://mmrg.pbworks.com/f/Ryan,+Deci+00.pdf>, consultado em 20/01/14.
- Schell, J. (2010) "Design Outside the Box", *Conferência 2010 DICE*, disponível em <http://www.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/>, consultado em 03/02/14.
- Werbach, Kevin (2012) *Gamification Coursera Course*, disponível em <https://www.coursera.org/course/gamification>, consultado em 27/01/14.
- Zichermann, Gabe e Cunningham, Christopher (2011) *Gamification by Design*. 1. Ed. – Canadá: O'Reilly Media, Inc.
- Vianna, Ysmar; Vianna, Maurício; Median, Bruno e Tanaka, Samara (2013) *Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos*. 1. Ed. – Rio de Janeiro : MgJV Press.

## Horror, materialidade e sinestesia em jogos eletrônicos

### *Horror, materiality and synesthesia in video games*

ALESSANDRA MAIA

ale.led@gmail.com

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

#### Resumo

O presente estudo busca evocar momentos de intensidade por meio da descrição das affordances (Gibson, 1986) e sensorialidade (Regis, 2008) observadas no jogo eletrônico *Rise of Nightmares* (2011). Acredita-se que o jogo eletrônico de “horror de sobrevivência” – controlado através dos movimentos corporais lidos pelo acessório Kinect, do Xbox 360 – permite que a sensação de medo e tensão seja mais intensa que a vivenciada em produtos de outros meios. A hipótese é de que seja por causa da imersão proporcionada pela jogabilidade que o acessório engendra.

**Palavras-chave:** Produção de Presença; sensorialidade; *affordances*

---

#### Abstract

This study seeks to evoke moments of intensity through the description of affordances (Gibson, 1986) and Sensoriality (Regis, 2008) that may be observed in the game *Rise of Nightmares* (2011). It is believed that this “survival horror” game - which is controlled by body movements read by the Xbox 360’s Kinect accessory - allows the feeling of fear and tension to be more intense than those experienced in other media products. Our hypothesis is that this occurs because of the immersion provided by the playability that the accessory engenders.

**Keywords:** Production of Presence; sensoriality; *affordances*

---

### 1. INTRODUÇÃO

A materialidade do meio videogame pode ser descrita primeira e mais diretamente por seus componentes físicos que o materializam, isto é, o console, os controles, seus acessórios – no caso do Xbox 360, o seu periférico *Kinect* – e os jogos eletrônicos. Todavia, a materialidade não trata apenas da estrutura física de um meio, mas, como Erick Felinto (2001) afirma, da “interação entre corpo e máquina, entre sistemas de pensamento humanos e sistemas binários, entre o real e o virtual constitui um problema particularmente interessante para os instrumentos da teoria das materialidades” (Felinto, 2001: 14-15). Por essa razão, este estudo privilegia o trabalho de Hans Ulrich Gumbrecht, “Produção de Presença” (2010), para uma descrição da experiência do ato de jogar “somente” com o corpo, o primeiro jogo do gênero “horror de sobrevivência”: *Rise of Nightmares* (2011). Isto na intenção

de, como Gumbrecht destaca, “evocar [...] e fazê-los sentir *momentos* específicos de *intensidade*” (Gumbrecht, 2010: 125 – grifos do autor). O autor ainda ressalta que “as culturas de presença quantificam as emoções” (Gumbrecht, 2010: 113), no entanto, vale expressar que a teoria das materialidades da comunicação, segundo Felinto, “não se impõe como um substitutivo ao paradigma hermenêutico, mas como uma perspectiva alternativa, que questiona a primazia conferida ao sentido e ao espírito na tradição intelectual do Ocidente” (Felinto, 2001: 8), corroborando com as ideias trabalhadas por Gumbrecht em sua obra, pois os “efeitos de sentido” e os “efeitos de presença” coexistem na apropriação cultural.

Por acreditar nesta saudável coexistência, este trabalho também irá se valer da categoria de análise Sensorialidade (Regis, 2008) e da teoria das *Affordances* (Gibson, 1986) para que a descrição do ato de jogar um jogo – cujo personagem (*avatar*) representa exatamente os movimentos realizados pelo interator (Murray, 2003) – seja mais rica em detalhes e consiga realçar os “momentos de intensidade” vividos pelo jogador em determinadas fases de *Rise of Nightmares*. No entanto, antes de narrar tal experiência, é importante apresentar as características básicas do console e destacar a relação do gênero horror/terror e com as teorias aqui apresentadas. Assim, talvez, os sentimentos, ou momentos de intensidade, despertados por esse produto do entretenimento possa ser, de certa forma, “experimentados” pelo leitor, ainda que sem a mesma intensidade, a respeito da experiência dos jogadores convidados, a qual a pesquisadora tenta explicitar por meio de seu relato.

## 2. BASE TEÓRICA DA PESQUISA

Este trabalho se depara com a questão: o que seria produção de presença para Gumbrecht? No entanto, para explicar o que seria “produção de presença”, far-se-á uma apresentação dos principais conceitos que o autor usa para desenvolver sua teoria: (a) presença; (b) produção; (c) efeitos de presença; (d) efeitos de sentido; (e) momentos de intensidade; e (f) experiência vivida (semelhante à “experiência estética” para o pesquisador). Como se pode notar, apenas seis conceitos serão explorados neste trabalho, desse modo, outros conceitos, explorados na obra “Produção de Presença” (2010), serão postos de lado, mas não esquecidos por completo.

Gumbrecht ressalta que “uma relação espacial com o mundo e seus objetos” (Gumbrecht, 2010: 13) é o que define (a) presença, ou seja, para estar “presente” é preciso que possa ser tocado e manipulado. Enquanto, (b) produção significa “trazer para diante’ um objeto no espaço” (Gumbrecht, 2010: 13). Assim, “produção de presença’ aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (Gumbrecht, 2010: 13). Entretanto, se prestarmos atenção ao uso constante de aspas para se referir à palavra “presente” e à narrativa desenvolvida ao longo da obra é possível notar que o “estar presente” englobaria o que está fora do alcance, como assistir uma notícia no telejornal ou acompanhá-la na Internet ou ouvi-la pelo rádio, entre outros, pois, nesse caso, a notícia (esta como objeto) é mediada pelo suporte, ou seja,

na maioria das vezes os objetos não são “tangíveis por mãos humanas” – o próprio autor destaca este ponto ao ressaltar que o conceito “coisas do mundo” insere “uma referência ao desejo dessa ‘imediatez’” (Gumbrecht, 2010: 14).

Entre sentido e presença há uma permanente tensão. Sentido seria “aquilo que torna as coisas culturalmente específicas” (Gumbrecht, 2010:104), enquanto presença seria “as coisas tangíveis, consideradas independentemente das situações culturais específicas” (Gumbrecht, 2010: 102), para explicar este ponto Gumbrecht traça um paralelo com os conceitos de Heidegger “mundo” e “terra” (Ser), que representam, respectivamente, sentido e presença.

Quanto aos dois conceitos: (c) efeitos de presença e (d) efeitos de sentido, entre eles não há complementaridade, mas como o pesquisador afirma, “podemos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego” (Gumbrecht, 2010: 137) e, em seguida, para explicar, expõe uma convenção existente na cultura Argentina, em que “não se deve dançar tangos que tenham letra”, pois seria muito difícil prestar atenção à letra do tango e seguir com o corpo o ritmo da música. Esse ponto é bastante pertinente à discussão referente ao jogar, por considerarmos que jogar envolve mente e corpo – e especificamente a este estudo, posto que a pesquisa empírica demonstrou que a imersão pode ser prejudicada pela racionalização do jogar (conforme poderá ser observado na dinâmica realizada com os seis jogadores).

Retomando a discussão da obra, o autor ainda enfatiza “que os efeitos de presença que podemos viver já estão sempre permeados pela ausência” (Gumbrecht, 2010: 135). Deste modo, o próximo tópico, (e) momentos de intensidade, torna-se mais evidente, porque os momentos de intensidade são específicos e também não são abundantes – e a intensidade pode ser prazerosa ou dolorosa. E são esses momentos de intensidade (tão ínfimos) que produzem presença. Gumbrecht destaca que “falar de ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade” (Gumbrecht, 2010: 38-39), corroborando com o explicitado em relação ao conceito de “presença”.

Por fim, quando usa o conceito (f) experiência vivida, o escritor se refere a ele “no sentido estrito da tradição fenomenológica, a saber, como centrados em certos objetos da experiência vivida (objetos que, em nossas condições culturais, oferecem graus específicos de intensidade sempre que os chamamos de ‘estéticos’)” (Gumbrecht, 2010: 128-129). A ideia de “experiência vivida” foi privilegiada em detrimento da “experiência estética”, pois o autor acredita ser necessário alargar o campo dos objetos em potencial por meio da “transgressão do cânone das suas formas tradicionais (com ‘literatura’, ‘música clássica’ ou ‘pintura de vanguarda’)” (Gumbrecht, 2010: 125).

Assim, o estudo dos *games* pode ser privilegiado por meio do levantamento do que pode produzir efeitos de presença no jogador/interator (cf. Murray, 2003)

durante o ato de jogar. Mas como foi dito anteriormente, os efeitos de sentido não são abafados pelo de presença, eles coexistem, por isso acredita-se que este presente trabalho possa ser enriquecido por meio do exame da *sensorialidade* (Regis, 2008 e 2009) e *affordances* (Gibson, 1986) envolvidas no processo de jogar videogame com o corpo, objeto deste estudo.

A categoria de análise *Sensorialidade*, compilada por Fátima Regis e desenvolvida nos estudos do Laboratório CiberCog – do qual a pesquisadora também é coordenadora –, busca examinar a maneira como, ao hibridizar linguagens e textualidades distintas e ao estimular o uso simultâneo de vários meios, as mídias mais recentes oferecem tecnologias que despertam os diversos sentidos e desafiam as capacidades de percepção e atenção dos usuários (cf. Regis, 2008, 2009). Por esta razão, esta categoria privilegia o exame das plataformas de jogos, tipos e tamanhos de tela, tipos e formas de manuseio de *joysticks*, disposição do conteúdo na tela (inteira e dividida), entre outros. Ou seja, é de grande importância a descrição material do console, bem como as condições do ambiente, por exemplo. Seguindo esse mesmo raciocínio, podemos nos remeter ainda ao estudo do conceito de *affordances*, desenvolvido por James J. Gibson (1986), visto que o ambiente virtual do jogo também dá o tom das sensações que o interator pode vivenciar durante a sua experiência com *game*.

No livro “The Ecological Approach to Visual Perception”, lançado originalmente em 1979, Gibson dedicou um capítulo inteiro à teoria das *affordances*. O psicólogo norte-americano as definiu como sendo as possibilidades de ação que um ambiente permite a um ator, por meio de um “relacionamento ecológico”, no qual o ambiente e os atores estariam interligados, ou mesmo, seriam interdependentes.

As *affordances* são consideradas o principal conceito da teoria da Percepção Ecológica desenvolvida por Gibson na década de 1960. Segundo o próprio autor, o conceito deriva diretamente das ideias de valência (*valence*), convite (*invitation*) e demanda (*demand*), mas com a diferença de que a *affordance* de algo não muda, o que se altera são as necessidades do observador e, por isso, de acordo com seus interesses as *affordances* do ambiente são percebidas, mas, nem por isso, elas não deixam de estar presentes (cf. Gibson, 1986: 138-139). Por essa razão, pode-se dizer que a teoria de Gibson destaca a percepção direta, pois o estímulo sensorial já traz as características do ambiente para quem interage com ele. Ou seja, as qualidades de um ambiente (natural ou artificial), como suas formas, seus sons, as texturas etc., são apreendidas diretamente, sem a intervenção de outros processos mentais – como a memória, por exemplo –, e podem influenciar o seu comportamento.

Contudo, é importante frisar que Gibson concebeu a palavra *affordances* a partir do verbo inglês *to afford* (dar, proporcionar, permitir-se, conceder), inspirado nos princípios da psicologia *Gestalt* em que o significado ou o valor de algo é percebido ao mesmo tempo em que as suas qualidades (cf. Gibson, 1986: 138). Todavia, a sua teoria se distingue da visão da *Gestalt* ao realçar que as possibilidades de ação de um objeto não são modificadas de acordo com as necessidades do agente; para



Gibson, “o observador pode ou não perceber ou lidar com uma *affordance*, de acordo com as suas necessidades, mas a *affordance*, sendo uma invariante, estará sempre lá para ser percebida”<sup>1</sup> (Gibson, 1986: 139). Por esta razão, pode-se observar que as *affordances* são percebidas a partir de um processo ativo de exploração do ambiente, realizado por meio do ato de mover-se por ele, e que pode ser auxiliado por fatores que não estão diretamente relacionados aos sentidos.

Como Gibson ressalta, as experiências vividas e os fatores culturais, ou o repertório (*cf.* Maia & Altieri, 2012: 6-8), do agente podem influenciar o modo como se entende as possibilidades de ação de um objeto ou ambiente, pois como já foi destacado, perceber uma *affordance* independe de processos mentais de representação ou de memória. O psicólogo afirma que a pedra “pode ser um peso de papel, um suporte para livros, um martelo, ou um prumo de um pêndulo (...) As diferenças entre eles não são claras, e os nomes arbitrários pelos quais eles são chamados não valem de nada para o processo perceptivo”<sup>2</sup> (Gibson, 1986: 134). De maneira muito simplificada, e até grosseira, as *affordances* também podem ser entendidas como a interatividade trivial “apresentada por todo objeto que nos cerca (outras pessoas inclusive) e que reage a nossas ações” (Assis, 2007: 31).

Todavia, antes de narrar a experiência do jogar no Kinect, segue alguns detalhes sobre a plataforma Xbox 360 que faz parte da sétima geração de videogames.

### 3. O CONSOLE E SEU ACESSÓRIO

O Xbox 360, segundo console/plataforma desenvolvido pela Microsoft, lançado em 2005, tem como principais concorrentes o PlayStation 3 (PS3), da Sony, e o Wii, da Nintendo. A sua principal característica é a integração com o sistema Xbox Live, que permite a interação em rede com outros usuários do console; baixar demos de jogos; jogos arcade para *download*; *trailers*; *shows* de TV, música e filmes e seu Windows Media Center (capacidade multimídia) – ainda tem uma saída HDMI, que lhe confere uma melhor qualidade de imagem. O primeiro modelo do Xbox 360, o arcade foi vendido com a capacidade interna de 512 MB, podendo ser expandida para 20, 60, 120, 250 ou 320 GB – enquanto o modelo *slim* tem a capacidade interna de 4 GB, também expansível. O controle, sem fio – funciona com duas pilhas AA ou uma bateria recarregável –, tem o botão direcional e mais treze botões (quatro redondos: “B” [vermelho], “A” [verde], “X” [azul] e “Y” [amarelo]; dois analógicos; quatro na parte superior: esquerdo “LB” e “LT” e do lado direito “RB” e “RT”; o de “start”; o de “back”; e o guia – que permite a navegação no *menu* e ligar o console) e é compatível com os computadores (PCs), desde que estes possuam o *Wireless Gaming Receiver*. O acessório *Kinect*, lançado em 2010, é o sensor (ou periférico de captação) de movimento que faz a leitura do corpo do jogador e que permite ao interator controlar o *game* sem a necessidade de um controle físico, apenas com o corpo.

<sup>1</sup> Tradução livre de: the observer may or may not perceive or attend to the affordance, according to his needs, but the affordance, being invariant, is always there to be perceived.

<sup>2</sup> Tradução livre de: it can be a paperweight, a bookend, a hammer, or a pendulum bob (...). The differences between them are not clear-cut, and the arbitrary names by which they are called do not count for perception.



Figura 1 - Xbox 360 (2006), seu controle tradicional e o acessório Kinect (2010)  
Fonte: montagem feita pela autora com imagens de divulgação

#### 4. O OBJETO: *RISE OF NIGHTMARES*

O jogo em primeira pessoa *Rise of Nightmares* (2011), desenvolvido pela SEGA para a plataforma Xbox 360 (e projetado especificamente para o *Kinect*), é um “horror de sobrevivência” – subgênero de ação-aventura – criado exclusivamente para a experiência *kinect*. O ato de jogar este *game* por meio dos controles do Kinect (o próprio corpo do jogador realiza os movimentos que o sensor irá interpretar para o *avatar* se movimentar na tela) permite ao interator o encontro com as sensações de medo e terror. Cada momento produz expectativas repletas de tensão, pois você está na sua sala agindo como se estivesse explorando um ambiente desconhecido (e perigoso), enfrentando mortos-vivos e um cientista louco. Ao se valer de seu corpo, o jogador sente medo, horror e tensão, talvez, como nunca antes.

É preciso explicitar que este jogo de horror, repleto de combate corpo-a-corpo e de exploração, é composto por desafios inerentes ao gênero. O jogador precisa recolher itens para conhecer mais sobre a história do local – cartas de tarô e fitas que contam um pouco da experiência de um jornalista que foi parar na mesma ilha em que se passa a narrativa do jogo – e diversas ferramentas para auxiliá-lo no combate: como martelos, facas, serras elétricas, explosivos. Desta forma, o interator tem a capacidade de ataque incrementada, mesmo que esta não seja ilimitada, pois depois de algum tempo de uso e muitos zumbis mortos a munição acaba ou a “arma” quebra.

O *gameplay* e a jogabilidade do jogo são adequados para a experiência, a SEGA conseguiu criar um *game* com liberdade de movimento e exploração, uma vez que em *Rise of Nightmares* o jogador pode ter a experiência mais profunda e imersiva em termos de jogabilidade para os jogos eletrônicos do Kinect, pelo menos até o momento. Nele é possível andar para frente posicionando apenas uma de suas pernas nessa direção, como se fosse um passo, dependendo da distância que a perna é esticada, a velocidade com a qual o personagem caminha pode ser afetada. Além disso, também é possível caminhar para trás. Enquanto, para se virar para os lados, basta mover a parte superior do corpo na velocidade e direção desejadas, sem precisar mexer a cabeça. Vale destacar que os movimentos executados pelo jogador na sala logo aparecem na tela, uma resposta rápida para os momentos mais tensos do jogo.

Outros movimentos possíveis são: usar a perna para chutar os zumbis, se quiser; ou os braços para usar armas e socar: o alcance dos socos podem ser de três níveis – soco alto, médio e baixo. Os golpes com armas, por sua vez, variam de acordo com a situação; na posição de guarda, é possível entrar no modo “focus”, momento em que o jogador fica focado para lutar com os zumbis, mas focalizando apenas um zumbi por vez. Todavia, ele só poderá mexer o corpo para frente e para trás (excluindo a opção de mexer o corpo para os lados), exceto se abaixar os braços e sair desse modo. E para interagir com os objetos do ambiente basta esticar um dos braços. Além desses movimentos, pode-se fazer muitos outros, como abrir portas, agachar e empurrar, esses são apenas alguns exemplos da variedade de movimentos.

#### 4. TERROR/HORROR E MATERIALIDADES

Você acorda em uma cela escura, inóspita e trancada com um cadeado – se depara com uma garota dormindo no chão, quando a desperta nota que ela é um tanto quanto histérica e tem uma voz irritante – e ao olhar ao redor encontra uma barra de ferro que usa para abrir a cela – a menina sai correndo em busca de uma saída, sem se preocupar contigo ou com o perigo que o ambiente pode apresentar, por causa da baixa luminosidade, por exemplo. Ao conseguir sair do espaço confinado, você explora o ambiente com cuidado (que se assemelha a um calabouço de castelo medieval, todo em pedra e com sons que te fazem arrepiar) e nota que há muitas outras celas. Ao interagir com uma alavanca você solta seres estranhos, com o rosto coberto e um andar típico de morto-vivo, que vão em sua direção e o atacam – ainda com a barra de ferro – você se defende e fica mais atento aos perigos que pode encontrar. O desespero para conseguir fugir e atacar alguns desses seres, enquanto segue a voz da menina, toma conta de você. Quando a encontra, ela parece tranquila, o que denota que ela não vivenciou a mesma sensação de medo e terror. Assim que vocês se acalmam, notam uma alavanca na parede, com toda cautela você a aciona. Ao se direcionar para algo que parece uma saída, nota o chão todo manchado de sangue, vocês são presos e as paredes começam a se aproximar, o desespero e sensação de impotência tomam conta do ambiente.

Nessa fase, em uma cena que dura em média 10 minutos, o interator é apresentado ao jogo (suas regras e jogabilidade), onde aprende a controlar a sua personagem por meio de dicas textuais e imagéticas. Destaca-se que o grau de detalhe do ambiente pode aumentar ou diminuir, de acordo com a exploração realizada.

O breve relato acima nos permite analisar pontos da materialidade do horror, entretanto frisamos que esses pontos podem variar de pessoa para pessoa, visto que, assim como nos filmes (*cf.* Hawkins, 2000), neste *game*, a intenção é envolver diretamente o corpo do jogador, pois este determina a capacidade de causar sustos, pois esse gênero privilegia as sensações. Ou seja, estamos falando da criação de imersão (geralmente por parte do interator), disposição de se envolver com as possibilidades de ação no jogo e com a narrativa construída, de modo a vivenciar certas

sensações<sup>3</sup>. A materialidade, produção de presença nos termos de Gumbrecht, pode ser percebida a partir de sobressaltos e espasmos do jogador, por exemplo.

Como indicado, por meio da descrição no primeiro parágrafo desta seção, iniciamos o jogo sem explicação alguma sobre o motivo de estarmos presos em uma cela. A ambientação, típica de obras do gênero horror, permite que surjam algumas sensações: seja a de desorientação, por não saber onde estamos, ou de medo, por imaginar que o local tem algo de errado (semelhante ao visto na série de filmes “Jogos Mortais” [de 2004 a 2010]); a caracterização dos mortos-vivos apresenta um misto de comicidade e terror, porque eles vêm com um andar lento e engraçado, mas com roupas esfarrapadas e os rostos cobertos com um saco feito de tecido cru; a sonorização (trilha sonora e sons dos objetos e mortos-vivos) ajuda a tornar o ambiente ainda mais tenebroso e imersivo.

Ao analisarmos esses três pontos, podemos notar que a sensorialidade é um ponto importante, visto que dependendo do modo como a calibragem da tela de jogo foi realizada (mais ou menos escura), o tipo e tamanho do televisor, o volume do som, a iluminação do espaço onde está sendo jogado, entre outros fatores, podem diminuir ou intensificar certas sensações. Bem como a relação do interator com o gênero em outros produtos do entretenimento (filmes, livros, HQs, jogos, mangás, animês etc.), porque como a teoria das *affordances* explicita, há uma interdependência entre o ambiente (físico ou emulado pelo jogo) e a pessoa, desta maneira podemos afirmar que quem já está acostumado com produtos culturais deste gênero, por exemplo, pode não presenciar tantos momentos de intensidade (sentimentos inerentes ao horror), diferentemente de uma pessoa que não tenha referência no assunto – sendo esse, apenas um dos fatores.

Algo que não se relaciona diretamente com o gênero, mas gera um sentimento que se aproxima do conceito de Gumbrecht, é a sensação produzida ao ouvir a voz da garota que age histericamente ao falar/gritar por qualquer motivo com uma voz estridente, é algo impossível de descrever com palavras precisas, lembrando ainda, que pode ser algo que só a pesquisadora que vos fala sente.

Entretanto, os momentos de intensidade proporcionados pelo *game*, as vivências e calibragem do modo de jogo, podem não ser o mesmo para todos os jogadores, como veremos melhor a seguir, pois, na seção de descrição da experiência de seis jogadores, poderemos observar melhor a relação material entre o corpo do jogador e o “horror/terror” (ou suas sensações).

## 5. A EXPERIÊNCIA

*Rise of Nightmares* coloca o interator na pele de Josh (protagonista da ação), enquanto ele tenta salvar sua esposa, Kate, das garras de um cientista totalmente

<sup>3</sup> Essa discussão pode nos remeter ao futuro narrado na obra de Aldous Huxley (2009), Admirável Mundo Novo, em que o estado disponibilizava cinemas onde o público era conectado a terminais sensoriais. Desta forma, o espectador assistia aos filmes vivenciando sensações, paladar e cheiros que saíam diretamente da tela.

desequilibrado, um lunático. O enredo do *game* começa com você (na pele de Aaron, personagem para a fase tutorial – apresentada na seção anterior), em uma espécie de prisão, desorientado. Depois de pequenas ações, que podem ser entendidas como um tutorial para aprender os movimentos necessários para realizar algumas incursões no ambiente do jogo, você é transportado para um trem.

O ambiente do trem retrata o período em que você (agora na forma de Josh) e sua esposa estão de férias na Romênia em um passeio de trem com outros turistas. Durante o passeio, Kate vai dizer algo a Josh quando descobre que o mesmo esconde uma garrafa de bebida, dando a entender que ele tem problemas com álcool, o que a faz sair irritada do vagão. Momentos depois, ele recebe, de um romeno, uma carta de sua esposa. Ao lê-la fica consternado e se sentindo culpado, a culpa o faz procurá-la pelo trem. No caminho encontra muitos viajantes: como uma estudante; duas bailarinas; quatro adolescentes a caminho de uma *rave*; um psiquiatra Inglês; dois generais romenos; um romeno coletor de bilhetes; um empresário alemão; e uma cartomante, que lhe faz uma previsão sombria.

O *game* tem grande parte de sua história ambientada em um cenário pouco iluminado e personagens como um cientista louco e zumbis. Sua trilha sonora transmite a sensação de pura tensão e psicose, mesmo que o visual não contribua tanto para o clima mórbido que o estilo exige (pois o gráfico não é tão elaborado), a música possui toda a tensão necessária para a imersão do interator no clima do jogo. *Rise of Nightmares* possui muitos diálogos entre os personagens, além de gritos e grunhidos dos zumbis, sons que não poderiam faltar.

A descrição, *a priori*, seria sobre a experiência da pesquisadora com o jogo, mas durante a interação notou-se que seria muito mais enriquecedor se outras pessoas fossem observadas, para tanto foram convidadas a jogar e a contar a sua experiência com o jogo. A amostra selecionada para o estudo foi heterogênea: formada por ambos os sexos; as idades variavam de 23 a 37 anos; havia jogadores de videogame das diversas plataformas; de graduados a doutores; uns eram “fissurados” no gênero, enquanto outros não gostavam. No total, seis pessoas foram observadas e entrevistadas. Durante a experiência, foram feitas anotações, e ao fim, algumas perguntas abertas sobre o ato, o jogo, os sentimentos experimentados (*momentos de intensidade*), a sensorialidade e as *affordances* com a intenção de tentar comparar o observado com o verbalizado pelo participante.

### 5.1 PRODUÇÃO DE PRESENÇA, SENSORIALIDADE E AFFORDANCES

Dados importantes sobre os voluntários: **jogadora 1** (feminino, 29 anos, doutoranda em comunicação, atualmente joga no Wii, não gosta de filmes de terror); **jogador 2** (masculino, 23 anos, mestrando em comunicação, atualmente joga no PC, gosta de filmes e de jogos de terror); **jogadora 3** (feminino, 32 anos, pós-graduada em responsabilidade social e terceiro setor, atualmente joga no PS2, não gosta de filmes de terror porque tem medo); **jogador 4** (feminino, 27 anos, mestre em comunicação, atualmente joga no PS2 e PS3, não gosta de filmes de terror porque tem medo);

**jogador 5** (masculino, 37 anos, doutor em engenharia de produção, atualmente joga no PS2, gosta de filmes de terror); e **jogador 6** (masculino, 29 anos, graduando de engenharia de produção, atualmente joga no Xbox 360 e PS3, gosta de produtos do gênero de terror). E, por fim, a pesquisadora, o único jogador identificado: **jogadora 0** (feminino, 27 anos, mestranda em comunicação, atualmente joga no Xbox 360, PS3, PSP e Wii, gosta de produtos do gênero de terror).

Como explicitado anteriormente, a ideia era narrar a vivência da pesquisadora com o jogo, entretanto, notou-se que seria mais rico para o estudo observar a interação de outros jogadores com *Rise of Nightmares* e questioná-los após a experiência.

Os dois primeiros interatores foram incentivados a calibrar o sensor, porque eram os que estavam mais cientes do que se tratava a pesquisa. Isso pode ter ocorrido, talvez, por terem ouvido, em outros momentos, o discurso apaixonado da pesquisadora sobre o jogo. Além disso, acredita-se que a imersão também foi comprometida nesses dois casos porque a configuração feita por eles resultou no baixo contraste das imagens – impossibilitando a perfeita visualização dos elementos na tela.

Para que não ocorresse o mesmo com os outros, o convite foi mais comedido, poucas informações foram fornecidas e a própria pesquisadora calibrou o brilho da tela. Todavia, após a experiência com o jogo (e a questão sobre o que achou do *game*), os objetivos da pesquisa foram explicados. O ambiente externo será descrito antes que alguns pontos da experiência e das respostas de cada jogador sejam destacados.

Apenas duas convidadas (jogadora 1 e jogadora 3) jogaram no período da tarde. Os outros quatro interagiram a noite, com todas as luzes apagadas. O som estava com o volume alto para que tudo fosse ouvido. O sensor de movimento ficou na frente do usuário, a televisão (de 27 polegadas, LED, Full HD e widescreen) também, entretanto, mais voltada para o lado direito do jogador, formando para o usuário um ângulo de 40 graus entre eles, pois a sala não tem o tamanho ideal para que o acessório fique acima ou abaixo do televisor – apenas o jogador 5 informou que a disposição (sensorialidade) atrapalhou a forma de jogar, contudo, observou-se que ele não conseguiu modular o gestual necessário para a leitura do sensor.

O jogador 2 não teve contato algum com o sensor antes de participar da pesquisa, enquanto, todos os outros experimentaram o “Just Dance 3” (2011). Os seis interatores jogaram no *Rise of Nightmares* até a fase em que são capturados e acordam em uma sala, onde estão amarrados ouvindo música clássica (totalizando três fases). Apenas os jogadores 2, 5 e 6 continuaram o jogo, a jogadora 4 ficou cansada (porque jogou “Just Dance 3” alguns minutos antes da pesquisa) e as jogadoras 1 e 3 ficaram curiosas com o que poderia acontecer no decorrer da história, só não prosseguiram porque o tempo não permitia.

Como suspeitado, os dois primeiros não ficaram tão imersos no jogo. Enquanto, os outros demonstraram imersão em várias partes da narrativa e a confirmaram quando questionados. Segue relato dos pontos testemunhados durante o ato de jogar:

A **jogadora 1** tinha uma expressão inalterada e serena, tentava seguir a história em silêncio e explorava o ambiente de modo superficial – tinha todo o gestual um pouco robótico;

O **jogador 2** começou querendo explorar todo o ambiente e logo perdeu o interesse, seu gestual era robótico, exceto durante as lutas, em alguns momentos disse: “que isso?!” (durante a primeira cena de morte no trem), “quero algo para porrar [sic] alguém”, “opa, devagar, preciso de uma arma”, “eita!” (quando leva um vômito na cara);

A **jogadora 3** não posicionava corretamente as pernas, por isso seu gestual era robótico, foi a que melhor explorou o ambiente (quando se leva em conta que não gosta do gênero), durante o jogo falou: “eu não quero entrar aí” (primeira cena de horror no trem), “Ai, meu pai...” (quando nota que o bilheteiro vai cair nas correntezas), “de novo?” (quando os sobreviventes param mais uma vez), “caraca”, “cacete... [sic] Morri antes de todo mundo?!” (se referindo aos jogadores anteriores);

A **jogadora 4** precisou trocar de roupa para ter seus movimentos detectados, teve êxito em modular o gestual, seguiu apenas em frente, sem explorar, como se tivesse medo de encontrar algo perigoso (também foi a única a notar que os dois jovens da *rave* eram os do tutorial), o que falou durante o ato: “sinistro” (quando a fase tutorial acaba), “nunca mais vou olhar no espelho” (quando está lavando o rosto), “estou com tanto medo que nem quero olhar para os lados”, “fudeu [sic]” (após revelações da cigana), “se ferrou, meu filho. Tudo bem, porque eu também estou fudida...[sic]” (quando o bilheteiro cai), “quando eu acho que estou craque, eu faço merda [sic]”, “quantas vidas eu tenho?” (pergunta ao cair nas correntezas), “eu nunca jogaria esse jogo sozinha em casa”, entre muitas outras palavras e frases de interação com o jogo;

O **jogador 5** tinha o gestual bom para as lutas, mas muito robótico para os outros movimentos, não explorou até que precisasse de armas para se defender, durante o ato disse: “que isso? Ele dança funk...” e “dançando *thriller*” (no tutorial, quando aparecem os zumbis), “podia ter um mapinha” (ao andar pela cela), “morri!! A mulher me levou para uma armadilha... E aí, *game over*? Vou virar zumbi?!” (quando o tutorial termina), “parece que não sai do lugar” (quando entra no labirinto), “que isso?! Explodiu em cima de mim... Não quero mais brincar de chutar” (quando chutou uma caixa);

Por fim, o **jogador 6** apresentou o gestual bem modulado para o jogo, seu rosto expressava um misto de susto e divertimento, ao contrário dos outros que exploravam pouco, por medo ou por não considerar importante, este queria encontrar passagens secretas e zumbis diversos (talvez ser dono do jogo ou o prazer pelo gênero tenham exercido influência), falou muito pouco, mas quando o fazia era para incitar os zumbis, como se estivesse lutando de verdade com eles.

Por meio da descrição acima, é possível notar que cinco (dos seis) voluntários tiveram uma boa imersão: demonstraram medo e levaram alguns sustos, até mesmo os que, durante a conversa, disseram que o jogo era previsível, pois os zumbis não apareciam pelas costas. Quando questionados sobre quais sentimentos

experimentaram durante o ato de jogar, declararam: *medo, raiva, ansiedade, angustia, tensão* etc. Vale ressaltar que os jogadores 4 e 6 foram os únicos a mencionar *diversão* como um dos sentimentos – “Como assim?” Foi a pergunta feita à jogadora 4 (o ceticismo da pesquisadora advém da informação e da constatação de que ela era visivelmente a que mais sentia medo), ao que ela respondeu: “me diverti por causa dos insultos aos zumbis”.

Alguns jogadores também destacaram diferenças entre assistir um filme e jogar pelo controle e com o corpo como controle – exceto a primeira, que não notou diferença entre eles. Os jogadores disseram que o *game* proporciona mais medo que um filme, porque a sensação de realidade é maior. No filme é possível fechar os olhos e tampar os ouvidos, no jogo não dá para fazer isso, porque “afinal estou participando da história”, ou seja, no filme você é um mero espectador (tem certo distanciamento) e a interação com o *game* promove sensações mais intensas. No jogo você é a primeira pessoa, aquela morrerá se não agir rápido, fugir ou lutar. Vale destacar que somente o jogador 2 declarou os jogos de controle mais assustadores.

Infelizmente o tempo e o espaço destinados para este estudo são muito limitados, por isso, não foi possível convidar mais participantes ou descrever outros pontos observados ou relatados pelos seis voluntários. Contudo, se espera que o leitor possa ter sentido parte da tensão vivenciada pelos voluntários e pela pesquisadora.



Figura 2 – Imagem utilizada na capa do jogo e ataque zumbi  
Fonte: montagem feita pela autora com imagens de divulgação



## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS – EFEITOS DE SENTIDO?

A expectativa de medo que as ações vivenciadas no jogo podem causar faz parte dos *momentos de intensidade* que o usuário pode sentir com o jogo. Mas esses momentos podem variar de pessoa para pessoa. Assim, a ambiência criada para jogar pode ser uma que transmita mais segurança e produza menos imersão – como no filme “Inception” (2010) em que é preciso construir um totem, para que seja possível diferenciar o sonho da realidade. Notou-se que a investigação realizada pelo jogador para conseguir passar por uma fase também pode fazê-lo experimentar tais *momentos de intensidade e efeitos de presença*.

No geral, os *momentos de intensidade* eram proporcionados pela música e trilha sonora do jogo e, principalmente, pela aparição dos zumbis. A jogadora 1 foi a única que não se considerou imersa no jogo; já o jogador 2 destacou que os cortes entre uma cena e outra do jogo, narrativa em que o jogador apenas assiste e não interage, quebravam a imersão; já os jogadores 4 e 5 não notaram os filmes, por isso se movimentavam para interagir, por fim, os jogadores 3 e 6 não os julgaram um problema para a imersão, pois eles complementavam a narrativa. Os problemas de quebra de imersão citados poderiam ser observados em jogos controlados pelo clássico controle, quando o interator não internalizou os comandos e, por isso, demora para executar as ações.

Em relação à questão da sensorialidade, os jogadores, exceto o número 5, não consideraram um problema a localização do televisor e do *Kinect*. O controle do gestual foi citado pela maioria como um problema solucionado logo no início. Exceto o jogador 5 que considerou a posição um problema e não a sua inabilidade em modular o gestual.

Como a necessidade de explorar não era explícita e não fazia parte da regra (em raros momentos, era preciso procurar um objeto para continuar o jogo) houve pouca interação com as *affordances* – mesmo quem interagia não sentiu frustração quando não era possível quebrar uma caixa ou mexer nos livros, por exemplo.

A “Produção de Presença” está ancorada pela rede material do videogame *Rise of Nightmares*, ou seja, pela materialidade do som e da imagem deste jogo eletrônico de terror/horror ou, simplesmente, “horror de sobrevivência”.

Enfim, buscou-se entender a experiência vivida durante o ato de jogar *Rise of Nightmares* que, em muitos instantes, pode se parecer com a experiência de assistir um filme, jogar um *game* com os controles ou a consumir outro produto cuja temática seja o horror. Todavia, com a diferença de que as ações são encenadas pelo jogador com o próprio corpo como controle, ou seja, ao se posicionar como se estivesse andando ou lutando com um “fantasma” no meio da sala.

## REFERÊNCIAS

- Assis, J.P. (2007) *A arte do videogame*, São Paulo: Alameda.
- Felinto, E. (2001) “Materialidades da Comunicação”: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação, *Revista Ciberlegenda*, 5.

- Hawkins, J. (2000) *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*, Minneapolis: Published by the University of Minnesota Press.
- Hutchings, P. (2008) *Historical Dictionary of Horror Cinema*, Maryland: Scarecrow Press.
- Huxley, A. (2009) *Admirável Mundo Novo*, São Paulo: Globo.
- Gibson, J.J. (1986) *The ecological approach to visual perception*, New York: Psychology Press.
- Gumbrecht, H.U. (2010) *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*, Rio de Janeiro: Contraponto/Ed. PUC-Rio.
- King, G.; Krzywinska, T. (2006) *Tomb Raiders & Space Invaders: videogame forms & contexts*, New York: I. B. Tauris.
- Maia, A. & Altieri, J. (2012) "Ler Um Game, Ler Um Livro: Proximidades?", *XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste* (Intercom Sudeste – Ouro Preto), DT Multimídia.
- Murray, J.H. (2003) *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.
- Ndalianis, A. (2010) "Dark rides, hybrid machines and the horror experience" in Conrich, Ian (ed). *Horror Zone: the cultural experience of contemporary horror cinema*, New York: I. B. Tauris.
- Regis, F. (2008) "Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura", *Revista Famecos*, Porto Alegre/RS, v. 1, n. 37, dez., 32-37.
- Regis, F. *et al.* (2009) "Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes", *Revista Logos*, Rio de Janeiro/RJ, ano 17, n. 31, ago., 30-44.

## Beyond Music Information Retrieval: A Proposed Model for Automatic Generation of Dialogic Music

### *Para além da Recuperação de Informação Musical: Proposta de um Modelo de Geração Automática de Narrativas Musicais Dialógicas*

GILBERTO BERNARDES & MATTHEW E. P. DAVIES

gba@inesctec.pt; mdavies@inesctec.pt  
*INESC TEC Sound and Music Computing Group*

#### **Abstract**

In this article we propose a generative music model that recombines heterogeneous corpora of audio units on both horizontal and vertical dimensions of musical structure. In detail, we describe a system that relies on algorithmic strategies from the field of music information retrieval—in particular content-based audio processing strategies—to infer information from music recordings that, in turn, supervise generative music strategies. The model allows automatic remix and mashup creation and the manipulation of audio signals according to inferred stylistic features. In addition to widening the creative potential of non-experts, the model also expands knowledge in areas such as computational music analysis, generative music and music information retrieval.

**Keywords:** Generative music; remix; mashup; music information retrieval

---

#### **Resumo**

Neste artigo propomos um modelo de geração de música que combina conjuntos heterogéneos de unidades sonoras em ambas as dimensões horizontal e vertical da estrutura musical. Em específico, descrevemos um sistema que assenta em estratégias algorítmicas da área da recuperação de informação musical—em particular estratégias de processamento baseadas no conteúdo de sinais de áudio—para inferir informação de música pré-gravada que, por sua vez, supervisiona estratégias de geração de música. O modelo proposto permite criar automaticamente *remixes* e *mashups*, assim como manipular sinais sonoros de acordo com características estilísticas inferidas de uma base de músicas. Para além de possibilitar públicos não-especialistas de experienciar o domínio da criação musical, o modelo também expande conhecimento em áreas como análise computacional de música, música generativa e recuperação de informação musical.

**Palavras-chave:** Música generativa; *remix*; *mashup*; recuperação de informação musical

---

## INTRODUCTION

One of the most distinctive principles of postmodern art is the appropriation<sup>1</sup> of pre-existing “objects” with little or no transformation in the creation of new artworks (Chilvers & Graves-Smith, 2009). Despite its extension through several artistic domains (e.g., visual arts: Sherrie Levine e Barbara Kruger; design: Philippe Starck; and literature: the Beat Generation movement), the practice of appropriation has its roots within music performance and composition (Brewster & Broughton, 2000). In music, appropriation techniques gained an increased popularity in the late-1960s and early-1970s due to their widespread adoption by pop artists (ibidem)—in particular through practices such as the remix, mashup,<sup>2</sup> and cover versions. However, in music, the practice of appropriation is not exclusive to postmodern times, in fact, it dates back to 12th century polyphony (Griffiths, 1981; Burkholder, 1983).

More recently, the music appropriation phenomenon, in particular the approach used by pop artists, has captured the attention of researchers and software developers, who aim to design tools for automatic remix and mashup creation (Jehan, 2005; Collins, 2006; Bernardes, Guedes, & Pennycook, 2013; Davies *et al.*, 2013; Eigenfeldt, 2013).<sup>3</sup> The growing interest in the development of tools for automatic remix/mashup creation is due to aesthetic and technological motivations. As Eigenfeldt (2013) claims, the use of a musical corpus as the basis of a postmodern aesthetic seems to have replaced the concept of randomness, which has a huge expression in modern music. This aesthetic shift was only possible due to recent technological advances, in particular research in MIR, such as beat and tempo detection, structural segmentation, and audio signal segregation, which offer a good basis for the creative manipulation of audio signals.

Our recent work has been at the intersection of the two above-mentioned fields—MIR and automatic music generation—and our most mature contribution is the software earGram (Bernardes *et al.*, 2013; Bernardes, 2014), whose architecture will be used to propose a new generative music model. The model we propose allows the “stylistic” manipulation of songs and/or automatic remix and mashup creation. Special attention will be given to the architecture and technical implementation of the model, without neglecting the motivation, context of emergence, catalysts, and pertinence of the proposal.

Besides this introduction, this article has three more sections in which we start by describing the state-of-the-art of generative music systems that embed learning capabilities (§ 2), followed by the socio-economical, cultural, and technological contexts that allow the emergence of a new generative music model (§ 3). Then, we

<sup>1</sup> In this article, the term appropriation refers to the practice of reusing an (existing) object in a different work. In music, this practice is also referred to as quotation, collage, borrowing, and sampling.

<sup>2</sup> Paradis (2007) claims that *mashup* is a manufactured buzzword with a vague meaning. I would add that Paradis’ assertion might be extended to the concept of remix. Therefore, it is important to clarify that remix and mashup are understood here as musical pieces that result from the recombination of one or more songs on the horizontal or vertical dimensions, respectively.

<sup>3</sup> Automatic mashup creation was recently highlighted as one of the “grand challenges” of MIR (Goto, 2012).

present earGram, the system at the core of the architecture of the proposed system (§ 4), and, finally, we conclude by presenting a discussion about the possibilities and limits of the proposed model (§ 5).

## **1. INFERRING MUSICAL STRUCTURE AS A STRATEGY TO SUPERVISE GENERATIVE ALGORITHMS**

Music has a long history of using generative (or algorithmic) strategies for composition. However, only in the mid-1950s the field started to raise the interest of the academic, scientific, and artistic communities by incorporating the processing power of modern computers in its practice (Hiller & Isaacson, 1957). In this article, we will limit our scope of action to computational algorithmic composition, and within this domain, we will give special attention to systems that learn from pre-existing musical examples to (re)create new musical structures.

Instead of developing generative systems that create music according to a set of previously encoded rules, today, we can make use of large-scale musical databases easily available on the Internet to infer models and rules to supervise generative music algorithms. That is, we start witnessing a predisposition to include listening, learning, and composition competences in generative music systems, as well as witnessing a gradual shift in the design paradigm of interactive music systems from an instrumental model (reactive) to a performative model (interactive).

Having constrained our object of study to generative music systems with learning capabilities, and before entering in a comprehensive description of related state-of-the-art work, we need to distinguish two possible approaches within this area. Their main difference relies on the type of representations used: either (i) symbolic representations of musical events, such as musical scores and MIDI information, or (ii) audio signals, which encode the auditory experience or performance. Even though our work focuses on the second category, the first is still an inspiration to us. Currently, we can extract different information from both representations, which demands the adoption of distinct processing strategies.<sup>4</sup>

Various generative music systems that embed listening and learning competences and deal with symbolic representations have been presented for the last two decades. Papadopoulos and Wiggins (1999) offer a comprehensive review of these systems and identify their main limitation as the lack of relevant artistic results, in particular due to the poor macrostructural organization of the generated music. A clear exception is the work of Cope (1996), namely his experiments in musical intelligence (EMI). Cope created computer programs that compose complete works in the style of various classical composers by recombining “stylistic signatures” (fingerprints) inferred from large-scale musical databases.

Computational generative music systems that recycle audio signals based upon learnt models of the signal’s structure are a recent research topic with scant,

<sup>4</sup> For a comprehensive review of the various levels of music information that can be extracted and processed from both symbolic music representations and audio signals please refer to Vinet (2004).

but promising results. Within this approach, two of the most fertile topics are automatic remix and mashup creation (Jehan, 2005; Collins, 2006; Davies *et al.*, 2013, Bernardes, 2014) and soundscape generation (Hoskinson & Pai, 2001; Strobl *et al.*, 2006; Grill, 2010). Our work focuses mainly on the first task—automatic remix and mashup creation—and we expand current knowledge by studying an approach to sound unit recombination based on their rhythmic and harmonic compatibility on both the vertical and horizontal dimensions, rather than inspecting the presence of high similarity between sound events, thus offering a broader and richer range of musical possibilities. Additionally, despite recent efforts, so far, results focus almost exclusively on simple harmonic models, whose matching criteria happen in chroma space (i.e., 12 dimensions) that does not address spectral/timbral properties.

## 2. HISTORICAL PERSPECTIVE AND EMERGENT CONTEXT OF A NEW GENERATIVE MUSIC MODEL: FROM THE *HITS* TO RECOMMENDATION TO PARTICIPATION

The mass media culture established a global scale economic model built upon mechanical reproduction, blockbusters, and radio and television primetime. In sum, a culture of *hits*. Today, the ever-increasing storage and streaming capabilities of computers and networks are changing the established mass media culture. The emergent model retains economic exchange on a global scale, but focuses on rather smaller niches, with ideological and cultural affinities.

We shall examine the premises and effects of this new model in music. At the turn of the 21st century, portable digital players drastically increased the amount of music that we could own and easily listen to everywhere. What we hear has ceased to be dictated by the broadcast signal and even less by the limited shelf space of the record stores. Simultaneous to the possibility to carry with us the equivalent to a record store of the 1990s, another important change that has been happening since the late-1990s and early-2000s has been the new marketing strategies of audiovisual digital content on the Internet, made popular by platforms such as Napster,<sup>5</sup> Rhapsody,<sup>6</sup> Amazon MP3,<sup>7</sup> or the Apple iTunes.<sup>8</sup> These Internet services give access to huge amounts of musical content with reduced cost in comparison to traditional physical formats (e.g., CD or DVD).<sup>9</sup> One last phenomenon that cannot remain unmentioned here, due to its contribution to the emergence of a new economic model, was the advent of peer-to-peer (P2P) networks that not only allowed unlimited data sharing between users, but also instigated piracy.<sup>10</sup> Yet, in today's new economy, the hits have not disappeared, but they clearly “compete with an infinite number of niche markets, of any size” (Anderson, 2008: 5).

<sup>5</sup> Napster retrieved from <http://www.napster.com>, date accessed 12/05/14.

<sup>6</sup> Rhapsody retrieved from <http://www.rhapsody.com>, date accessed 12/05/14.

<sup>7</sup> Amazon MP3 retrieved from <http://www.amazon.com/b?node=163856011>, date accessed 12/05/14.

<sup>8</sup> iTunes retrieved from <https://itunes.apple.com>, date accessed 12/05/14.

<sup>9</sup> According to Jehan (2005), in 2005, the number of worldwide digital music titles was estimated in 10 million.

<sup>10</sup> Chirs Anderson (2008) claims that in 2006 an average of 10 million Internet users shared information on P2P networks.

The easy access to huge amounts of music on the Internet created the demand for better retrieval mechanisms to navigate this vast search space, and effective recommendation strategies that could predict and anticipate user preferences in order to encourage people to discover and buy new music. Last.fm<sup>11</sup> and Pandora<sup>12</sup> are two Internet music services that make use of very refined algorithms to navigate large-scale music databases and learn user preferences in order to provide reliable recommendations. Recently, this same technology started to interest artists and music technology researchers, because its analytical power provides good data to support intelligent systems for generative music.

This new economic model also changed the roles of its agents, in particular the traditional notion of producer and user. In the mass media culture, both producers and users had very clear roles and were represented by different entities. Today, people have access to a large number of (free) multimedia production tools and channels to easily share their work on the Internet services like Youtube<sup>13</sup> or SoundCloud.<sup>14</sup> This, in turn, has exponentially increased the participative role of people that were consigned in the past to being consumers. Today, both amateur and professional musicians have almost equal access to the market, and the distinction between producers and users, so evident in mass media culture, has been radically shortened. There is even the need to create a new concept to designate this new agent that merges both the producer and the user in a single entity or person, which Bruns (2007) names *produsage*.

To summarize, (i) the large amount of data available in private and public databases, (ii) the easy access to production tools and dissemination channels for cultural goods, (iii) the recent efforts devoted to the development of creative tools for non-experts, (iv) the new phenomenon of *produsage*, and (v) the possibilities offered by recent technology to manipulate musical data enable us to envision a new model for automatic music generation, which we now describe.

### 3. A PROPOSED MODEL FOR THE AUTOMATIC GENERATION OF DIALOGIC MUSIC

The system that we propose is a software that generates music automatically by recombining short segments of audio signals that have been previously analyzed and annotated. The generative algorithms are supervised by information inferred by machine learning algorithms from (i) a single audio track, (ii) several musical examples, or even (iii) meta-data and audio analysis data retrieved from large-scale Internet musical databases. Despite the focus on machine learning strategies, the system is not limited to the replication of musical style, but rather to the exploration of new compositional strategies that depart from models inferred from user-given

<sup>11</sup> Last.fm retrived from <http://www.last.fm>, date accessed 06/04/14.

<sup>12</sup> Pandora retrived from <http://www.pandora.com>, date accessed 06/04/14.

<sup>13</sup> YouTube retrived from <https://www.youtube.com/>, date accessed 12/08/14.

<sup>14</sup> SoundCloud retrived from <https://soundcloud.com>, date accessed 21/05/14.

musical examples. The inferred models not only automate several parameters of the generated music, but also allow for the easy and fast exploration of unknown musical spaces. The presented strategies rely on and extend the software earGram, which was previously developed by the authors and whose description follows.

### 3.1 *EARGRAM: THE BASIS OF A GENERATIVE DIALOGIC MUSICAL MODEL*

Eargram (Bernardes *et al.*, 2013) is an analysis-synthesis software for the creative exploration of large databases of audio snippets. Its architecture relies on concatenative sound synthesis (CSS),<sup>15</sup> a recurring research topic since the early 2000s (Schwarz, 2000; Zils & Pachet, 2001). In brief, CSS uses a large corpus of segmented and descriptor-analyzed sounds snippets, called units, and a unit selection algorithm that finds the best matching units from the corpus to assemble a target phrase according to a similarity measure in the descriptor space. The unit selection is done according to instructions given to the system, commonly as collection of content-based audio descriptions. Despite technological advances in the last decade, CSS still has limitations that prevent musicians with a traditional music education background to use the technique.<sup>16</sup>

The architecture of earGram relies on a CSS algorithm, but extends it by reducing the number of parameters that need to be defined by the user, and allows its specification in an intuitive manner through the adoption of musical concepts—thus increasing the usability for musicians. Of interest here is earGram’s self-referential generative strategies, which create “variations” of a given song according to the audio source structure. In order to do that, earGram integrates listening and unsupervised learning capabilities—that infer musical structure from a user-assigned audio file—with composition algorithms, which generate sound mosaics by concatenating audio units. The results resemble, but are not limited to, practices like remix and mashup creation.

EarGram is composed of three modules: (i) analysis, (ii) composition, and (iii) music theory. The analytical module reveals information about several temporal scales of musical structure in an unsupervised, bottom-up (from the sample level to the macrostructure), and recursive manner. EarGram’s analytical strategies adopt a reduced listening methodology (Schaeffer, 1966), which integrates content-based audio processing, data mining, machine learning, psychoacoustic dissonant models and music theory. The composition module manipulates the information inferred during analysis in an inverse fashion, i.e., in a top-down strategy, from the (manual) definition of sub-corpora that determine the material used in the various sub-sections of a piece (macrostructure) to the automatic selection of phrases and sound units. The third and last earGram module—music theory—feeds the system

<sup>15</sup> For more information, sound examples and to download the open-source and freely available software earGram please visit the following website: <https://sites.google.com/site/eargram/>.

<sup>16</sup> For a detailed description of the limits of CSC please refer to Bernardes (2014).



with a set of rules that support the generative music algorithms. From the possible applications of the system, we would like to highlight the possibility to change the underlying metric structure of a song, by infinitely extending an audio sample without repeating or looping, while retaining the structure of the original file, and the possibility to recombine audio units on both horizontal and vertical dimensions.

EarGram establishes a framework for music creation with the potential for recycling extensive databases; however, its current implementation has some limitations on the amount of data it can process, mainly due to its implementation in Pure Data. Additionally, adopting a more effective unit selection algorithm, in particular by mining the corpus prior to the retrieval task, would significantly reduce computational costs. We also believe that better and higher-level descriptions of the audio units would expand and improve the recombination strategies of the system.

### 3.2 TOWARDS A NEW MODEL

In order to extend earGram's architecture towards the manipulation of larger musical databases, as well as reducing the number of user-specifications, we need to restructure the system's architecture. On the one hand we need expand earGram's architecture with two new modules—music critic and performer—and on the other hand we need to adapt the remaining remaining modules—analysis, composition, and music theory—to this new framework (see Figure 1).



Figure 1: Algorithmic chain of the proposed generative music model

We will start by detailing the changes to undertake in the existing modules. The overall structure of the analysis module remains unchanged, with the exception of the extended possibility to process meta-data and audio analysis data retrieved from Internet databases. The analysis module is responsible for inferring models (e.g., histograms and  $n$ -grams), patterns (e.g., typical harmonic progressions and common rhythmic patterns) and additional mid-level information of the audio source(s) (e.g., macrostructure, tempo, metrical structure, and key). The inferred

models encode structural trends of the corpus—a collection of audio units gathered from the segmentation of a song or a set of songs with some common denominator, such as: style, composer, epoch, etc. The main difference in relation to the current version of earGram is the possibility to process musical data retrieved from Internet databases, such as Magnatagatune (Law & Ahn, 2009) and the Million Song Dataset (Bertin-Mahieux, Ellis, Whitman & Lamere, 2011), which provide a good set of audio features for music protected by copyright. The resulting data is then formatted and sent to the music theory module.

In earGram, the set of rules that support the generative music algorithms are models inferred from the audio source in combination with music theory principles that were embedded in the original source code. In the new model, the music theory module is radically different because it does not have any knowledge a priori; instead, it only consists of a storage pool that processes and saves the data it receives from the analytical module, i.e. the music theory module is seen as a blank repository of musical models. The more data it gets the better it refines and improves its models.

The composition module uses the generative algorithm previously developed in earGram to process the information stored and manipulated in the music theory module, interpreting it as ranges of possibilities for particular parameters. These ranges can be seen as constraints that are applied to the search space (i.e., corpus) during generation. A strategy to minimize the lack of structure in the meso and macro times scales of musical structure will be further researched, because, contrary to earGram, the proposed system does not need to work or select the units for concatenation in real-time and can plan the structure of the generated audio on a larger scale. The proposed system will focus on the generation of remixes and mashups and the manipulation of audio signals by imposing stylistic features inferred from one corpus on a different corpus, allowing the possibility to work with style hybridization. We would like to highlight that it is not our main objective to emulate the style of particular musical examples; instead, we want to use inferred information from a coherent corpus to explore new and unknown spaces by applying it to different corpora.

The proposed system not only expands knowledge in machine learning strategies applied to musical information, but also establishes a computational music cycle with almost infinite possibilities for generating new music. Even if the current music production methods would cease, the possibility to recycle the actual corpus of digital music would offer endless possibilities, because the system would be able to feed itself with new musical examples. In order to regulate the quality of the generated music of this cyclic system, it is nonetheless necessary to introduce a critic element in the processing chain, which is responsible for evaluating the generated music and consequently validate the generative model(s) applied. Given the complexity and subjectivity of the task, this procedure is done manually by the user. The information given by the user is then used by the music theory module to weight (reinforce or exclude) data from the system.

The last module, performer, receives and processes all the information sent by the composition module in order to play the selected audio units. This module not only deals with the concatenation quality between audio units, but it also responsible for applying several audio effects (e.g., reverb, filters, compression, or morphing) at the end of the processing chain in order to enhance creativity. A final issue that we want to address in this new system in relation to earGram is the rhythmic alignment of overlapping sound events, mainly for mashup creation, which will be consider as a performance issue, and make use of a time-stretching algorithm to regulate the synchronization and/or complementarity between overlapping rhythmic events.

#### **4. A TEMPORARY DISCUSSION: FROM LARGE-SCALE MUSIC PROCESSING STRATEGIES TO THE EMERGENCE OF A CULTURE OF AMATEURISM**

In this article we proposed a generative music computational model for remix and mashup creation or stylistic manipulation of high-level structural features of a song by models inferred from musical analysis data available on the Internet. The technical basis of the system relies on the architecture of earGram (Bernardes *et al.*, 2013), i.e., it is based on an algorithmic chain that recombines content-based audio processing, psychoacoustic and music theory models, unsupervised machine learning techniques and generative strategies to recycle musical data.

The proposed system fits into the historic relationship between music and technology, and takes it further by computationally modeling the life cycle of music creation, i.e., implementing in the same system listening, learning, and composition competences. This framework shows great potential for the development of new tools for algorithmic composition with a high level of sophistication and embedded logic. Modern computers—the principal catalysts of this new framework—are understood here as active agents of the creative process and extend it to levels of sophistication of a performer, shifting the creative paradigm of generative music systems from a reactive (instrumental) model to an interactive (performative) model. Even though computers are far from emulating the skills of an expert musician—we should note that encoding the behaviour and logic of an expert musicians in computer programs is as difficult as understanding the inherent mechanisms of human cognition—computers, better than any human being, can read, learn, store, and manipulate large amounts of data in order to infer higher-level information (patterns) from it. In summary, recent technology in combination with extensive repositories of musical data drive the emergence of new creative models, as well as new means of production, distribution, and reception of musical content and open new paths for more intelligent generative music services on the emergent Web 3.0.

In addition to the contribution of the proposed model to generative music, its machine learning methods expand knowledge in areas such as music information retrieval by extracting information from large-scale musical databases for style-specific manipulation and understanding.

The proposed model primarily targets non-experts by providing them ways to creatively explore new musical spaces along with a substantial increase in their

participative role. Booth (1999) notes that by increasing the level of participation, users are encouraged to engage in a more enriching experience. Additionally, our model is on the borderline between a certain degree of familiarity and novelty. As Navas (2012) claims, “when people hear their favorite songs mashed up, it is very likely that they will get excited and find pleasure in recognizing the compositions” (p. 104). In addition to the model’s advantages to non-experts, it also promotes the creativity of experts, namely the exploration of non-linear music composition structures. The jump from a fixed (documental) to a non-linear (performative) format by using tools that can manipulate musical data, puts into question a large part of the conceptual and technical basis of music creation.<sup>17</sup>

As Manovich (2013) claims in his most recent thesis, software became the communication interface *par excellence*. In recent years, the vast majority of the communication tools were adopted and encoded as software made available for large-scale Internet users. However, the breakthrough innovations that we witnessed in photography during the last decade are far from being reached in music. In sum, we anticipate that the proposed model may have a series of impacts at the technological, social, and human behavior levels.

Finally, there is also a series of questions and limits to take into account. There are legal issues involved in the (re)use of copyrighted music, which might prevent the implementation of the model, or impose severe constraints to it. This last problem also raises an interesting aesthetic discussion about the ownership, authorship, and authenticity of the generated music. Additionally, it would be interesting to understand how non-linear music formats like the results produced by the detailed model affects the listeners’ reception, meaning, and emotion. All these questions will only have a valid answer once the system has been implemented and usability tests have been run.

#### **ACKNOWLEDGMENTS**

This research has been made possible by the funds of the Media Arts and Technologies project (MAT), NORTE-07-0124-FEDER-000061, financed by the North Portugal Regional Operational Programme (ON.2 – O Novo Norte), under the National Strategic Reference Framework (NSRF), through the European Regional Development Fund (ERDF), and by national funds, through the Portuguese funding agency, Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT).

#### **REFERENCES**

Anderson, C. (2008) *The Longer Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*, New York: Hyperion.

<sup>17</sup> For a comprehensive review of the technical limitations of non-linear music please refer to Brosbøl (2006).

- Bernardes, G., Guedes, C., & Pennycook, B. (2013) "EarGram: An Application for Interactive Exploration of Concatenative Sound Synthesis in Pure Data" in Aramaki, M., Barthelet, M., Kronland-Martinet, R., & Ystad, S. (eds.) (2013) *From Sounds to Music and Emotions*, Berlin-Heidelberg: Springer-Verlag, 110-129.
- Bernardes, G. (2014) *Creating Music by Selection: Content-based Algorithmic-assisted Audio Composition*, PhD dissertation, University of Porto.
- Bertin-Mahieux, T., Ellis, D. P., Whitman, B., & Lamere, P. (2011) "The Million Song Dataset" in *Proceedings of the International Society for Music Information Retrieval Conference*.
- Booth, W. C. (1999) *For the Love of It: Amateuring and its Rivals*, Chicago: University of Chicago Press.
- Brewster, B. & Broughton, F. (2000) *Last Night a DJ Save My Life*, New York: Grover Press.
- Brosbøl, J. (2006) *Non-linear Composition in Popular Music*, unpublished research report, University of Sydney.
- Bruns, A. (2007) "Prodsusage: Towards a Broader Framework for User-led Content Creation" *Proceedings of the 6<sup>th</sup> ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition*.
- Burkholder, J. P. (1983) *The Evolution of Charles Ives's Music: Aesthetics, Quotation, Technique*, PhD dissertation, University of Chicago.
- Chilvers, I. & Graves-Smith, J. (eds.) (2009) *Dictionary of Modern and Contemporary Art*, Oxford: Oxford University Press.
- Collins, N. (2006) "BBCut2: Incorporating Beat Tracking and On-the-fly Event Analysis", *Journal of New Music Research*, 35(1): 63-70.
- Cope, D. (1996) *Experiments in Musical Intelligence*, Madison, WI: AR Editions.
- Davies, M. E. P., Hamel, P., Yoshii, K., & Goto, M. (2013) "AutoMashUpper: An Automatic Multi-song Mashup System" *Proceedings of the International Society for Music Information Retrieval Conference*.
- Eigenfeldt, A. (2013) "The Human Fingerprint in Machine Generated Music" *Proceedings of xCoAx2013: Computation, Communication, Aesthetics, and X*.
- Griffiths, P. (1981) *Modern Music: The Avant-garde Since 1945*. New York: George Braziller.
- Grill, T. (2010) "Re-texturing the Sonic Environment" *Proceedings of the 5th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound*.
- Goto, M. (2012) "Grand Challenges in Music Information Research" in Muller, M., Goto, M. & Schedl, M. (eds.) (2012) *Multimodal Music Processing*, Dagstuhl Publishing, 217-25.
- Hiller, L. & Isaacson, L. (1957) "Musical Composition with a High Speed Digital Computer" *Audio Engineering Society Convention 9*.
- Hoskinson, R. & Pai, D. (2001) "Manipulation and Resynthesis with Natural Grains" *Proceedings of the International Computer Music Conference*.
- Jehan, T. (2005) *Creating Music by Listening*, PhD dissertation, Massachusetts Institute of Technology.
- Paradis, O. (2007) "Bashing the Mashup" *Wired*, 15(4), retrived from <http://www.wired.com/wired/archive/15.04/rants.html>, date accessed 25/05/14.

- Law, E. & Ahn, L. (2009) "Input-agreement: A New Mechanism for Collecting Data Using Human Computation Games" *Proceedings of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Manovich, L. (2013) *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic.
- Navas, E. (2012) *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Viena: Springer-Verlag.
- Pascal, R. (2001) "Style" in Sadie, S. & Tyrell, J. (eds.) (2004) *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, 2<sup>nd</sup> ed., 18:316-321.
- Papadopoulos, G. & Wiggins, G. (1999) "AI Methods for Algorithmic Composition: A Survey, a Critical View and Future Prospects" *AISB Symposium on Musical Creativity*.
- Roads, C. (2004) *Microsound*, Cambridge, MA: The Massachusetts Institute of Technology Press.
- Schaeffer, P. (1966) *Traité des Objets Musicaux*, Paris: Le Seuil.
- Schwarz, D. (2000) "A System for Data-driven Concatenative Sound Synthesis" *Proceedings of the International Conference on Digital Audio Effects*.
- Strobl, G., Eckel, G., Rocchesso, D., & le Grazie, S. (2006) "Sound Texture Modeling: A Survey" *Proceedings of the Sound and Music Computing Conference*.
- Vinet, H. (2004) "The Representation Levels of Music Information" *Computer Music Modeling and Retrieval*, Springer Berlin Heidelberg.
- Zils, A., & Pachet, F. (2001) "Musical Mosaicing" *Proceedings of the International Conference on Digital Audio Effects*.