



COLÓQUIO

NARRATIVA, MÉDIA E COGNIÇÃO

14 de julho 2015

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



Colóquio Narrativa, Média e Cognição
14 julho 2015 | 9h00-19h30
Universidade Católica – Porto, Pólo da Foz (Auditório EC105)

Dando continuidade ao workshop realizado em 2014 na Universidade do Minho, este encontro científico pretende proporcionar uma ocasião de debate aprofundado sobre modos de pensar e construir narrativas, bem como sobre a sua vivência emocional, social e cultural, a partir do contributo de saberes artísticos e científicos diversos. O colóquio é organizado pelo Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR), da Escola das Artes e coordenado pelo projeto “Narrativa e Criação Audiovisual”, da Linha de Investigação de Criatividade Digital.

PROGRAMA

9h / Abertura

Maria Guilhermina Castro [coord. projeto “Narrativa e Criação Audiovisual”, CITAR]

9.15-11h00 / Ontologia da Narrativa

Moderação: Yolanda Espiña

Carolin Overhoff Ferreira / Depois das narrativas mestras da História da Arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Julian Salgado sobre arte

Marta Filipe Mendes / Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch.

Filipe Martins / Do sentido narrativo à experiência estética

Henrique Manuel Pereira & Pedro Branco / A ficção enquanto constructo do filme documental

11.15-13h00 / Construção da Narrativa

Moderação: Jorge Palinhos

Maria Guilhermina Castro / Criatividade e cognição na emergência da personagem

Maria Gil & Miguel Bonneville / Narrativas do eu: processos autobiográficos no contexto das artes performativas

Daniel Ribas / Melodrama no cinema português: o caso de João Canijo

14h30-15h30 / Conferência Plenária

Moderação: Maria Guilhermina Castro

Carlos Reis / Woody Allen ou a ficção como jogo: o caso *Zelig*

15h45-17h30 / Narrativa e Públicos

Moderação: Nelson Zagalo

Paulo Cunha / O "filme de bordas" português. Narrativas alternativas ou convencionais?

Rogério Covaleski / Narrativa como estratégia publicitária para ações de responsabilidade social e de políticas de consumo sustentável

Alciane Baccin & Vitor Torres / Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência: O sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas

Pedro Alves / Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme *The Shawshank Redemption* (1994)

17h45-19h30 / Narrativas Não-lineares

Moderação: Eduardo Condorcet

Daniela Côrtes Maduro / Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrónica

Pedro Mota Teixeira & António Ferreira / Animação e interação

Carlos Sena Caires / A Narrativa Fílmica Interativa: estratégias para a participação do público

Fátima Chinita / Variações Fílmicas de uma *Fábula: Flirt*, de Hal Hartley (1995)

Conferência Plenária

Carlos Reis - Universidade de Coimbra

Woody Allen ou a ficção como jogo: o caso *Zelig*

Em “Woody Allen ou a ficção como jogo: o caso *Zelig*” parte-se do filme mencionado (de 1983), que será sumariamente apresentado, para se chegar a um conjunto de questões genéricas colocadas por aquele filme e por outros que integram a filmografia do autor, questões essas que serão relacionadas com temas e com subtemas do colóquio “Narrativa, Média e Cognição”. Os protocolos constitutivos da narrativa e os procedimentos de eventual transgressão ficcional que eles envolvem ocupam aqui um lugar de destaque, tendo em atenção o propósito do filme e os géneros narrativos a que ele está associado : biografia, reportagem, documentário, etc. Articula-se com isto o problema da construção da personagem, num lugar indeciso em que ficcionalidade e não-ficcionalidade são objeto de subversão paródica. Para além disso, estarão em equação os efeitos cognitivos determinados pelo recurso à hibridização de géneros e às derivas metalépticos que eles consentem, bem como pela lógica funcional e sociocultural que é própria das narrativas mediáticas.

Painel 1 : Ontologia da Narrativa

Carolin Overhoff Ferreira - Universidade Federal de São Paulo

Depois das narrativas mestras da História da Arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Juliano Salgado sobre arte

As narrativas mestras da História da Arte, desenvolvidas com base na canonização de grandes artistas, épocas e estilos, foram questionadas desde os anos 1980 por autores como Hans Belting e Arthur Danto, entre outros. Declarando o “fim da História da Arte” e o “fim da arte” eles visavam alargar o enquadramento além da arte ocidental e com destaque para a arte contemporânea pluralista. Desde então a disciplina procurou redefinir-se, dando ênfase à teoria como Estudos da Arte e à imagem como Estudos Visuais. Pelo fato do cinema ter nascido não como sétima arte, mas como 6 + 1, como afirma Alain Badiou, não surpreende que cineastas tem vindo a participar ativamente, mesmo que não conscientemente, no reenquadramento das artes e na elaboração de narrativas acerca delas. Esta comunicação analisará dois filmes recentes que oferecem novas narrativas acerca das artes: *A Caverna dos Sonhos Perdidos* (2010) de Werner Herzog e *O Sal da Terra* (2014) de Wim Wenders e Juliano Salgado. Estes filmes, como imagens em movimento, embora poderiam ser chamados de documentários, desenvolvem ficções acerca da arte rupestre mais antiga jamais encontrada, na França, e sobre um dos fotógrafos mais reconhecidos e, ao mesmo tempo, polémicos da atualidade que fotografou ao redor do globo, o brasileiro Sebastião Salgado. Nestas ficções, os cineastas definem a arte no singular, como o quer Jacques Rancière. Isto é, não reconhecem diferenças e especificidades das diferentes artes – no caso, entre pintura de homens pré-históricas, imagens fotográficas da era da arte reproduzível e do cinema. Pelo contrário, argumentarei que esses filmes escrevem histórias sobre a arte, teoretizando com suas câmeras acerca do seu próprio meio – o cinema – bem como sobre a história, a história da arte e a história da imagem em movimento. No sentido de Rancière, para quem todas as ciências, artes e também a política apenas desenvolvem ficções, destacarei que se trata de filmes indisciplinados que pensam entre as diferentes disciplinas do saber e das artes.

Marta Filipe Mendes – Escola Superior de Teatro e Cinema

Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch

A apresentação dos conceitos deleuzianos de fabulação e literalidade pretende tornar viável a formulação do seguinte problema: sendo a arte de narrar tão antiga como a filosofia, importa compreender de que forma se estabeleceu que a base do corpus relativamente recente de ideias acerca da narrativa e da narratologia, ainda que discretamente heterogêneo, seja uma base essencialmente representativa e cujas teorias fundamentais (desde o formalismo de Propp à teoria mimética de Paul Ricoeur) tendem a associar a narrativa a um enunciado, concebendo a narrativa como forma representativa de um estado de coisas. Por outro lado, a poética da narrativa guarda, desde Aristóteles, uma relação estrita com a retórica e o seu sistema verídico de juízo, salvaguardando uma ética do universal e necessário e descurando o acidental e o contingente. A esfera problemática que se pretende configurar visa estabelecer as bases para uma abordagem da narrativa e dos modos de narrar, em que

estas deixam de assentar numa relação com o estado de coisas que designam ou narram, mas cuja relação primeira se estabelece com o sentido ou sentidos que se exprimem: qualquer coisa como o acontecimento e não o relato do acontecimento, passa a estar em foco. Neste âmbito importará compreender o que se entende por 'acontecimento narrativo'. A luta permanente contra a metáfora e as várias insistências de que se está a falar de qualquer coisa de literal, ao longo da obra de Gilles Deleuze, marcam o vasto terreno de pensamento abrangido pela palavra de ordem: literalidade. Caracterizarei este conceito de literalidade, de modo a avaliar a possibilidade do mesmo abarcar ou não qualquer coisa como uma ficção enquanto experiência real, e procurando determinar as consequências de um acontecimento ficcional deste tipo. Quando o relato é uma ficção – porque a envolve necessariamente no seu acto - e quando a ficção é também necessariamente uma experiência, a questão da distinção entre documentário e ficção deixa de fazer sentido, pois é o campo do possível ou a emergência do novo que se torna determinante. Neste contexto, apresentarei alguns excertos da obra do cineasta e etnólogo francês Jean Rouch, conhecido como o pai da etno-ficção, cineasta caro a Gilles Deleuze e cuja obra foi comentada em *Cinema 2: Imagem-Tempo*.

Filipe Martins – Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo

Do sentido narrativo à experiência estética

Prosseguindo o tema que abordei na 1ª edição do Colóquio “Narrativa, Média e Cognição” (com apresentação intitulada “Introdução a uma Narratologia Fenomenológica”), onde propus alguns princípios gerais para um reenquadramento estético da narrativa e das suas poéticas, gostaria, agora, de aprofundar a tese de uma dialética entre um plano informativo (cujo discurso produzirá “sentido literal”) e um plano performativo (cujo discurso produzirá “sentido narrativo”), bem como as implicações desta distinção no plano específico da experiência estética e da arte. Pretendo argumentar que toda a performatividade está intimamente ligada a um sentido narrativo e, correlativamente, a uma fuga ao real (e à sua literalidade). Mas nem toda a performatividade será propriamente estética. Para que entremos neste domínio mais estreito (onde se incluem artes tipicamente narrativas como a literatura e o cinema), deverá dar-se, de algum modo, um *retorno ao real*. A arte quer-se “autêntica”. É justamente este arco processual que pretendo descrever com mais pormenor. Entretanto, para o acompanhamento empírico desta proposta, proponho-me exemplificar com extratos da longa-metragem “Filtros” que estou a realizar neste momento no Porto (Coprodução do Balle teatro e da Porto Lazer), e que se situa no limite entre a ficção e o documentário – sendo porventura neste tipo de hibridação que a dialética entre o real (o literal, o informativo) e o autoral (o narrativo, o performativo) se poderá tornar mais evidente.

Henrique Manuel Pereira & Pedro Branco – Universidade Católica Portuguesa

A ficção enquanto constructo do filme documental

Do primeiro verso da estrofe do poema de Ângelo de Lima (1872-1921), também ele “louco”, internado no Hospital Conde Ferreira (entre 1902 e 1905), surge o título do último filme de Jorge Pelicano, *Pará-me de repente o pensamento*, o qual, configurando um registo emotivo e sensível em torno dos doentes mentais internados naquela instituição psiquiátrica do Porto, desafia as convenções da clássica narrativa documental. Tendo em perspectiva inspirar-se para a escrita de uma peça de Teatro, o ator Miguel Borges vai viver no Hospital Conde Ferreira. Desse facto nasce a história de *Pará-me de repente o pensamento*. Ali, M. Borges coopera na realização de uma outra peça e vai fazendo acontecer conversas mais íntimas entre ele e os restantes doentes, seus companheiros diários. Por meio dessa proximidade, intensificada ao longo do referido tempo de permanência do ator, revela-se gradualmente o que se passa na mente dos doentes, os seus dilemas diários, os seus sentimentos, o seu sofrimento e alegrias.

A apreensão e representação de tais realidades seriam condicionadas pela presença da câmara e de um realizador, estranhos à instituição. De outro modo, os clássicos procedimentos da técnica do documentário – quer observacionais quer participativos – seriam incapazes de os revelar e tornar legíveis. Pelo recurso a um ator, bem como pela proximidade por ele gerada, Jorge Pelicano usa de um artifício “verdadeiro” que lhe possibilita a criação de uma história passível de se confundir com a ficção.

O questionamento da cediça oposição “documentário puro”/ficção pura” é hoje banal, devendo-se isso, em grande medida, ao recorrente hibridismo patente nas representações fílmicas desde o decénio de 80 do século passado. Não obstante, e a seu pretexto, julgamos pertinente uma reflexão em torno do singular hibridismo que Jorge Pelicano propõe em *Pará-me de repente o pensamento*. É esse o objetivo motor da nossa comunicação.

Painel 2 : Narrativa e Sociedade

Maria Guilhermina Castro - Universidade Católica Portuguesa

Criatividade e cognição na emergência da personagem

As publicações em escrita de argumento para cinema têm-se pautado por um forte foco na estrutura da intriga, relegando para segundo plano aspetos como a personagem ou o mundo em que se desenrola a narrativa. Alguns autores, porém, consideram que estas últimas dimensões são as que adquirem um papel de primazia noutros meios audiovisuais, como os videojogos (Condry, 2013) ou as narrativas transmediáticas (Gonzatto da Silva, 2012), pelo que o seu estudo é essencial. Têm-se ainda feito sentir críticas à rigidez criativa daquelas abordagens dominantes (*e.g.*, Horton, 1999), salientando-se que a proficuidade de diferentes artistas pode fundar-se em pontos de partida variados. Dada a importância da personagem em diversas áreas, este estudo considera fundamental compreender, interdisciplinarmente, os processos cognitivos usados na busca da sua ideia, com intuito último de elaborar exercícios que constituam ferramentas criativas para artistas e aprendizes. Para tal, nesta primeira fase desenvolveu-se um estudo empírico exploratório, no qual se realizaram 20 entrevistas orais a artistas (argumentistas, realizadores, animadores, atores, escritores...), focadas no modo como criam personagens. Uma abordagem indutiva de análise de conteúdo conduziu à identificação de processos criativos suscetíveis de serem interpretados à luz da Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner (1983, 1999). O autor considera que, além das formas de inteligência classicamente entendidas enquanto tal (verbal-linguística e lógico-matemática), outras formas preferenciais de conhecer e adaptar-se à realidade fazem jus a esta designação: visual-espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapessoal, interpessoal, espiritual ou naturalista. Se, por um lado, os caminhos cognitivos tendenciais do indivíduo se associam ao domínio em que se manifesta criativo, por outro, na genialidade, combinam-se com uma outra forma de inteligência, inabitual para esse domínio (Gardner, 1999). A utilidade desta análise para a futura criação de personagens antevê-se triplíce. Em primeiro lugar, as estratégias espontaneamente usadas por diferentes artistas constituem uma base para a criação de exercícios estimuladores de processos cognitivos variados. Em segundo lugar, quando o objetivo é explorar novas possibilidades, o valor de uma grelha de análise de conteúdo ultrapassa o carácter taxonómico e descritivo, adquirindo potencial heurístico: a conceção categorial é ampliável para novos processos não encontrados nos participantes (por exemplo, se os processos visuais e auditivos induzem uma categoria “sensorial”, podemos antever exercícios de outros órgãos dos sentidos, como olfativos, táteis, etc.). Por fim, na linha de Gardner, a combinação interdisciplinar de dois tipos cognitivos será particularmente frutífera, podendo-se inclusive usar um para desenvolver outro menos proeminente.

Maria Gil & Miguel Bonneville

Narrativas do eu: processos autobiográficos no contexto das artes performativas

O objectivo principal deste artigo é reflectir sobre a utilização de materiais autobiográficos, e os seus efeitos, no processo de construção de narrativas dentro do contexto das artes performativas. A autobiografia é reconhecida como um fenómeno complexo que pode ser estudado de diferentes pontos de vista. Durante muitos anos a autobiografia foi considerada como um mero reflexo da identidade, mas não é tão simples assim; quando o “Eu” ocupou o centro das atenções, a natureza problemática da autobiografia foi identificada e tornada objecto de estudo em várias áreas. Durante os últimos dez anos (aproximadamente) os nossos trabalhos têm tido como base a exploração do género autobiográfico, estando inevitavelmente relacionados com questões como: auto-definição, reconstrução e desconstrução, representação, verdade, autenticidade, ficção, memória, intimidade e sexualidade. A forma como temos vindo a abordar estas questões destabilizam a ideia de uma narrativa linear e dominante, apresentando assim uma mudança de foco, criando alternativas a essa mesma linearidade. Neste artigo, vamos partir do nosso próprio trabalho performativo, individual e em conjunto, pondo em dialogo as nossas práticas de forma a fazermos uma reflexão e um aprofundamento sobre outros modos de pensar e de construir narrativas autobiográficas.

Daniel Ribas – Instituto Politécnico de Bragança

Melodrama no cinema português: o caso de João Canijo

O cinema tem sido um meio importante para discutir a identidade nacional e a “comunidade imaginada” de Benedict Anderson (1983). O cineasta contemporâneo português João Canijo é um excelente exemplo dessa discussão, efetuando um debate sobre algumas representações culturais que persistem ao longo do tempo. Baseando-se em conceitos como “não-inscrição” (Gil, 2005) ou “passividade” (Lourenço,

1999, 2010), esta comunicação procura esclarecer como João Canijo revela esses problemas numa dialética entre identidade idealizada e um choque violento nas relações sociais. Analisando o seu último filme, aclamado pela crítica, - "Sangue do Meu Sangue" (2011) - em termos de narrativa e estética, esta comunicação vai tentar explicar como as relações intertextuais entre realismo e melodrama se sobrepõem em busca de uma dramaturgia de violência.

Painel 3 : Narrativa como Atração

Paulo Cunha - Universidade da Beira Interior

O "filme de bordas" português. Narrativas alternativas ou convencionais?

O propósito desta proposta é analisar um núcleo específico de "filmes de bordas" produzidos em Portugal, procurando caracterizar e reflectir sobre este tipo de fenómeno que funciona à margem dos canais convencionais de produção e distribuição de cinema. Apesar de ser uma produção amadora e autodidacta, o caso dos "filmes de bordas" destina-se a uma circulação e divulgação pública, fazendo uso dos novos meios tecnológicos disponíveis e acessíveis a qualquer utilizador mediano. Inspirada pela ideia de cultura de bordas — enfatizando a "exclusão do centro, aquilo que fica numa faixa de transição entre (...) as culturas tradicionais reconhecidas como folclore e daquelas que detém maior atualização e prestígio" (Ferreira 1989-90: 171) —, Bernadette Lyra cunhou o termo "cinema de bordas. Para além de se entender "borda" como uma margem excêntrica e periférica, esta exclusão não coloca esta "borda" completamente "fora" da centralidade canónica, mas sim num espaço de trânsito e trocas entre o centro e as extremidades (Lyra 2009: 132). De acordo com a proposta de Bernadette Lyra e Gelson Santana, o "filme de bodas" é um tipo de produção audiovisual de ficção que dialoga com a cultura de massas e é realizado em contextos comunitários, geralmente por equipas amadoras, com características específicas de produção e exibição. Produzido e distribuído à margem das instituições audiovisuais convencionais, nasce de um diálogo entre os modos do sistema popular (oralidade e a corporalidade) e os sistemas de códigos dos géneros cinematográficos e, sobretudo, televisivos. Interessa-me, em última análise, tentar perceber se estes "filmes de bordas" estão, consciente ou inconscientemente, a inovar as formas narrativas convencionais, nomeadamente com o que Tiago Baptista designa como "modo de exibição atractivo" (por oposição ao "modo de exibição de integração narrativa"), ou se, como Henry Jenkins sugere, estes jovens realizadores e produtores são apenas fãs que reproduzem, reescrevendo e recontextualizando, as suas referências narrativas convencionais.

Rogério Covalleski – Universidade Federal de Pernambuco

Narrativa como estratégia publicitária para ações de responsabilidade social e de políticas de consumo sustentável

A presente proposta de comunicação é parte de pesquisa pós-doutoral em andamento, cuja investigação busca compreender o processo de hibridização da publicidade com os produtos mediáticos de entretenimento, com ênfase aos chamados conteúdos de marca – produtos audiovisuais produzidos ou patrocinados por anunciantes e nos quais as narrativas, dissimulando seu viés de discurso persuasivo, entretêm e engajam o público. Fazerem-se presentes no ambiente digital pressupõe aos anunciantes uma série de ações que tornem a experiência proveitosa e capaz de expandir seus negócios e de ampliar seus capitais – econômicos e simbólicos –, tais como: revisão de estratégia de aproximação, abertura de canal de interlocução constante, criação de ações de relacionamento, experimentação, monitoramento e mapeamento de percepção. Por parte dos consumidores, o compartilhamento de experiências e práticas de consumo constitui uma oportuna força coletiva e, por vezes, ameaçadora às empresas que, de algum modo, descuidem-se em suas estratégias de comunicação, cometam equívocos ou delitos que firam direitos, pequem na qualidade de fabricação de seus produtos ou na prestação de seus serviços. Afinal, usuários ativos da internet são potenciais multiplicadores de informação; e essa é uma habilidade que vem se ampliando, a ponto de atingir uma gama cada vez maior e mais diversificada de indivíduos. A capacidade de disseminação de conteúdos, comentários e recomendações – sejam apreciativos ou depreciativos – torna os consumidores presentes às redes sociais digitais em importantes aliados; ou em implacáveis adversários. E, nesse último enquadramento, podem suscitar – em contraposição a *friends*, *fans* e *followers* (amigos, fãs e seguidores) – o surgimento de inimigos, antifãs e perseguidores. A reflexão teórica recai sobre a publicidade e sua inter-relação com os produtos dos mediáticos de entretenimento que tenham a transmediação como modo de expansão e disseminação de narrativas em suportes, plataformas e linguagens diversas, porém sinérgicas – em cenários de hipermediações. E por meio de revisão de literatura, entrevistas em profundidade e de análises de campanhas de conteúdo de marca –

branded content – busca identificar as estratégias publicitárias híbridas empregadas em narrativas transmedia, em especial naquelas que promovam ações de responsabilidade social e/ou de políticas consumo sustentável. A comunicação tem como sustentação proposições teóricas variadas, mas que estão em evidente diálogo: hipermediações e narrativas transmedia (Scolari, 2008; 2013), conteúdo de marca (Martí, 2010), hibridizações culturais (García Canclini, 2008), capacidade de interação dos media (Manovich, 2005) e o processo de hibridização das narrativas publicitárias (Covaleski, 2010; 2013).

Alciane Baccin & Vitor Torres – Universidade Federal do Rio Grande do Sul & Universidade Federal da Bahia

Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência: O sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas

O artigo pretende abordar a construção de narrativas jornalísticas a partir de sistemas algorítmicos e como isso tem reconfigurado essas narrativas na web. O objetivo deste trabalho é refletir como os sistemas de mensuração estruturam narrativas jornalísticas. Tendo em vista que narrar é produzir uma nova experiência, pois uma narração acarreta sempre, uma “inovação semântica” (LEAL, 2014), por sua própria capacidade de ordenar o caos, não se trata apenas de perceber a notícia como formas narrativas do jornalismo, mas, pelo contrário, de ver o jornalismo como um modo peculiar, entre outros socialmente existentes, de conformar narrações. Em vez de perguntar se uma notícia é narrativa, devemos verificar que a narratividade jornalística alcança não só os modos como seu texto é escrito, mas também as formas como se articula com outros dispositivos ao longo da página impressa, no portal da web, em blocos televisivos e noticiários de rádio. No caso deste artigo, levaremos em conta a articulação dos sistemas de mensuração na configuração das narrativas jornalísticas. Um sistema de mensuração quantifica uma tendência, uma dinâmica, ou uma característica. Usam-se métricas para explicar um fenômeno, diagnosticar causas, partilhar descobertas e projetar os resultados de eventos futuros (FARRIS, BENDLE, PFEIFER e REIBSTEIN, 2010). Esses sistemas estão sendo usados para recomendar conteúdos gerados por algoritmos e aumentar o engajamento da audiência, influenciando diretamente a construção narrativa das notícias. Um exemplo desse tipo de sistema, usado em pelo menos 55 países e em sites como o da revista Times, é o Outbrain. Metodologicamente, para refletirmos sobre como os sistemas de mensuração estruturam narrativas jornalísticas, faremos discussões teóricas, complementadas com exemplos de utilização de sistemas de mensuração em notícias e entrevistas realizadas em cinco jornais (dois brasileiros e três portugueses) que nos ajudarão a pensar essa configuração nas narrativas. De acordo com um dos entrevistados, “hoje há o cuidado de fazer títulos para que eles sejam apanhados pelos motores de busca. Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência”.

Pedro Alves - Universidade Católica Portuguesa

Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme *The Shawshank Redemption* (1994)

O cinema ficcional e narrativo, enquanto dispositivo comunicativo e artístico, promove reconfigurações significativas e criativas da experiência e da vida humana. Pela perspectiva narrativa, cria (ou adapta) modelos, estruturas e formas específicas de figuração e de ação que referenciam a realidade e correspondem ao entendimento comum da própria realidade. Sob o prisma ficcional, permite estender as possibilidades e ontologias reais para universos onde a imaginação promove alternativas e novos caminhos e direções para o modo como compreendemos e vivemos o mundo real. Finalmente, narrativa e ficção encontram no cinema um campo expressivo de forte impacto (audiovisual e textual), sensação de realidade e complexidade (enquanto significante). No processo receptivo, o espectador beneficia da abertura da obra à incorporação da sua perspectiva vital (cognitiva, emocional e empírica) e da sua história de vida, através das quais o filme se concretiza subjetivamente e ganha sentido e significado acrescidos. Além disso, a sensação da realidade do representado é acompanhada por uma consciência da artificialidade do universo fílmico que, mais do que afastar o espectador da sua experimentação intensa, permite a diminuição das suas defesas cognitivas e um conseqüente aumento da imersão e transportação para dentro do filme. Neste contexto, a projeção e a identificação desenvolvidas entre espectador e obra surgem como implicação incontornável da realidade na ficção e da ficção na realidade, alimentando o impacto e a valorização da experiência fílmica por parte dos espectadores. No entanto, a avaliação de causas e efeitos relativos ao impacto de determinada narrativa ficcional e fílmica nos seus espectadores encontra dois obstáculos recorrentes: a complexidade da composição e articulação entre os vários elementos narrativos veiculados pela obra e, sobretudo, a subjetividade invisível das ressonâncias individuais e/ou colectivas do filme nos seus receptores. Este artigo, baseado em resultados de uma

investigação doutoral recente, utiliza o filme *The Shawshank Redemption* (Frank Darabont, 1994) como objeto de estudo e ponto central para a exploração das relações, influências, causas e consequências entre uma proposta filmica determinada e o seu impacto vital, cruzando e articulando informações procedentes de duas técnicas de investigação complementares: a aplicação de um modelo de análise original ao filme (com o intuito de compreender aspectos da sua estrutura e configuração narrativa), e as opiniões e perspectivas de alunos de Comunicação Audiovisual da Universidad Complutense de Madrid sobre o filme, após o seu visionamento e preenchimento de um questionário.

Painel 4 : Narrativas não-lineares

Daniela Côrtes Maduro - Universidade de Coimbra

Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrónica

Na fase inicial da literatura eletrónica, particularmente da ficção digital, a interactividade estaria ligada à tentativa de diminuir a influência autoral sobre o texto. Por sua vez, o papel do leitor seria relacionado com a possibilidade de co-criação ou alteração da obra. O texto interactivo era considerado como uma superfície que visava responder às interpelações do leitor. Marie-Laure Ryan associava a interactividade à possibilidade de o leitor alterar o texto, bem como ao nível de fisicalidade e quantidade das acções levadas a cabo por este. A introdução da realidade virtual no seu estudo sobre a narrativa estava, num sentido lato, ligada ao projecto de experienciar fisicamente um texto que, por sua vez, seria construído em tempo real pelo leitor. A leitura sempre foi uma actividade física localizada entre o acto de virar a página e a interpretação do substrato verbal. Porém, dentro da literatura eletrónica, a tecnologia suscitou formas alternativas de envolver o corpo no acto de leitura. Agora que o leitor pode fazer uso de dispositivos de localização, navegação e tecnologia táctil, a componente física da interactividade surge como intensificada. Embora tenha sido considerado como vago (Ryan) ou comparado a um truque de magia (Aarseth), o termo “interactividade” continua a ser utilizado para descrever a relação entre leitor e textos que exijam tarefas tais como encarnar uma personagem ou mover um objecto. Porém, ao considerar uma obra interactiva como um conjunto de respostas textuais, perde-se a oportunidade de estudar o potencial figurativo desta e reduz-se a interactividade a um diálogo vazio entre leitor e texto. A possibilidade de uma maior intervenção corporal é frequentemente associada a uma maior interactividade. Enquanto isso, o papel da cognição é remetido para segundo plano. Zimmerman referiu-se à interactividade cognitiva como um conjunto de “interacções que o participante pode ter com o conteúdo do texto” (2004). Para abordar um texto digital, o leitor não efectua apenas uma manipulação ou montagem do texto, mas também uma reconstrução do seu conteúdo. Actividades cognitivas como a especulação e interpretação estão na base da interactividade. A presente comunicação tem como objectivo identificar a origem da preponderância oferecida à fisicalidade, bem como sublinhar a existência de uma interactividade cognitiva que permite explorar e compreender o texto. O papel da interactividade na produção e recepção de textos individuais tais como *The Intruder* (1999), de Natalie Bookchin, será analisado. Para tal, a interactividade será descrita como parte das dimensões figurativas (Zuern) de um texto.

Pedro Mota Teixeira e António Ferreira – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave **Animação e interação**

Neste artigo descrevemos um sistema totalmente implementado que permite gerar animação 2D em tempo real. Este sistema é responsável pela produção de um programa de televisão intitulado “The Agency Show”, exibido no canal alemão TELE5. Este programa de entretenimento assenta nas relações diárias dos funcionários de uma agência de publicidade, das suas relações pessoais, em jeito de “sitcom”. Todas as animações e manipulação do *software* foram criadas e desenvolvidas pelos autores deste artigo, permitindo acções e narrativas criadas em tempo real. Analisamos o sistema, e procuramos ainda compreender o *design* da personagem, a linguagem da animação, a narrativa, a representação das emoções nas personagens virtuais e a simbiose resultante entre animação, televisão e interactividade. Este dispositivo interactivo e híbrido que conjuga alguns princípios da animação com outros da área dos videojogos representam uma forma estimulante de compreender novos modelos de comunicação que não assumem apenas a forma de comunicação unidireccional e fechada em si mesma, mas, ao invés, introduzem a interacção como aspecto fundamental numa linguagem que pode ser difundida e aberta às mais diversas plataformas digitais dos novos *media*.

Carlos Sena Caires – Universidade Católica Portuguesa

A Narrativa Fílmica Interativa: estratégias para a participação do público

Poderemos utilizar as estratégias narrativas do hipertexto e adaptá-las às condições fílmicas do cinema pós-moderno (Lev Manovich, 2001)? Existirá uma concordância narrativa entre a natureza das bases de dados informáticas dos computadores e as alterações cognitivas, de percepção e de conduta social que a condição pós-moderna acarretou (Peter Lunenfeld, 2004)? A exigência participativa e colaborativa do hipertexto seduziu em grande escala os autores das neo-narrativas cinematográficas, sobretudo aqueles que acreditavam num cinema novo, e que passaram a apelidar de cinema interativo ou de hyper-cinema (Gwenola Wagon, 2005). Mas a grande questão que devemos considerar nestas múltiplas proposta cinematográficas originais prende-se sobretudo com o efeito de atenção e concentração dos espetadores sobre as histórias contadas (Bordwell, 1985), em detrimento (ou não) da sua condição de interator-participante de um novo sistema e regras de construção da narrativa fílmica (Brenda Laurel, 1993). Esta dualidade obriga o espetador-interator a uma atividade cognitiva desdobrada, resolvendo simultaneamente a compreensão da história e a aprendizagem da interface interativa – o que nem sempre é conseguido. Propomos que a narrativa fílmica interativa deva criar novas estratégias de leitura e participação dos seus espetadores-interatores, descrevendo neste artigo aquelas que consideramos ser as mais importantes e efetivas. Desde a construção de (1) Grandes Variações e Repetições Diegéticas (5X2 de François Ozon - 2004, *Lola Rennt* de Tom Tykwer - 1998 e *Chassés-croisés* de Robert Altman - 1993); passando pela composição de (2) Suspensões Narrativas de Interação (*Flora-Petrinsularis* de Jean-Louis Boissier - 1994); pela criação de (4) Simultaneidades Espaço-Temporais (*Timecode* de Mike Figgis - 2001, *Manderley* de Marion-Tampon Lajariette - 2007); e pela construção de (4) Interfaces de Reciprocidade (*Carrossel* - 2006, *Comboio do Amor* - 2009 e *Muriel* - 2007, de Carlos Sena Caires).

Fátima Chinita – Escola Superior de Teatro e Cinema

Variações Fílmicas de uma *Fabula*: *Flirt*, de Hal Hartley (1995)

A partir do conceito de “narrativas bifurcadas”, tal como usado por Jorge Luis Borges num conto e defendido por David Bordwell para certas narrativas contemporâneas, a presente comunicação pretende abordar uma categoria de filmes na qual o acto de enunciação é tão importante quanto a história enunciada. Com efeito, o realizador/argumentista é um enunciador-mor que tanto manipula as coordenadas narrativas do filme como a resposta e a compreensão que os espetadores devem ao mesmo. Isto é efectuado através daquilo a que eu chamo o “princípio de mudança na permanência”, em que numa história dotada de um forte e imutável eixo dorsal se introduzem algumas variações. No caso do filme *Flirt*, de Hal Hartley (1995) - uma co-produção entre os Estados Unidos da América, a Alemanha e o Japão – o objectivo primeiro reside numa tomada de posição metanarrativa sobre a importância da manipulação extradiegética empreendida pelo “autor”. Este discurso metanarrativo é testado em três variações do mesmo material fílmico, sendo que em cada instância se mudam as personagens (mas não as situações), a geografia e a cultura das interacções ocorridas e o resultado dos actos diegéticos. Irei analisar o modo pelo qual pequenas alterações na *fabula* podem fazer toda a diferença no padrão narrativo global, atentando no significado dramático implícito a esta abordagem para cada uma das histórias em causa, bem como à relação intrínseca entre elas e, conseqüentemente, à importância destas variações para o reconhecimento do discurso autoral metanarrativo de Hal Hartley. Não esqueçamos, afinal, que tudo isto ocorre dentro de um único filme, unitário em si mesmo e dotado de um significado maior do que o aferido pela soma das suas partes.

Colóquio Narrativa, Média e Cognição

14 julho 2015 | 9h00-19h30

Universidade Católica – Porto, Pólo da Foz

Organização

Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, da Universidade Católica Portuguesa

Projeto “Narrativa e Criação Audiovisual”, Grupo de Investigação “Criatividade Digital”).

Comissão Organizadora

Maria Guilhermina Castro (Coord.) (CITAR-UCP)

Carlos Sena Caires (CITAR-UCP)

Daniel Ribas (IPB, CECS-UM, CITAR-UCP)

Jorge Palinhos (IPB, CECS-UM, CITAR-UCP, CEAA-ESAP)

Comissão Científica

Carlos Ruiz Carmona (CITAR-UCP)

Carlos Sena Caires (CITAR-UCP)

Daniel Ribas (IPB, CECS-UM, CITAR-UCP)

Eduardo Condorcet (CITAR-UCP)

Fátima Chinita (CIAC-ESTC)

Henrique Manuel Pereira (CITAR-UCP)

Jorge Palinhos (IPB, CECS-UM, CITAR-UCP, CEAA-ESAP)

Maria Guilhermina Castro (CITAR-UCP)

Nelson Zagalo (CECS-UM)

Yolanda Espiña (CITAR-UCP)



FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

+info: <http://artes.porto.ucp.pt/pt/Coloquio-Narrativa-2015>

apoio: Goethe Institute