

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

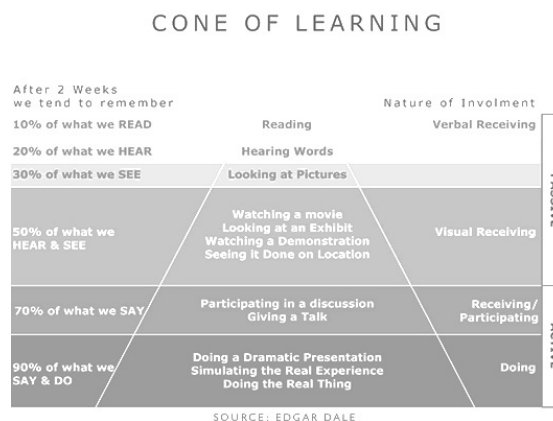


Fig 2 – Uma das múltiplas adaptações fraudulentas, apresentando percentagens de retenção e tipos de envolvimento

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).

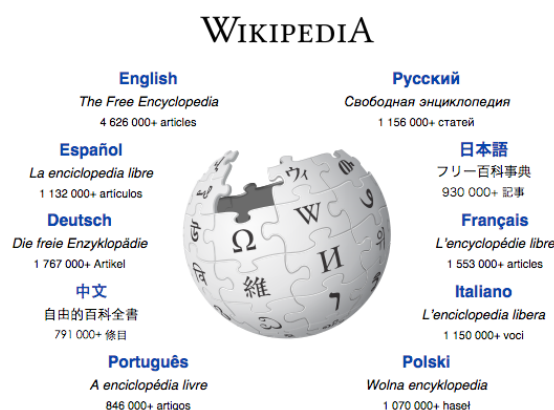


Fig 3 – Artigos presentes na Wikipedia em Novembro 2014

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. É 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 construir, 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.*”¹

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

¹ 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 videogames², 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 Academy³.

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

² Explicações sobre como ultrapassar obstáculos, puzzles e enigmas em videogames.

³ 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, 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.