

Os desafios da Narrativa

NELSON ZAGALO & SANDRA OLIVEIRA¹

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

¹ 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*.