

digital

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos



PORTO



CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

MARIA GUILHERMINA CASTRO; CARLOS SENA CAIRES; DANIEL RIBAS;
JORGE PALINHOS [EDIÇÃO]

© Universidade Católica Editora . Porto
Rua Diogo Botelho, 1327 | 4169-005 Porto | Portugal
+ 351 22 6196200 | uce@porto.ucp.pt
www.porto.ucp.pt | www.uceditora.ucp.pt

Coleção · e-book
Coordenação gráfica da coleção · Olinda Martins
Capa · Olinda Martins
Imagem da capa · Carlos Sena Caires
Coordenação · Maria Guilhermina Castro, Carlos Sena Caires,
Daniel Ribas & Jorge Palinhos

Data da edição · fevereiro de 2016
Tipografia da capa · Prelo Slab / Prelo
ISBN · 978-989-8835-04-8

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos

INTRODUÇÃO	· 05 ·
<i>Uma viagem pela narrativa</i>	· 06 ·
OS LIMITES DA FICÇÃO	· 10 ·
<i>Depois das narrativas mestras da História da Arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Julian Salgado sobre arte</i>	· 11 ·
Carolin Overhoff Ferreira	
<i>Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch</i>	· 21 ·
Marta Filipe Mendes	
<i>Do Sentido Narrativo à Experiência Estética</i>	· 31 ·
Filipe Martins	
A NARRATIVA COMO ATRAÇÃO	· 47 ·
<i>O “filme de bordas” português. Narrativas alternativas ou convencionais?</i>	· 48 ·
Paulo Cunha	
<i>Narrativa como Estratégia Publicitária para Ações de Responsabilidade Social e de Políticas de Consumo Sustentável</i>	· 60 ·
Rogério Luiz Covaleski	
<i>“Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência”: O sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas</i>	· 70 ·
Alciane Baccin e Vitor Torres	
NARRATIVA E SOCIEDADE	· 81 ·
<i>Melodrama e realismo em João Canijo</i>	· 82 ·
Daniel Ribas	
<i>Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme <i>The Shawshank Redemption</i> (1994)</i>	· 92 ·
Pedro Alves	
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS	· 104 ·
<i>Criatividade e Cognição na Emergência da Personagem</i>	· 105 ·
Maria Guilhermina Castro	
<i>Animação e Interação</i>	· 117 ·
António Ferreira e Pedro Mota Teixeira	
A NARRATIVA INTERATIVA E A NÃO LINEARIDADE	· 127 ·
<i>A Narrativa Fílmica Interativa: Estratégias para a participação do público</i>	· 128 ·
Carlos Sena Caires	
<i>Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrônica</i>	· 138 ·
Daniela Côrtes Maduro	
<i>Variações Fílmicas de Uma Fabula: Flirt, de Hal Hartley, como Narrativa Fraturada</i>	· 148 ·
Fátima Chinita	
A AUTOBIOGRAFIA NO PROCESSO CRIATIVO: DUAS REFLEXÕES DE CRIADORES	· 159 ·
<i>Narrativas do Eu: Processos Autobiográficos no Contexto das Artes Performativas</i>	· 160 ·
Maria Gil e Miguel Bonneville	

Criatividade e cognição na emergência da personagem

Maria Guilhermina Castro

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

mcastro@porto.ucp.pt

RESUMO

A personagem tem sido tratada de modo muito diverso nas publicações relativas a diferentes campos artísticos, como o Teatro, o Cinema, a Literatura ou a Animação, sendo francamente negligenciada em algumas delas. Não obstante, é uma componente fundamental no ensino-aprendizagem da narrativa naquelas e noutras formas artísticas. Dada a importância da personagem em diversas áreas, iniciou-se um estudo que procura 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, na primeira fase, que aqui se descreve, 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 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 e naturalista. Qual a relação entre inteligência e criatividade? Gardner (1999) acrescenta que 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. O filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano*, de Giuseppe Tornatore (1998), evidencia-o magistralmente.

PALAVRAS-CHAVE

Criação; Personagem; Inteligência; Criatividade; Cognição; Interdisciplinar

INTRODUÇÃO

Como podemos ajudar os alunos a criar personagens? Este foi o impulso inicial que me levou a este estudo. Quando comecei a dar aulas de construção de personagens na Universidade Católica Portuguesa, utilizava estratégias oriundas do Teatro, dada a minha formação nesta área. Stanislavski e Chechov eram os meus mentores, mas rapidamente me apercebi que à minha frente estavam alunos com perfil muito diverso, como são os de Som e Imagem. Por coincidência (ou não), eu observava que diferentes alunos construía as suas personagens através de caminhos muito variados: se alguns tendiam a aderir enfaticamente às estratégias de incorporação de personagem, outros optavam pela auto ou hetero observação emocional preconizada em manuais de escrita de argumento (*e.g.*, McKee, 1997; Seger, 1990). Ainda outros pareciam ter um modo

diferente de funcionamento. O seu caminho mental para a personagem não era uma vivência física, nem uma análise de personalidade. Sentavam-se num café ou numa aula a desenhar permanentemente. A personagem saía-lhes da mão como uma imagem. Para estimular estes processos que me pareciam quase naturais, pesquisei estratégias específicas da área artística de Animação, mas o resultado foi limitado. Pouco apoio havia ao que aparentava ser a tendência criativa dos animadores – o gosto sistemático por desenhar em qualquer lugar.

Esta experiência levou-me a pensar que as pessoas provavelmente usam processos cognitivos bastante distintos quando criam personagens em diferentes média e que é fundamental conhecer estes processos para os ativar através de exercícios que talvez ainda não estivessem inventados ou, pelo menos, partilhados com a comunidade. Mais: se a personagem é comum a diferentes meios de expressão artística, porque não interseção os seus conhecimentos? Tornou-se então claro que usar uma abordagem interdisciplinar seria altamente útil.

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

Tal como supra sugerido, a personagem tem sido tratada de modo muito diferente nos vários campos artísticos: se no Teatro encontramos várias propostas sólidas e profícuas de modelos de construção de personagem como as de Constantin Stanislavski (1949/2001) e de Michael Chechov (1953/1996), nas publicações sobre Cinema ela aparece relegada para segundo plano. A escrita de argumento encontra-se dominada pelos designados *how-to-books* (e.g., Field, 1979; McKee, 1997), isto é, manuais de divulgação que se têm dedicado sobretudo à intriga, apresentando uma abordagem de criação rígida e fundada numa estrutura narrativa pré-definida. Alguns autores, porém, consideram que talvez seja precisamente a personagem e o mundo narrativo (mais do que a intriga) as componentes que adquirem um papel de primazia noutros meios audiovisuais como as narrativas transmediáticas e os videojogos (Condry, 2013), pelo que o seu estudo é essencial. Na Animação, as investigações científicas recaem na construção tecnológica da fisicalidade da personagem, com menor atenção à conceção criativa da sua personalidade. Como consequência, a maior parte das estratégias de construção de personagem (e que se enquadram num modelo auto-consistente) envolvem a incorporação da mesma por parte do artista, como é proposto ao ator, havendo carência de textos que estimulem a criação através de outros processos. No que respeita a conceptualização teórica, os Estudos Narrativos têm desenvolvido um conhecimento sólido sobre a personagem, sobretudo literária, a partir do final do século XX (e.g., Margolin, 2007). Mais raras são as publicações científicas acerca da personagem no Cinema (e no audiovisual em geral), campo em que se salientam os estudos exaustivos de Jens Eder (2008).

Quais são os processos cognitivos que as pessoas usam para criar personagens? Como podemos ajudar os alunos nesse caminho? Como ativar os tipos de

funcionamento para os quais os artistas têm maior apetência? Quais as melhores formas de promover a criatividade?

Estas são as questões que presidem a este estudo empírico, que interseja objetivos de conhecimento científico, de intervenção pedagógica e de dinamização artística. No final espera-se elaborar um manual de exercícios de criação de personagens que possa ativar processos cognitivos muito diferentes e, portanto, despoletar o potencial criativo de pessoas com características diversas. Para tal, concebeu-se uma série de etapas, descrevendo-se em seguida a primeira – Estudo Exploratório¹.

METODOLOGIA DE OBSERVAÇÃO

O estudo empírico começa por procurar identificar os modos de construção de personagem, através de um Estudo Exploratório, cujo ênfase é a diversidade de processos (por contraposição a uma tónica na profundidade, que presidirá a etapa seguinte da investigação - Estudo de Casos). Para tal, a partir de contactos da autora, foram oralmente entrevistados 20 artistas, dos quais 13 residiam em Portugal e 7 no norte de Espanha (Galiza). A duração aproximada da entrevista foi sensivelmente uma hora, em contexto de confidencialidade, procurando-se criar um clima de naturalidade, empatia e co-construção, através de um estilo conversacional (Foddy, 1996) e não unidirecional. O local de cada entrevista foi definido pelos participantes, tendo maioritariamente decorrido em espaço privado no seu local de trabalho².

Dos entrevistados, 17 eram do sexo masculino e 3 do sexo feminino, sendo a idade média 45 anos, a mínima 22 anos e a máxima 72 anos. Com formações de base variadas (Som e Imagem, Literatura, Representação, Arquitetura, Teologia, Filosofia, Dança), os respondentes apresentavam obras artísticas com diferentes tipos de autoria em diversas áreas, tais como Teatro (dramaturgia, representação, encenação), Televisão e Cinema (escrita de argumento, realização, animação), Literatura (escrita de poesia, conto e crónica), Banda Desenhada, entre outras.

O guião da entrevista semiestruturada seguiu os seguintes tópicos: (a) formas que usa, em geral, para criar personagens; (b) modos como construiu uma personagem específica; (c) evolução dessa personagem concreta: como surgiu, como se desenvolveu, o que a fez mudar; (d) perceção das estratégias de criação dos outros artistas; (e) influência de correntes, autores, escolas; (f) construção de personagens principais e secundárias; (g) influência do contexto artístico; e (h) mudança, ao longo da vida, no modo de criação de personagens. Foi feita uma transcrição desnaturalista (Oliver, Serovich & Mason, 2005) da gravação áudio das entrevistas.

¹ O planeamento inicial das diversas fases do estudo é descrito no artigo apresentado pela autora nas atas do Workshop Narrativa, Media e Cognição (Castro, 2014).

² Em quatro casos a entrevista constituiu-se como conversa privada em espaço público, em dois realizou-se na presença de um terceiro artista e em um decorreu por videoconferência.

ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

As entrevistas foram alvo de análise de conteúdo segundo a abordagem construtivista de Charmaz (2000) da Grounded Theory, tendo-se agrupado os dados em categorias não mutuamente exclusivas, a partir de uma abordagem indutiva, segundo o esquema que se apresenta em seguida.

SENTIDO	Visual Auditivo Corporal-cinestésico
ALVO	Intrapessoal Interpessoal Contextual
REPRESENTAÇÃO	Facto Ideia Desejo Dúvida
OUTRA COMPONENTE	Intriga narrativa Estética
OUTRO INTERVENIENTE	Escritor Realizador Produtor Ator Audiência Outros (professor, cliente...)
OUTRAS	Recriacional Onomástica Ideológica

Figura 1 – Categorias de processos de criação encontradas indutivamente.

Uma primeira categoria identifica processos fundados em sensações que estavam na base da criação de personagens, tendo-se encontrado afirmações relativas aos sentidos visual, auditivo e corporal-cinestésico. Por exemplo, no processo criativo do entrevistado E7 podemos identificar a presença de um funcionamento visual quando refere: *“São imagens que me ocorrem (...). Numa peça que fiz há pouco tempo, a certa altura (...) passava uma personagem enigmática (...) com um disco de vinil à frente da cara, que anulava cara da personagem feminina que estava a falar e que tinha uma máscara de quase palhaço a rir-se. Eu sei perfeitamente o que queria dizer ao nível dos sentidos, mas se me pedirem para explicar racionalmente o que aquilo significava, eu não sei dizer.”*³

Num segundo agrupamento, podemos distinguir situações em que o artista se inspira no interior de si mesmo, de modo intrapessoal, de outras em que a origem da criação são as outras pessoas, de modo interpessoal, e ainda terceiras em que a base é o contexto. Como exemplo de um processo interpessoal, cite-se o animador E16, que nos fala a respeito da inspiração para criação de uma personagem feminina: *“Há que*

³ Para uma exemplificação de outras categorias, consultar o texto de Castro (2014).

observar quando está a discutir com outras pessoas que tipos de gestos fazem, olhares... Que coisas gostam e que coisas não gostas? (...) [Quando vão a um café] as mulheres normalmente não pegam no jornal. Nós quando chegamos sim, pegamos (...). As mulheres primeiro fazem o que vão fazer: tomar o pequeno-almoço ou beber o café.”⁴

Em terceiro lugar salientam-se afirmações nas quais se observam diferentes tipos de relação imagética com a realidade, sendo o foco o género de representação em causa: de um facto real, de uma ideia, de um desejo, de uma dúvida... A última encontramos em E6, que consolida em duas personagens – uma masculina e outra feminina – as posições antagónicas em relação a uma dúvida: “Pus [as personagens] a discutir fortemente. Pus na personagem feminina todas as objeções que há em relação, por exemplo, ao celibato eclesiástico. (...) Tinha pensado que ele ia defender uma tese sobre o celibato eclesiástico de modo seguro (...), mas ficou sempre inseguro sobre essa matéria.”

Outras vezes, a ideia para a criação advinha de outra componente da obra, sendo criadas personagens por um motivo funcional, nomeadamente o papel na intriga da narrativa ou o cariz estético. É possível observar a presença desta segunda subcategoria na entrevista E3: “Eu gostava que ele subisse as escadas de casa e falasse ao telefone com uma mulher. Tu não sabes quem é mas quase que se está a despedir dela e depois percebes que é a vizinha da frente. (...) Há questões estéticas: a questão de ela estar do outro lado, noutra janela, e eles estarem a ver-se enquanto falam ao telefone”.

Também foi referido que não raramente a personagem é desenvolvida de modo a dar seguimento a uma proposta ou expectativa de outro interveniente no processo artístico, como um escritor/dramaturgo/argumentista, um realizador, um produtor, um ator ou até uma audiência. Na entrevista de E7, tal é dito claramente: “Essa peça eu escrevi-a a pensar em três atores concretos. (...) [Um dos atores] tinha a idade que tinha, era muito franzino, justamente para poder dar a [ideia de ter] sida, era um rapaz que também era relativamente ligeiro”.

Por fim, encontraram-se outras fontes de inspiração não enquadradas nas categorias já referidas, nomeadamente a criação de personagens a partir de ideias – processo ideológico –, do seu nome – onomástico – ou a recriação de outras obras de arte – recriacional. O extrato supracitado da entrevista do escritor E6 evidencia precisamente o carácter ideológico das personagens feminina e masculina, criadas como consubstanciação de duas posições face ao celibato eclesiástico (para além de refletir a exploração de uma dúvida, como já mencionado). Revelando uma associação onomástica, E8 relata: “Raimunda é um nome bizarro e cómico. Era uma mulher que fazia muitas plásticas, tornando-se cómica, grotesca.”

O método de análise de conteúdo da Grounded Theory proposto por Charmaz (2000) é indutivo, mas flexivelmente dialogante com a teoria. Nesta linha, considera-se pertinente referir a perspetiva de Howard Gardner, segundo o qual, entre os muitos modos de conhecer a realidade, alguns revelam-se potencialmente mais efetivos quando nos relacionamos com o meio: num dado contexto social, determinados

⁴ Tradução feita pela autora da entrevista original em galego de E16.

processos cognitivos podem distinguir certos indivíduos dos demais. Gardner (1983) caracteriza, pois, inteligência, como uma capacidade de resolver problemas ou criar produtos, que é valorizada culturalmente. Facilmente se depreende que existem várias formas de o conseguir, pelo que não será de estranhar que Gardner (1983, 1999) proponha a existência de Inteligências Múltiplas relativamente independentes entre si: “visual-espacial”, “musical”, “corporal-cinestésica”, “intrapessoal”, “interpessoal”, “linguística”, “lógico-matemática”, “naturalista” e “existencial”, “espiritual” e “moral”.

É por demais evidente a relação entre a maior parte destes tipos de inteligência e várias das subcategorias encontradas indutivamente (Figura 1). No entanto, não existe uma correspondência absoluta, pelo que vale a pena refletir um pouco mais sobre a questão. Note-se que para considerar um processamento cognitivo como tipo de inteligência, Gardner contemplou não apenas a valorização cultural de realizações a ele associadas, mas também critérios como o isolamento potencial da capacidade por dano cerebral, a existência de *idiots savants*, sobredotados e outros indivíduos excepcionais, o suporte empírico (dados psicométricos e experimentais), entre outros. Deste modo, apesar de levantar a possibilidade de incluir as inteligências “existencial”, “espiritual” e “moral” (Gardner, 1999), o autor pondera que não obedecem aos critérios necessários (Gardner, 2006). Porém, o facto do autor ter identificado aqueles modos de processamento como tipos de inteligência, não invalida a possível existência de outras formas suscetíveis de serem valorizadas noutros contextos culturais ou não contempladas cientificamente nos seus estudos. Seja qual for o caso, para efeitos do objetivo da presente investigação, refletir sobre as categorias identificadas por aquela teoria é pertinente sobretudo para antever novos exercícios de criação, não enunciados a partir da análise exclusiva dos dados. A relação com a teoria revela primordialmente um valor heurístico (e não tanto um valor descritivo).

Podemos extrapolar o que acaba de ser dito para caso da inteligência lógico-matemática: se numa abordagem indutiva não foi definida tal categoria, é possível constatar que em manuais de escrita de argumento, tal processamento é estimulado. Por exemplo, toda a abordagem inerente a “*Psychology for screenwriters: Building conflict in your script*” de Indick (2004) radica exatamente numa apropriação racional e lógica de modelos teóricos como base para a construção de um argumento e personagens. Também Seger (1990) parece pressupor a necessidade de um raciocínio lógico quando se reporta à elaboração de uma *backstory* coerente. A respeito da criação de uma hipotética dona de casa que decide investigar um crime, a autora sugere: “Mas pode decidir também, na sua *backstory*, que ela era uma estudante de direito, boa investigadora e bem informada sobre o funcionamento da lei, ou que ela é uma adepta de longa data de histórias policiais, ou que ela é membro da Amnistia Internacional e tem um forte sentido de justiça” (Seger, 1990, p. 59)⁵.

Já a inteligência naturalista parece relacionar-se com o designado processo “contextual”, sugerindo uma subcategorização: a categoria “contextual”, poderá referir-

⁵ Traduzido do original: “*But you might also decide that in her backstory she was a law student, good at research and knowledgeable about the workings of the law; or that she is a longtime detective-story buff, or she is a member of Amnesty International and has a strong sense of justice*” (Seger, 1990, p. 59).

se a diferentes tipos de ambientes envolventes do ser humano como a Natureza e remete de imediato para outras subcategorias possíveis, como por exemplo a Cultura. Inversamente, os modos de construção encontrados como “onomásticos” enquadram-se numa categoria “verbal”, que suscita a perspetivação de outras subcategorias potenciais como por exemplo “onomatopaica” – em que uma sequência de fonemas poderá induzir uma associação a características físicas e psicológicas –, ou outras subcategorias, por exemplo, envolvendo a construção de uma personagem a partir de um lema, citação ou frase emblemática. Portanto, a inclusão de categorias em outras mais abrangentes facilita um processo dedutivo que pode ser ele próprio potenciador de novas categorias (e portanto, novos processos de criação não ainda observados): por exemplo, da categoria referente aos sentidos facilmente se deduz que processos olfativos, táteis e até gustativos podem emergir.

Esta reformulação permite afirmar que a este processo de inovação categorial subjaz um potencial de elaboração de exercícios não apreendidos pela prática dos entrevistados – a incorporação de teoria é também uma fonte criativa.

SENTIDO	Visual Auditivo - musical Corporal-cinestésico Olfativo Tátil Gustativo	
ALVO	Intrapessoal Interpessoal Contextual	
REPRESENTAÇÃO	Realidade Desejo Dúvida Receio	
OUTRA COMPONENTE	Intriga narrativa Estética	
OUTRO INTERVENIENTE	Escritor Realizador Produtor Ator Audiência Outros (professor, cliente...)	
OUTRAS	Recriacional	
	Lógico-matemática	
	Verbal	Onomástica Onomatopaica Outras
	Ideológica	

Figura 2 – Possíveis categorias de processos de criação encontradas de modo indutivo e dedutivo.

INTELIGÊNCIA E CRIATIVIDADE

O contributo de Gardner revela ainda um segundo valor, porquanto o autor estuda, não apenas a inteligência, mas também a criatividade. Vejamos a situação magnificamente expressa no filme de Giuseppe Tornatore (1998), “*La Leggenda del Pianista Sull'oceano*” (em Portugal “A Lenda de 1900”). A personagem que é apelidada de Mil e Novecentos (pelo ano em que nasceu) emerge como um pianista de enorme genialidade, mas também de alta capacidade de inovação e criatividade. Não há dúvida de que possui elevada inteligência musical, mas qual é a relação entre esta sua inteligência e a criatividade? Atente-se ao seguinte diálogo com a personagem Max, seu companheiro, que no filme é acompanhado musicalmente com linhas melódicas tocadas por Mil e Novecentos no piano para retratar cada personagem, numa expressividade que não é passível de ser refletida nestas linhas escritas:

Max – De onde a tiraste?

Mil e Novecentos – O quê?

Max – A música.

Mil e Novecentos – Não sei. Vês aquela mulher ali, por exemplo? Parece alguém que acabou de matar o marido com a ajuda do amante e agora está a fugir com as joias da família. Não achas que esta música é ela?

Max – Diabo, é verdade!⁶



Figura 3. Personagens do filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano* de Giuseppe Tornatore (1998).

E segue para mais três improvisações musicais muito distintas, com as quais Mil e Novecentos passa a caracterizar as próximas personagens, dizendo “Vês aquele ali? Ele não consegue esquecer nada. A sua cabeça está a explodir de memórias e não há nada que ele possa fazer. Ouve a sua música.”

⁶ Tradução da autora.

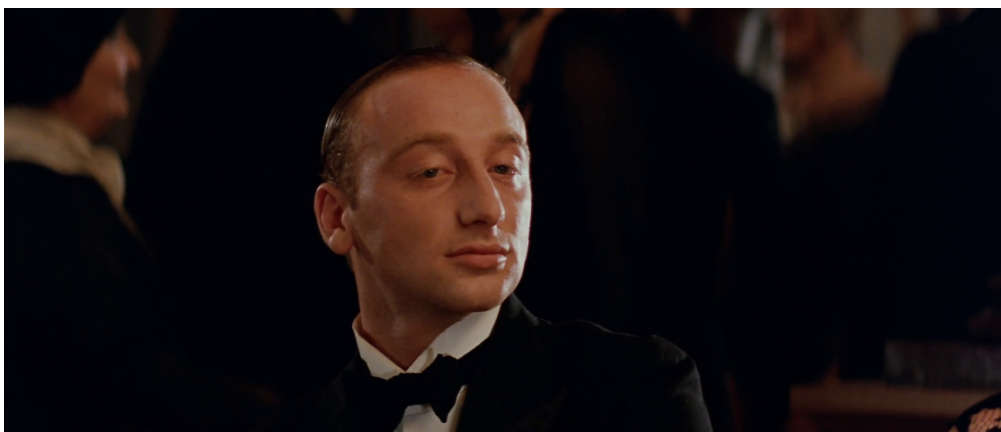


Figura 4. Personagem do filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano* de Giuseppe Tornatore (1998).

E Mil e Novecentos segue para a personagem seguinte: “E olha para aquela. Parece uma prostituta que está a pensar tornar-se freira!”

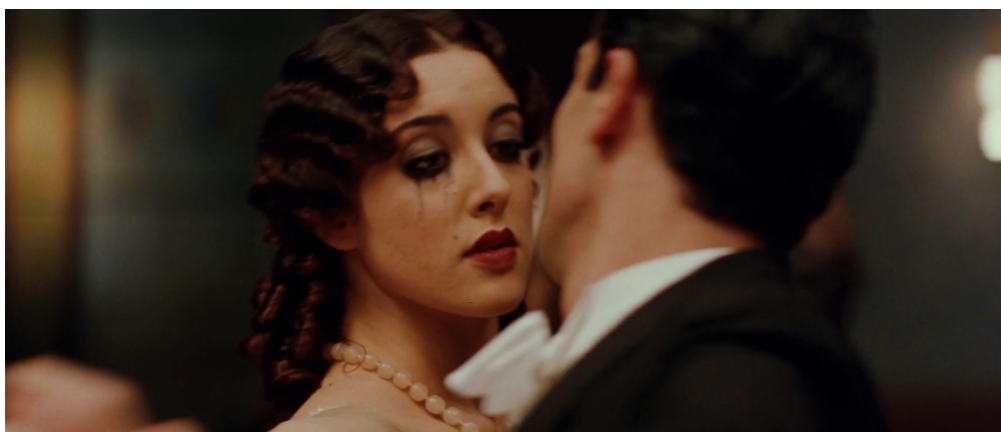


Figura 5. Personagem do filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano* de Giuseppe Tornatore (1998).

O pianista toca agora uma melodia consonante com uma quarta pessoa: “Agora repara neste. Vês como ele anda? Eu diria que está com o fato de outra pessoa, pelo modo como o veste. Eu diria que é um passageiro clandestino que se infiltrou na primeira classe à procura de uma pequena aventura amorosa. Tem a América estampada nos olhos. Ele será o primeiro a vê-la. Já consigo ouvi-lo a gritar: (...) América!”



Figura 6. Personagem do filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano* de Giuseppe Tornatore (1998).

O pianista Mil e Novecentos inspira-se visualmente nas pessoas que observa à sua volta para construir personagens, pelo que podemos afirmar que estão presentes processos visuais e processos interpessoais. Em seguida, exprime musicalmente as personagens criadas: portanto, se por um lado manifesta inteligência musical, por outro lado parece ter também uma grande capacidade em outros domínios, nomeadamente interpessoal e visual. Tal como refere o seu companheiro Max em *voice-over*:

Max - Ele sabia ler, Mil e Novecentos. Não livros, isso toda a gente é capaz. Ele sabia como ler as pessoas, os sinais que as pessoas traziam com elas: lugares, sons, cheiros, a sua terra, a sua história, tudo o que está escrito nelas. Ele lia, e com um cuidado infinito, catalogava, organizava e punha ordem naquele imenso mapa que ele desenhava na sua mente. Talvez nunca tivesse visto o mundo, mas durante quase 30 anos, o mundo foi passando naquele navio. E durante quase 30 anos naquele navio, ele andou a espia-lo e havia de lhe roubar a alma.

De acordo com Gardner (1999), a criatividade reside precisamente aqui: não se trata de potenciar apenas o tipo de inteligência relacionado com o domínio em questão, mas acima de tudo de a combinar com formas de inteligência incomuns para aquela área. A consequência imediata para efeitos deste estudo é que torna se particularmente importante elaborar exercícios que não apenas potenciem domínios específicos como também os cruzem. Esta perspetiva evidencia ainda a utilidade de aplicar exercícios oriundos de uma área artística a artistas e aprendizes de outra área artística. Deste modo, não é apenas a abordagem de investigação que beneficia com a interdisciplinaridade, mas também a abordagem criativa.

CONCLUSÃO

A utilidade desta análise para a futura criação de personagens antevê-se tríplice. 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 caráter 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 (1999), a combinação interdisciplinar de dois ou mais tipos de processos cognitivos, num mesmo exercício, será particularmente frutífera, podendo-se inclusive usar um deles para desenvolver outro menos proeminente. Deste modo é útil utilizar conhecimentos das diferentes disciplinas, não apenas porque podem ajudar a compreender transdisciplinarmente a personagem no que tem de comum, mas também porque usar estratégias radicadas em campos claramente distintos permite uma criação interdisciplinar de sinergias onde outrora reinavam as diferenças, dando origem uma

nova individualidade criativa. Recordando a citação comumente atribuída a Albert Einstein: “A criatividade é a inteligência a divertir-se”.

BIBLIOGRAFIA

- Castro, M. G. (2014). Narrativa e criação de personagem: Um estudo empírico. In N. Zagalo & S. Oliveira (Eds.), *Abordagens da narrativa nos media* (pp. 21-32). Braga: Centro de Estudos Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho.
- Charmaz, K. (2000). Grounded theory: Objectivist and constructivist methods. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 509-535). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- 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.
- Field, S. (1979). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. New York: Dell Publishing.
- Foddy, W. (1996). *Como perguntar: Teoria e prática da construção de perguntas em entrevistas e questionários*. Oeiras: Celta Editora.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind. The theory of multiple intelligences*. New York: BasicBooks.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (2006). *Changing minds: Art and science of changing your own and other people's minds*. Boston: Harvard Business School.
- Indick, W. (2004). *Psychology for screenwriters: Building conflict in your script*. Studio City: Michael Wiese.
- Margolin, U. (2007). Character. In D. Herman (Ed.), *The Cambridge companion to the narrative* (pp. 66-79). Cambridge: Cambridge University Press.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style and the principles of Screenwriting*. New York: HarperCollins Publishers.
- 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.
- Seger, L. (1990). *Creating unforgettable characters*. New York: Henry Holt and Company.
- Stanislavski, C. (1949/2001). *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

FILMOGRAFIA

- Tornatore, G. (1998). *La leggenda del pianista sull'oceano* [Motion Picture]. Italia:

BIOGRAFIA

Maria Guilhermina Castro (Porto, 1973) licenciou-se e doutorou-se em Psicologia pela Universidade do Porto. Fez formação avançada em Direção de Psicodrama, bem como em Psicoterapia e Orientação Vocacional. Leciona na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (UCP) desde 1998 (Professora Auxiliar). É investigadora integrada no Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR - Escola das Artes, UCP) e tem realizado estudos sobre criação de personagens e narrativas, entre outros no campo da psicologia da arte. Coordena, no CITAR, o projeto “Narrativa e Criação Audiovisual” e é co-responsável pelo Grupo de Trabalho “Narrativas Visuais” da Associação de Investigadores da Imagem em Movimento. No âmbito das investigações que vem desenvolvendo desde 1996, escreveu três livros e diversos artigos científicos, tendo apresentado múltiplas comunicações em congressos nacionais e internacionais. Foi psicóloga em diversas instituições públicas e privadas, entre 1995 e 2003, tendo ainda lecionado em outras instituições como a Escola Superior de Música e de Artes do Espetáculo do Instituto Politécnico do Porto ou o Instituto de Emprego e de Formação Profissional.