

Abordagens da Narrativa nos Media



Editores
Nelson Zagalo e Sandra Oliveira

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Universidade do Minho

© CECS 2014 Todos os Direitos Reservados

A presente publicação encontra-se disponível gratuitamente em:

www.cecs.uminho.pt

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



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



LASICS
www.lasics.uminho.pt

ÍNDICE

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

I. Teoria e Formas da Narrativa

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

II. Narrativas de Comunicação

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

III. Novas abordagens à Narrativa

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

Narrativa e criação de personagem: Um estudo empírico

Narrative and character creation: An empirical study

MARIA GUILHERMINA CASTRO

mcastro@porto.ucp.pt

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

Resumo

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

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

Abstract

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

Keywords: Character; creativity; art; narrative; construction

INTRODUÇÃO

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

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

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

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

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

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

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

No que concerne especificamente o ato de criação da personagem² as publicações na área audiovisual focam-se sobretudo na identificação de dimensões

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

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

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

1. DESENHO DO ESTUDO EMPÍRICO

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

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

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

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

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

2. ESTUDO EXPLORATÓRIO

2.1 MÉTODO

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

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

As entrevistas orais duraram aproximadamente uma hora e foram realizadas sobretudo em espaço privado no local de trabalho dos participantes, consoante vontade manifestada pelos mesmos⁴. As entrevistas foram gravadas em áudio e transcritas posteriormente para análise de conteúdo, numa transcrição desnaturalista (Oliver, Serovich & Mason, 2005). Foi garantida a confidencialidade da identificação do artista.

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

2.2 RESULTADOS

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

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

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

⁴ Uma das entrevistas constituiu-se como conversa privada em espaço público.

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

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

A. Intrapessoais

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

B. Interpessoais

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

C. Contextuais

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

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

D. Ideológicos

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

E. Visuais

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

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

F. Corporais

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

G. Onomástico

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

H. Sonoros

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

I. Funcionais

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

J. Outros

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

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

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

CONCLUSÃO

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

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

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

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

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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