

4 – NARRATIVAS DIGITAIS

por José Bidarra

4.1 Uma introdução

A educação é suscetível a modas como jogos e iPads. Não obstante o seu recente renascimento, a narrativa (storytelling) não é propriamente uma moda; tem vindo a ser utilizada ao longo da história não só para ensinar e aprender, como ainda em meios profissionais, na psicologia ou nos cuidados de saúde. As histórias ajudam-nos a dar significado à nossa experiência e à perceção do mundo que nos rodeia. As histórias também ajudam a construir conexões com conhecimentos prévios e a melhorar a memória, na medida em que uma boa história é recordada pelo estudante durante mais tempo do que uma aula normal. Dado o papel central da narração de histórias na vida e na aprendizagem e a explosão tecnológica ocorrida durante as últimas décadas, não é de surpreender que as narrativas digitais façam parte, de forma generalizada, do *mainstream* académico, tanto tempo depois de serem tidas como essenciais em áreas como o teatro, cinema e jogos.

Em vista disto, o que constitui atualmente uma boa definição de narrativa digital? Referimo-nos, essencialmente, a artefactos que incluem: a narração convincente de uma história; elementos que oferecem um contexto significativo para a compreensão da história que está a ser contada; títulos, imagens e grafismo capazes de capturar e/ou expandir as emoções contidas na narrativa; voz, música e efeitos sonoros que reforcem ideias; e mecanismos que convidem a uma reflexão cuidadosa por parte do público.

A narrativa baseia-se num conjunto de quatro elementos que permanecem válidos na era digital, nomeadamente:

- Um enredo
- Um narrador
- Um cenário
- Personagens

As narrativas associam uma série de eventos que sucederam (no passado, tal como uma memória), que estão a acontecer (no presente) ou que acontecerão (no futuro). Uma história tem de conter movimento e direção.

Ocorre, regra geral, algum tipo de conflito, entre os quais os mais comuns são:

- Conflito entre uma pessoa e outra ou entre grupos;
- Conflito entre um indivíduo e o seu meio;
- Conflito entre o indivíduo e a sociedade.

Enquanto autor de narrativas, pode optar entre acontecimentos que queira transmitir ao seu público e terá igualmente o poder de decidir a ordem pela qual deseja contar esses acontecimentos. A seleção e a ordem são dois instrumentos privilegiados do autor. Podemos decidir contar a nossa

história seguindo uma ordem cronológica. Alguns chamam-lhe “narrativa linear”, porque dá a ideia de viajar em linhas direitas. Uma história também pode ser contada utilizando uma técnica de *flashback*. Neste tipo de estrutura, os acontecimentos são interrompidos por uma memória de algo que aconteceu no passado. Uma terceira forma de construir uma narrativa é através da apreensão de uma série de eventos ou um acontecimento importante a partir dos pontos de vista de um leque variado de personagens.

As narrativas são fixadas num determinado tempo e lugar. Estes pormenores são normalmente identificados no início da história durante a exposição. Por vezes, por uma determinada razão, são mantidos vagos ou definidos de forma imprecisa. Outras vezes, o narrador pode ser muito específico em relação a datas e nomes de cidades reais. Os cenários, a par com as personagens, são a melhor oportunidade do autor utilizar na sua escrita uma linguagem descritiva rica.

As personagens são mais interessantes quando são tridimensionais e revelam várias facetas das suas personalidades. São personagens que possuem não só pontos fortes como fraquezas também. Parece que estão vivas e são reais. Tornam-se monótonas quando são estereótipos unidimensionais, como “o herói”, “o vilão”, “o melhor amigo”, “o sabichão” ou “o cromo”. Os filmes especializam-se nestes tipos de personagens.

Numa história figuram normalmente uma personagem principal ou um protagonista que a história segue. Por vezes, há uma personagem que se opõe ao protagonista. Esta personagem é designada como antagonista, que amiúde é “o mau da fita”, mas nem sempre.

A sequência narrativa obedece normalmente a um processo constituído por seis etapas (apesar de, em alguns casos, estas regras poderem ser quebradas por motivos de eficácia):

- **Apresentação:** também designada como a exposição, esta parte da história introduz o cenário, as personagens e a ação.
- **Desenvolvimento da ação:** o nível de interesse aumenta devido a problemas, percalços ou complicações.
- **Conflito:** também designado como crise, este evento único, repentino ou especial dá o impulso à história porque faz com que algo mude.
- **Clímax:** o ponto de interesse mais elevado. Tudo o resto que acontece é afetado pelo momento ou o acontecimento que marca o clímax.
- **Resolução:** a resolução do enredo em que algumas ou todas as pontas soltas do enredo são interligadas.
- **Desfecho:** os acontecimentos são desvendados ou revelados devido a algo; assemelha-se ao fenómeno das peças de dominó dispostas em fila e que desabam.

No mundo digital de hoje podemos igualmente considerar aquilo que se designa como *narrative trail*, que não é um mero percurso linear mas uma cadeia de acontecimentos organizados num esquema coerente a partir de uma perspetiva pessoal (ou seja, do narrador). A perspetiva do narrador traz à luz intenções, interpretações e avaliações relacionadas com esses acontecimentos. Os blogs são particularmente relevantes para analisar os processos narrativos em funcionamento no âmbito das ferramentas sociais oferecidas pela Web 2.0. Outros processos de estruturação e de

construção de sentido em sistemas de informação desestruturados e mal definidos pode encontrar-se, por exemplo, no Facebook, utilizando a ‘cronologia’ para criar uma história.

No campo educacional pode ainda considerar-se que uma *story core* pode ser dividida em quatro partes:

- Em primeiro lugar, ter uma questão dominante que deve ser evidente — uma interrogação, um problema, um obstáculo, uma oportunidade ou uma meta. Esta questão gera a tensão que dá impulso à história.
- Em segundo lugar, as personagens mudam à medida que se debatem com o problema. A vida ou o nosso ‘velho eu’ empurram-nos para trás à medida que as novas circunstâncias ou um ‘novo eu’ luta para emergir.
- Em terceiro lugar, temos a resolução do problema: desvendar um mistério, matar um dragão, alcançar uma meta, aplicar novos conhecimentos académicos ou processos de aprendizagem, superar um obstáculo.
- Em quarto lugar, é aberta uma janela para o futuro e o conhecimento obtido pode ser aplicado a novas situações.

Por último, mas não menos importante, as histórias são também parte de jogos e, em educação, surgiu recentemente o conceito associado de “ludificação” (*gamification*). Este conceito traduz, essencialmente, a utilização de elementos de jogos em contextos não-lúdicos. Uma implementação comum da ludificação é pegar em elementos de pontuação dos videojogos, tais como pontos, níveis e conquistas e aplicá-los a um contexto profissional ou educativo. O conceito existe há algum tempo através de sistemas de fidelidade, tais como as milhas de passageiro frequente, selos verdes e programas de leitura em bibliotecas durante o período de verão.

4.2 Orientações didáticas para os professores

Objetivos didáticos

O primeiro objetivo é integrar a narrativa digital no curso utilizando este caso específico como uma “iniciação à narrativa digital” que pode pôr os estudantes a trabalhar ativamente. O segundo objetivo é apresentar ideias para diferentes projetos de narrativas digitais a serem criados pelos próprios estudantes numa variedade de tópicos. As eventuais questões de interculturalidade que possam surgir no desencadear da história serão analisadas e debatidas pelos estudantes, quer enquanto indivíduos quer como representantes de um grupo social, provenientes de contextos socioeconómicos e culturais específicos, com diferentes níveis de qualificação e expectativas sociais.

Preparação para professores

Os professores devem ter em mente que tanto a apresentação como a criação de narrativas digitais devem obedecer a determinados requisitos operacionais, nomeadamente:

- Acesso a tecnologia: *hardware* e *software*
- Formação com tecnologia (deve ser de fácil utilização)
- Tempo a consagrar (deve ser controlado)
- Integração em disciplinas curriculares
- Orientações claras para atividades a realizar
- Não confundir atividades e realizações
- Requisitos de avaliação
- Privacidade, questões de adequabilidade
- Violação de *copyright* e de utilização legítima de imagens e música

Estratégias e objetivos pedagógicos

Estes variam de acordo com as áreas de conteúdo específicas mas podem mencionar-se alguns exemplos típicos de estratégias para aplicação de narrativas digitais, incluindo a criação de novas narrativas por parte dos estudantes:

- Aquisição de novas perceções e léxicos
- Desenvolvimento de competências de escrita e de leitura
- Integração de competências de investigação na criação de narrativas
- Utilização de competências organizacionais e de gestão do conhecimento
- Desenvolvimento de competências de resolução de problemas
- Desenvolvimento de competências de literacia visual
- Integração significativa de palavras e de imagens para fins comunicacionais
- Promoção da criatividade e formas de expressão pessoais
- Desenvolvimento das competências tecnológicas
- Melhoria da literacia informacional
- Fomento das competências de apresentação

Atividades de aprendizagem

As atividades que se seguem podem ser utilizadas antes (*a*), durante (*d*) ou a seguir (*s*) ao desencadear da história, podendo ser aplicadas a equipas ou a estudantes individualmente, consoante a estratégia pedagógica:

- Provocar um *brainstorm* entre os estudantes - *a*
- Incitar os estudantes a organizar e valorizar as suas ideias – *a*
- Fazer os estudantes pesquisar o tópico proposto - *a*
- Direcionar os estudantes para a identificação e anotação de palavras-chave - *d*
- Dar aos estudantes um trabalho de resumo (da história) - *d*
- Pedir aos estudantes para criarem um guião e cartões para *storyboards* - *s*
- Facilitar a discussão dos principais tópicos da história - *s*
- Definir projetos multimédia adequados: fotogramas, vídeos, PREZI - *s*
- Retratar um membro da família, amigo ou colega - *s*
- Entrevistar e fotografar uma celebridade local - *s*
- Homenagear a memória de uma pessoa já falecida - *s*
- Preparar uma biografia de uma pessoa interessante - *s*

- Criar uma história composta sobre as realizações conseguidas pela equipa (*making of...*) - s

Avaliação

As histórias e os portefólios em suporte digital dos estudantes devem ser avaliados através de critérios claros, como por exemplo:

- Objetivo geral da história
- Ponto de vista do narrador
- Uma pergunta (ou perguntas) dramáticas
- Seleção de personagens e cenários
- Escolha e valor dos conteúdos
- Clareza de argumentação
- Ritmo da narrativa
- Uma banda sonora que seja significativa
- Qualidade das imagens/vídeo
- Economia de detalhes da história
- Boa gramática e uso da língua
- A atualidade da narrativa digital

Para outras orientações mais gerais relativamente à avaliação, deve consultar-se a introdução ao curso. Este visa essencialmente estimular o debate e a reflexão no domínio da diversidade em contextos educativos e analisar as suas implicações na vida académica e no sucesso dos estudantes. Tópicos centrais como a “diversidade”, “língua”, “cultura”, “relações interculturais”, “comunicação”, “identidade”, “interações professor/estudante” devem ser abordados como formas de aprender a lidar com a complexidade da diversidade humana e social e compreender os seus benefícios e vantagens. Os debates e as reflexões devem ser orientados no sentido de ajudar os estudantes, quer a desenvolver a consciência da diversidade, quer a melhorar o diálogo com o outro.