

Universidades Lusíada

Carvalho, Maria Eduarda Salgado, 1963-

A era virtual das tecnologias de informação e comunicação : arte e expressividade em multimédia

<http://hdl.handle.net/11067/5252>
<https://doi.org/10.34628/tdpx-ex26>

Metadata

Issue Date 2009

Abstract O presente artigo tem o propósito de promover o conhecimento da intercepção entre a psicologia da expressividade e a linguagem de comunicação ao multimédia. Organizado em dois blocos, o texto começa por desenvolver uma especulação teórica em que o pensamento se exprime no domínio do absoluto verbal e da abstracção. Na Era virtual das tecnologias da informação e comunicação, a autora procura desconstruir alguns erros de semântica e concepção de conceitos, como por exemplo, entre o virtual e o rea...

he present article has the aim to promote knowledge in intersection between psychology of expressivity and multimedia communication language. It is organized in two blocks, the text starts by developing a theoretical speculation in which the thought, expresses itself in the domain of absolute verbal and the abstraction. In virtual Era of information and communications technologies, the author tries to deconstruct some semantic and conception errors in concepts, such as between virtual and real. ...

Keywords Expressão, Percepção, Comunicações multimédia, Realidade virtual

Type article

Peer Reviewed No

Collections [ULL-FCEE] LEE, n. 09 (2009)

This page was automatically generated in 2022-11-30T16:30:43Z with information provided by the Repository

**A ERA VIRTUAL DAS TECNOLOGIAS
DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
– ARTE E EXPRESSIVIDADE EM MULTIMÉDIA**

Maria Eduarda Carvalho

Doutoranda em Psicologia Clínica
Docente na Universidade Lusíada de Lisboa

Resumo: O presente artigo tem o propósito de promover o conhecimento da intercepção entre a psicologia da expressividade e a linguagem de comunicação multimédia. Organizado em dois blocos, o texto começa por desenvolver uma especulação teórica em que o pensamento se exprime no domínio do absoluto verbal e da abstracção. Na Era virtual das tecnologias da informação e comunicação, a autora procura desconstruir alguns erros de semântica e concepção de conceitos, como por exemplo, entre o virtual e o real. Releva o papel da percepção e expressividade na narrativa multimédia, quer do ponto de vista cognitivo quer do ponto de vista sistémico. A componente empírica do texto evidencia a importância da prática científica e pedagógica no ensino superior em comunicação multimédia, bem como da validade dos trabalhos criativos produzidos, em ambiente de sala de aula criado para o efeito.

Palavras-chave: multimédia, virtual, real, percepção, expressão.

Abstract: The present article has the aim to promote knowledge in intersection between psychology of expressivity and multimedia communication language. It is organized in two blocks, the text starts by developing a theoretical speculation in which the thought, expresses itself in the domain of absolute verbal and the abstraction. In virtual Era of information and communications technologies, the author tries to deconstruct some semantic and conception errors in concepts, such as between virtual and real. Put forward the role of perception and expressivity on multimedia language whether from cognitive or from system point of view. The empirical element of the text shows the importance of scientific and pedagogic practices in communication and multimedia high studies teaching, as well of creative work produced in a especially created teaching class environment.

Keywords: Multimedia, virtual, real, perception, expression.

1. Introdução

A última geração humana cresceu no advento da era digital. Neste período, os meios de comunicação, em particular os electrónicos, juntaram-se à informática e às telecomunicações, dando origem a um novo sector que passou a apelar-se de tecnologia de informação e comunicação. O advento da Internet, sobretudo depois da implementação da *World Wide Web*, veio aumentar ainda mais o potencial deste mega sector, agregando em definitivo e abrindo as portas ao mundo virtual, ou seja, a uma nova dimensão da realidade. Os desenvolvimentos que lhe estão subjacentes são notáveis e estão na base de profundas transformações económicas e sociais.

Este novo tempo perfila-se, verdadeiramente, como uma nova Era, onde a informação e o conhecimento, através do formato digital, estão a determinar os modelos, as organizações, as sociedades e as próprias pessoas. Multimédia e audiovisual assumem cada vez mais um papel de relevo em todas as áreas. A revolução digital redimensionou a importância dos conteúdos na nova cadeia de valor das tecnologias de informação e comunicação. O conceito de conteúdo passou a ser entendido como querendo significar conteúdos escritos, audiovisuais e multimédia. A importância assumida pelos conteúdos é de tal forma relevante que a existência de uma indústria audiovisual, poderosa e influente, passou a inscrever-se na lista de preocupações dos Estados. É conhecida e sentida a influência dos padrões culturais norte-americanos no mundo inteiro, muito por força da supremacia da sua produção audiovisual, sobretudo cinematográfica e televisiva.

Mas, se por um lado, a indústria de conteúdos audiovisuais é muito forte, com um desenvolvimento claramente assimétrico, a nível mundial, por outro lado, o estado dos conteúdos multimédia não é muito diferente. Apesar de se tratar de uma indústria ainda embrionária, sobretudo se a quisermos comparar com a dos conteúdos audiovisuais, também ela se encontra numa fase de evolução muito mais acentuada nos Estados Unidos da América, do que noutros blocos geopolíticos, como a Europa e o Japão.

De uma forma simples, definem-se conteúdos multimédia tudo o que pode ser transportado por redes. A raiz etimológica do termo junta duas palavras latinas: *multus* (numeroso ou múltiplo) e *medium* (meio ou centro). Portanto, multimédia significa múltiplos meios (ou intermediários). O termo *media* é utilizado em vários contextos, mas sempre relacionado com a manipulação de informação. Comporta, entre muitos outros, texto, vídeo, som, software, jogos, e também aplicações e transacções electrónicas, a par dos serviços públicos como educação, formação e saúde.

A abordagem do presente artigo procura promover o conhecimento da intercepção entre a psicologia da expressividade e a linguagem de comunicação multimédia. O texto tem dois blocos: um de especulação teórica em que o pensamento se exprime no domínio do absoluto verbal e da abstracção; outro em

que se descreve a prática científica e pedagógica na aprendizagem da arte e expressividade aplicada aos produtos multimédia.

2. Especulação teórica

2.1. *O actual e o virtual*

Existe uma concepção, fácil e enganadora, da oposição entre *real* e *virtual*. Correntemente, o termo *virtual* é mencionado para significar a pura e simples ausência de existência, uma presença tangível. Deste modo, enquanto o *real* é considerado da ordem do “eu tenho-o”, o *virtual* é da ordem do “tu o terás”, ou da ilusão. Geralmente, isto permite uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização. O termo virtual tem origem etimológica no latim *virtualis*, sendo esta derivada de *virtus*, força, potência. Em rigor filosófico, o virtual não se opõe ao real, mas ao actual: virtualidade e actualidade são apenas duas maneiras de ser diferente (LÉVY, 2001).

A virtualidade não tem nada a ver com o que a televisão nos mostra. Não se trata de um mundo falso ou imaginário. Ao invés, a virtualização é a própria dinâmica do mundo; é através dela que partilhamos uma realidade. Longe de estar circunscrita ao reino da mentira, o virtual é precisamente o modo de existência de onde surgem tanto a verdade como a mentira.

Cada forma de vida inventa o seu mundo – desde o micróbio à árvore, da abelha ao elefante, da ostra à ave migratória – e, com este mundo, um espaço e um tempo específico. O universo cultural, próprio dos humanos, estende ainda mais esta variabilidade de espaços e de tempos. É assim que cada novo sistema comunicacional modifica o sistema de proximidades práticas, ou seja, o espaço pertinente para as comunidades humanas. De igual modo, vários sistemas de registo e de transmissão – tradição oral, escrita, registos audiovisuais, redes miméticas – constroem ritmos, velocidades ou qualidades de histórias diferentes. Cada novo arranjo acrescenta um espaço-tempo, uma música singular a uma espécie de enredo elástico e complicado onde as extensões se sobrepõem, se deformam e se ligam; onde as durações se opõem, interferem uma nas outras, respondem-se mutuamente.

Esta multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós uma espécie de nómadas de um novo estilo. É assim que, em lugar de seguirmos um caminho no seio de uma extensão, saltamos de rede em rede, de um sistema de proximidade a outros. Com a força das técnicas de comunicação e de telepresença, estamos simultaneamente aqui e ali. A virtualização actual dos corpos – tal como a virtualização das informações, dos conhecimentos, da economia e da sociedade – é uma nova etapa na aventura da autocriação que sustenta a nossa espécie. A arte, em si mesma, pode tornar possível, acessível aos sentidos e às emoções,

o salto vertiginoso em direcção à virtualização que damos, muitas vezes, sem nos apercebermos. A arte já não consiste na composição de uma mensagem, mas em criar um dispositivo que permita, à parte ainda muda da criatividade cósmica, expressar-se. Aparece um novo tipo de artista; um artista que já não conta uma história. É um arquitecto do espaço dos acontecimentos; um engenheiro do mundo de milhares de histórias que estão ainda por vir. Ele esculpe o virtual.

Segundo LÉVY (2001), o possível e o virtual têm um traço comum que explica a confusão que muitas vezes fazemos: os dois estão latentes, não se manifestam. Eles anunciam o devir, não mostram uma presença. O real e o actual, em contrapartida, são ambos manifestos ou patentes. Desprezando as possibilidades, eles estão lá. O real é parecido com o possível, enquanto que o actual corresponde ao virtual. Possuindo uma essência problemática, o virtual é como uma situação subjectiva, uma configuração dinâmica de tendências, de forças, de finalidades, de estrangimentos que conduzem a uma actualização, a um *acontecimento*. A articulação do actual com o virtual anima a própria dialéctica do acontecimento, do processo do ser *enquanto criação*.

No fundo, o real, o possível, o actual e o virtual são quatro maneiras de ser diferentes, mas quase sempre constituem um conjunto em cada fenómeno concreto que podemos analisar. Qualquer situação viva activa uma espécie de motor ontológico em quatro tempos, e não deve nunca ser “fechada” em blocos, como mostra o esquema da Fig. 1,

Fig. 1. Dialéctica da actualização e da virtualização
(adptado in LÉVY, 2001)

| | Pólo do latente | Processo | Pólo do manifesto |
|----------------|---|--|--|
| SUBSTÂNCIAS | O POTENCIAL <i>Conjunto de possíveis pré-determinados</i> | Ordem da selecção ▼ Realização → <i>Potencialização</i> <i>Produção de recursos</i> | O REAL <i>Coisas persistentes e realizantes</i> |
| | INSISTE | | SUBSISTE |
| ACONTECIMENTOS | O VIRTUAL <i>Problemas, tendências, estrangimentos, forças e fins</i> | Ordem da criação ▼ Actualização → <i>Virtualização</i> <i>Solução para uma Problemática</i> | O ACTUAL <i>Solução particular de um problema aqui e agora</i> |
| | EXISTE | | CHEGA |

2.2. *A atitude perceptiva*

Uma das funções somáticas, que explica o funcionamento do processo contemporâneo da virtualização do corpo, diz respeito à *percepção*. A função simétrica da percepção é a projecção no mundo tanto da acção como da imagem, claramente exteriorizada pelos sistemas de telecomunicação. O telefone através da audição, a televisão através da visão e a interacção sensorio-motora, virtualizam o sentido. Por exemplo, as pessoas que vêm a mesma emissão televisiva partilham do mesmo grande olho colectivo. Os sistemas de realidade virtual transmitem mais do que simples imagens: transmitem uma quase presença. Etimologicamente, derivado do latim *perceptum*, a percepção emprega-se com propriedade do mesmo modo que se utiliza o termo *concepto*, a par do termo concepção.

Devemos dar a maior importância ao estudo das transformações que se deparam à nossa atitude – não só psicológica, mas justamente fisiológica – acerca do mundo externo, e daí o transformar incessante, embora imperceptível, dos nossos modos de percepção. Por exemplo, é indubitável que, a maioria das vezes, a música não é outra coisa senão a pura expressividade de imagens sonoras, sem nenhuma vontade significativa e, portanto, absolutamente afim da pintura hoje dita “não-representativa”, ou a certa arquitectura não utilitária. No entanto, como refere DORFLES (1999), sabe-se que a actividade pensante é sempre levada a completar as nossas defeituosas ou insuficientes percepções, mediante os dados extraídos da nossa experiência passada, das nossas ilações e expectativas.

Este elemento ganha importância relativa na análise da fruição, pois explica alguns dos efeitos obtidos, no passado como no presente, aproveitando a capacidade do nosso “ouvido” – em sentido musical – de preceder e antecipar a frase musical mediante o fluxo contínuo do passado para o futuro da recordação musical. É este fluxo que nos permite prever ou prognosticar os desenvolvimentos possíveis de uma determinada peça. Do mesmo modo nos faz saborear as modificações inesperadas de tal desenvolvimento.

ARMES (2003) acrescenta ainda a possibilidade de utilização de metáforas e símbolos como recurso de expressividade: “Os ruídos ambientam as cenas ou reforçam o efeito de realidade de algumas acções, em contar a música que é formada como rico recurso expressivo. Por meio de elipses e justaposições de imagens e sons complementares ou em contraponto, é possível criar metáforas e símbolos”. Segundo o autor, a linguagem sonora tem grande importância na narrativa multimédia, na linha que define citando Jacques Attali, um economista com interesse nos problemas sociológicos: “Mais do que cores e formas, são os sons e suas combinações que modelam as sociedades. Com o ruído nasce a desordem e o seu oposto – o mundo. Com a música nasce o poder e o seu oposto – a subversão. No ruído podem ser lidos os códigos da vida, as relações entre os homens. Clamor, melodia, dissonância, harmonia: quando moldado pelo homem com ferramentas específicas, quando invade o tempo humano, quando se

torna o som, o ruído é a fonte de poder e propósito, do sonho, a música. Ele está no âmago da progressiva racionalização da estética e é um refúgio para a irracionalidade residual; é um meio de poder e uma forma de entretenimento” (in ARMES, 2003).

2.3. A abordagem Gestalt da expressividade

Os psicólogos *gestaltistas* afirmam que o significado da percepção advém directamente do comportamento expressivo. O objectivo desta corrente psicológica visa definir os princípios que determinam e organizam a nossa percepção, ou seja, o modo como estruturamos a realidade:

- um conjunto é mais que a soma das partes que a constituem;
- a forma é a melhor possível nas condições presentes (princípio da boa forma ou pregnância).

Os percursos desta teoria, criada nos princípios do século XX, foram os psicólogos alemães MAX WERTHEIMER (1880-1943), WOLFGANG KOHLER (1887-1967) e KURT KOFFKA (1885-1940), professores na Universidade de Frankfurt.

O ponto de vista da teoria *Gestalt* assenta no isomorfismo, segundo o qual os processos que ocorrem em meios diferentes podem, apesar disso, ser semelhantes na sua organização estrutural. Aplicado ao corpo e à mente, isto significa que se as forças que determinam o comportamento corporal forem estruturalmente semelhantes àquelas que caracterizam estados mentais correspondentes, então compreende-se a razão porque se pode extrair significado psíquico directamente da aparência e comportamento de uma pessoa. As experiências *Gestalt* sobre a percepção indicam que os estímulos retinianos são sujeitos a processos organizacionais no cérebro. Como resultado destes processos, os elementos das configurações visuais são percebidos como sendo agrupados segundo as regras de WERTHEIMER. A tabela da Fig. 2 exemplifica um certo número de níveis psicológicos e físicos, na pessoa observada e no observador, nos quais as estruturas isomórficas devem existir para que a explicação *Gestalt* seja possível.

Fig. 2. Níveis de isomorfismo (in ARNHEIM, 1997)

| | | |
|------------------------------|--|--|
| A Pessoa observada | I. Estado de espírito II. Correlato neural de I III. Forças musculares IV. Correlato cinestético de II V. Forma e movimento do corpo | Psicológico Electroquímico Mecânico Psicológico Geométrico |
| B Observador | VI. Projecção retiniana de V VII. Projecção cortical de VI VIII. Correlato perceptual de VII | Geométrico Electroquímico Psicológico |

ARNHEIM (1997) explica com mestria a leitura deste esquema. Suponhamos que a pessoa *A* executa um gesto amável, que é experimentado como tal pelo observador *B*. Devido ao paralelismo psicofísico na sua versão *Gestalt*, é de supor que à suavidade do sentimento de *A* (nível I) corresponde um processo hipotético no sistema nervoso de *A* (nível II) e que estes dois processos sejam isomórficos, isto é, semelhantes na estrutura.

Continuando, o processo neural dirigirá as forças musculares que produzem o gesto do braço e da mão de *A* (nível III). Novamente supor-se-á que a configuração dinâmica particular da acção e inibição mecânica nos músculos de *A* corresponde estruturalmente à configuração das forças fisiológicas e psíquicas nos níveis I e II. A acção muscular será acompanhada de uma experiência cinestésica (nível IV) que, de novo, deverá ser isomórfica com os outros níveis. A amabilidade percebida no gesto da pessoa será experimentada por ela como uma manifestação justa do seu estado de espírito.

Finalmente, as forças musculares do nível III irão fazer com que o braço e a mão de *A* se movam, digamos, numa curva parabólica (nível V); e de novo a formação geométrica desta curva teria que ser isomórfica com a estrutura dos processos nos níveis prévios. Neste ponto, a descrição desloca-se da pessoa observada *A* para o observador *B*. Os olhos de *B* recebem uma imagem (nível VI) do gesto executado pelo braço e mão de *A*. Porque é que esta imagem produz em *B* a impressão de assistir a um gesto amável? É possível que tanto a configuração geométrica do gesto como a configuração de forças musculares que criaram essa forma possam ser caracterizadas estruturalmente como contendo compromisso, flexibilidade e cedência. No entanto, este facto em si não é suficiente para explicar a experiência directa que se diz que *B* recebe através da sua observação perceptiva.

Neste ponto, torna-se evidente que a teoria de expressão *Gestalt* está perante não só do problema de mostrar como os processos físicos podem ser inferidos do comportamento corporal, como também de que a sua tarefa primordial consiste em tornar plausível o facto da percepção da configuração, movimento, etc, poder transmitir ao observador a experiência directa de uma expressão que é estruturalmente semelhante à organização da configuração estimular observada. O gesto de *A* projecta-se na retina dos olhos de *B* e também, através de imagens retinianas, no córtex visual do cérebro de *B* (nível VII).

Esta teoria torna a expressão uma parte integrante dos processos elementares da percepção. Deste modo a expressão pode definir-se como “o contraponto psicológico dos processos dinâmicos que dão lugar à organização dos estímulos perceptivos” (ARNHEIM, 1997). Esta definição sugere que a percepção é mero instrumento para o registo da cor, da forma, do som, etc., desde que seja considerada separadamente do organismo que faz parte. No seu contexto biológico adequado, a percepção surge como o meio com que o organismo retira informação sobre as forças ambientais favoráveis, hostis, ou de outra relevância às quais

ele tem de reagir. Essas forças revelam-se mais directamente através do que foi descrito como expressão.

Por outro lado, a expressão é muitas vezes descrita como “perceber com imaginação”. Ao fazê-lo, GOTSHALK (in ARNHEIM, 1997) explica que “algo é percebido como se estivesse presente no objecto de percepção, apesar de literalmente ser apenas sugerido e não estar lá na realidade. A música, por exemplo, não é literalmente triste, alegre ou amável; só podem sê-lo criaturas sensíveis ou dotadas de sensibilidade, tais como os seres humanos”. Esta abordagem sugere que o fenómeno da expressão não está primariamente sob o comando das emoções ou da personalidade, onde é costume tratá-lo. Vários estudos sobre a expressão têm guardadas muitas descobertas neste campo da psicologia mas, por enquanto, estão praticamente todas por revelar.

Por ora, os psicólogos *gestaltistas* demonstraram que o olho não acolhe igualmente bem todas as combinações possíveis de elementos. O que “normalmente” vemos é o agrupamento que proporcionar a mais ampla das estruturas possíveis e que reduzir ao mínimo a tensão no campo visual. A palavra “normal” pode entender-se de duas maneiras diferentes. Mais superficialmente, refere-se ao comportamento que segundo a “*lei de Gestalt*” é típico das pessoas, o que estatisticamente um maior número de indivíduos submetidos a um teste experimental denotará. Mais exactamente, significa que tal comportamento é típico da percepção; quando a percepção é pura e neutra, sem ser influenciada pelo que a pessoa necessita ou espera, prevalece a estrutura mais simples possível.

Na vida quotidiana, perceber não significa normalmente esquadriñar objectos de interesse mínimo com a única finalidade de fazer um favor a um qualquer psicólogo experimental. No entanto, se não estudarmos primeiro os processos sensoriais em si mesmos, isto é, num quase completo isolamento, não é de esperar que possamos aprender de que maneira interage a percepção com as esperanças e necessidades da pessoa.

3. Experiências de aprendizagem abertas e flexíveis

3.1. *Dinâmica do ensino em comunicação multimédia*

Hoje, a área científico-tecnológica das artes de cena e da comunicação multimédia está muito diferente do que era algumas décadas atrás. Os mercados do cinema, da televisão e da comunicação multimédia são uma realidade inegável, onde interagem uma multiplicidade de agentes, com as mais diversas funções e interesses. Neste quadro, um pouco indefinido, surge a necessidade de construir para o domínio do espectáculo, da televisão e da comunicação, nomeadamente multimédia, e as suas práticas, um novo perfil de formação superior, com competências, capaz de responder a um novo mercado de trabalho de potencia-

lidades aliciantes. Profissão que pode abarcar a realização e direcção, como a prestação de serviços e negócios na actividade privada ou nas diversas estruturas da Administração Pública.

Justifica-se assim a necessidade de se fazerem novas opções científicas e pedagógicas em matéria de educação nos domínios da formação superior, que passam pelo empenho em dar resposta às necessidades sociais, no domínio da comunicação multimédia. Esta nova realidade vai criar um sem número de oportunidades para as novas gerações em busca dum espaço de afirmação pessoal e profissional, nomeadamente nas múltiplas áreas artísticas.

Neste campo de ensino superior, a prática científica e pedagógica deve constituir um campo fértil de exploração na busca pela consolidação de *curricula* flexíveis e adaptáveis à nova realidade do mercado multimédia. Assim como ajustados às características diferenciadas de aprendizagem dos alunos, permitindo-lhes maior independência e autonomia na sua formação académica e profissional. Uma nova postura de ensino em ambientes construtivistas informatizados possibilitam não apenas maior disponibilidade de bases de informação audiovisuais, mas também a criatividade de expressão fundamental no desenvolvimento do conhecimento e de novas formas de comunicação multimédia.

A conjugação de novos métodos de ensino, no ambiente de sala de aula, enriquece a criação de simulações que reproduzem as circunstâncias reais, incluindo os aspectos culturais, afectivos e comunicativos que se dão no contexto da prática profissional. Do ponto de vista da sua estrutura é possível organizar bases não lineares de conhecimento – hipertextos e hipermedia – dando ao aluno liberdade para criar soluções, buscar e consultar as informações de acordo com o seu nível, necessidade e interesse de aprofundamento no conteúdo de temas que lhe sejam apresentados. Por outro lado, o potencial de comunicação e interactividade das tecnologias em multimédia possibilita romper barreiras de espaço e de tempo, uma vez que a “comunidade de aprendizagem” pode estar em diferentes localizações geográficas, podendo conectar-se a qualquer momento, sem prejuízo para o acesso às informações e à interactividade.

3.2. *Metodologia e trabalho empírico*

No âmbito da nossa actividade docente, várias experiências de ensino têm sido implementadas e avaliadas. As motivações para as explorar na educação do ensino em comunicação multimédia estão ligadas a um princípio básico: os principais instrumentos de trabalho na comunicação multimédia são, sobretudo, o computador e a câmara de filmar. No entanto, estes aparelhos não são um fim em si mesmo; não resolvem os problemas do ensino nesta área específica. Não reproduzem o professor e/ou a relação professor-aluno, mas podem colocar em questão os paradigmas tradicionais e propor transformações nesta

relação. O aluno é o agente activo da construção do seu próprio conhecimento; o computador e a câmara serão apenas uma “ferramenta cognitiva”, como extensão das capacidades mentais dos aprendentes.

A multimédia, como linguagem emergente, oferece-nos um campo extremamente rico e desafiante sobre as formas de representação do conhecimento científico e das nossas percepções sobre os fenómenos, sobre conceitos como lugar, tempo, espaço, realidades e culturas. Mas, do ponto de vista da investigação, enfatizamos o papel da pesquisa que aborda a multimédia não apenas como mais um recurso instrumental, mas como um caminho – como se fosse o nosso olho mágico – para enriquecer o conhecimento sobre o processo de comunicação e de construção. Se damos a ler por imagens, é necessário que as saibamos ler nós próprios. E, no mínimo, é imperativo que saibamos pre(-)ver o que se pode ver, o que se pode sentir, o que se pode ler, quando olhamos para uma imagem. Não nos devemos escusar a esse esforço de decifração, tomando por óbvio e simples o que de facto é misterioso e complexo. Edgar Morin (1992), sociólogo, filósofo e epistemólogo, considerado um dos principais pensadores da complexidade, traduziu numa curta frase um aspecto de extrema relevância: “Saber ler, ver e discernir equivale a um difícil e aleatório esforço de decifração e não a possuir-se uma capacidade verificadora como a dos aparelhos que detectam as notas de banco falsas”.

No âmbito da responsabilidade como docente da unidade lectiva “Psicologia da Arte e da Expressividade”, na licenciatura em “Comunicação e Multimédia”, ministrada na Universidade Lusíada de Lisboa, procuramos estruturar o conhecimento a transmitir aos alunos, no sentido de adquirirem, de modo próprio, um juízo crítico e analítico dos produtos de multimédia, incentivando a qualidade e eficácia da sua produção e aplicação. No decurso das aulas práticas são propostas metodologias em estilo de “conferência de imprensa”, isto é, um grupo faz a recolha e apresentação de um material em multimédia e outro grupo solicita esclarecimentos acerca dos fundamentos de análise psicológica do produto exposto pelo primeiro.

Do trabalho empírico desenvolvido pelos discentes, em oficina multimédia, foram realizados vários produtos, abarcando um leque variado de temas, alguns dos quais podem ser visionados na Internet, por exemplo no *YouTube* e em outras plataformas digitais.

Do ponto de vista metodológico, a realização de um produto multimédia obedece ao desenvolvimento dos seguintes passos:

- 1) *Escolha do tema*: e.g. “Criatividade”;
- 2) *Reflexão de conceitos*: e.g. pensamento divergente, signo e sonho, comunicação multimodal e transmodal;
- 3) *Constituição do grupo de trabalho*: número restrito de alunos, geralmente 4;
- 4) *Pesquisa digital*: levantamento de campo sobre imagens e sons sugeridos pelo tema e conceitos correlacionados;

- 5) *Seleção do material de pesquisa*: apresentação, em ambiente de oficina multimédia, da sequência de imagens e sons alusivos ao tema;
- 6) *Realização do produto*: gravação em suporte de vídeo do material de pesquisa seleccionado;
- 7) *Análise crítica*: Debate sobre o material produzido, com intervenção de outros grupos de trabalho e apreciação final da docente.

O processo não curricular deste laboratório decorreu com grande empenho e interacção dos alunos e destes com a docente. Desenvolveu-se não à custa de um programa formal mas de um desejo ou vontade de fazer e viver a arte e a expressividade. Na educação, como aliás na própria vida, alguém sabiamente dizia: “não interessa qual o programa, mas sim o que se faz dele, com ele e através dele”.

4. Conclusão

A chamada nova Era digital e virtual está a determinar os modelos, as organizações, as sociedades e as próprias pessoas. A comunicação multimédia assume um papel cada vez mais relevante, redimensionando a importância dos conteúdos na nova cadeia de valor das tecnologias de informação e comunicação.

No texto apresentado desmistifica-se a concepção errada na oposição entre *real* e *virtual*. Em rigor filosófico, o virtual não se opõe ao real, mas ao actual: virtualidade e actualidade são apenas duas maneiras de ser diferente. A virtualização é a própria dinâmica do mundo, através da qual partilhamos uma realidade. A percepção constitui uma das funções somáticas que explica o funcionamento do processo contemporâneo da virtualização do corpo. Através da projecção no mundo tanto da acção como da imagem, a percepção é exteriorizada pelos sistemas de telecomunicação, virtualizando o sentido via visão e interacção sensorio-motora. Relevou-se a teoria *Gestalt* para mostrar que o significado da percepção advém directamente do comportamento expressivo: corrente psicológica assente nos princípios que determinam e organizam a percepção; o modo como estruturamos a realidade.

A explicitação sobre o mecanismo de aprendizagem da “arte e expressividade” aplicado na licenciatura em “Comunicação e Multimédia”, na Universidade Lusíada de Lisboa, mostra que a produção multimédia realizada, em ambiente de sala de aula, beneficiou da prática experimental assente numa operacionalidade conceptual e expressiva no contexto estético do produto projectado. Mostra também a importância na coerência entre as variáveis corpo, música, imagem, luz, objecto, movimento, som, silêncio; variáveis interactivas em constante pergunta e procura de lugar e sentido. O seu suporte assenta em ideias em torno de outros termos, como integração, interdisciplinaridade, trans-

versalidade, flexibilidade, sequência, 'gestalt', taxonomias da área cognitiva e afectiva, pluralismo estilístico, universalidade, interactividade de conceitos e competências, vivência, expressividade ou ainda, som antes da teoria, compreensão, sequência, audição, improvisação, estratégias de grupo.

A metodologia aplicada releva, sobretudo, a importância de como a motivação, compreensão, transferência, integração, aprendizagem pela descoberta, conhecimento intuitivo ('insight'), ou ainda, pessoalidade, aprendizagem centrada no aluno ('tornar-se pessoa'), liberdade para aprender, atmosfera emocional positiva, afectividade, podem ser encontrados em diferentes movimentos de pensamento, todos eles centrados na criatividade da arte e expressividade. A busca incessante da originalidade, do insólito, do novo traço, contorno, textura, material, técnica, estilo, linguagem, enfim, paradigma estético, é no fundo a principal finalidade de qualquer aprendizagem artística.

5. Leituras recomendáveis

- ARMES, Roy (2003), *On vídeo: o significado dos vídeos nos meios de comunicação*, São Paulo, Summus.
- ARNHEIM, Rudolf (1997), *Para uma psicologia da arte: arte e entropia*, Lisboa, Dinalivro.
- AUSUBEL, D. P. et al (1978), *Educational psychology: a cognitive view*, New York, Holt, Rinehart & Winston.
- BARBOSA, P. (1995), *Metamorfoses do real: arte, imaginário e conhecimento estético*, Lisboa, Edições Afrontamento.
- BENJAMIM, Walter (1973), *A obra de arte na era da reprodutividade técnica*, Paris.
- CANCLINI, Néstor G. (1984), *A socialização da arte*, São Paulo, Editora Cultrix.
- CASPURRO, Helena (2004), A propósito de Bach2Cage... surgem discursos sobre educar, ensinar música... a propósito... quando é que a arte morreu? In "Comunicarte: Revista de Comunicação e Arte", Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.
- DORFLES, Gillo (1999), *O dever das artes*, Lisboa, Dom Quixote.
- FRANCASTEL, Pierre (1998), *A imagem, a visão e a imaginação*, Lisboa, Edições 70.
- JOLY, Martine (2007), *Introdução à análise da imagem*, Lisboa, Edições 70.
- JOLY, Martine (2003), *A imagem e a sua interpretação*, Lisboa, Edições 70.
- JUNQUEIRO, Raul (2002), *A idade do conhecimento: a nova era digital*, Lisboa, Editorial Notícias.
- LÉVY, Pierre (2001), *O que é virtual?* Coimbra, Quarteto Editora.
- MARTIN, Marcel (2005), *A linguagem cinematográfica*, Lisboa, Dinalivro.
- MORIN, Edgar (1992), *As grandes questões do nosso tempo*, Lisboa, Editorial Notícias.
- NATTIEZ, J-J et al (1977), *Semiologia da música*, Lisboa, Edições Vega.
- SAFRA, Gilberto (2005), *A face estética do self: teoria e clínica*, São Paulo, Unimarco Editora.
- STROGMAN, K. T. (2004), *A psicologia da emoção*, Lisboa, Climepsi editores.