

O texto que se segue mostra o que significa ser visualmente inteligente. No meio de uma variedade de competências possíveis, isto significa trazer os seus gostos pessoais e respostas e a sua experiência de vida para a análise de objectos de arte. (...) Este estudo oferece um conhecimento sobre as formas e funções da emoção humana e uma análise apurada dos padrões da “emoção ecrã” – fazendo uso dos mais recentes e importantes estudos num campo altamente experimental. Analisa o modo como a emoção é empacotada no entretenimento comercial, sempre percebendo que por mais formulaicos e padronizáveis pareçam as formas, estas não podem ser reduzidas a meros padrões replicáveis.

Anthony Barker



Neste livro, Nelson Zagalo compara a estimulação da diversidade emocional que cinema e videojogos induzem, ensaiando uma justificação para o paradoxal

défice dos últimos e abrindo portas ao tratamento retórico das narrativas interactivas. Em acordo com os dados fornecidos por Damásio, resultantes de experiências científicas no âmbito da neurociência, Nelson Zagalo sustenta argumentos orientadores que valorizem o “pathos”, mas não esquece que “o poeta começa onde o homem acaba.”. E sem poética as narrativas interactivas jamais poderão aspirar à oitava arte.

Vasco Branco

**Título:** Emoções interactivas. Do cinema aos videojogos

**Autor:** Nelson Zagalo

**Colecção:** Comunicação e Sociedade (dirigida por Moisés de Lemos Martins)

**PVP:** 16,65 euros

**Ano de publicação:** 2009

**Formato:** 15,5x23 cm

**Acabamento:** Cosido e colado

**Disponibilidade:** disponível

**N.º de páginas:** 400 páginas

**ISBN:** 978-989-96375-1-1

**Classificação:** Comunicação/Media Interactivos