

GEMINIS

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

GEMINIS

ANIMAÇÃO INTERATIVA AMBIENTADA NA INTERNET

CLAUDIO ALEIXO ROCHA

*Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais / FAV da Universidade Federal de Goiás. Mestre em Cultura Visual pela mesma Instituição de Ensino Superior. Especialista em Docência Universitária pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás / PUC GO. Graduado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás / UFG. Atualmente é professor do curso de Publicidade e Propaganda da PUC Goiás.
E-mail: claudioaleixorocha@gmail.com*

ROSA MARIA BERARDO

*Jornalista, possui mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo, mestrado em Cinéma et Audiovisuel pela Université de Paris III (Sorbonne-Nouvelle), doutorado em Cinéma et Audiovisuel - Université de Paris III (Sorbonne-Nouvelle) e Pós doutorado em Ciências Sociais /Cinema, pela Université du Québec à Montreal. Atualmente é professora Associada II da Universidade Federal de Goiás - UFG.
E-mail: rosaberardocinemaefotografia@gmail.com*

RESUMO

O artigo, por meio de uma pesquisa exploratória, teve o objetivo de identificar exemplos de animações interativas presentes no ambiente on-line. Classifica e descreve os elementos atuais que estruturam a linguagem da animação interativa na Internet.

Palavras-chave: Animação interativa; Internet; multilinearidade

ABSTRACT

The article, by means of an exploratory research aimed to identify examples of interactive animations present in the online environment. Classifies and describes the current elements that structure the language of interactive animation on the Internet.

Keywords: Interactive animation; Internet; multilinearity

1. INTRODUÇÃO

Nosso objetivo neste trabalho está em apresentar o conceito de animação interativa ambientada na Internet, bem como demonstrar exemplos deste tipo e animação e, por fim, descrever quais são os elementos que constituem sua linguagem.

Situamos a animação interativa veiculada na Internet como uma manifestação da web arte. De acordo com Fábio Nunes (2003), uma web arte é toda produção que foi pensada a partir do campo de significados e das especificidades da Internet” (NUNES, 2003, p. 28). Fazem parte de seu conjunto todas as obras que foram pensadas para serem vistas, manipuladas e experienciadas na World Wide Web (www). Efemeridade, participação, acontecimentos em tempo real, exploração da própria linguagem como mensagem, são algumas características que Nunes elenca como pertencentes a web arte. Entre estas características, a que mais nos interessa nesta estudo sobre animação interativa veiculada Internet é a “participação”. Sobre esta questão, o próprio autor descreve que a arte neste ambiente “acontece no interior de um meio participativo por essência: afinal, o hipertexto necessariamente pede a ação do usuário” (NUNES, 2003, pg. 31).

Suzete Venturelli e Mario Maciel (2008), ao falarem sobre a animação interativa, esclarecem que, a partir do desenvolvimento da multimídia e da computação gráfica especificamente, foram disponibilizados recursos e linguagens de programação que viabilizaram a criação de animações interativas. Nelas o espectador passava a ser interagente¹, participando efetivamente da história narrada. Esse procedimento insere a animação no campo das artes interativas. Pela ação direta do interagente, o espaço torna-se vivo e dinâmico em suas possíveis configurações de facetas. A esse respeito, Edmond Couchot enfatiza que “o modo dialógico faz curto-circuito entre os momentos da emissão e da recepção, do fazer e do ver. O espectador vê a obra no momento em que ela se faz, com sua participação” (COUCHOT, 2003, p. 223).

1 Interagente é o indivíduo que interage direta e ativamente com uma obra interativa.

Uma animação interativa ambientada na Internet é caracterizada por possuir um foco narrativo estruturado por um sistema hipertextual capaz de propiciar a livre exploração sequencial de seus percursos através da ação direta do interagente junto a seu ambiente gráfico. Necessariamente, devem existir em seu ambiente de interação mecanismos interativos que ofereçam, de forma não impositiva, a acessibilidade exploratória dos elementos que compõem sua narrativa. Uma típica animação interativa veiculada na Internet concede ao interagente a abertura para prosseguir o desdobramento do desfecho da história a partir de suas intenções e escolhas particulares.

Seus percursos narrativos são compostos por mecanismos interativos que possibilitam ao interagente a livre exploração, experimentação, manipulação e modificação de seus espaços gráficos. Noutros termos, ao interagente é dada liberdade para experimentar sua presença ativa, sensível, intuitiva, perceptiva e criativa durante o processo de exploração e/ou expansão da narrativa da animação interativa.

2. ANIMAÇÃO INTERATIVA *WEEKEND PUSSY HUNT*

John Kricfalusi, ou John K, como é comumente conhecido no universo dos desenhos animados, foi o pioneiro na criação de animações interativas veiculadas na Internet. Já no início da década de 2000, consta a aparição da primeira animação interativa disponibilizada na *web*: *Weekend Pussy Hunt*². Seguindo uma linha de humor sarcástico e com conteúdo mais adequado para adultos, Kricfalusi viu na interatividade um diferencial para ser utilizado nas animações ambientadas na Internet. *Weekend Pussy Hunt* foi interrompida durante seu processo construtivo, não sendo possível ser completamente finalizada; ainda assim, a obra conta com alguns de seus treze episódios disponibilizados na rede.

Essa pioneira websérie animada e interativa de John K tem como seus protagonistas o cachorro Dirty e o gato Cigarettes; em alguns episódios, conta também com a participação de seus outros dois personagens, o nacionalista americano George Liquor e seu sobrinho Jimmy. Os episódios dessas animações interativas disponibilizam contextos narrativos que ajudam o interagente a entender o que deve ser feito para que a história continue. Ambos os episódios são sonorizados, e a fala de seus personagens são todas dubladas, a exemplo de um desenho animado televisivo.

Nesta pioneira animação interativa na Web, o visionário animador utilizou recursos hipertextuais como forma de criar a interatividade e convida o interagente para participar da exploração da narrativa da animação. Em alguns momentos da

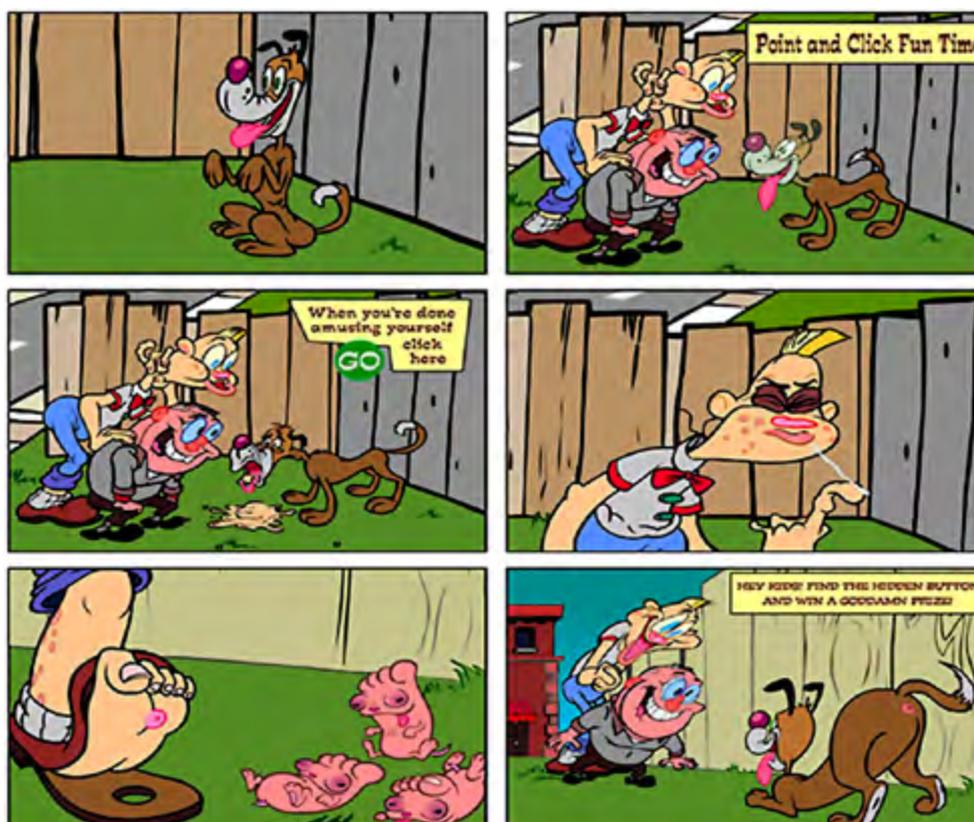
² Disponível em: <<http://coldhardflash.com/2004/11/weekend-pussy-hunt-episode-1-by-spumco.html>>. Acesso em: 04. mar. 2015

animação, são apresentados textos solicitando ao interagente escolher como gostaria de ver a sequência da história; em outros, cabe ao interator, dentro de um tempo hábil, “vasculhar” para constatar se existe algo novo escondido nas imagens interativas de seu cenário ou, ainda, encontrar o link correto para que a sequência continue. Caso o acerto não seja feito em mais de uma tentativa, a animação não deixa de continuar e revelar o restante de sua história.

Esse aspecto de liberdade de errar nas escolhas, sem que haja o impedimento da continuidade da história, é uma característica relevante na estruturação de animações interativas. Caso contrário, corre-se o risco de elas se tornarem *games*. A interatividade na animação interativa deve, ainda que de maneira reduzida, permitir ao interator “brincar” de escolher seu caminho. O caráter lúdico é fundamental na aplicação da interatividade ao ambiente espacial da animação interativa, seja no desvendar de novos objetos, ambientes, imagens e escolhas de caminhos durante a exploração narrativa.

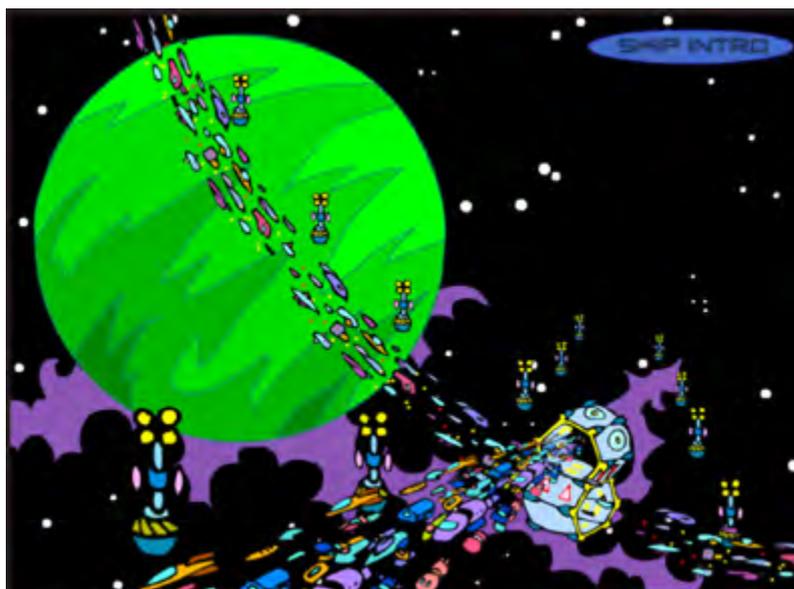
Na sequência apresentamos algumas imagens de cenas da animação interativa *Weekend Pussy Hunt*. Nelas são representados momentos em que o interagente precisa vasculhar o cenário e identificar onde estão os pontos de interação que o levarão para outras sequências narrativas.

Figura 1: Cenas da websérie animada e interativa *Weekend Pussy Hunt*. Nelas são exemplificados momentos em que o sistema solicita a participação do interagente para que a narrativa tenha continuidade.



Para continuarmos nossa exposição é importante demonstrarmos quais são os elementos que compõem a linguagem de uma animação interativa veiculada na Internet. Utilizaremos a animação interativa *Sci-Fi Guys*³ como um modelo exemplificativo para cada item abordado na sequência.

Figura 2: Cena de abertura da animação *Sci-Fi Guys*



3.1 ELEMENTOS QUE ESTRUTURAM A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO INTERATIVA AMBIENTADA NA INTERNET

3.1.1 NARRATIVA MULTILINEAR

Em uma estrutura multilinear⁴, a narrativa tem a possibilidade de ser contada a partir de vários pontos de vista, distribuídos nas distintas ramificações de sua história principal. É nesse sentido que Janet Murray (2003) utiliza a expressão “história multiforme” para “descrever uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003, p. 43).

3 Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/298730>>. Acesso em: 23. mar. 2015.

4 Para Marcos Palácios (1999) a multilinearidade se estabelece quando o interagente, em uma segunda ou terceira leituras do mesmo texto, adentra em diferentes “linearidades” entre si “a depender dos *links* que sejam seguidos e das opções de leitura que sejam escolhidas. Essa opção por novos caminhos de exploração ocorre em momentos onde a história se bifurca ou oferece múltiplas possibilidades de continuidade. Palácios defende a ideia de que não se pode falar em não linearidade, mas sim em uma multilinearidade, tendo em vista que os diferentes e possíveis percursos são sempre linearizados pelo interagente.

Neste tipo de ambiente interativo, o tempo não é uma linha absoluta e uniforme, mas uma teia que aglomera diferentes possibilidades sequenciais de percurso narrativo, cheia de bifurcações com múltiplas alternativas temporais, de realidades alternativas e, até mesmo, contraditórias.

De uma maneira mais complexa, em alguns ambientes interativos, o interagente também pode colaborar com a continuação ou desfecho da história da animação interativa. Este tipo de multilinearidade narrativa é construída em conjunto entre autor e interagentes. Estes, por sua vez, podem acrescentar a partir da animação introdutória, personagens, objetos, cenários, etc.

Produzida pelo artista multimídia norte-americano David C. Lovelace, cujo nome artístico é Dave, a animação interativa *Sci-Fi Guys 7*, é uma animação interativa presente na Internet que, diferente da maioria, possui uma narrativa relativamente longa. Como em sua maioria, é também uma animação interativa que disponibiliza uma narrativa estruturada de maneira hipertextual. Por abrir possibilidades de escolhas de caminhos diferentes durante a exploração de sua história é, da mesma forma considerada, uma animação interativa organiza em uma estrutura narrativa multilinear.

No decorrer da narrativa da animação interativa *Sci-Fi Guys 7* são constantemente disponibilizados ao interagente a escolha de duas opções para as versões finais para a sequência de sua história. Sendo assim, essa animação é constituída por bifurcações com realidades alternativas e contraditórias típicas de uma narrativa multilinear.

Apresentamos a seguir algumas imagens de cenas que demonstram as possibilidades de escolhas por duas bifurcações narrativas.

Figura 3: Imagens da cena inicial da animação *Sci-Fi Guys 7* (à esq.) e da primeira solicitação de escolha por uma entre dois tipos de seqüências narrativas (à direita).



3.1.2 CENAS ANIMADAS

As cenas das animações interativas são compostas por um plano de ambientação. Ou seja, nele o desenrolar das situações são vistas de maneira expandida em um cenário

de plano aberto, não fragmentado em partes como o são as histórias em quadrinhos (HQs).

Seus cenários são animados e, conseqüentemente, o tempo de duração das cenas animadas de forma predeterminada é grande. Em relação ao todo, em suas cenas existem um maior volume de ambientes animados do que ambientes de imagens estáticas para serem vistos pelo interagente.

Na animação interativa *Sci-Fi Guys 7* o tempo de cada cena animada gira em torno de 30 segundos a um minuto. A baixo demonstramos algumas seqüências de cenas animadas dessa animação.

Figura 4: Imagens de seqüências de cenas animadas da animação *Sci-Fi Guys 7*



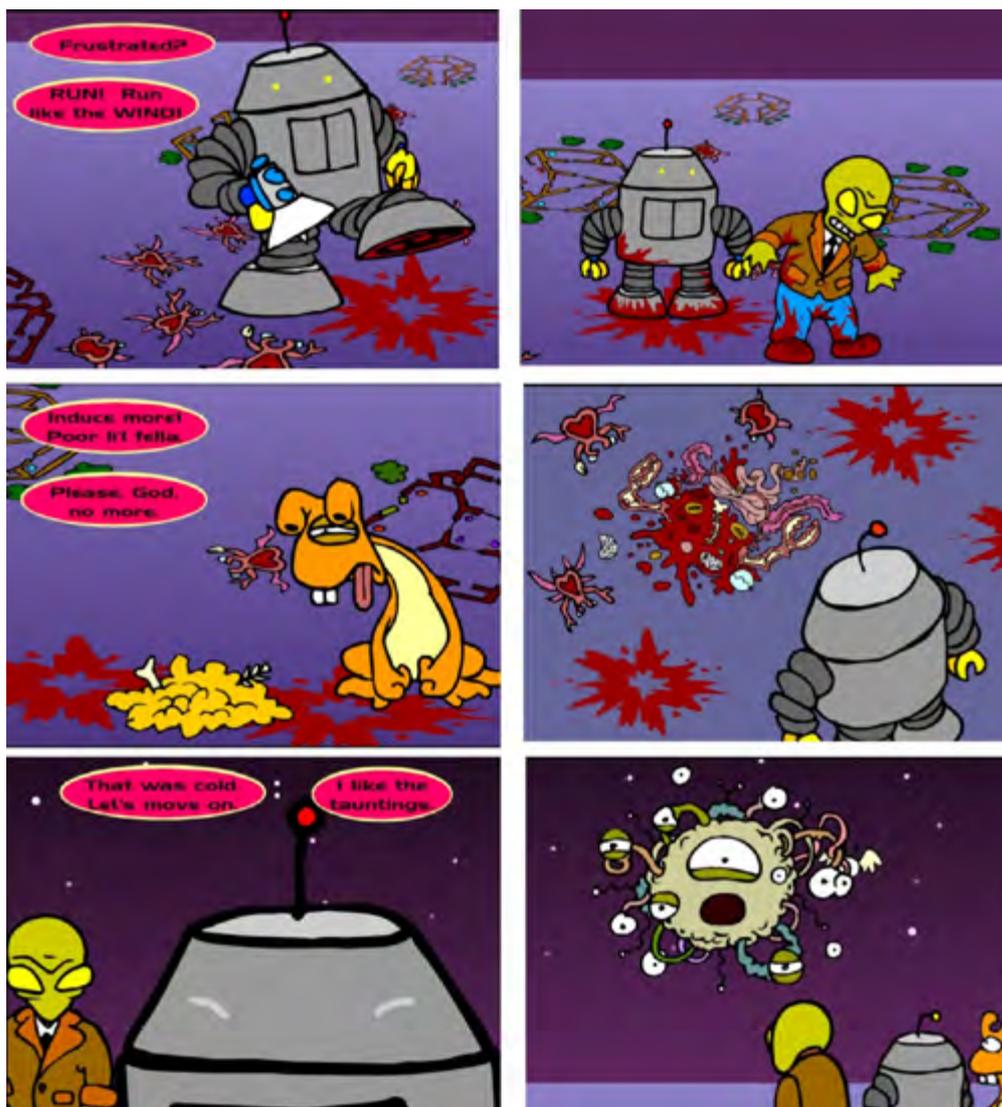
3.1.3 CENÁRIO INTERATIVO

Os cenários das animações interativas podem ser tanto acessados quanto modificados pelos interagentes. Seus elementos gráficos são acionados e manipulados

através de *links* ou por programação orientada a objetos. Valendo-se dos *links* clicáveis ou pontos de interação, os interagentes podem ouvir efeitos sonoros, mover e animar imagens ou até mesmo simular sua modificação em tempo real no cenário. Os cenários interativos podem oferecer formas simples e até mesmo complexas de interação. *Links*, em certa medida, são formas simples de interferir no cenário. Entretanto, estes, valendo-se de recursos de interatividade, podem disponibilizar meios complexos de interação a seus interagentes. Exemplos disso são as formas de interação que simulam personagens e objetos que podem se mover pelo cenário, ou imagens que são modificadas sincronicamente aos movimentos do cursor do mouse do usuário.

A animação interativa *Sci-Fi Guys 7* disponibiliza apenas dispositivos simples de interatividade em seu cenário. Em específico, é oferecido aos seus interagentes opções de *links* para escolha de qual será a sequência narrativa da animação. A imagem a seguir demonstra isso.

Figura 5: Imagens que demonstram a interação com o cenário por meio de *links* clicáveis



3.1.4 INTERATIVIDADE

A escolha por diferentes *bifurcações narrativas* e *intervenção no cenário* são duas formas distintas em que a interatividade se materializa em uma animação interativa.

A *bifurcação narrativa* diz respeito a possibilidade que o interagente tem para atualizar o potencial de escolhas pré-programadas contidas no banco de dados de um sistema fechado. Neste tipo de interatividade, o que foi pré-programado por seu idealizador, corresponde ao leque de ações sequenciais que o interagente pode acessar durante sua exploração narrativa.

Já as *intervenções no cenário* são possíveis pelos mecanismos interativos distribuídos nas cenas da animação interativa e utilizados pelo interagente para contribuir, ou seja, criar ao inserir novas informações no sistema, modificando-o e, conseqüentemente, expandindo-o.

Como demonstra a imagem na seqüência, a animação interativa *Sci-Fi Guys 7* utiliza apenas como estratégia de interatividade a *bifurcação narrativa*.

Figura 6: Imagens de interatividade por meio de bifurcações narrativas da animação *Sci-Fi Guys 7*



3.1.5 AMBIENTE HIPERMIDIÁTICO

O ambiente de interação que comporta a estrutura narrativa da animação interativa está em conformidade ao conceito de hipermídia.

Na hipermídia, a transmissão da informação digital ocorre sob diferentes formas de linguagem, tais como “escrita, visual e sonora, conduzindo-se simultaneamente a diversos sistemas sensoriais aptos a perceber a informação, especificamente o olho e o ouvido, com grande interferência do sentido tátil-motor na interatividade” (SANTAELLA, 2004, p. 53).

Para Santaella, a hipermídia, além de permitir a mistura de todas as linguagens, também permite a organização sequencial reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. O hipertexto quebra o fluxo linear de um texto, dispondo sua linearidade em unidades ou módulos de informação, deixando-o fragmentado. Assim, os *links*⁵ e nexos associativos são como “tijolos”, os quais se constituem como a base de sua construção. Os *links* (ou nós) são as unidades básicas de uma informação contida em um hipertexto. Em um documento hipermídia existe uma variedade de conexões sequenciais possíveis, e seguir seu caminho é de inteira responsabilidade do interagente.

Como bem observa Santaella (*op. cit.*), na hipermídia a leitura está “em trânsito”, o que nos permite concluir que a animação interativa construída com uma estrutura hipermidiática deve possibilitar ao interagente não apenas ser impactado pelas distintas linguagens presentes em ambiente de interação, mas também ter autonomia para organizar a sequência de seu próprio percurso narrativo.

As linguagens que compõem o ambiente de interação de uma animação interativa, por meio da fusão que a hipermídia permite, são:

- **Imagens:** Podendo ser imagens estáticas e animadas. Majoritariamente são bidimensionais. Em algumas áreas do cenário das animações interativas podem ser encontradas imagens tridimensionais.
- **Textos:** Os textos compõem diálogos narrativos entre sistema e interagente e balão de fala entre personagens. Em alguns casos, os textos também são utilizados para informar a contextualização de tempo e descrever espaços narrativos da animação.
- **Som:** Utilizado para produzir a dublagem sonorizada de falas, trilha sonora ambiente e os efeitos sonoros.

A animação interativa *Sci-Fi Guys 7* utiliza na construção de seu ambiente hipermidiático a presença de imagens estáticas e em movimento, textos, sons além de uma estrutura hipertextual articulada por *links* que podem quebrar a sequência linear da narrativa da animação.

3.1.6 INTERFACE

Para a entrada e saída de informação em seu ambiente de interação, uma animação interativa pode utilizar um sistema de interface composto por interface de entrada (mouse, teclado e som) e de saída (gráfico e sonoro). *Mouse* e teclado são

⁵ Conforme exposto por Steven Johnson (2001), a palavra alude a um elo, ou vínculo. Por ele é possível traçar conexões entre coisas. Trata-se de uma maneira de forjar relações semânticas.

considerados interfaces físicas. As interfaces gráficas referem-se a tudo o que é visto na tela do computador e as interfaces sonoras ao que é percebido pelos ouvidos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de total consciência que a teorização sobre o que é uma animação interativa na rede ou como ele se estrutura, trata-se de um estudo que pressupõe uma investigação constante. A evidência da transitividade permanente de sua teorização está fundamentada no fato de que novas descobertas tecnológicas no campo da imagem digital continuarão a surgir e, conseqüentemente, passarão a figurar na estrutura que forma o ambiente de interação de uma animação interativa inserida na Internet. Acreditamos que esses recursos, por sua vez, poderão ser utilizados como forma de valorização do sujeito que com ela interage.

Diante do atual cenário, entendemos que nossas pesquisas sobre animação interativa direcionarão seu interesse de estudos para a compreensão sobre como a tecnologia interativa proporciona abertura para que o sujeito se revele durante o processo de interação. A maneira como o interagente pode encontrar espaço para se expressar e se revelar no ato de utilizar ou adaptar a tecnologia interativa à sua característica pessoal, realidade social e cultural é que atualmente demonstra ser um campo rico de estudo. Ou seja, como a tecnologia interativa pode evidenciar o sujeito que com ela interage. Aceitamos o desafio de, como artistas multimídias e pesquisadores, investigarmos novas formas expressivas para essa recente técnica de animação presente no meio on-line.

Acreditamos que continuamente nas estratégias de interatividade aplicada em audiovisuais on-line o sujeito deixará de ser um mero objeto passivo de manobra. Nesse sentido, assim como Vilém Flusser (2002) questiona o mistério da caixa preta⁶, também questionamos aqui sobre como pensarmos meios em que, cada dia mais, o interagente de fato use e não seja simplesmente usado pelos sistemas ditos “interativos”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

COUCHOT, Edmond. **Tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Conexões, 2002.

⁶ Tema disponível para maiores aprofundamentos teóricos na obra: FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NUNES, Fábio Oliveira. **Web Arte no Brasil**: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Multimeios, UNICAMP, Campinas, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**: O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

VENTURELLI, Suzete & MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: EdUnB, 2008.