
**NOVAS POSSIBILIDADES
NARRATIVAS NAS ANIMAÇÕES
INTERATIVAS AMBIENTADAS
NA INTERNET***

Cláudio Aleixo Rocha**

Resumo: o artigo discute a animação interativa na Internet. A proposta é identificar quais foram as mudanças ocorridas na linguagem narrativa da animação no momento em que ela passa a ser pensada, produzida, e veiculada na Internet, e compreender qual o papel do usuário na construção dessa narrativa interativa.

Palavras-chave: Narrativa. Internet. Animação Interativa.

TECNOLOGIA E ANIMAÇÃO

Atualmente a animação tem se tornado um dos principais instrumentos de manifestação e inovação em narrativas digitais. Essa nova dimensão dada à animação é resultado das novas possibilidades proporcionadas pela tecnologia aplicada à imagem.

As técnicas de animação, no decorrer de sua história, foram sendo aprimoradas, e a primeira contribuição tecnológica na elaboração da animação foi o desenvolvimento da folha de acetato.

Justos na largada dessa excitante etapa do desenvolvimento da animação, duas grandes descobertas são anunciadas. A primeira surge em dezembro de 1914, quando é patenteada aquela que efetivamente foi a maior contribuição técnica para a animação tradicional até o advento da computação gráfica: o desenho sobre folhas de celulóide transparente – No Brasil, vulgarmente chamada de acetato. Essa inovação coube ao animador norte-americano Earl Hurd (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 66).

Desde a descoberta do uso da película de acetato até a utilização da computação tridimensional, a linguagem alterou-se e hoje ocupa, com crescimento expandido, um lugar de importância nas diversas mídias.

Se durante anos ela esteve, na maior parte do tempo, ligada ao meio cinematográfico e, posteriormente, à televisão, durante a década de 1990 e no início do século XXI, a explosão de formatos e novos meios fez com que fosse vista nas mais diversas mídias, em diversos usos. Na Internet, ela também é encontrada em animações de sites, botões, banners e em peças multimídia. Nas artes visuais, tem também seu lugar nos trabalhos de artista contemporâneos que lidam com o vídeo, cinema e com a arte computacional.

A animação foi reformulada pela tecnologia digital, no final do século XX. Nesse período surgem novas possibilidades no que diz respeito às questões da estética e do movimento animado e nos processos de produção.

A INTERNET COMO MEIO DE DIVULGAÇÃO DA ANIMAÇÃO

Como dito, um dos meios que possibilitou novas formas de produção e apresentação da animação foi a Internet. Deve-se a ela, em grande parte, o crescimento da atenção dada à animação neste início de século XXI.

Com a facilidade de divulgação e os baixos custos na produção da animação contemporânea pela rede, sua criação tende a crescer por um número cada vez maior de profissionais e artistas de diversas áreas do conhecimento. A Internet é um meio digital propício para a divulgação de produtos e ideias de forma aberta e a baixos custos.

Qualquer grupo ou indivíduo pode ter, a partir de agora, os meios técnicos para dirigir-se, a baixo custo, a um imenso público internacional. Qualquer um (grupo ou indivíduo) pode colocar em circulação obras ficcionais, produzir reportagens, propor sínteses e sua seleção de notícias sobre determinado assunto (LÉVY, 1999, p. 240).

Trata-se da democratização dos processos de criação e produção da animação, a mudança do papel de público para o de produtor cultural exercido pelas pessoas.

FORMATOS TECNOLÓGICOS E CONSTRUÇÃO DA ANIMAÇÃO DIGITAL

Pode-se creditar aos programas de animação tridimensional e os programas de interpolação de movimento de imagens bitmap e vetoriais essa grande produção de animação na Internet. Além de criarem novas questões sobre a estética da imagem em movimento, também facilitaram e, de certa forma, democratizaram a criação e a produção de obras audiovisuais desse tipo. Essas novas formas de criação e percepção que o meio digital criou requerem discussões sobre os novos paradigmas estéticos. A cada meio que permite a exibição de animações e a cada nova tecnologia em que ela é produzida, percebem-se também novas possibilidades de mudança em sua linguagem narrativa e estética.

GIF Animado

Como citado, as duas tecnologias mais populares de produção de animação para web, e que contribuíram para a mudança na produção e na estética da animação são o GIF e o vetor.

Uma das primeiras possibilidades da produção de animação no âmbito da web foi o GIF (Graphics Interchange Format). O formato GIF apresenta suas limitações materiais bem claras: usa 256 cores; é constituído de imagens bitmap (tipo de imagem construída a partir da descrição de cada pixel que a constitui); trata-se de um arquivo leve e de carregamento rápido; e, finalmente, é cíclico. O formato GIF permite o uso de até 256 cores e, portanto, necessita de poucos bytes para ser construída. Com isso, como no início do uso da Internet a velocidade de transmissão das informações era muito lenta, o formato GIF mostrou-se um modo eficiente de apresentação de imagens em movimento nesse novo meio. Porém, as mudanças estéticas para criações feitas nesse formato eram evidentes, pois as animações nesse formato deveriam ser simples, para que pudessem ser visualizadas mais facilmente, com maior rapidez.

Animação Vetorial

Outro formato de igual importância, e que também, surgiu para a Internet, foram as animações vetoriais. O Flash é um programa de animação vetorial para Internet lançado em 1996. Originalmente criado

para o desenvolvimento de sites com animação interativa, o Flash acabou sendo adotado pelos animadores, e tornando-se uma ferramenta de acesso simplificado para uma multidão de pessoas que passou a realizar desde pequenas animações para sites até experiências interativas, séries de animações on-line ou, mesmo, produções tradicionais de animação, como filmes e séries para a televisão.

O uso do Flash, com suas ferramentas de desenho e animação vetorial, paralelo à qualidade técnica dos novos meios (internet, principalmente) proporcionaram outra mudança estética na criação: a simplificação das formas, dos movimentos, das cores e das narrativas da animação. Os recursos de automatização dos movimentos oferecidos no processo da animação em Flash produzem um estilo gráfico simples de personagens. Trata-se de adequações do design para o bom funcionamento da lógica do software.

Hibridismo das Mídias

A inserção da animação nos meios digitais, e, conseqüentemente, sua adequação aos seus formatos de criação, facilitaram também sua fusão com outras mídias. A chamada animação híbrida consiste no cruzamento de linguagem e técnica de uma mídia para outra, e desse diálogo as linguagens se transformam. Dessa forma, a animação tem a possibilidade de experimentar uma hibridação quase orgânica das diversas mídias, sejam elas imagéticas, sonoras ou textuais. Artistas, comunicólogos, animadores e produtores têm utilizado de forma criativa dessa tecnologia e aventurado em novas experimentações com as ferramentas dos meios digitais. Dessa mescla surgem novas formas estéticas comunicacionais.

INTERATIVIDADE E NARRATIVA NA ANIMAÇÃO AMBIENTADA NA INTERNET

Certamente a interatividade têm muito a contribuir nesse processo de criação e de uma nova narrativa e estética para a animação digital.

A interatividade permite a participação do usuário na obra, dando a ela uma característica de obra mutante, inacabada e, às vezes, aberta. Ou seja, a animação interativa está sempre à espera de uma atualização participativa que permita sua conclusão programada ou sua re-elaboração através de uma nova construção de seqüências, e exploração. Essas ações,

consequentemente, provocam modificações em sua composição estética e narrativa, produzindo uma nova forma de ver, perceber e participar da obra.

Essa nova construção aleatória aplicado à animação, sedimenta o conceito da co-produção. O “usuário” é convidado, e possibilitado a intervir diretamente na animação, fazendo-a acontecer em seqüência de acontecimentos imediatos e inéditos. Assim, as animações interativas permitem a construção multilinear da narrativa com a introdução de dispositivos que permitem formas de inserção de ação para manipulação do percurso, ou novo percurso do movimento pretendido. O produtor constrói uma situação na qual a animação para ser realizada depende totalmente da interação. Cria-se assim, uma relação de dependência entre o animador, e a ação do participante que está interagindo, e ao mesmo tempo construindo. Há então, uma redefinição da noção de autor e observador.

ANIMAÇÃO INTERATIVA NA INTERNET

A computação gráfica com o advento da multimídia apresentou muitos recursos em linguagens de programação, proporcionando o surgimento das animações interativas, em que o espectador passa a ser o co-produtor, sendo ele próprio o construtor da narrativa da história. Criar uma animação com os recursos de multimídia compreende em utilizar ao mesmo tempo, recursos textuais, fotográficos, sonoros, imagens estáticas e animadas, todas interligadas no mesmo assunto e contexto narrativo.

O fundamento da imagem interativa, animada ou não, está no desejo de recuar os limites impostos pela gravação e de sair da cultura do audiovisual. Desejo de se ampliar os espaços de liberdade, de determinar, ainda, que o espectador e o leitor tenham uma presença na imagem (VENTURELLI, 2008).

Para que possa existir a interatividade entre animação e interator¹, é necessária a criação de uma interface gráfica que permita a interação humano-máquina.

O desenvolvimento de uma interface gráfica significa especificar os protótipos das funções de entrada de informação e resposta do sistema. Ou seja, o que cada função espera como entrada de informação, seja pelo teclado, pelo mouse, seja pelo microfone e por outros, e o que o sistema pode dar como resposta ao interator (VENTURELLI, 2008, p. 43).

Portanto, na animação interativa, o espaço não é fechado, ele se abre para ser experimentado, explorado, modificado e simulado pelo interator. No ambiente interativo abre-se a acessibilidade construtiva da narrativa por parte do espectador. Através da ação interativa o espaço torna-se vivo e dinâmico em suas possíveis configurações de facetas. “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).

Com a interatividade agregada à animação em rede, o espectador – agora interator – pode ter acesso aos objetos que a compõe, permitindo a manipulação dos mesmos, ou descobrindo seu percurso narrativo instantaneamente durante o processo de interação. Venturelli (2008) expõe que ao inserir um agente ativo, a animação interativa questiona as categorias clássicas de emissor, de receptor e de mensagem, que por sua vez, acredita-se aqui, amplificam as variáveis possíveis das narrativas de uma animação. A percepção e compreensão de sua mensagem se constroem no experienciar e no fazer manipulativo, individual – ou até mesmo coletivo em rede –, diretamente com a obra, e não apenas em um olhar interpretativo ativo².

Plaza e Tavares (1998, p. 105) endossam essa afirmativa ao exporem que:

Desde que se tenha domínio das linguagens a serem utilizadas, o fenômeno da interatividade possibilita à mente artística escolher infinitos caminhos a percorrer, concretizando potenciais trocas com o produto criado, que pode, continuamente, vir a se transformar. Este fenômeno garante ao usuário de determinado sistema exercer e desempenhar alternadamente ora o papel de emissor, ora o de receptor. [...]. O feed-back em tempo real implica a transformação dos dados estruturais de uma dada informação. Ao se colocar como ferramenta alimentadora do insight criativo, a interatividade é um procedimento que, potencialmente, assegura uma modificação substancial na relação entre artista, espectador e objeto criado, por permitir a instauração de processos de criação coletivos. Neste caso, o diálogo entre os agentes criativos (artista e espectador) e deles com o produto gerado respalda-se na idéia de que deva existir uma reversibilidade, na qual os respectivos papéis (emissor / receptor) invertam-se mutuamente, tornando-se possíveis processos de co-criações. Prevalece um fluxo contínuo de acontecimentos, do qual demanda uma suposta desestruturação dos sistemas tradicional de comunicação que,

no entanto, pode vir a ser geradora de inovadoras possibilidades de descobertas.

Ao afirmar que com a interatividade o espectador passa a ser co-criador de uma animação, não infere aqui dizer que essa co-criação tem uma relação essencialmente limitada aos aspectos estéticos da linguagem visual da animação, nem tam pouco ao fato dele efetivamente “construir” – no sentido de fazer algo –, mas refere-se, além do já dito, a uma relação de co-criação no sentido de haver na estrutura da animação possibilidades de experimentação de diferentes formas de se prosseguir e/ou, ao mesmo tempo construir a narrativa da animação.

Dessa forma, com os dispositivos interativos, é possibilitado ao interator aplicar ações ao sistema, que por sua vez, irá reagir segundo as possibilidades fixadas pelo programador da estrutura matricial da animação. De maneira clara, o diálogo interativo que viabilizará o desvendamento dos novos acontecimentos da narrativa da história, ou até mesmo a construção colaborativa da obra, terá início e limites específicos, pré-estabelecidos, na base do código³ que alimenta e estrutura o sistema compositivo da animação.

Um dos exemplos mais mencionados sobre animação interativa na Internet é o trabalho Neurótica do artista holandês Han Hoogerbrugge. Nele o artista trabalha 99 episódios de seu próprio personagem alter ego que passa por diversas situações típicas do cotidiano. Hoogerbrugge inicialmente começa a trabalhar com cartoons nos anos 90 para retratar sua vida inserida em uma estrutura de sociedade do consumo. Posteriormente, amplia seu repertório relativo ao ferramental de criação e produção, e começa a trabalhar com animações interativas inseridas na web.

Como exemplo do trabalho de animação interativa feito por Hoogerbrugge, o episódio 85 “material guy” mostra que somente com a participação do interator é possível realizar e compreender a narrativa da animação e a intenção do artista. Apenas com a ação de mouse over, a animação que se encontra parada, inicia seu desenvolvimento. A apresentação e distribuição dos elementos visuais na tela de abertura da animação, cria um ambiente de contemplação e ao mesmo tempo inquietante, no sentido em que instiga compreender o que está acontecendo ou o que está por vir nas próximas cenas. Portanto, o argumento do artista apenas se finaliza no momento em que o interator aplica uma ação na animação, e como forma de reagir a essa ação, a animação apresenta seu desfecho final. No momento em que o usuário interage com a cena da animação, o rosto do

personagem infla, e ao chegar em seu estágio final de inchaço, sua boca se abre e começa a cuspir diversos produtos industriais utilizados no dia a dia social, como ferro de passar roupa, ventilador, secador de cabelo, máquina de lavar, espremedor de frutas, etc.

Dessa forma a animação interativa na Internet mostra-se como uma obra artística do “vir-a-ser”, portanto, só tem sentido a partir de um processo de interação entre humano e máquina em uma busca contínua de significados e descobertas.

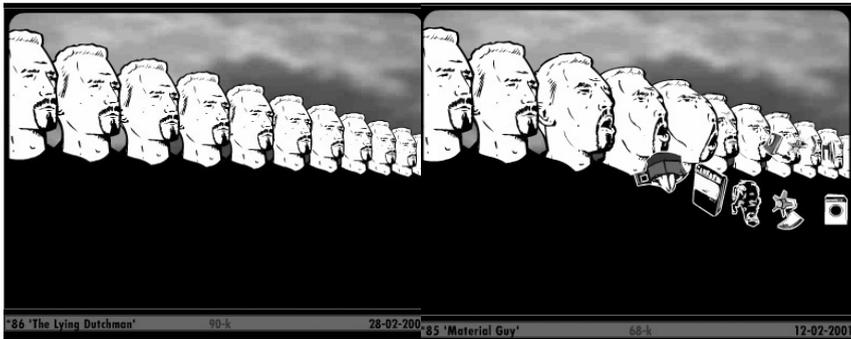


Figura 1: Episódio 85 “material guy”
Fonte: <<http://ml.hoogerbrugge.com>>.

CONCLUSÃO

Como visto o avanço das tecnologias digitais presente na Internet possibilitou novas formas de criação de animações. As animações interativas ambientadas na Internet trouxeram contribuições nas discussões sobre novos paradigmas estéticos e narrativos, bem como na redefinição da noção de autor e receptor; e ampliaram as possibilidades criativas na elaboração da animação em rede, a qual se encontra hoje vivificada por tais recursos, principalmente nos processos dialógicos que primam pela construção de sentidos.

NEW POSSIBILITIES IN THE NARRATIVE ENVIRONMENT IN INTERNET INTERACTIVE ANIMATIONS

Abstract: the article discusses the interactive animation on the Internet. The proposal is to identify what were the changes in the narrative language of

the animation when it comes to be conceived, produced and disseminated on the Internet, and understand what role the user in the construction of interactive narrative.

Keywords: *Narrative. Internet. Interactive Animation.*

Notas

- 1 Interator designa a pessoa que interage com obras digitais ou multimídias.
- 2 O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (LÉVY, 1999, p. 79).
- 3 Segundo Lev manovich (2001) todos os objetos de novas mídias, tanto aqueles criados diretamente no computador quanto os convertidos a partir de mídias analógicas, são compostos de código digital; eles são representações numéricas.

Referências

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *A arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2005.

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

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1997.

MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

PLAZA, Julio, TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Faep; Unicamp; Hucitec, 1998.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: Experimento, 2002.

* Recebido em: 09.04.2010.

Aprovado em: 04.05.2010.

** Professor no curso de Publicidade e Propaganda da PUC Goiás. Especialista em Docência Universitária pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás). Mestrando do Programa de Pós-graduação em Cultura Visual na FAV – UFG. Graduado em Design Gráfico pela Faculdade de Artes Visuais (FAV) Universidade Federal de Goiás (UFG). *E-mail*: claudioaleixo1@gmail.com.