

Relato histórico das animações interativas na internet: 1990 a 2015

Historical account of interactive animations on the internet: 1990 to 2015

Cláudio Aleixo Rocha¹ 

RESUMO

Os temas tratados por este artigo dizem respeito à animação interativa veiculada na internet. No meio acadêmico, no campo da animação, ainda são raras as pesquisas que abordam essa temática. Com base em tal constatação e por meio de uma metodologia exploratória, bibliográfica, documental e descritiva, foi possível contextualizar historicamente o desenvolvimento da animação interativa na internet. Nos resultados finais foram descritas as características das animações interativas em diferentes épocas e também expostos os detalhes de como sua narrativa foi transformando-se ao longo dos anos. A conclusão da pesquisa aponta, como grande desafio às animações interativas presentes na internet, para a necessidade de desenvolver ambientes de interação que não apenas permitam que o usuário realize escolhas, mas que igualmente ampliem a liberdade de exploração e criação colaborativa.

Palavras-chave: Animação interativa. Interatividade. Internet. Narrativa multilinear.

ABSTRACT

The topics covered in this article are related to interactive animation transmitted on the Internet. In academia, in the field of animation, research addressing this issue is still rare. From this finding, and through an exploratory, bibliographical, documentary, and descriptive methodology, it was possible to historically contextualize the development of interactive animation on the Internet. In the final results, the characteristics of interactive animations at different times were described. Details of how its narrative has been transformed over the years are also exposed. The conclusion of the research points out, as a great challenge in interactive animations present on the Internet, the need to develop environments for interaction that not only allow the user to make choices, but also expand the freedom of exploration and collaborative creation.

Keywords: Interactive animation. Interactivity. Internet. Multilinear narrative.

¹Universidade Federal de Goiás, Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Goiânia (GO), Brasil.
E-mail: claudioaleixorocha@gmail.com

Recebido em: 13/06/2021. Aceito em: 18/08/2022

INTERNET E ANIMAÇÃO INTERATIVA

As tecnologias a cada momento histórico impulsionam transformações na sociedade e causam grandes mudanças de hábitos e de comportamento nas esferas social, econômica e cultural. A internet tem colaborado com essas mudanças ao colocar a sociedade em conexão global, constituída das centenas de redes de computadores interligadas em diversos países. Por causa de sua abrangência, a rede recebe grande quantidade de informações e viabiliza a comunicação individualizada entre seus participantes por meio de milhares de nós. Essa capacidade de alcance mundial caracteriza-se como uma das maiores potencialidades da internet.

Em 1991, a grande novidade foi a invenção da *world wide web*, idealizada pelo engenheiro Tim Berners-Lee no Laboratório Europeu de Física de Partículas (CERN — antigo acrônimo para Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire), em Genebra, Suíça. A acessibilidade da *world wide web* ao público se iniciou em 1993, quando foram abolidas as restrições para o uso comercial da internet. No mesmo ano foi lançada a versão beta do primeiro programa gráfico de navegação, o Mosaic, que permitia aos usuários a visualização de textos e conteúdos gráficos na tela do computador. Posteriormente, em 1995, a tecnologia interativa de multimídia chegou à rede e possibilitou a inserção de animações em *sites* e anúncios, além de sons e pequenos vídeos. “A Internet tem também a capacidade [...] de fornecer interatividade hipermídia, tendo em conta o desenvolvimento rápido que estão tendo os sistemas de multimídia em rede: veja-se o exemplo da World Wide Web” (KERCKHOVE, 1997, p. 91).

A *web* foi constituída de um método extremamente simples e eficiente. Sua implementação deu-se por intermédio de um sistema de hipertexto distribuído baseado no modelo cliente/servidor, tendo como principais padrões o protocolo de comunicação HTTP, a linguagem de descrição de páginas HTML¹ e o método de identificação de recursos URL². Atualmente é a parte mais dinâmica e popular da internet e a única que muitos utilizam; algumas vezes, é referida como sinônimo de internet. Fundamentalmente, a *world wide web*³ é um modo de organização da informação e dos arquivos na rede.

Um sistema de interconexão e de pesquisa de documentos como a World Wide Web tem a capacidade de transformar a Internet em um hipertexto gigante, independente da localização física dos arquivos de computador. Na Web, cada elemento de informação contém ponteiros, ou links, que podem ser seguidos para acessar outros documentos sobre assuntos relacionados. A Web também permite o acesso por palavras-chave a documentos dispersos em centenas de computadores dispersos através do mundo, como se esses documentos fizessem parte do mesmo banco de dados ou do mesmo disco rígido (LÉVY, 1999, p. 106).

1 HyperText Markup Language (HTML) é uma linguagem de formatação de texto desenvolvida no início da internet, mas padrão até hoje.

2 Uniform Resource Locator (URL), ou localizador uniforme de recursos, é um protocolo de comunicação que emprega um método uniforme para designar a localização de determinado tipo de informação na internet.

3 Em tradução literal, teia de alcance mundial. Serviço que oferece acesso, por meio de *hiperlinks*, a um espaço multimídia da internet. Responsável pela popularização da rede, que agora pode ser acessada por meio de interfaces gráficas de uso intuitivo, a *world wide web* possibilita uma navegação mais fácil pela internet.

Foi nesse contexto introdutório da internet e da *web* que a animação interativa surgiu. Haja vista essa delimitação, o presente trabalho propôs como objetivo examinar o percurso histórico desse tipo de animação na rede mundial de computadores.

Outro campo de estudo importante para esta pesquisa diz respeito à interatividade, uma vez que esta se constitui como o agente transformador da animação na internet. Data de 1962 o surgimento do conceito de interatividade, desenvolvido e defendido na tese de doutoramento de Ivan Sutherland, apresentada ao Massachusetts Institute of Technology. Edgar Franco (2004, p. 167) explica que “Sutherland criou o *Sketchpad*, onde o usuário desenhava diretamente sobre o tubo de raios catódicos, utilizando uma *light-pen*, e podia visualizar, quase instantaneamente, a geração de figuras geométricas”.

Com as transformações tecnológicas — especificamente com a criação, na década de 1960, do hipertexto de Theodor Nelson e do projeto liderado por Joseph Licklider na Advanced Research Projects Agency (Arpa)⁴, que nas décadas posteriores viria a consolidar o surgimento da internet —, novos estudos relativos à definição conceitual do termo *interatividade* foram e ainda continuam sendo realizados.

Interatividade e hipertexto estão correlacionados. Theodor Nelson esclarece que o hipertexto é como um “conjunto de escritas associadas, não sequenciais, com conexões possíveis de se seguir e oportunidades de leitura em diferentes direções” (NELSON, 1962 *apud* PLAZA, 2003, p. 35).

A assimilação da explicação feita por Nelson sobre o funcionamento de seu experimento pode ser facilmente compreendida no universo tecnológico quando associada especificamente à maneira como ocorre o acesso à leitura de informações contidas em ambientes hipermediáticos, sejam eles fechados, como nos CD-ROMs, sejam abertos, como na internet. Os conteúdos presentes nas ramificações desses ambientes se encontram estruturados em uma teia de nós e podem ser acessados de forma hierárquica ou não, conforme o interesse de visualização do usuário.

Sobre esse aspecto, Franco (2004) observa que, desde o desenvolvimento da hipermídia⁵, o conceito de interatividade tem sido foco de muitos estudos. Mônica Tavares (2002) contribui com o debate ao discorrer sobre os tipos de interatividade propostos por Roy Ascott (1997): trivial e não trivial.

Na interatividade trivial, o receptor tem a possibilidade de atualizar o potencial de escolhas, todas dispostas e pré-programadas em um banco de dados. Nesse tipo de interatividade, o sistema é fechado (*finite data sets*), o que torna as ações do receptor limitadas ao que foi pré-programado pelo idealizador.

Já na interatividade não trivial é permitido ao receptor tanto acionar a informação circulante em um sistema quanto ampliá-la ou até mesmo transformá-la. Nota-se, dessa forma, que a interatividade não trivial está relacionada a sistemas abertos (*opened data sets*), ou seja, o controle e as ações do receptor não são conforme os limites de escolhas pré-programadas pelo idealizador.

4 Vinculada ao Departamento de Defesa, é responsável por pesquisar e desenvolver alta tecnologia para fins militares.

5 Para Arlindo Machado (1997), hipermídia é o somatório entre as propriedades do hipertexto e as da multimídia, forma combinatória, permutacional e interativa de sons, imagens e textos trabalhados pelos receptores de diversas maneiras. É importante frisar que alguns autores, a exemplo de Landow (2006), não fazem distinção entre hipertexto e hipermídia, sendo essa a posição adotada por este trabalho.

Não é objetivo deste trabalho se filiar a uma ou outra definição conceitual do termo *interatividade*, mas investigar seu lastreamento nos ambientes virtuais em rede, percebendo suas diferentes manifestações, no intuito de examinar como essas formas de interatividade se incorporam à animação ambientada na internet. Esse procedimento visa identificar como tais modos de interatividade contribuem para prender a atenção do usuário e até mesmo ampliar o modo de vivenciar experiências particulares em rede por meio da expansão ou exploração espacial de uma animação interativa.

Julio Plaza (2003) observa que uma obra interativa dispõe de uma série de possibilidades de escolha para o leitor. “É aqui que reside o nó da questão, pois todo leitor escolhe e é escolhido. Neste sentido, o leitor interativo deve escolher as melhores opções que lhe convêm para se manifestar, como leitor criativo ou não” (PLAZA, 2003, p. 24).

Venturelli e Maciel (2008) esclarecem que, com o 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 passa a ser interagente⁶, participando efetivamente da história narrada. Esse procedimento insere a animação no campo dos projetos interativos. Pela ação direta do interagente, o espaço torna-se vivo e dinâmico, com diversas possibilidades de configuração de suas facetas.

Conforme esclarece Cláudio Rocha (2015), 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 por meio da ação direta do interagente no ambiente gráfico. Necessariamente, devem existir no ambiente de interação mecanismos interativos que ofereçam, de modo não impositivo, a acessibilidade exploratória dos elementos que compõem a narrativa. Uma típica animação interativa veiculada na internet concede ao interagente a abertura para prosseguir com o desdobramento do desfecho da história haja vista suas intenções e escolhas particulares. Seus percursos narrativos possibilitam a livre exploração, experimentação, manipulação e modificação dos espaços gráficos. Noutros termos, ao interagente é dada a liberdade para experimentar sua presença ativa, sensível, intuitiva, perceptiva e criativa durante o processo de exploração e expansão da narrativa.

Considerando isso, o objetivo deste estudo é apresentar o desenvolvimento do percurso histórico da animação interativa veiculada na internet entre os anos 1990 e 2015, apontando as principais peculiaridades de cada período. Para tanto, foi selecionada uma animação interativa que representasse as características de cada época. Para essa organização, foram delimitadas as categorias de animação interativa que possuísem conteúdo narrativo, e não apenas interatividade com fins estéticos ou pelo mero deslumbre tecnológico. Como critério, selecionaram-se animações com interatividade trivial ou não trivial. Com base nessas premissas, pretendeu-se, assim, discorrer sobre o estado da arte desse tipo de animação e, eventualmente, estimular o estudo das potencialidades do ambiente *online* que ainda não foram exploradas.

Na sequência, é trazido um quadro-síntese que descreve as características interativas e narrativas da animação interativa no período de 1990 a 2015 (Quadro 1).

6 É o indivíduo que interage direta e ativamente com uma obra interativa.

Quadro 1. Características da animação interativa: 1990 a 2015.

Período histórico: 1990 a 2000
Tipo de interatividade: Trivial
O interagente: <ul style="list-style-type: none"> a) Atualiza o potencial de escolhas disponíveis no banco de dados; b) Decide onde clicar e responde às orientações do sistema interativo da animação; c) Tem suas ações limitadas ao que foi pré-programado pelo idealizador da animação; d) Vasculha o cenário por meio de imagem com interação em 360 graus.
Narrativa: <ul style="list-style-type: none"> a) Histórias curtas e pouco elaboradas com estrutura hipertextual pequena; b) Limitadas a possibilidades determinadas de continuidades e fins para uma mesma história; c) Predomínio da interação com o sistema por meio do <i>point-and-click</i>; d) Primam pelo humor que vai do jocoso ao bizarro; e) <i>Links</i> instrutivos e pensados para escolhas aleatórias e não sequenciais.
Período histórico: 2000 a 2010
Tipo de interatividade: Trivial
O interagente: <ul style="list-style-type: none"> a) Atualiza o potencial de escolhas disponíveis no banco de dados; b) Decide onde clicar e responde às orientações do sistema interativo da animação; c) Tem suas ações limitadas ao que foi pré-programado pelo idealizador da animação; d) Vasculha o cenário por meio de imagem com interação em 360 graus.
Narrativa: <ul style="list-style-type: none"> a) Histórias com narrativas longas, complexas e bem elaboradas, com estrutura hipertextual extensa; b) Limitadas a possibilidades determinadas de continuidades e fins para uma mesma história; c) Predominância da interação com o sistema por meio do <i>point-and-click</i>; d) Primam pelo humor que vai do jocoso ao bizarro; e) <i>Links</i> clicáveis, porém sem instruções; f) Cenários abertos à interação com <i>links</i> aleatórios, com possibilidade de cliques em objetos e imagens; g) Cenário interativo, aberto para investigação de <i>links</i> ocultos; h) <i>Links</i> constituídos de imagens animadas e não apenas textuais; i) Narrativa com linguagem híbrida entre animação interativa e <i>games</i>; j) Presença de jogabilidade durante o percurso narrativo; k) Roteiro estruturado e maior desenvolvimento das personagens.
Período histórico: 2010 a 2015
Tipo de interatividade: Trivial
O interagente: <ul style="list-style-type: none"> a) Atualiza o potencial de escolhas disponíveis no banco de dados; b) Decide onde clicar e responde às orientações do sistema interativo da animação; c) Tem suas ações limitadas ao que foi pré-programado pelo idealizador da animação; d) Vasculha o cenário por meio de imagem com interação em 360 graus.
Narrativa: <ul style="list-style-type: none"> a) Histórias com narrativas longas, complexas e bem elaboradas; b) Diversidade de temas narrativos; c) Não há presença de <i>links</i>; d) Cenários não abertos para interação por meio de cliques, e sim de gestos corporais com visão de imagens em 360 graus. e) Roteiro estruturado e maior desenvolvimento das personagens.

Na continuidade, são apresentados os exemplos de animações interativas que melhor representam cada época descrita anteriormente, ou seja, que englobam as características predominantes do respectivo período.

POKE THE PENGUIN

Segundo Rocha (2015), a década de 1990 é o marco do surgimento das primeiras animações interativas na internet. Nesse período, as animações apresentavam como característica a instrução narrativa por meio de textos e utilizavam recursos hipertextuais como forma de criar a interatividade e convidar o interagente a participar da exploração da narrativa, trazendo textos que solicitavam que ele escolhesse como gostaria de ver a sequência da história.

A década de 1990 também é marcada por animações interativas de narrativas curtas ou micronarrativas. São histórias pequenas, em sua maioria com temática de humor bizarro. Nesse contexto histórico, essas pequenas animações interativas foram extremamente populares e de rápida viralização na rede.

Na Figura 1 podem ser observadas cenas da animação interativa *Poke the Penguin* (ALBINO BLACK SHEEP, 2021b). Nela a interatividade ocorre pela mudança da forma dos objetos, que reagem ao clique do cursor do *mouse*. O objeto reagente é, a princípio, um simpático pinguim. Quando o interagente clica sobre a figura de uma mão — que compõe a cena juntamente com o rechonchudo pinguim —, esta, por sua vez, o cutuca. Mediante essa estratégia de interatividade, permite-se que o interagente experimente uma sensação de poder.

Como uma típica representante dos anos 1990, *Poke the Penguin* é uma animação interativa composta de uma narrativa curta e de expressivo conteúdo humorístico. Ela enfoca o deslumbre tecnológico, pois o usuário se confunde com a própria mão que cutuca o pinguim. À medida que o pinguim é cutucado pela mão, sua paciência vai esgotando-se, de modo que ele passa por transformações monstruosas e toma atitudes inesperadas, como se estivesse em um surto psicótico.

Trata-se de uma narrativa curta, porque o pinguim se transforma e reage agressivamente de apenas três formas diferentes, em relação à mão que o cutuca. Depois disso, nada mais pode ser realizado pelo interagente, a não ser, repetidamente, provocar as mesmas reações desequilibradas no pinguim, pois, ao final de cada conclusão narrativa, ele é convidado a cutucá-lo mais uma vez.

Na Figura 1, apresentam-se algumas imagens que demonstram as reações do pinguim em relação à mão que o cutuca.

BREEDIN' IN EDEN

Entre 2000 e 2005, o diferencial das animações interativas na internet eram seus cenários abertos à interação e repletos de *links* ocultos. A animação interativa *Breedin' in Eden* (ALBINO BLACK SHEEP, 2021a), produzida pela empresa JibJab (JIBJAB, 2021), é um exemplo de narrativa com esse tipo de cenário. O envolvimento com essa animação é feito por meio de escolhas, pelo interagente, entre *links* clicáveis que desdobram a narrativa em acontecimentos subsequentes. A história consiste em uma paródia sobre o pecado original de Adão e Eva.

A animação inicia-se com a figura de Deus, que, com um sopro, cria o homem e dá vida a ele. Já no Jardim do Éden, Deus cria Eva, mulher de Adão. Para compreender a história, o interagente é constantemente convocado a fazer escolhas, de modo que a narrativa da animação possa se desenrolar. No cenário, é possível escolher a maçã ou as personagens Adão e Eva. Independentemente das escolhas, as histórias de Adão e Eva são cantadas por eles mesmos, à maneira de um *rap* norte-americano.



Fonte: Albino Black Sheep (2021).

Figura 1. Imagens das mudanças inesperadas de humor do pinguim.

Um ponto importante dessa animação consiste na abertura de seu ambiente gráfico. O interagente deve investigá-lo a fim de encontrar algum elemento visual que desencadeie um evento animado quando se passa o cursor sobre ele. Nesse caso, alguns exemplos de elementos que compõem esse tipo de estratégia interativa são as rosas vermelhas, a colina e as nuvens presentes no cenário. Outra característica interativa interessante está no fato de que, caso o interagente passe alternadamente o cursor do *mouse* sobre as personagens de Adão e Eva, novas animações de bichos e aves são inseridas no cenário.

A narrativa da animação interativa *Breedin' in Eden* enquadra-se no conceito de rizoma. Para Deleuze (1996), a conformação do rizoma corresponde a um sistema de raízes tuberculares cujos pontos podem estar conectados a quaisquer outros pontos. Dessa forma, a narrativa rizomática também é considerada um hipertexto. Tal conformação pode ser vista em *Breedin' in Eden*, pois sua organização narrativa foi pensada para ser explorada de maneira aleatória ou experimental. No rizoma, cabe ao interagente estabelecer aleatoriamente que percurso explorar em meio às desarranjadas possibilidades de caminhos existentes. O rizoma celebra essa navegação indeterminada, de modo a afirmar a liberdade de construção particular da narrativa.

Para Murray (2003), a narrativa rizomática, por possuir uma exploração livre e experimental, comporta-se tal qual um labirinto explorável. Esse tipo de narrativa dá liberdade para o interagente divagar ou para perambular sem compromisso e experimentar momentos de constantes surpresas.

Por meio da narrativa rizomática, o interagente está livre para explorar o ambiente de interação da animação e construir ou encontrar seus próprios caminhos, sem, contudo, necessariamente ter a obrigação de chegar a um fim fixo. “A habilidade de se locomover por paisagens virtuais pode ser prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo dos espaços” (MURRAY, 2003, p. 129). Não existe consenso ou previsibilidade sobre como todos os interagentes optarão por começar a exploração narrativa de um ambiente rizomático, pois o idealizador da animação não estabelece uma lógica verticalizada da história que indique por onde todos os interagentes devem escolher seguir.

Em *Breedin' in Eden*, o prazer do interagente não consiste em requisitos competitivos, mas nos mistérios dos cenários, os quais são um convite para a realização de possíveis descobertas.

Na Figura 2, apresentam-se algumas sequências da animação interativa *Breedin' in Eden*.

SAMOROST: A DISTINÇÃO ENTRE ANIMAÇÃO INTERATIVA E GAME

Em 2005, foi identificado que os amantes dos jogos *online* começaram a empregar inadequadamente o termo *animação interativa* para denominar *games*. Por não apresentarem uma estrutura de jogabilidade conforme os padrões convencionais, alguns *games* acabaram causando confusão entre seus usuários, visto que apresentavam uma mistura de jogo com histórias e/ou



Fonte: Albino Black Sheep (2021a).

Figura 2. Sequências de cenas da animação interativa Breedin' in Eden.

narrativas interativas. Tal fato ocorre especificamente em *websites* de *games* experimentais construídos por artistas ou *designers*, como é o caso do grupo Amanita Design (AMANITA DESIGN, 2021a) e seu *game* Samorost (AMANITA DESIGN, 2021b).

Como exposto, muitos jogadores, no momento em que referenciavam o *game* Samorost ou comentavam sobre ele na rede, empregavam diferentes termos para denominá-lo, tais como: “história interativa”, “animação interativa”, “quase jogo”, ou “semijogo”. Isso também ocorreu com diferentes *games* que seguiam as mesmas características de jogabilidade e narrativa de Samorost.

Esse *game* foi elaborado com base na estratégia de interatividade *point-and-click*. Por meio dela, o jogador deve identificar pontos de interação no cenário do jogo, e a sequência de escolhas corretas revela pistas que, por fim, ajudam o interagente a desvendar o mistério que impedia a personagem principal de seguir em frente e realizar sua missão.

Todavia, levando em consideração suas características, esse *game* não se confunde com uma animação interativa pelo fato de apresentar regras de jogabilidade durante todo o seu percurso. O conjunto de todas as suas cenas — as quais formam a extensão da narrativa — é composto de obstáculos e desafios a serem superados, o que caracteriza um *game/jogo*, e não uma animação interativa.

Na Figura 3 há algumas imagens desse jogo com duas de suas fases que apenas podem ser visualizadas caso o jogador compreenda a regra de jogabilidade e supere os obstáculos.



Fonte: Amanita Design (2021b).

Figura 3. Cenas introdutórias e de duas fases do *game online* Samorost.

É importante enfatizar que, entre 2005 e 2007, a animação interativa passou por fortes transformações, pois nesse período se mostrou como uma obra tecnológica híbrida que assimilou a linguagem dos *games* em seu ambiente de interação. Vale ressaltar que, de fato, a animação interativa pode assimilar as características de jogabilidade dos *games*, o que enriquece a experiência do interagente, no entanto uma animação interativa não deve apresentar mecânicas de jogabilidade durante todo o seu percurso narrativo. Se assim for, o tempo gasto para a exploração e a conclusão da narrativa dependerá de quão ágil e rápido é o interagente. Portanto, o tempo de experimentação passa a estar ligado a questões objetivas próprias da linguagem do *game*. Nesse aspecto, uma linguagem híbrida deixa de existir e cede lugar a uma linguagem única, ou seja, à do *game*.

SCI-FI GUYS 7: A NARRATIVA MULTILINEAR

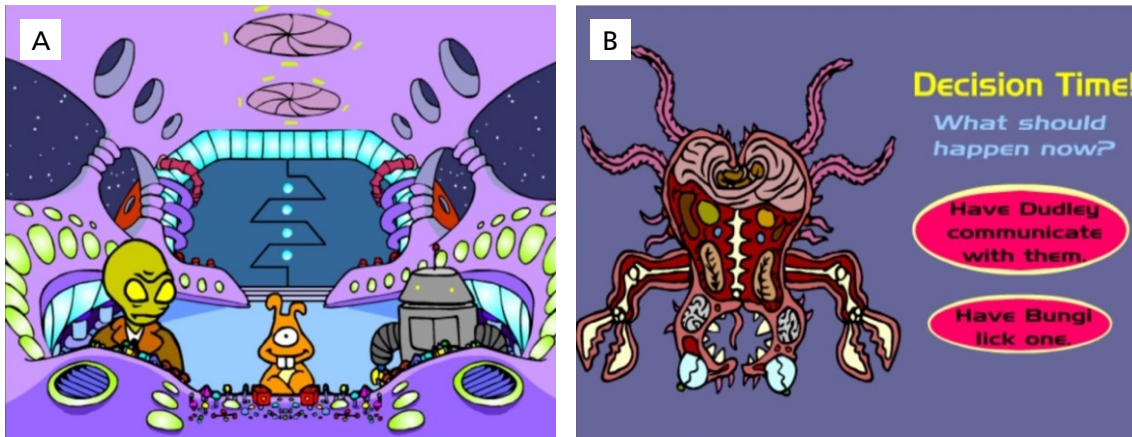
De 2007 a 2009, começaram a surgir na rede animações interativas que exploram histórias com narrativas longas ou complexas, algo que até então não era visto. Nelas é possível notar a construção de um roteiro estruturado, a preocupação com cenários e o aprofundamento das personagens.

Produzida pelo artista multimídia norte-americano David C. Lovelace, cujo nome artístico é Dave, *Sci-Fi Guys 7* (NEW GROUNDS, 2014) é uma animação interativa que, ao contrário da maioria, possui uma narrativa relativamente longa e, seguindo a linha da maior parte das animações interativas, apresenta uma narrativa estruturada de maneira hipertextual. Ela permite ao interagente escolher caminhos diferentes para seguir durante a exploração da história, o que revela sua estrutura multilinear. Ainda assim, as escolhas são predeterminadas de maneira fechada.

O ambiente de interação não oferece meios para que o interagente se exponha de modo espontâneo, induzindo-o a optar pelas restritas possibilidades de escolha preestabelecidas pelo criador da animação. As opções são aos poucos oferecidas ao interagente de forma limitada, pois, necessariamente, ele deve escolher somente o que lhe é oferecido. Dito de outra maneira, não é o interagente que escolhe o que gostaria de ver na sequência da animação; ao contrário, limita-se àquilo que o produtor lhe disponibiliza para ser visto em momentos específicos.

De fato, esse é um modo de interação que contribuiu positivamente para o debate sobre os audiovisuais presentes na *web*, no entanto é preciso caminhar e aprofundar-se um pouco mais nas discussões sobre a importância e as potencialidades da interatividade e do hipertexto nesse meio.

Em *Sci-Fi Guys 7*, três personagens principais — dois alienígenas e um robô — vivem uma aventura cheia de surpresas e de situações inusitadas quando chegam a um desconhecido planeta. As cenas iniciais da animação oferecem ao interagente duas opções de escolha para a continuação narrativa da história (Figura 4).



Fonte: New Grounds (2014).

Figura 4. (A) Cena inicial da animação Sci-Fi Guys 7; (B) a primeira opção de escolha no ambiente de interação.

Na Figura 5, são expostas imagens de solicitações de escolhas interativas para que a narrativa da animação Sci-Fi Guys 7 continue. A sequência para a continuação da história é modificada a cada escolha específica, ampliando assim a estrutura hipertextual dessa animação. Isso é relevante para conquistar o interesse do interagente, pois desperta sua curiosidade de retornar a um dado momento de escolha, optar pelo item que não foi escolhido inicialmente e aguardar para ver o que há de novo no porvir.

Em um olhar mais crítico, observa-se que as possibilidades de escolha, se mal elaboradas, em certa medida podem tornar-se um tipo de intrusão. Percebe-se, no decorrer da história de Sci-Fi Guys 7, que há vários momentos de interrupção, os quais se caracterizam pela necessidade de o interagente escolher os caminhos a seguir. Ações de interrupção nos espaços de ambiente *online* consistem em um tipo de tática de interação que gera indisposição em seus destinatários, sobretudo quando o convite à ação não é instigante, interessante ou criativo. Tais modos de interação não estimulam os interagentes a participar por muito tempo daquilo que lhes chegou sem que solicitassem ou consentissem ou daquilo que não lhes desperta o desejo de continuar a escolher e contemplar o porvir.

Outro ponto a ser enfatizado aqui é o fato de que a interatividade aplicada à narrativa não pode ser majoritariamente baseada apenas em escolhas preestabelecidas, pois isso acaba gerando no interagente certa impaciência, visto que, a todo momento, são dadas a ele as opções de continuar ou de concluir a narrativa (Figura 6).

DUET: OUTRAS POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO NA ANIMAÇÃO INTERATIVA

Os anos de 2010 a 2015 registram a união entre animação interativa e comunicação mercadológica. A animação interativa tornou-se um diferencial de vendas de produtos tecnológicos. Foi nesse período que a Motorola, em parceria com a Disney, lançou aos proprietários do Moto X o Motorola Spotlight App. Por esse aplicativo,

ao redor da cena em ação. Ao movimentar o *smartphone*, o espectador vê na tela diferentes ângulos do cenário da animação, como se ele próprio estivesse dentro da história. Trata-se de uma visão 360 graus na tela que exige a máxima atenção para que a experiência pessoal seja a mais prazerosa possível (Figura 7).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir a pesquisa, foi possível perceber o quanto a animação interativa na rede mundial de computadores passou por diferentes transformações no que diz respeito à sua linguagem e à forma de interação. Da mesma maneira, notou-se que o uso da terminologia, por causa da mistura de linguagens no ambiente digital,



Fonte: New Grounds (2014).

Figura 6. Imagens das cenas da animação interativa Sci-Fi Guys 7 que demonstram a contínua necessidade de escolha para continuidade da sequência animada.



Fonte: Nextpit Brasil (2021).
Figura 7. Cenas da animação Duet.

se tornou impreciso. Desse modo, identificou-se que, assim como outras diversas manifestações produtivas que a hipermídia admitiu, a animação interativa passou a ser um tema aberto, tanto para o aprofundamento da definição de seu conceito como para a exploração das diversas possibilidades criativas que esse novo meio de ambientação e propagação lhe garante.

Outra constatação da pesquisa foi que, no atual cenário *online* em que a animação interativa se enquadra, se evidenciou a maior predominância da comichidade e de narrativas de curta duração, excetuando-se as animações interativas mais recentes.

Atualmente, um dos frutos que começam a ser colhidos desse emergente terreno tecnológico são as animações interativas cujas narrativas têm maior duração. Nelas, porém, ainda se faz necessária uma abertura efetiva à participação do interagente como um verdadeiro cocriador da narrativa da história.

De maneira geral, a forma de navegação interativa pela narrativa dessas animações tem sido feita por intermédio de interfaces gráficas, valendo-se do uso de *links* hipertextuais ou de recursos de programação de ações de *script* orientados a objetos. Nesse aspecto, torna-se propício questionar que outros tipos de interface também poderiam contribuir para o processo construtivo da interatividade no ambiente gráfico das animações interativas *online*, ou, ainda, indagar que outras linguagens ou como as imagens gerativas ou a mecânica dos jogos podem adaptar-se às técnicas de construção da animação interativa ambientada na internet, a fim de ampliar a liberdade criativa do interagente em seu discurso narrativo.

Concluiu-se que o grande desafio da animação interativa ambientada na internet está em construir novas e viáveis formas de brincar com a atualização de suas imagens, além de proporcionar ao interagente a inserção de sua presença de forma ativa e construtiva com os objetos e o ambiente de navegação.

Ao longo da presente pesquisa, que objetivou mapear o percurso histórico e as características narrativas da animação interativa *online*, constatou-se que existe a

possibilidade real de iniciar novas experimentações de interação no ambiente gráfico. A variedade de criação de imagens interativas possíveis de serem trabalhadas na rede, bem como a ampla linguagem de programação, formatação e formas de inserção de dados que integram e constroem esse meio, está disponível para ser utilizada nessas animações. Cabe assim aos animadores, *designers*, comunicadores, artistas e pesquisadores do ambiente *online* fomentar essa emergente forma de produção de animações com pesquisas e obras, a fim de fortalecê-la como uma importante manifestação de projetos interativos da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ALBINO BLACK SHEEP. **Breedin' in Eden**. Albino Black Sheep. Disponível em: <http://www.albinoblacksheep.com/flash/eden>. Acesso em: 30 abr. 2021a.
- ALBINO BLACK SHEEP. **Poke the penguin**. Albino Black Sheep. Disponível em: <http://www.albinoblacksheep.com/flash/pokepenguin>. Acesso em: 31 maio 2021b.
- AMANITA DESIGN. **Portal**. Amanita Design. Página do estúdio disponível em: <https://amanita-design.net/>. Acesso em: 30 abr. 2021a.
- AMANITA DESIGN. **Samorost 1**. Amanita design. Disponível em: <http://www.amanita-design.net/samorost-1/>. Acesso em: 30 abr. 2021b.
- ASCOTT, R. Cultivando o hipercórtex. *In*: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997. p. 336-344.
- DELEUZE, G. O que é um dispositivo? *In*: DELEUZE, G. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Vega, 1996. p. 83-96.
- FRANCO, E. S. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.
- JIBJAB. **Portal**. JibJab. Disponível em: <http://www.jibjab.com/>. Acesso em: 30 abr. 2021.
- KERCKHOVE, D. **A pele da cultura**. Tradução de Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- LANDOW, G. P. **Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: 34, 1999.
- MACHADO, A. Hipermídia: o labirinto como metáfora. *In*: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora da Unesp, 1997. p. 144-154.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- NEW GROUNDS. **Sci-Fi Guys 7**. New Grounds. Disponível em: <http://www.newgrounds.com/portal/view/298730>. Acesso em: 24 mar. 2014.
- NEXTPIT BRASIL. "Duet" pelo Motorola Spotlight Player. **YouTube**. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_xnL337vvuE. Acesso em: 30 abr. 2021.
- PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 9-29, 2003. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000200002>
- ROCHA, C. A. **O virtual na concepção de animação interativa na rede internet**. 2015. 286f. Tese (Doutorado em Letras e Linguística) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015.
- TAVARES, M. Aspectos culturais e ontogênicos da interatividade. *In*: MOTTA, L.; WEBER, M. H. et al. (Org.). **Estratégias e cultura da comunicação**. Brasília: Editora UnB, 2002. p. 39-61.
- VENTURELLI, S.; MACIEL, M. L. B. **Imagem interativa**. Brasília: Editora UnB, 2008.

Sobre o autor

Cláudio Aleixo Rocha: Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor do curso de Design Gráfico e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

