

## **BLUE SUBURBIA E A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO INTERATIVA**

Cláudio Aleixo Rocha

[claudioaleixo@ufg.br](mailto:claudioaleixo@ufg.br)

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4711761H6>

### **RESUMO**

O objetivo do presente artigo está em apresentar e descrever quais os elementos que estruturam a linguagem da animação interativa veiculada na Internet. Entre os elementos compositivos deste tipo de animação digital estão a narrativa multilinear, as cenas animadas, o cenário interativo, a interatividade, o ambiente hipermidiático e a interface. A animação interativa *Blue Suburbia* da designer e artista Nathalie Lawhead foi o estudo de caso escolhido para demonstrar como estes conceitos são aplicados na prática.

**Palavras-chave:** Animação interativa; Internet; Interatividade; Multilinearidade

### **Introdução**

Venturelli e 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 passa a ser interagente, 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 em suas possíveis configurações de facetas.

De acordo com Rocha (2013) 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.

A partir da definição de animação interativa ambientada na Internet, o objetivo principal de estudo está na elaboração de uma análise descritiva sobre como animação foi adaptada ao meio *online* e como sua linguagem foi estruturada nesse ambiente hipermídia da web.

Por entendermos que a animação interativa ambientada na Internet é uma manifestação da arte interativa contemporânea, também ponderamos que a construção de seu pensamento poético contemple o sujeito. É salutar que esse tipo de animação oportunize — por meio do incentivo à livre exploração e/ou à cocriação — a inserção do interagente a diferentes registros pessoais em seu espaço de interação. É válida a criação de um ambiente de contato que não tenha um único centro de controle, que não force a obediência a objetivos unilaterais, mas que fomente, por meio de seus mecanismos de interação e de seu sistema complexo de signos, reverberações capazes de incitar a imaginação e a multiplicidade de escolhas por diversos pontos de contato narrativos.

## **1. Elementos que estruturam a linguagem da animação interativa ambientada na Internet**

### **1.1 Narrativa Multilinear**

Em uma estrutura multilinear a narrativa tem a possibilidade de ser contada a partir de vários pontos de vista distribuídos nas distintas ramificações de sua história principal. É neste sentido que 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” (*idem*, p. 43).

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 o desfecho da história da animação interativa. Este tipo de multilinearidade narrativa é construído em conjunto entre autor e interagentes. Por sua vez, estes podem acrescentar, a partir da animação introdutória, personagens, objetos, cenários, etc.

## 1.2 Cenas animadas

As cenas das animações interativas são compostas de planos de ambientação. Nestes o desenrolar das situações são vistas de maneira expandida em um cenário de plano aberto, não fragmentado em partes, como ocorre nas histórias em quadrinhos (HQs). Os cenários são animados e, conseqüentemente, o tempo de duração das cenas animadas de forma predeterminada é longo. Em relação ao todo, em suas cenas existe um maior volume de ambientes animados do que ambientes de imagens estáticas para serem vistos pelo interagente.

## 1.3 Cenário interativo

Os cenários das animações interativas podem tanto ser acessados quanto modificados pelos interagentes. Seus elementos gráficos são acionados e manipulados através de *links* ou por meio de programação orientada para objetos. Valendo-se dos *links* clicáveis ou dos pontos de interação (*point and click*), os interagentes podem ouvir efeitos sonoros, mover e animar imagens e, até mesmo, simular sua modificação no cenário em tempo real. Os cenários interativos podem oferecer formas simples e também 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 aos seus interagentes. A exemplo disso, há as formas de interação que simulam personagens e objetos capazes de se mover pelo cenário, bem como imagens que são modificadas sincronicamente, conforme os movimentos do cursor do mouse do usuário.

## 1.4 Interatividade

As bifurcações narrativas e a intervenção no cenário revelam duas formas distintas em que a interatividade se materializa em uma animação interativa.

A bifurcação narrativa diz respeito à possibilidade de o interagente 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 possibilitadas por meio dos mecanismos interativos distribuídos nas cenas da animação interativa e utilizadas pelo interagente para modificar, bem como para contribuir com a animação, ou seja, criar ao inserir novas informações no sistema, transformando-o e, conseqüentemente, expandindo-o.

## 1.5 Ambiente hipermediático

O ambiente de interação que comporta a estrutura narrativa da animação interativa está em conformidade com o 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 (2004), 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* 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 hipermediática deve possibilitar ao interagente não apenas ser impactado pelas distintas linguagens presentes em seu 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:

**1.5.1 Imagens:** podendo ser imagens estáticas e animadas. Majoritariamente, são bidimensionais. Em algumas áreas do cenário das animações interativas podem ser encontradas imagens tridimensionais.

**1.5.2 Textos:** os textos compõem diálogos narrativos entre sistema e interagente e entre balão de fala e personagens. Em alguns casos, os textos também são utilizados para informar a contextualização de tempo e descrever espaços narrativos da animação.

**1.5.2 Som:** utilizado para produzir a dublagem sonorizada de falas, a trilha sonora ambiente e os efeitos sonoros.

## 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 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.

Na sequência será apresentada a animação interativa *Blue Suburbia* e será descrito como os elementos estruturantes da animação interativa foram aplicados na sua construção.

## 2. *Blue Suburbia*: A exploração multilinear dos possíveis caminhos narrativos

A animação interativa *Blue Suburbia*, da artista e designer Nathalie Lawhead, é um exemplo de exploração espacial concebida nos fundamentos de uma narrativa multilinear. A fragmentação e a profundidade narrativa da animação são surpreendentes: uma “saída” encontrada pelo interagente o conduz a outras saídas e a outras formas de continuidade; quanto mais se busca uma saída mais se adentra e, ao mesmo tempo, mais se perde no triste e sinistro mundo dos sonhos de *Blue Suburbia*.

Os estímulos sensoriais — sejam eles sonoros, textuais ou imagéticos — que compõem o ambiente gráfico e de interação da animação supracitada são o principal artifício para que o interagente percorra e adentre o espaço narrativo. Não há uma única ou duas lógicas sequências para que o discurso narrativo da animação seja aprofundado. Ao contrário, ao interagente é concedida a liberdade de optar por aquele elemento sógnico que mais o instigue a continuar seu percurso dentro do submundo de lembranças de *Blue Suburbia*. O prazer experienciado no percurso espacial da animação mencionada não reside na tentativa de o interagente desvendar um mistério ou de realmente encontrar uma saída, como ocorreria em um jogo labiríntico, mas, sim, no anseio de locomover-se pelas ramificações espaciais presentes na interface gráfica e na possibilidade de ele ser, a todo instante, conduzido e surpreendido por um novo, instigante e misterioso cenário. A estrutura rizomática da animação revela-se durante todo o percurso narrativo, e, por vezes, em situações diferentes, um bombardeio de sequências de cenas animadas é transmitido ao interagente, numa espécie de *flashback* de um passado experienciado por alguém. O interagente se envolve intensamente com os novos ambientes que surgem no decorrer da animação, não apenas pela oportunidade que lhe é dada de contemplar as sucessões psicodélicas de imagens, mas também pelo fato de, ao passar o cursor do *mouse* sobre áreas sensíveis de interação, contemplar uma cena que é a todo instante modificada pela inserção de outras imagens e textos.

Em *Blue Suburbia*, é permitido ao interagente navegar pelo espaço narrativo por meio de hipertextos, cabendo-lhe a escolha de seus caminhos. No ambiente gráfico da animação não é possível retirar ou acrescentar novas cenas e objetos, assim como não é possível inserir ou modificar parâmetros em seu espaço. Contudo, a curiosidade pelo

porvir e o caráter lúdico prevalecem. Da mesma forma, distintos sentimentos e sensações povoam, a todo instante, o universo fictício e visual da animação interativa.

O ambiente narrativo de *Blue Suburbia* é elaborado pela reunião de música, poesia e animação. Juntas, elas contribuem para a produção de sentido conforme o ambiente visual em que se está inserido. Todas as três linguagens se completam e aumentam a dramaticidade de cada cenário.



Figura 01: Sequências de cenas do fantástico mundo da animação interativa *Blue Suburbia*.<sup>1</sup>

<b>Cenário Interativo</b>	<p>A interatividade do cenário permite que seus elementos gráficos sejam acessados por meio de links clicáveis.</p> <p>Não existe recurso de interatividade para que o cenário seja modificado ou expandido.</p> <p>Existe a presença de links nos cenários que permitem acionar, adentrar ou animar imagens internas da animação.</p> <p>Em algumas partes dos cenários é utilizada programação orientada a objetos. São possíveis movimentos sincrônicos e animação de algumas imagens internas do cenário.</p> <p>Não é possível a mudança ou desenho sincrônico de imagens a partir do movimento do cursor.</p> <p>O acionamento dos links permite visualizar novas cenas, ouvir efeitos sonoros, modificar a trilha sonora, iniciar, parar, pular,</p>
---------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1 *Ibidem*.



	avançar e retornar as cenas.	
<b>Cenas Animadas</b>	<p>O desenrolar das cenas é visto de maneira contínua em cenários expandidos e planos.</p> <p>Existe um grande volume de imagens animadas nas cenas.</p> <p>Os cenários, objetos e personagens são animados.</p>	
<b>Interatividade</b>	<p>A interatividade aplicada na bifurcação narrativa da animação está limitada ao potencial de escolhas pré-programadas contidas no banco de dados de seu sistema fechado.</p> <p>O que foi preestabelecido pelo idealizador da animação corresponde ao leque de opções que o interagente pode acessar durante a exploração narrativa.</p> <p>Não existe uma, duas ou mais sequências narrativas lógicas a serem seguidas.</p>	
<b>Interface</b>	<p>A animação utiliza em seu ambiente de interação um sistema de interfaces composto por uma interface de entrada (<i>mouse</i> e teclado) e uma interface de saída (monitor com recurso gráfico e sonoro).</p>	
<b>Recursos Hipermídia</b>	<p>O ambiente de interação que compõe a narrativa da animação interativa está em conformidade com o conceito de hipermídia. Em tal ambiente, a informação é digital e sua transmissão ocorre sob diferentes formas de linguagem, tais como verbal, visual e sonora. Além da mistura de linguagens, também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. É possível quebrar o fluxo linear de visualização das cenas, dispondo-as em unidades fragmentadas. Neste aspecto, o interagente tem autonomia para construir seu próprio percurso narrativo.</p> <p>As linguagens que compõem o ambiente de interação da animação interativa <i>Blue Suburbia</i> são:</p>	
	<b>Imagem</b>	<p>Compostas por imagens estáticas, em movimento e bidimensionais. Em algumas cenas existem fotografias e pequenos trechos de</p>



		filmes.
	<b>Texto</b>	Orientações narrativas textuais do sistema para o interagente. Poesias textuais. Contextualização de tempo e espaço narrativo.
	<b>Som</b>	Trilha sonora ambiente e efeitos sonoros.
<b>Narrativa Multilinear</b>	<p>Linguagem narrativa longa e de conteúdo crítico.</p> <p>Narrativa construída predominantemente por uma estrutura hipertextual multilinear. A narrativa da história é contada de maneira fragmentada.</p> <p>O acesso a suas cenas é feito por meio de <i>links</i> que bifurcam a partir de uma discreta história principal.</p> <p>As ramificações são utilizadas na animação para que o interagente possa ver, na sequência que desejar, os cenários e mistérios do sombrio mundo de <i>Blue Suburbia</i>.</p> <p>Não são múltiplas as versões de um mesmo enredo, mas recursos de interatividade que levam o interagente a sentir-se o explorador de um imenso labirinto.</p> <p>Boa liberdade de exploração sequencial do ambiente que compõe o cenário narrativo. O interagente tem autonomia para hierarquizar seus próprios percursos exploratórios em meio aos sub-percursos de cada novo cenário da animação.</p>	

**Quadro 1:** Elementos que estruturam a linguagem narrativa da animação *Blue Suburbia*.

Como demonstrado, os dispositivos de interatividade presentes nas animações interativas são empregados a fim de que o interagente contribua, de alguma forma, para contemplar, gradativamente, as cenas disponíveis. Nesse aspecto, a técnica de interatividade é utilizada para que o interagente concretize os objetivos preestabelecidos pelo criador da animação. Ao mesmo tempo, tais dispositivos são estruturados para despertar o interesse do interagente, de modo que ele possa brincar e se divertir com o sistema.

## Considerações finais

Ao término da 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 forma de interação. Dessa forma, percebe-se que, assim como outras diversas manifestações produtivas que a hipermídia possibilitou, a animação interativa passou atualmente 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.

Atualmente, um dos frutos que começam a ser colhidos desse emergente terreno tecnológico são animações interativas com uma maior duração de suas narrativas. Nelas, porém, ainda se faz necessária uma abertura efetiva à participação do interagente como um verdadeiro cocriador da narrativa de sua história. De maneira geral, a forma de navegação interativa pela narrativa das animações interativas tem sido feita a partir de interfaces gráficas, valendo-se do uso de *links* hipertextuais, ou através de recurso de programação de ações de *script* orientado a objetos. Nesse aspecto, torna-se propício questionar quais outros tipos de interfaces ainda poderiam contribuir para o processo construtivo da interatividade dentro do ambiente espacial de interação das animações interativas *online*. Ou, ainda, de que forma 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.

O grande desafio da animação interativa ambientada na Internet está em construir novas e viáveis formas de se brincar com a atualização de suas imagens. Está, ainda, em proporcionar ao interagente a inserção de sua presença de forma ativa e construtiva, junto aos objetos e ao ambiente de navegação, tendo em vista, como premissa de focalização dessa inovação de interação, os resultados refletidos desse processo de experimentação.

Existe a possibilidade real de se iniciar esse processo experimental, haja vista 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. Cabe, assim, aos animadores, designers, artistas e pesquisadores da rede, fomentar essa emergente forma de produção da animação com

pesquisas e obras, a fim de fortalece-la como uma importante manifestação de projetos interativos de nossa época.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LÉVY, Pierre. **Ciberespaço**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

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

PLAZA, Julio. **Arte e Interatividade: autor-obra-recepção**. In: Revista de Pós-Graduação. Campinas: CPG/Instituto de Artes/Unicamp, 2000.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Animação interativa: A narrativa espacial construída pelos recursos interativos aplicados à interface gráfica**. In: ROCHA, Cleomar (Org.). **Poéticas interativas: estudos de interfaces computacionais**. (Coleção Fast Forward). Goiânia: FUNAPE; UFG/Media Lab, 2013, p. 68-88. Disponível em: <<http://medialab.ufg.br/site/wp-content/uploads/2013/05/Livro-FFW.pdf>>. Acesso em: 20 mar.2015.

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.

## SOBRE O AUTOR:

**Cláudio Aleixo Rocha:** Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Bacharel em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás / UFG). Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela PUC Goiás. Professor adjunto do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG).