

## DESIGN DE ANIMAÇÃO: PERCURSO HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO INTERATIVA NA INTERNET

### *ANIMATION DESIGN: HISTORICAL TRAIL OF INTERACTIVE ANIMATION ON THE INTERNET*

Cláudio Aleixo Rocha<sup>1</sup>

#### **Resumo**

O artigo apresenta a relação entre design de animação e animação interativa. No campo acadêmico do Design são raras as pesquisas que abordam essa temática. Por essa razão, por meio de uma metodologia de pesquisa exploratória, bibliográfica, documental e descritiva, foi possível contextualizar historicamente o desenvolvimento da animação interativa na Internet. Como resultado são descritas as características das animações interativas em diferentes épocas. Também são expostos os detalhamentos de como sua narrativa foi se transformando ao longo dos anos. Constata-se na conclusão que o desenvolvimento de ambientes de interação que permitam não apenas escolher, mas também ampliar a liberdade de exploração e cocriação, são os atuais desafios das animações interativas presentes na Internet.

**Palavras-chave:** design de animação; animação interativa; interatividade; internet; narrativa interativa.

#### **Abstract**

The article presents the relationship between animation design and interactive animation. In the academic field of Design, research on this subject is rare. For this reason, through an exploratory, bibliographical, documentary and descriptive research methodology, it was possible to contextualize historically the development of interactive animation on the Internet. As a result, the characteristics of interactive animations at different times are described. Also discussed are the details of how his narrative has been transformed over the years. It is concluded that the development of interaction environments that allow not only to choose, but also to increase the freedom of exploration and co-creation, are the current challenges of interactive animations present on the Internet.

**Keywords:** animation design; interactive animation; interactivity; internet; interactive narrative.

---

<sup>1</sup> Professor doutor em Arte e Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás (UFG), Faculdade de Artes Visuais (FAV), Curso de Design Gráfico, Goiânia, GO, Brasil, e-mail: claudioaleixo@ufg.br.

## 1. Introdução: Design de Animação e a Definição de Animação Interativa no Ambiente Online

O presente trabalho propôs como objetivo de pesquisa destrinchar o percurso histórico da animação interativa veiculada na Internet. A pesquisa também contribui para instigar novos estudos no campo tecnológico do design gráfico, tendo como área de estudo o design de animação. De acordo com Fariah (2015), a relação entre animação e design está no fato de que animação é um tipo de projeto que apresenta extrema complexidade. Nela estão envolvidas diferentes etapas projetuais do design, tais como a produção, o desenvolvimento de conceitos visuais, identidades, cenários, personagens e outros. Todas essas etapas e processos estão intimamente vinculados aos fundamentos do design, cujo produto final, nesse contexto, é um filme animado.

Ainda conforme defende a autora, independente do produto final em animação, seja ela uma animação autoral, mercadológica ou um projeto experimental, um filme animado sempre faz uso de metodologia, conceituação, projeção, técnica e concepção da imagem em si. Sendo assim, para ela o design é parte da construção narrativa da história. O designer gráfico pode “escrever a história com imagens, de forma semiológica, a evocar um estado, um sentimento, uma sensação que podem contribuir na ação de se contar uma história. A imagem diz antes da palavra. Comunica a emoção de um personagem” (FARIAH, 2015, p. 23).

Dito isso, o objetivo aqui está em instigar a reflexão sobre como o designer de animação pode repensar durante a fase de projeção sua atuação na construção de animações, a partir do momento em que a interatividade passa a atuar como um elemento a mais no processo criativo. O que pensar enquanto diferencial de projeto em uma animação que convida à interação? Sobre esta questão, Julio Plaza (2001) observa que uma obra interativa tem à disposição uma série de opções de escolhas. “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” (idem, p. 24).

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<sup>2</sup>, 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.

Conforme esclarece 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 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,

---

<sup>2</sup> Interagente é o indivíduo que interage direta e ativamente com uma obra interativa.

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 do presente estudo está em apresentar o desenvolvimento de seu percurso histórico, apontando em cada período suas principais peculiaridades de interatividade narrativa. Para isso foi selecionada uma animação que melhor representa as características interativas e narrativas de cada época. Tal objetividade visa apresentar o estado da arte da animação interativa *online* e, quiçá, a partir dessa compreensão, estimular o campo do design de animação a experimentar as potencialidades ainda não exploradas por essa área.

## 2. Weekend Pussy Hunt: A Era da Instrução na Interação

Segundo Rocha (2015), a década de 1990 é o marco do surgimento das primeiras animações interativas na Internet. Nesse período as animações interativas apresentavam como característica a instrução narrativa por meio de textos. Os textos eram dispostos ao interagente nos cenários dessas animações que, por sua vez, informavam o que deveria ser feito para que ele pudesse prosseguir. Suas instruções eram voltadas para desafios, seleção de objetos corretos, identificação de saídas ou testes de memória, ambos com o objetivo de aguçar a atenção e a participação do interagente afim de conduzi-lo corretamente ao desfecho da história.

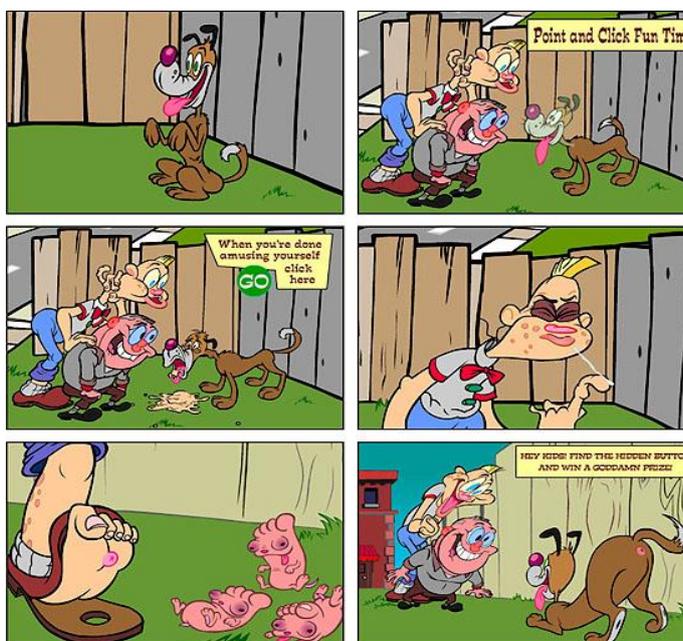
John Kricfalusi, ou John K, como é comumente conhecido no universo dos desenhos animados, foi o pioneiro na criação de animações interativas veiculadas na Internet. De acordo com as características interativas descritas acima e, conforme pode ser visto na Figura 1, o ano de 1998 registra a aparição da primeira animação interativa disponibilizada na *web*: *Weekend Pussy Hunt*. 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 cenários da animação possuem textos instrutivos 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.

Em *Weekend Pussy Hunt*, o visionário animador utiliza recursos hipertextuais como forma de criar a interatividade e convida o interagente para participar da construção da narrativa da animação. Em alguns momentos da animação, são apresentados textos solicitando ao interagente escolher como gostaria de ver a sequência da história; em outros, cabe ao interagente, 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 delas se tornarem jogos/*games*. A interatividade nesse tipo de animação deve, ainda que de maneira reduzida, permitir ao interagente “brincar” de escolher seu caminho. O caráter lúdico é fundamental na aplicação da

interatividade ao ambiente espacial da animação, seja no desvendar de novos objetos, ambientes, imagens e escolhas de caminhos, seja na inserção de “jogos” durante a exploração de seu percurso narrativo.

Figura 1: Cenas da websérie animada interativa *Weekend Pussy Hunt*.



Fonte: <<http://coldhardflash.com/2004/11/weekend-pussy-hunt-episode-1-by-spumco.html>>. Acesso em: 02.01.2019.

### 3. A Baratinha Desbocada: A Era das Micronarrativas Interativas

Os anos 2000 é constituído por animações interativas de narrativas curtas ou micronarrativas. São histórias pequenas e, seguindo a década de 1990, em sua maioria são elaboradas com temática de humor bizarro. Nesse contexto histórico essas pequenas animações interativas foram extremamente populares e de rápida viralização na rede.

Na Figura 2 podem ser observadas cenas da animação interativa *A Baratinha Desbocada*,<sup>3</sup> que começou a circular na Internet por volta de 2001, é um exemplo clássico de humor escrachado recorrente nas animações interativas autorais. Sua narrativa gira em torno de como matar uma barata. Tal animação é estruturada por meio de uma narrativa de múltiplas escolhas, ou multilinear. De acordo com Janet Murray (2003), em uma estrutura multilinear<sup>4</sup> a narrativa tem a possibilidade de ser contada a partir de vários pontos de vista distribuídos nas distintas ramificações de sua história principal

Como possui uma narrativa curta, a forma de obter a audiência do interagente ocorre por meio dos hilários finais de morte da baratinha. Ao todo são três finais possíveis. A cada

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.oskaras.com/barata-que-xinga>>. Acesso em: 02.02.2014.

<sup>4</sup> Para Marcos Palácios (1999), a multilinearidade se estabelece quando o interagente, em uma segunda ou terceira leituras do mesmo texto, adentra 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 nos quais 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.

investida de morte, a barata, irritadamente, descarrega um turbilhão de palavrões contra seu oponente assassino. É importante salientar que todas as sequências narrativas conclusivas já foram estabelecidas com antecedência por seu idealizador, de modo que não resta mais nada a seus interagentes, a não ser escolher qual das três visualizar primeiro.

As imagens a seguir são da abertura desta animação e as três sequências de mortes da barata.

Figura 2: Imagem da abertura e das sequências de morte da barata que protagoniza a animação interativa, *A Baratinha Desbocada*.



Fonte: < <http://www.oskaras.com/barata-que-xinga>>. Acesso em: 02.01.2019.

#### 4. *Hotel*: A Era da União Entre Arte e Animação Interativa

A década de 2000 também registra o encontro da arte com a animação interativa na Internet. O pintor, ilustrador e animador holandês Hans Hoogerbrugge é hoje um dos mais reconhecidos artistas gráficos multimídia que trabalham com a animação interativa no ambiente *online*. A inspiração de suas surpreendentes e perturbadoras animações vem da observação do comportamento humano dentro do cotidiano social. Suas obras artísticas e interativas propõem deflagrar a maneira como os indivíduos se comportam em sociedade, transformando os momentos simples de suas vidas em cenas completamente absurdas. As paranoias, delírios, ansiedades e outras neuroses da psique humana são representadas de forma hilária, por vezes bizarra e surreal em algumas das situações vividas por seus personagens. Os fantásticos acontecimentos de suas histórias são vividos pelo personagem mais conhecido do artista: o próprio Hoogerbrugge. A exposição de forma absurda das atitudes comportamentais expressas em seu trabalho, seja através de seu *alter ego*, ou por outros personagens, concentra-se em gestos e pormenores banais do cotidiano, subvertidos de forma exagerada e com uma boa

dose de ironia. A composição dos cenários de cada cena de suas animações, além das elaboradas imagens interativas, também se dá por uma instigante e moderna sonorização ambiente.

Hans Hoogerbrugge iniciou seu trabalho criando e reproduzindo histórias em quadrinhos em suporte de papel. Posteriormente, conheceu os *GIFs* animados, dando início a seu trabalho de animador na Internet. Na Figura 3 estão presentes imagens dessa época em que o artista utilizava a tecnologia *Adobe Flash* para produção e divulgação de seus trabalhos na rede. *Hotel*, *Nails*, *Flow* e *Modern Living / Neurótica* são algumas de suas instigantes e frenéticas animações interativas.

Figura 3: Trabalhos de Hans Hoogerbrugge disponíveis na Internet.



Fonte: < <http://hotel.submarinechannel.com/splash.html> >. Acesso em: 02.01.2019.

A Figura 4 apresenta imagens da obra *Hotel* que, por sua vez, pode ser considerada uma animação interativa híbrida. No decorrer de sua narrativa, existe uma fusão entre animação, literatura, jogo e HQ. A maior parte da história é apresentada em forma de pequenas animações interativas, mas, em alguns momentos da narrativa, encontram-se espalhados pelas paredes e chão de seus cenários vários pedaços de textos que narram os fatos ocorridos, ou que irão acontecer ao longo da história, a exemplo da estrutura de leitura de um livro. Intercaladamente, também são inseridas pequenas HQs, que, por vezes, dão continuidade ou complementam as histórias das animações. Para isso, são dispostos gibis em alguns cenários da animação; caso o interagente queira, poderá clicar sobre eles, sendo instantaneamente redirecionado para outro ambiente totalmente elaborado conforme o estilo gráfico das histórias em quadrinhos.

Na narrativa da animação, o interagente não circula apenas pelos corredores de um hotel, mas vê nas ações de cada personagem da história as complexas estradas da psique humana. Precisamente, esta animação interativa é dividida em 10 partes e tem sua história principal contada nos espaços de um estranho e alucinante hotel. Nele se encontra instalada a clínica do Dr. Doglin, um médico que apresenta uma forma de clinicar diferente dos padrões convencionais, pois se mostra interessado em fazer pesquisas em seres humanos através de “acidentes estranhos”. A narrativa da história se desenvolve relatando como os voluntários do Dr. Doglin “morrem” ao se submeterem aos malucos testes que lhes são aplicados.

Em *Hotel*, o interagente atua sobre a narrativa da história de duas formas. A primeira ocorre através da simples exploração participativa do ambiente espacial narrativo, viabilizado



## 5. Café-Interactive: A Era dos Cenários Interativos

A partir de 2006 o diferencial das animações interativas na Internet são seus cenários abertos à interação. Para demonstrar isso de maneira simples será descrito o modo de interação de *Cafe-Interactive*,<sup>5</sup> uma animação veiculada no portal Newgrounds que é composta de apenas uma cena, na qual uma paisagem urbana é apresentada ao interagente.

Diferentemente da grande maioria, as imagens do cenário dessa animação são abertas à interação, de modo que parte dos elementos visuais que o compõem sejam acessíveis ao toque via cursor do *mouse*. Com o recurso do *MouseOver*, o qual permite que surjam no momento em que o ponteiro do *mouse* é posicionado, animações, imagens, sons, textos ou *links* adicionais sobre algum item visível ou oculto no cenário da animação interativa.

Tal recurso também permite que o interagente ative certas ações, a exemplo de escolher algum elemento visual para adentrá-lo, saltar para outra página ou cena, escolher a cena seguinte, mudar o trajeto narrativo de uma história, acionar um efeito, reduzir ou aumentar som, destacar objetos, clicar ou desdobrar um *link*, etc. Com efeito, a partir deste recurso, uma determinada cena da animação se torna mais “tocável” e, portanto, mais dinâmica, de sorte que o interagente possa interagir diretamente com alguns de seus componentes simbólicos.

No cenário da animação *Cafe-Interactive*, alguns pequenos acontecimentos particulares são revelados quando o interagente clica ou passa o cursor do *mouse* sobre determinados elementos visuais. O que o instiga é justamente o desejo de desvendar aquilo que está oculto em cada um dos signos do cenário.

Conforme se nota, eis uma maneira simples de minimizar a generalização na interação, pois uma única forma de iniciar ou de dar sequência à narrativa da animação não é preestabelecida aos interagentes — eles têm ampla liberdade para explorar o cenário, partindo de qualquer uma das imagens que o estruturam. Noutros termos, o que impulsiona a interação particularizada é a liberdade de ir e vir de cada interagente. A exploração narrativa está centralizada na curiosidade, no desejo e no interesse individual, de forma que eles possam interagir de maneira hipertextual. Como não há a imposição de um início, meio ou fim é o interagente que, por meio de suas intenções e escolhas particulares, estabelece por onde começar, continuar e terminar a exploração narrativa da animação.

Esse modo de interatividade narrativa diz respeito ao rizoma emaranhado. De acordo com Janet Murray (2003), a estruturação da narrativa rizomática está em conformidade com a concepção de rizoma proposto pelo filósofo Gilles Deleuze (1995). Para Deleuze, 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. Entretanto, a organização de sua estrutura foi pensada para ser explorada de maneira aleatória ou experimental.

No rizoma, os acontecimentos narrativos são indeterminados, de modo que não existe a necessidade de conclusões narrativas ou de desvendamento de mistérios. Os caminhos a serem seguidos em uma estrutura rizomática são comparados a um conjunto de fichas completamente dispersas umas das outras e possíveis de serem conectadas por múltiplas combinações de segmentos de fios emaranhados, os quais não indicam ou clarificam qual é seu ponto inicial ou final.

No rizoma, cabe ao interagente estabelecer aleatoriamente qual percurso explorar em meio às desarranjadas possibilidades de caminhos existentes. O rizoma emaranhado celebra

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/596210>>. Acesso em: 20.07.2014.

essa navegação indeterminada, de modo a afirmar a liberdade de construção particular da narrativa. Para Murray (2003), ao mesmo tempo, como sua exploração é livre ou experimental, a narrativa rizomática é comparável a um labirinto, porém, insolúvel. A liberdade para divagar ou para perambular sem compromisso dentro de uma estrutura narrativa rizomática proporciona ao interagente momentos de constantes surpresas.

Por meio da narrativa rizomática o interagente está livre para explorar o ambiente de interação da animação interativa, construir ou encontrar seus próprios caminhos sem, contudo, necessariamente ter a obrigação de chegar a um final 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 um 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.

A única regra aplicada à animação *Cafe-Interactive* consiste no fato de que os interagentes devem procurar e escolher os objetos visuais possíveis de serem clicados. A Figura 5 identifica quais são os oito possíveis pontos de interação. No entanto, os porquês que explicam a lógica de início e continuação diferenciada assumida por cada interagente durante a exploração narrativa da animação não são possíveis de serem compreendidos de imediato. Ademais, a maneira como a interação com o cenário da animação foi estruturada não permite que a exploração narrativa seja uniformizada para todos os interagentes. Tal interação partilha de um raciocínio imperfeito, ou seja, um raciocínio de exploração narrativa contraditório que privilegia a capacidade perceptiva e imaginativa de cada interagente. Embora *Cafe-Interactive* possua uma narrativa simples, sua desorganização sequencial de interação narrativa permite pensar muitas possibilidades criativas para serem exploradas durante a criação de uma animação interativa.

**Figura 5: Cenário da animação interativa *Cafe-Interactive* e a identificação dos oito pontos de interação utilizados para a exploração da narrativa.**



Fonte: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/596210>>. Acesso em: 06.01.2019.

## 6. El Laberinto Esferico: A Era do Híbridismo de Linguagens

No ano de 2009 foi identificado em diferentes sites um fato recorrente quando do emprego inadequado do termo “animação interativa” – seu uso aplicado em alguns casos de jogos online. Por não apresentarem uma estrutura de jogabilidade conforme os padrões convencionais, alguns jogos acabam causando uma confusão em seus usuários, visto que apresentam uma mistura de jogo com histórias e/ou narrativas interativas. Tal fato ocorre especificamente em websites de games experimentais construídos por artistas ou designers, como é o caso do grupo Amanita Design.<sup>6</sup> Muitos dos jogadores, no momento em que vão referenciá-los, ou tecer algum comentário sobre eles na rede, empregam-lhes diferentes termos, tais como: “história interativa”, “animação interativa”, “quase jogo”, ou o “semijogo”.

Em 2009 a animação interativa já se mostrava como uma obra tecnológica híbrida. Esse fato pode ser constatado por sua assimilação da linguagem dos games em seu ambiente de interação. É o que ocorre especificamente com a animação interativa de Nacho Rodríguez, El Laberinto Esferico, apresentada nas Figuras 6, 7 e 8. Nesta animação interativa, é notória a assimilação das características dos games, mediante os desafios e resolução de problemas contidos em seu ambiente de interação. Para que seja possível chegar ao seu “suposto final”, é necessário que, durante todas as fases que compõem sua extensão narrativa, sejam observadas todas as regras de jogabilidade pelo interagente. No entanto, nesta animação interativa, por amalgamar-se aos princípios que regem um jogo clássico, não existe liberdade de escolha, mas, sim, observância às regras preestabelecidas por seu idealizador.

Figura 6: Imagem de visualização de ambiente, leitura de informações e narrativa multilinear.



Fonte: <<http://www.mistercoo.com/labirinto.html>>. Acesso em 22.01.2019.

Vale ressaltar que a animação interativa também pode assimilar as características de jogabilidade dos *games/jogos*, o que certamente 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 seja o interagente. Portanto, o tempo de experimentação passa a estar ligado a questões objetivas próprias da linguagem do *game/jogo*. Neste aspecto, uma linguagem híbrida deixa de existir e cede lugar a uma linguagem única, ou seja, a do jogo.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.amanitadesign.com>>. Acesso em: 03.02.2019

Figura 7: Imagens de visualização de ambiente após vencer desafios de cenas anteriores.



Fonte: <<http://www.mistercoo.com/laberinto.html>>. Acesso em 22.01.2019.

Figura 8: Imagens de cenas com mecânicas de jogabilidade: superação de desafios.



Fonte: <<http://www.mistercoo.com/laberinto.html>>. Acesso em 22.01.2019.

No jogo, a observância da ordem dos fatos e acontecimentos para a resolução de um problema é fundamental. Caso a ordem lógica em que os acontecimentos de sua narrativa devem ocorrer não seja seguida pelo jogador, o jogo pode acabar (*game over*) ou, de outra forma, o jogador ficará impossibilitado de seguir adiante. A continuidade narrativa da história de um jogo só existirá se o jogador obedecer à linearidade da ordem contida nas regras daquela cena ou fase. Dessa forma, para cada fase, só existirá uma forma de se contar o fim para aquele momento específico da história, seja desvendando um mistério, vencendo um adversário, encontrando a combinação de objetos específicos, dentre outros. Somente mediante a obediência à mecânica de suas regras ou, em outras palavras, de sua jogabilidade, é que o desfecho de cada uma de suas fases se concretizará.

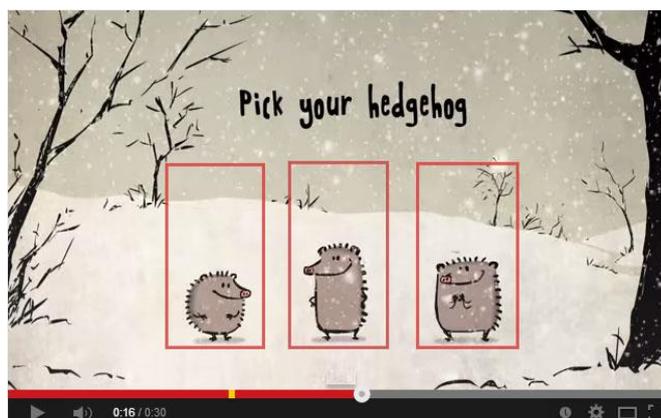
## 7. *Singing Christmas Hedgehogs*: A era da Narrativa Multiforme

A partir de 2011 começam a surgir na rede variadas animações interativas que exploram histórias com narrativas longas ou complexas. Nelas é possível notar a existência de construção de roteiro, preocupação com cenários e personagens. Pertencente ao estúdio londrino de animação Birdbox Studio, *Singing Christmas Hedgehogs* é um exemplo desse tipo de animação interativa que apresentam múltiplas narrativas. Nela há a possibilidade de se contar uma história a partir de vários pontos de vista distribuídos nas distintas ramificações de sua história principal. É neste 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” (idem, p. 43). É exatamente isso que ocorre na

animação interativa *Singing Christmas Hedgehogs*. Em sua introdução, esta animação veiculada no Youtube, inicia-se com a apresentação de três ouriços, os quais constituem um trio de protagonistas sendo, assim, igualmente relevantes na trama narrativa.

A Figura 9 mostra a tela de abertura em que são apresentados os três divertidos mamíferos espinhentos. Durante a narrativa da história particular deles, todos passam por situações hilárias que, sem exceção, não terminam bem. Seguindo a linha de grande parte das animações interativas na rede, a comicidade dá o tom narrativo desta animação.

Figura 9: Imagem de abertura da animação interativa *Singing Christmas Hedgehogs*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Como pode ser observado na figura acima, após o espinhoso trio entrar em cena, suas imagens tornam-se *links* clicáveis para que o interagente escolha qual história gostaria de conhecer. O processo de interação inicia-se a partir da ordem dada pelo sistema para que o interagente decida qual narrativa irá explorar e, conseqüentemente, visualizar. Caso o interagente não escolha algum dos ouriços, a animação não tem continuidade.

O ouriço do meio foi o escolhido para exemplificar como a interatividade entre sistema e interagente ocorre. Ao clicar sobre a imagem dele, o interagente é redimensionado para uma outra página que, sendo aberta, segue contando a história do ouriço, o qual, a partir de então, passa a ser o personagem principal da animação. Nessa página, é iniciado o processo de ramificação narrativa da história do mamífero.

Como pode ser observado na Figura 10, são apresentadas as três opções de sequência narrativa. O sistema interativo lhe pergunta o que o ouriço pode fazer enquanto canta. Ele tem a possibilidade de praticar *snowboarding*, *ice skating* ou *sledging*, ou seja, há três possíveis ramificações narrativas para ele.

É apresentado na sequência, como cada *link* desenvolve a narrativa da história do ouriço central. Para iniciar, foi escolhida a opção *snowboarding*, como visto na Figura 11, posteriormente *ice skating* e, por fim, *sledging*.

Na Figura 12, observa-se que, após a escolha do *link snowboarding*, o sistema interativo da animação lança ao interagente outra sugestão de ação, ou seja, ele deve escolher como proceder visando apenas à continuidade da narrativa, pois, caso o *link* não seja clicado, a animação fica estática.

Ao selecionar o botão *Sing for me!*, o interagente é redimensionado para uma outra página, em que a animação terá seu desdobramento. Na cena subsequente, concretiza-se o

fim da primeira ramificação narrativa. Concluindo essa primeira sequência da narrativa multilinear, revela-se de que modo o espinhoso protagonista será capturado por uma águia predadora.

Figura 10: Imagem das três ramificações narrativas da história do ouriço central.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Figura 11: Imagem que demonstra a continuação narrativa após a escolha da opção *snowboarding*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Figura 12: Imagem que demonstra a conclusão narrativa após a escolha da opção *snowboarding*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Como o desfecho dessa primeira ramificação da história é trágico, a Figura 13 demonstra como o sistema oferece ao interagente mais uma chance para que ele escolha outra forma de o ouriço praticar um esporte e continuar cantando. Para tanto, é apresentado o botão *maybe try again*. Feita a seleção, a animação retorna à página inicial composta pelos três ouriços, de modo que seja possível ao interagente optar por continuar com o mesmo personagem e verificar como terminam suas outras duas narrativas ou, então, escolher um outro ouriço para começar a visualizar sua história.

**Figura 13:** A primeira imagem demonstra a opção de “tentar novamente”; na sequência, a página inicial da animação com a presença dos três protagonistas da história.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3KYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3KYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Na Figura 14 são apresentadas as imagens das duas outras opções de esportes que podem ser escolhidas pelo interagente, a fim de que o ouriço central pratique enquanto tenta cantar. Primeiramente, a opção *ice skating*.

A Figura 15, por sua vez, apresenta as sequências das cenas correspondentes à opção *ice skating*. Neste caso, a continuidade da narrativa só será possível se o interagente selecionar a opção *Sing for me!*

Para finalizar, a Figura 16 ilustra as cenas animadas correspondentes à escolha da opção *sledging*. Vale ressaltar que a visualização só será possível se o interagente clicar na opção *maybe try again* e, posteriormente, escolher mais uma vez o ouriço central. Após essas seleções, são novamente apresentados ao interagente todos os três esportes que podem ser praticados pelo ouriço.

Figura 14: Imagem que demonstra a continuação narrativa após a escolha da opção *ice skating*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Figura 15: Imagem que demonstra a conclusão narrativa após a escolha da opção *ice skating*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Figura 16: Imagem que demonstra a escolha do interagente pela opção *sledging*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3kYybLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

Nas imagens subsequentes da Figura 17 pode ser verificado que, ao término da sequência animada, novamente o sistema interativo lança ao interagente o botão *maybe try again*. Caso clique sobre ele, de um modo repetido, o interagente será conduzido à cena inicial da animação para continuar escolhendo outros ouriços e, por conseguinte, as sub-histórias correspondentes a cada um.

Figura 17: Imagem que demonstra a conclusão narrativa após a escolha da opção *sledging*.



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src\\_vid=3KYbLZSsW8&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_740458#t=8s](https://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4&src_vid=3KYbLZSsW8&feature=iv&annotation_id=annotation_740458#t=8s)>. Acesso em 10.02.2019.

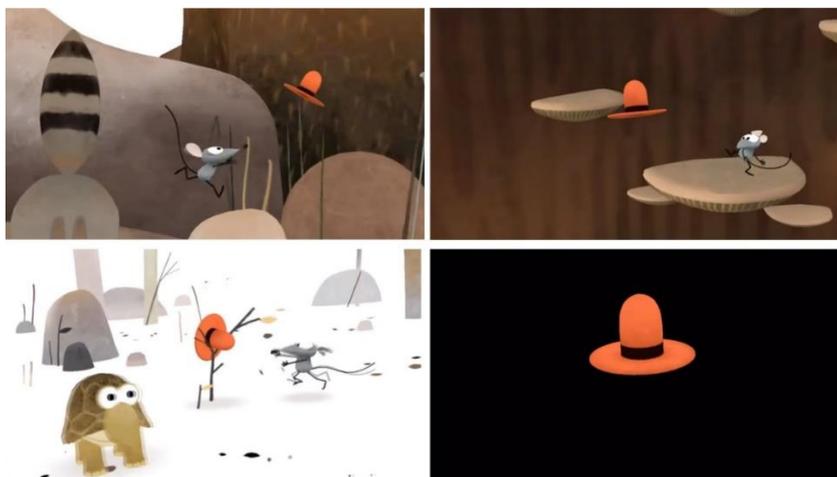
## 8. *Windy Day*: A Era do Encontro Entre Animação Interativa e a Comunicação de Marcas

2013 é o ano que registra a união entre animação interativa e a comunicação de marcas. A animação interativa torna-se diferencial de vendas de produtos tecnológicos. Foi nesse ano que a Motorola lançou aos proprietários do Moto X, o Motorola *Spotlight App*. Por esse aplicativo o mundo assistiu à animação *Windy Day*, estrelada por um simpático ratinho e um chapéu vermelho, conforme pode ser visto na Figura 18. Tendo como animador Mark Oftedal e com o uso da tecnologia interativa e imersiva, essa animação mudou a forma de contar histórias. Na tela do aplicativo aparece um pequeno ícone de um chapéu vermelho. Ao clicar sobre ele o usuário vivencia uma experiência inédita. A animação passa a ser vista na tela do smartphone. Entretanto, ao contrário das animações tradicionais em que o espectador assiste passivamente, *Windy Day* instiga o usuário a participar ativamente do processo narrativo de contar a história.

Por meio de gestos com a mão é possível seguir o caminho da história ou, simplesmente explorar o cenário que está ao redor da cena em ação. Ao movimentar o *smartphone* são vistas na tela diferentes ângulos do cenário da animação como se o próprio espectador estivesse dentro da história. Conforme o movimento e o ângulo feito com a mão, é possível observar o céu, chão, matos, flores ou outros detalhes que chame a atenção do

usuário. Trata-se de uma visão de 360 graus na tela que exige a máxima atenção para que a experiência pessoal seja a mais prazerosa possível.

**Figura 18: Cenas da animação Windy Day.**



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=6lszHEu7oxE>>. Acesso em: 24.01.2019.

## 9. Considerações Finais

Ao concluir a pesquisa, realizada de 2009 à 2015, 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. Da mesma forma notou-se que sua terminologia, devido às misturas de linguagens no ambiente digital, passou a ser imprecisa. 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.

Outra constatação da pesquisa é que, dentro do atual cenário *online* que a animação interativa se enquadra, evidencia-se uma maior predominância da comicidade e de narrativas de curta duração. Tal fato talvez seja motivado pelo encantamento e pela experimentação inicial da variedade de formatos possíveis de produção de imagens animadas, assim como pela diversidade de aplicação de interatividade que a tecnologia digital disponibiliza ao usuário.

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 dessas animações 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.

Conclui-se pela pesquisa que 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.

Conforme observado ao longo da presente pesquisa, que objetivou mapear o percurso histórico e as características narrativas da animação interativa *online*, foi constatado que existe a possibilidade real de se iniciar novas experimentações de interação em seu ambiente gráfico. Porquanto, 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, estão disponíveis para serem utilizados nessas animações. Cabe assim aos animadores, designers, 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 atual contemporaneidade.

### Referências

FARIAH, Cristiane. **O design de animação no Brasil**. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado de Minas Gerais UEMG. Belo Horizonte, 2015.

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.

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

ROCHA, Cláudio Aleixo. **O virtual na concepção de animação interativa na rede Internet**. 2015. 286f. Tese (Doutorado em Letras/Linguística) – Curso de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015.

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