

ANIMAÇÃO INTERATIVA E O DISCURSO NARRATIVO

Cláudio Aleixo Rocha¹
Fernando Antonio Oliveira Mello²

RESUMO

o presente trabalho tem como objetivo apresentar o conceito de animação interativa e os elementos de construção da narrativa propostos por Gérard Genette. Posteriormente é apresentada uma análise sobre como esses elementos narrativos são adaptados à linguagem narrativa da animação interativa, cuja organização predominante é a multilinearidade.

PALAVRAS-CHAVE: Animação interativa. Narrativa. Interatividade. Multilinearidade.

INTERACTIVE ANIMATION AND NARRATIVE SPEECH

Abstract

the present work aims to present the concept of interactive animation and the elements of narrative construction proposed by Gérard Genette. Subsequently, an analysis is presented on how these narrative elements are adapted to the narrative language of interactive animation, whose predominant organization is multilinearity.

Keywords: Interactive animation. Narrative. Interactivity. Multilinearity.

Introdução

A narrativa clássica, sucessiva cronológica (fixa, temporal, física), típica dos meios tradicionais de comunicação, abre-se para novas reflexões no momento em que é inserida nos ambientes hipertextuais. Nesses ambientes os processos de narrativa se comportam de maneira dinâmica e circular (nômade, virtual, interativa). É sabido que os processos tradicionais narrativos, em que os fatos de um evento são apresentados de forma fechada, cronológica e sucessiva, passam por mudanças estruturais e comportamentais no momento em que são introduzidos nos ambientes interativos. Essa mudança ocorre devido às próprias características desse suporte de disponibilização de informação e por conta da forma interativa com que os receptores se inserem na busca da informação.

Diante desse contexto, a pergunta que o presente artigo buscou responder diz respeito a como os estudos sobre narrativa podem ser analisados nos ambientes digitais interativos. Em específico, tal questionamento foi averiguado em animações interativas veiculadas na internet.

Animação interativa

A animação interativa ambientada na internet é contextualizada como uma manifestação da web arte. De acordo com Nunes (2003), uma web arte é toda “[...] produção que é pensada levando em consideração o campo de significados e as especificidades da Internet” (NUNES, 2003, p. 28). Fazem parte de seu conjunto todas as obras que

foram concebidas para serem vistas, manipuladas e experienciadas na World Wide Web (www). Efemeridade, participação, acontecimentos em tempo real, exploração da própria linguagem como mensagem, são algumas características que o autor elenca como pertencentes à web arte. Entre estas características, a de maior relevância para este estudo é a ‘participação’, visto que o foco aqui está em compreender como a narrativa é estruturada em um ambiente interativo, ou seja, aberto à participação do indivíduo. Sobre esta questão Nunes (2003, p. 31) descreve que a arte presente em ambientes interativos “[...] acontece no interior de um meio participativo por essência: afinal, o hipertexto necessariamente pede a ação do usuário”.

Para Rocha (2011), uma animação interativa se caracteriza por possuir um foco narrativo estruturado em um sistema hipertextual, que possibilita a exploração de sua história através da ação direta do interagente em seu ambiente gráfico. Nesse sentido, em sua estrutura organizacional deve haver mecanismos que ofereçam, ao interagente, a acessibilidade exploratória da história nela contida de forma aberta, não impositiva, mas a partir de suas intenções e escolhas particulares.

Especificamente, uma animação interativa se configura como uma estrutura hipertextual organizada por um sistema narrativo multilinear. Nela, a cada nova página ou links acessados, sua narrativa é bifurcada ao longo dos caminhos escolhidos, proporcionando ao interagente a oportunidade de construir seu percurso de leitura pessoal dentro dos distintos caminhos possíveis e preestabelecidos pelo autor da animação interativa. Para tanto, é necessário que exista, em seu espa-

ço gráfico, mecanismos interativos que possibilitem a abertura para a experimentação, exploração e manipulação por parte do interagente. Noutros termos, o interagente deve estar presente de alguma forma durante o ato do desenrolar narrativo de uma animação interativa.

Venturelli e Maciel (2008), quando falam sobre a animação interativa, esclarecem que, a partir do desenvolvimento da multimídia e da computação gráfica especificamente, foram disponibilizados, ao universo tecnológico artístico, 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 das artes interativas. Pela ação direta do interagente, o espaço se torna vivo e dinâmico em suas possíveis configurações de facetas.

Narrativa em animações interativas ambientadas na internet

Antes de discorrer sobre o modo como os estudos sobre narrativa se manifestam na animação interativa, é importante apresentar como é estruturada uma narrativa. Objetivamente, uma narrativa é compreendida como um relato de fatos sucedidos uns aos outros. Esses fatos são descritos em um tempo e espaço, ambos relacionados entre si e para cuja existência se torna fundamental a presença de um foco narrativo. Barthes (1966 apud SANTAELLA, 2001) acredita que inúmeras são as narrativas no mundo e as descreve como tendo sua existência nos mais distintos suporte e formatos.

Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no fait divers, na conversação. Além disso, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida. (BARTHES, 1966 apud SANTAELLA, 2001, p. 316-317).

Segundo Nöth (1990 SANTAELLA, 2001, p. 317), a essência da narrativa tem sido definida na relação com vários outros modos de discurso. “A narrativa (narração + descrição) é uma ação linguística, um discurso, do qual

participam um autor e um leitor, um narrador e um ouvinte”. Na elaboração de uma narrativa, para que haja um bom funcionamento do processo comunicativo, seu narrador, ou aquele que conta a história, organiza o relato de um evento em ações sequenciais lógicas, inserindo-as em um determinado tempo e espaço. A esse respeito, Santaella (2001, p. 289) observa que “[...] os textos narrativos são aqueles que organizam ações e eventos em uma ordem sequencial”.

O objetivo desses textos é introduzir, para o leitor, um fato ocorrido, ao passo que, dentro do processo de leitura, o leitor, na verdade, apresenta-se para interagir com o texto disponibilizado pelo autor a partir de uma certa ordem. Portanto, esse modo de transmissão da descrição do fato se desenvolve a partir de um processo que busca seguir, gradativamente, a ordem de sua sequência. Como esclarece Santaella (2001, p. 331), a narrativa tem um caráter sucessivo, na medida em que “[...] a relação entre as sequências da história é de ordem cronológica. As ações se sucedem no tempo, num encadeamento linear, uma depois das outras”.

Diferentemente dos meios tradicionais, a mídia interativa permite, ao interagente, manifestar sua presença na ordem de contar a narrativa de uma história. Na animação interativa o processo narrativo se realiza na possibilidade dada ao interagente de escolher seu trajeto, tendo em vista que, com os dispositivos interativos, é permitido a ele aplicar ações ao sistema, que, por sua vez, será atualizado segundo as possibilidades fixadas pelo programador da estrutura matricial da animação. Esse processo dialógico terá, no entanto, níveis distintos de experimentação de acordo com os recursos de interatividade disponíveis no sistema.

Esse tipo de ambiente é composto por sistemas abertos, que oferecem mecanismos que dão permissão ao interagente para interferir nas estruturas formais de seus objetos. Assim, quando aplicados à animação interativa, além de oferecerem recursos interativos que permitem, ao interagente, a experimentação de diferentes formas de prosseguir e desvendar a narrativa de uma história, tais mecanismos ainda apresentam recursos que dão abertura de expansão a essa narrativa inicial. Nesse aspecto, Franco (2004) contribui com a discussão ao classificar em níveis as formas de interatividade em uma obra interativa. Em seus estudos sobre HOtrônicas veiculadas em CD-ROM ou na internet o autor divide a interatividade em três níveis:

a) Básico: o receptor possui, como única opção, os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel;

b) Intermediário: o receptor pode optar entre caminhos diversos, mas já preestabelecidos, “[...] ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e trilha sonora, de acordo com suas escolhas pode também acionar links que o levam a caminhos paralelos à narrativa principal” (FRANCO, 2004, p. 168)²;

c) Avançado: esta, por sua vez, proporciona, ao interagente, não apenas navegar pela história que apresenta múltiplos caminhos, mas também contribuir na construção ou expansão da narrativa. Dessa forma, possibilita-lhe criar páginas ou capítulos da história da animação e, assim, participar de maneira efetiva como cocriador de uma obra coletiva³.

Na sequência, aborda-se como a narrativa pode ser pensada e aplicada em uma animação interativa.

Multilinearidade na narrativa em ambientes interativos

A multilinearidade ou a multissequencialidade narrativa na animação interativa tem a definição do seu emprego adequado no momento em que uma história tem diferentes bifurcações de caminhos a prosseguir; da mesma forma que também pode apresentar diferentes pontos de vistas e interpretações a serem apresentados sobre sua história, não permitindo fechar sua conclusão em uma única versão final.

Sobre esse assunto, Murray (2003) explica que há a possibilidade de uma história, que apresenta múltiplas linhas narrativas, oferecer diferentes vozes ao mesmo tempo sem, contudo, nenhuma delas dar a palavra definitiva. Portanto, por esse formato é possível despertar reações complexas e intensas entre diferentes cursos derivativos, de tal maneira que não haja a necessidade ou a possibilidade de vivenciar todos os acontecimentos de uma só vez.

Objetivamente, o ponto que necessita ser ressaltado consiste no entendimento de que, a partir do momento em que uma animação interativa tem a possibilidade de ter sua história contada por intermédio de diferentes caminhos, valendo-se de novas ou de sub-histórias, tal abertura de possíveis percursos de leituras ou visualizações é compreendida como uma construção narrativa inserida em uma estrutura hipertextual multilinear. Em uma estrutura multilinear a narrativa principal de uma história tem a possibilidade de ser contada a partir de vários pontos de vista, distribuídos de forma simultânea nas distintas ramificações de sua história.

É nesse sentido que Murray (2003, p. 43) 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”. Portanto, a animação inserida na internet, valendo-se dos recursos do hipertexto, tem a possibilidade de experimentar a construção de um sistema multilinear para a estruturação de sua narrativa. Nesse tipo de sistema narrativo o tempo não é uma linha absoluta e uniforme, mas uma teia que aglomera todas as possibilidades, cheia de mundos de bifurcações, com múltiplas alternativas temporais e de realidades intercambiáveis.

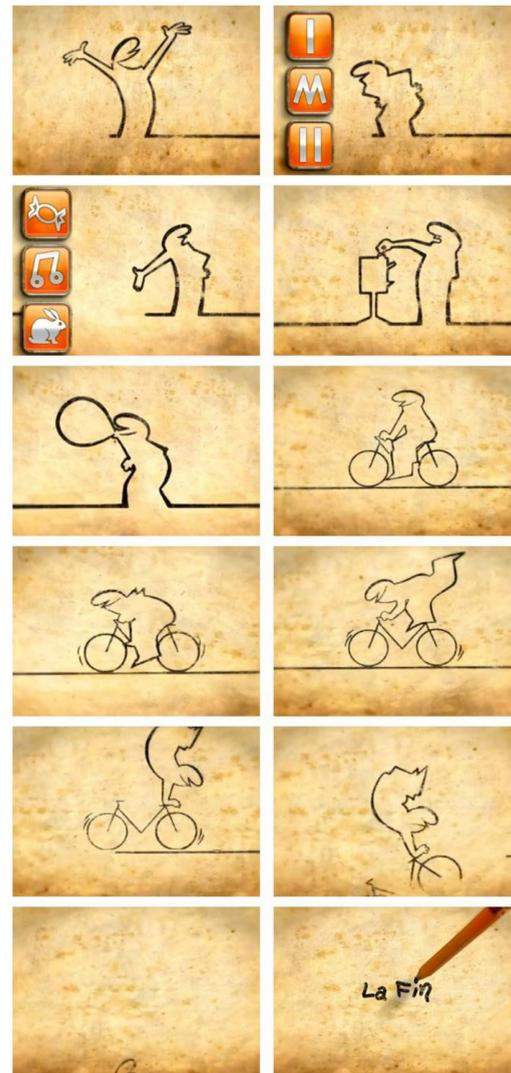
O animador e cineasta canadense Patrick Boivin foi um dos pioneiros a explorar os recursos de interatividade do YouTube ao criar a animação interativa La Línea. A produção é uma homenagem à série de animação criada na década de 1970 pelo cartunista italiano Osvaldo Cavandoli. Composta por 90 episódios, cada qual com dois a três minutos de duração, a série originalmente foi transmitida em canais italianos entre 1970 e 1991 e, ao longo de anos, foi ao ar em mais de 40 países no mundo.

As animações criadas para a internet por Boivin são exemplos claros de animações interativas que apresentam, em sua estrutura, uma sequência narrativa multilinear. Nas animações interativas, assim como na série de televisão, o personagem principal é um homenzinho desenhado de forma estilizada, conhecido como Mr. Línea. As histórias giram em torno do conflito entre o personagem Mr. Línea e seu desenhista. Na animação original, feita para a televisão, as aventuras vividas pelo personagem principal estão limitadas pelas continuidades dadas

à linha feita pelo cartunista, bem como aos tipos de objetos e personagens que por ele são criados. Ou seja, Mr. Línea está à mercê de seu desenhista; sem ele não existe possibilidade de continuidade de acontecimentos na história.

Na versão interativa disponibilizada no YouTube, feita por Patrick Boivin, a continuidade da narrativa da animação depende da ação do interagente. É o interagente que escolhe, dentre duas ou três opções, como o personagem poderá dar continuidade à sua aventura (FIGURA 1).

Figura 1 - Cenas da animação interativa La Línea que demonstram as sequências de diferentes escolhas de percurso narrativo



Fonte: Animação elaborada por meio de recursos de interatividade do portal YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RZzlezLu7s>. Acesso em: 24 jan. 2020.

Com isso a história não apresenta um único desfecho, mas vários, na medida em que, a cada escolha de percurso feita pelo interagente, novas opções de escolhas lhe são apresentadas. Cada uma dessas escolhas terá um final específico. Dessa maneira, a história sempre terá um início, ainda que seu trajeto e sua conclusão não sejam contados de uma única forma.

A construção do discurso narrativo na animação interativa

Existe, atualmente, uma gama de estudos nos campos da arte, linguagem e co-

municação interessados em entender não apenas as potencialidades e os produtos advindos do intercâmbio da narrativa atrelada à interatividade. D'Onofrio (1995, p. 53) define a narrativa como “[...] todo o discurso que apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujo episódio de vida se entrelaça num tempo e num espaço determinado”. Fragmentando o que Salvatore D'Onofrio descreve como narrativa, percebe-se que esta é constituída de um discurso que, para existir, deverá contar com a presença de um narrador, que descreverá os acontecimentos vivenciados por personagens. Caberá a este narrador apresentar os fatos vividos por esses personagens em um enredo e, por fim, organizar tais fatos em um determinado tempo e espaço. Deverá, portanto, haver, em uma narrativa, os seguintes elementos, distribuídos e organizados entre si: autor, narrador, personagem, enredo, tempo e espaço.

Para a compreensão desses seis elementos, identificados como agentes fundadores da construção narrativa, e de como eles podem ser analisados na estrutura narrativa de uma animação interativa, eles serão abordados a partir dos estudos sobre discurso narrativo apresentados por Genette (1985), em O discurso da narrativa.

De acordo com Sá (2007), os estudos de Gérard Genette partiram da análise do discurso narrativo situado na divisão de Tzvetan Todorov, de 1966. Em seus estudos sobre discurso narrativo, Todorov propõe três categorias basilares: tempo – enfatizando-se as relações entre tempo da história e o tempo de discurso; aspecto – consistindo na maneira pela qual a história é percebida pelo narrador; e, por fim, modo – caracterizado pelo tipo de discurso utilizado pelo narrador. Em linhas gerais, para Todorov, a categoria tempo está relacionada às deformações temporais, caracterizadas pelas infidelidades relativas à ordem cronológica dos acontecimentos. Já o aspecto relata questões concernentes ao ponto de vista a partir do qual é feita a narração, ao passo que os problemas de distância entre narrador e sua narração estão relacionados ao modo.

Por outro lado, Genette (1985) propõe uma reorganização dessas três classes fundamentais do discurso narrativo apresentadas por Tzvetan Todorov da seguinte forma: tempo – vinculado às relações temporais entre o discurso e a diegese⁴; modos de narrativa – ligados às modalidades de representação, sendo, pois, uma reunião do aspecto e do modo presentes na divisão inicial proposta por Tzvetan Todorov; e, por fim, a partir de uma nova determinação que centraliza as questões ligadas à narração, definindo a situação ou instância narrativa, a voz.

“Tempo e modo funcionam ambos no nível das relações entre história e narrativa, enquanto voz designa ao mesmo tempo as relações entre narração e narrativa, e entre narração e história” (GENETTE, 1985 apud SÁ, 2007, p. 10). Essas três classes propostas por este autor, discutidas por ele no intuito de analisar o discurso narrativo, são divididas em ordem, duração, frequência, modo e voz. Estas são as divisões que foram utilizadas neste trabalho para analisar a organização da narrativa presente em animações interativas.

Ordem

Para Genette (1985), a ordem está ligada à questão temporal, que está relacionada às distorções temporais da narrativa. Existem

dois tempos em uma narrativa, sendo eles o tempo da história contada e o tempo gasto para se contar essa história. O tempo gasto para se contar uma história contida em um texto literário está relacionado à velocidade de cada leitor. Essa mesma constatação se pode aplicar pertinentemente a uma animação interativa, já que é o interagente que irá imprimir seu tempo de navegação, observação, admiração e busca pelos acontecimentos e fatos contidos em sua história.

São diversos os fatores que podem influenciar no tempo gasto por um interagente em uma determinada cena. Cada indivíduo é único e suas motivações de interesse e escolhas não são as mesmas. Assim, a animação interativa dá abertura para a subjetividade perceptiva de seu interagente, pois ele tem a liberdade de escolher sua ordem e impor seu próprio tempo sobre o percurso narrativo.

A ordem trata das relações entre a ordem temporal de sucessão contidas nos acontecimentos da história contada e a ordem ‘pseudotemporal’ da disposição narrativa. De forma clara, a compreensão da ordem temporal está no confronto da ordem em que os acontecimentos são dispostos no discurso narrativo com a ordem da história ocorrida. Ou seja, está na forma como se articula a sequência dos fatos na história, compreendidos entre o momento atual e o momento anterior, levando-se também em conta os fatos que serão apresentados posteriormente.

Na animação interativa há a necessidade, por parte do interagente, de chegar ao final de uma história, e ele tem, para isso, a liberdade de escolher a ordem dos caminhos a serem percorridos. As sequências dos percursos serão acionadas conforme aquilo que mais lhe interessar até chegar a seu desfecho. Os acontecimentos contidos nas cenas das animações interativas nada mais são que a atualização dos fatos que existiram no passado, criados pelo autor da história. Cabe ao interagente se envolver com o ambiente e escolher a ordem segundo a qual deseja que a história seja narrada. Trata-se de uma questão de ordem ulterior, ou seja, aquilo que vem depois, o futuro que aconteceu na história passada, organizado dentro do contexto criado por seu autor principal e que deve ser seguido pelo narrador da história.

Na animação interativa, por mais que seja também o interagente quem escolhe os caminhos a seguir, suas atitudes não modificam, anulam ou impedem a concretização de um futuro já existente em uma história. A história já está organizada, cabendo a ele apenas lhe dar sua própria organização através da exploração. Noutros termos, a história não está sendo construída no momento presente, mas narrada conforme escolhas de ordem, contidas em suas ocorrências passadas.

Duração

Há, em uma narrativa, o tempo da história e o tempo que se leva para contar essa história. Em uma animação interativa o tempo de duração para se narrar uma história não interfere no sucesso de sua conclusão. A duração do tempo na animação interativa está mais relacionada ao tempo de experimentação do interagente do que propriamente ao tempo a ser obedecido em execução de regras, que, por sua vez, somente mediante tal observância poderá ser concluído, ou apenas se poderá adentrar em suas próximas cenas narrativas. Sendo assim, a duração de uma animação interativa está relacionada ao tempo de ob-

servação, interesse, admiração, busca pelo novo e inesperado.

Frequência

A frequência tem relação direta com a duração, pois a quantidade de repetições de uma ação está ligada às idas e voltas a uma determinada cena, o que, por sua vez, interfere diretamente no tempo de duração de uma animação interativa. Genette (1985) estuda as relações temporais de frequência entre narrativa e diegese. O estudo da frequência está relacionado aos acontecimentos que podem ocorrer por mais de uma vez, ou seja, que se reproduzem por inúmeras vezes. O autor salienta, por outro lado, que nenhuma dessas ocorrências é materialmente idêntica às outras. Na animação interativa a frequência somente irá existir caso o interagente queira vivenciar por mais de uma vez determinados acontecimentos contidos em uma cena. O desejo de buscar essas repetições pode existir advindo de diversos fatores, sejam eles afetivos, contemplativos, emocionais ou outros de ordem particular do sujeito.

Modo

De acordo com Genette (1985), gramaticalmente modo se refere às diferentes formas em que o verbo é empregado para afirmar ‘mais ou menos’ aquilo que se viu, ou exprimir diferentes pontos de vista de ‘quem vê’ a história. Nesse sentido, na dimensão do modo, é válido afirmar que a função primordial de uma narrativa é a de contar uma história através do relato de seus fatos reais ou fictícios. Porém, em seus estudos sobre essa questão, Gérard Genette constatou que, em muitos trabalhos sobre esse assunto, existia uma confusão relativa às dimensões do modo e da voz. Havia, neste caso, uma confusão no tocante às instâncias de ‘quem vê’ e ‘quem fala’. Para o autor, entender uma tipologia das ‘situações narrativas’ que envolvessem, de forma simultânea, dados de modo e voz, seria admissível, mas não funcionaria uma classificação sob a categoria unificada do ponto de vista, que é o que validaria o modo de ver a história por parte do narrador.

Sá (2007) argumenta, por outro lado, que, para Tzvetan Todorov, há um consenso no estabelecimento de uma tipologia das situações narrativas, já que essa proposta de tipologia se divide em três termos:

- narrador > personagem, sendo que nessa situação o narrador sabe mais do que o personagem;
- narrador = personagem. Nesse segundo tipo o narrador da narrativa expressa somente aquilo que determinado personagem sabe;
- narrador < personagem, que se refere a uma narrativa objetiva em que narrador diz menos do que sabe o personagem.

Gérard Genette rebate os três tipos denominados por Tzvetan Todorov a partir da perspectiva da focalização. De acordo com a nova nomenclatura proposta por Genette (1985), o primeiro tipo passa a ser a narrativa de focalização zero. O segundo torna-se narrativa de focalização interna. E o terceiro tipo passa a ser denominado narrativa de focalização externa.

Sá (2007) reitera que a confusão que Gérard Genette aponta entre modo e voz não existe apenas na literatura, mas se encontra também impregnada na mídia especializada em jogos eletrônicos e, da mesma forma, nas

animações interativas. Segundo Genette (1985), essa confusão começa a partir do momento em que se afirma que a visão do jogo é definida como de 'primeira pessoa', no momento em que se enxerga a partir dos olhos do 'herói'; e de 'terceira pessoa' quando se visualiza o herói. "Na realidade, ao determinar a visão não estamos tratando da 'pessoa' (voz), mas sim da perspectiva (modo)" (GENETTE, 1985 apud SÁ, 2007, p. 42).

Nesse sentido, nos jogos em que o narrador é o próprio herói, de acordo com a nomenclatura tradicional dos críticos de jogos eletrônicos, tal jogo estaria definido como um jogo em 'terceira pessoa', mesmo que a narrativa esteja sendo realizada pelo herói em 'primeira pessoa'. Nesse aspecto é que se percebe a necessidade de se definir a visão pelos critérios de focalização, já que estes tratam do ponto de vista, ou seja, de 'quem vê' e de 'quem conta'. É é nesse sentido que seria importante utilizar os termos definidos por Gérard Genette – narrativa de focalização zero, narrativa de focalização interna e narrativa de focalização externa –, visto que estes parecem mais apropriados dentro da perspectiva do modo. Segundo essa divisão de um jogo como 'DOOM', em que é atribuída a visualização do narrador em 'primeira pessoa', trata-se de um jogo com narrativa de focalização interna, pois o narrador sabe e vê igual ao personagem. Com isso, percebe-se que a confusão está na compreensão de como a história é 'contada' pelo narrador e não na forma como a história é 'vista'.

Levando essas questões para a discussão proposta, percebe-se que na animação interativa essas questões do ponto de vista de 'quem vê' e de 'quem conta' são mais claras, o mesmo não se aplicando aos jogos. Por mais que em uma animação interativa seja o interagente quem escolhe os caminhos a partir dos quais ele 'quer ver' a história ser contada, esse 'ver' não o faz se confundir com o personagem da história; ele não tem 'voz', apenas escolhe 'ver' a história a partir de diferentes pontos de vista, possibilitados por sua multilinearidade narrativa. Na animação interativa fica explícito que o interagente é especificamente o narrador da narrativa, não o personagem, pois ele apenas atualiza um relato que já se encontrava anteriormente determinado.

Diferentemente da animação interativa, nos jogos, por exemplo, de forma separada ou conjunta, existe a presença dos três tipos de visão de focalização da história. Contudo, a predominância está na focalização interna (narrador = personagem). Acredita-se aqui que esse domínio ocorra devido a essa característica focal apresentar uma ilusão maior do recurso de imersão, o qual leva o jogador a 'mergulhar' na aventura, criando a sensação de ser ele mesmo quem está agindo dentro daquele mundo. Para que isso ocorra, entretanto, o personagem é "[...] esvaziado a ponto de existir uma fusão entre narratário (jogador) e o herói" (SÁ, 2007, p. 47). Dessa forma, os pensamentos e sentimentos do herói passam a não ser mais compartilhados com o jogador, pois passam a ser os do próprio jogador.

Nas animações interativas existentes na internet há a predominância da visão

de focalização externa (narrador < personagem), pois o personagem age à frente do interagente sem que o mesmo possa partilhar de seus sentimentos e pensamentos. As ações do personagem não dependem do conhecimento prévio do interagente, pois elas já estão predeterminadas pelo autor. Na condição do personagem na história da animação interativa, o interagente não tem a sensação de ser ele mesmo quem vive aquela história; ele apenas escolhe o caminho a partir do qual a história terá continuidade. O desenrolar da história sempre dependerá de uma escolha por parte do interagente; no entanto, posteriormente a isso, todas as ações do personagem serão por ele mesmo executadas sem a necessidade de invenção por parte do interagente. Nesse sentido, a história passará a ser 'vista' e não 'contada' a partir desse ponto de vista.

Voz

No tocante à dimensão da voz em uma narrativa, narrador e autor não podem ser confundidos. Nesse aspecto, Sá (2007, p. 45) expõe que "[...] o próprio narrador é um personagem fictício numa narrativa de ficção, mesmo que esse narrador seja diretamente assumido pelo autor". Na maior parte dos estudos narrativos este é um ponto que apresenta muitas confusões quanto ao entendimento. Para uma melhor compreensão do tema aplicado à animação interativa é necessária a abordagem de dois aspectos: o lugar e o tempo na narrativa.

Uma história pode ser contada em uma narrativa literária sem que o lugar seja descrito na narração. Contudo, a narração sempre dependerá de uma especificação de tempo. Nesse sentido, Genette (1985) destaca que, na literatura, as determinações temporais seriam mais importantes que as espaciais, na medida em que, na narrativa, o lugar de onde o narrador conta a história dificilmente é especificado e quase nunca pertinente para seu bom entendimento.

Na dimensão da voz, acredita-se aqui, essa relação de tempo e lugar narrativo na animação interativa é um importante objeto de análise, visto que, devido à interatividade, essa relação está diretamente relacionada ao envolvimento do narrador e do autor no decorrer da história. Mais uma vez, os estudos de Gérard Genette foram utilizados para essa análise.

Genette (1985 apud SÁ, 2007, p. 46) acredita que a principal determinação temporal da instância narrativa "[...] é sua posição em relação à história, o que obriga o narrador a situá-la entre passado, presente e futuro". Sob esse aspecto, o autor classifica quatro tipos de narração:

- a) ulterior: com a narrativa no passado, caracteriza-se como a forma clássica e mais frequente;
- b) anterior: a narrativa geralmente é feita no futuro e é, portanto, preditiva; mas também pode ser conduzida no presente;
- c) simultânea: narrativa no presente, ou seja, contemporânea;
- d) intercalada: trata-se da mais complexa, pois está entre os momentos da ação. Nela história e narração podem se enredar a tal ponto que a narração reage sobre a história. Essa proximidade existente entre a história e a narração ocasiona um

atrito entre o ligeiro afastamento temporal da narrativa de acontecimentos e a simultaneidade na exposição dos sentimentos e pensamentos. "Aí o narrador é ao mesmo tempo ainda o herói" GENETTE, 1985 apud SÁ, 2007, p. 47).

Na narração simultânea existe a coincidência entre a história e a narração. Não há uma distância temporal entre ambas, mas uma transparência total da narrativa. Nela a narração se revela no tempo presente. A maioria das narrativas apresenta características de narração ulterior, por se tratar de narrativas clássicas, feitas no passado (em terceira pessoa). Segundo Genette (1985), a narração ulterior apresenta o paradoxo, pois remete simultaneamente a uma situação temporal em relação à história contada e a uma essência atemporal da narrativa. Todavia, não se pode afirmar que o mesmo aconteça nas narrativas simultâneas ou intercaladas, visto que elas se baseiam na relação entre a sua própria duração e a da narrativa.

Após essa exposição, pode-se dizer que a voz na animação interativa apresenta maior relação entre a narração ulterior e anterior. Por mais que exista a interatividade entre interagente e sistema no momento presente, a narrativa é apresentada a partir de fatos ocorridos no passado e fixados por seu autor. O passado contempla aqui dois sentidos: o primeiro se refere ao fato de toda a história já ter sido criada por um autor, seja valendo-se de artifícios narrativos posteriores ou anteriores (ou ambos ao mesmo tempo); já o segundo sentido de passado está na ficção dos acontecimentos da história, na medida em que esta não pode ser mudada pelo interagente através de suas ações no presente. Na animação interativa a história pode apresentar uma gama de multilinearidades de caminhos narrativos, mas todos são imutáveis. Após a interação, cabe ao interagente a contemplação e a posterior procura por outros caminhos, além do envolvimento com os objetos interativos contidos nos cenários desses caminhos.

Como na literatura, em que as determinações temporais são mais relevantes que as espaciais no que diz respeito à voz da narração, as mesmas condições podem ser aplicadas às animações interativas, pois em ambas leitor e interagente têm a função de prosseguir a leitura, dando continuidade ao caminho narrativo da história.

Na animação interativa, portanto, o interagente, em momentos específicos, pode comandar os movimentos e as ações do personagem; porém, não altera, no momento presente dessas ações, os acontecimentos já preestabelecidos no passado. Na animação interativa, através das ações do interagente, conta-se a história do personagem com as visualizações de suas ações vividas no passado, a não ser que seja possibilitado ao interagente acrescentar novas cenas e fatos à história, expandindo-a. Mesmo assim, os próximos interagentes, antes de contribuírem com suas novas ramificações, sempre verão a história ser contada no passado, no qual foi criada.

Após todos os apontamentos é possível estabelecer a estruturação dos elementos do discurso narrativo de uma animação interativa, conforme disposto no Quadro 1.

Animação interativa e sua sistemática narrativa
Ordem
Tempo e ordem: relacionados à apreciação particular do interagente.
Ordem
Ordem ulterior: liberdade de escolha da ordem dos caminhos da narração ocorrida no passado, sem que estes sejam alterados.
Duração
Duração relacionada ao tempo de experimentação e apreciação particular.
Frequência
Ocorrência de repetições de acontecimentos, imagens e cenas relacionadas à apreciação e vontades particulares.
Modo
O interagente não se confunde com o personagem da história, mas opta por vê-la a partir de diferentes pontos de vistas, o que é possibilitado pela multilinearidade narrativa predeterminedada anteriormente por seu autor.
Voz
O interagente narra os acontecimentos feitos pelo autor da animação no passado. Maior ênfase e relevância nas determinações temporais da narrativa do que nas espaciais.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Considerações finais

Além de permitir a apropriação de seu conteúdo, o ambiente de interação de uma animação interativa também oferece a liberdade de acesso para a sequência que melhor agrada ao interagente. Como descrito, neste tipo de sistema é possível interagir com a informação de modo linear ou estabelecer interações aleatórias, sem uma hierarquia específica ou única de leitura. A partir dessa compreensão, a proposta do presente estudo foi apontar como a teoria sobre narrativa pode ser aplicada e compreendida em uma animação interativa cuja organização abarca a multilinearidade. Cabe aqui uma outra pergunta, a saber: Como esse tipo de animação interativa se adequaria ao universo de narrativas com características mais experimentais, já que objetivamente elas podem se propor a explorar os potenciais e limites atuais dos ambientes digitais interativos. Com base nos resultados da pesquisa, pode-se também perguntar: Como trabalhar o personagem na narrativa de uma animação interativa de tal forma que ele interfira no presente e/ou modifique o futuro da narrativa? Como o personagem pode ter outros modos de ver e contar a história? Como o presente, o passado e o futuro podem ser explorados na narrativa pelos recursos de interatividade? Todas estas perguntas esti-

mulam novas pesquisas. Algumas questões foram respondidas, porém, muitas outras foram abertas.

1. Cláudio Aleixo Rocha

Coordenador do curso de Design Gráfico, Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

Doutorado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás, UFG (2015) Mestrado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás, UFG (2011).

2. Fernando Antonio Oliveira Mello

Coordenador do curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

Doutorado em Teoria, História e Crítica da Arquitetura pela Universidade de Brasília, UnB (2014).

Professor Colaborador do Programa de Pós-Graduação Projeto e Cidade, FAV/UFG.

NOTAS

2. Estes dois níveis de interatividade apresentados pelo autor podem ser considerados, sobretudo ao serem relacionados com a classificação de interatividade proposta por Ascott (1995), como interatividade trivial. É importante que seja enfatizado que, para

Edgar Franco, esses dois níveis iniciais de interatividade não contribuem de forma efetiva para uma participação do interagente ao ponto de torná-lo um cocriador em ambientes digitais interativos.

3. Esta será a forma como o termo cocriação será aplicado no artigo, sobretudo no que tange à classificação de um interagente como cocriador de uma narrativa em uma animação interativa. Também será adotada no artigo, como padrão tipográfico para caracterizar a interatividade no espaço gráfico das animações interativas, a classificação de interatividade proposta por Roy Ascott, a saber: interatividade trivial e interatividade não trivial.

4. Diegese é um conceito vinculado à naratologia, estudos literários, dramaturgicos e de cinema, sendo relacionada à dimensão ficcional de uma narrativa. Ou seja, consiste na realidade própria da narrativa ('mundo ficcional', 'vida fictícia'), à parte da realidade externa de quem lê (o chamado 'mundo real' ou 'vida real'). Portanto, fazem parte do tempo e do espaço diegéticos aqueles que existem dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor.

REFERÊNCIAS

D'ONOFRIO, Salvatore. Elementos estruturais da narrativa. In: D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do texto 1: prolegômenos e teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1995. p. 53-104.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.

GENETTE, Gérard. **O discurso da narrativa**. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa, Portugal: Vega/Universidade, 1985.

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**. 2003. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Instituto de Artes, Universidade de Campinas, Campinas, 2003.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Gênese, desenvolvimento e prospecções da animação interativa ambientada na internet**. 2011. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual), Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2011. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tde/2770>. Acesso em: 12 jan. 2020.

SÁ, Alexandre Machado de. **Narrativa e interatividade em meios audiovisuais**. 2007. Dissertação (Mestrado em Estudo dos Meios e da Produção Mediática) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-05072009-191853/pt-br.php>. Acesso em: 12 jan. 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

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