

Animação interativa e sensibilidade participativa¹

Cláudio Aleixo Rocha²

Resumo

No artigo é abordado como pensar maneiras de criação e produção do ambiente de interação de animações interativas na rede Internet. A abordagem sobre a forma de criação e produção do ambiente de interação desse tipo de animação na rede Internet parte das reflexões teóricas sobre a *identidade cultural na pós-modernidade*, o *saber pós-moderno*, a *virtualidade* e *poder*.

Palavras-chave

Animação interativa; identidade cultural; virtual; poder

1. Introdução

A proposta do artigo está na articulação de uma discussão teórica sobre como os princípios que fundamentam os elementos estruturantes da animação interativa ambientada na Internet indicam que ela, enquanto produto artístico tecnológico contemporâneo, deve priorizar em seu processo de criação e produção caminhos que são características do contexto pós-moderno. Será abordado como esses elementos estruturantes da animação interativa estão relacionados com as discussões teóricas sobre o sujeito na pós-modernidade, especificamente no que diz respeito à *identidade cultural na pós-modernidade*, o "*saber pós-moderno*", a "*virtualidade*" e o "*poder*".

O que motivou a proposta de estudo sobre animações interativas ambientadas na Internet está no fato delas serem uma manifestação criativa contemporâneo pouco estudada nos ambientes acadêmicos de arte e de comunicação. Ela é um tipo de imagem interativa que fica às margens dos estudos artísticos tecnológicos contemporâneos. Da mesma forma as pessoas que as produzem são pessoas simples e comuns, que estão fora do circuito comercial artístico ou acadêmico. Pessoas que estão na periferia da história mas que ajudam a construir e a refletir sobre o visual que compõe o social. Nessas animações, os sujeitos se revelam e ao mesmo tempo revelam suas culturas e o contexto social de onde são tais animações são produzidas e inspiradas.

¹ Artigo apresentado no Eixo 6 – Processos e Estéticas em Arte Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Aluno do Programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais - FAV da Universidade Federal de Goiás -UFG.

No intuito de contribuir para o fortalecimento dos meios de produção da identidade expressiva artística da animação interativa, este estudo objetiva vasculhar como essa tipo de animação busca se esquivar do mero uso repetitivo e mecânico dos recursos tecnológicos como pressupostos de interação e de motivação de maior relevância em sua construção expressiva identitária. Seja no ambiente de interação, na narrativa ou na renovação de estímulos sensoriais, os produtores de animações interativas devem se debruçar em pesquisar como os recursos tecnológicos podem corroborar para atrair, instigar e prender o interesse e a atenção do interagente não apenas pelo deslumbramento causado por seu aparato técnico, mas também, e principalmente, pelo interesse proveniente da sensibilidade subjetiva particular de seu interagente. Esse foco de estudo contribuiria no fortalecimento da animação interativa como um objeto de expressividade artística própria. Concomitantemente, evidenciaria a animação interativa como um instrumento artístico de reflexão e crítica social que questiona e expõe não apenas a maneira como a imagem se manifesta e se espalha na sociedade, a qual contribui para pensar a cultura e seus mecanismos de produção, mas que também ajuda a refletir sobre os comportamentos dos sujeitos pertencentes de seu tempo e espaço. Doravante, consolidando-se como um objeto de expressividade artística própria, a animação interativa também poderá oferecer e exercer sua contribuição social.

O objetivo introdutório do presente artigo está em sondar como a animação interativa, em sua fase atual, tem em seus elementos estruturantes evidências que a vinculam às características referentes às mudanças de pensamento e de comportamento intrínsecos dos sujeitos inserido no contexto pós-moderno. Será o enfoque dado a essas características do contexto pós-moderno presente nos elementos que estruturam a animação interativa que auxiliarão a consolidar sua expressividade artística e identidade estilística própria. Vinculada ao âmbito da arte e, portanto, com linguagem própria, haverá uma maior possibilidade da animação interativa procurar ampliar, por meio de pesquisas e estudos, seus próprios caminhos expressivos no que tange a seus aspectos imagéticos e de interação. Assentando-se no campo da arte e apresentando suas características artísticas particulares, os atuais recursos tecnológicos utilizados na produção de diferentes tipos de imagens interativas, podem ser objetos de estudo e contribuir para a expansão e consolidação da identidade estilística expressiva

da animação interativa na rede Internet. No entanto, o que necessita ser enfatizado é que estes recursos tecnológicos devem apenas buscar acrescentar maneiras de expansão da expressão do estilo artístico da animação interativa. Primordialmente, é o artista quem deve possuir o total controle sobre as ferramentas tecnológicas que ajudam a manipular, experimentar e expandir os elementos da sintaxe plástica que materializam o estilo artística da animação interativa na Internet.

De posse dos instrumentos tecnológicos o artista animador tem seu horizonte de experimentação artística expandido, porém, jamais subordinado ou limitado a eles. A total motivação ou dependência tecnológica anula a essência da arte, haja vista que a arte não está na tecnologia em si mesma, mas nas possibilidades expressivas que ela proporciona ao artista em poder se expressar de maneira crítica suas percepções dos fenômenos do mundo que o cerca. A arte é manifesta na sensibilidade do ser que a produz e nas diversas experiências pessoais que proporciona a aqueles que com ela interagem. É nessa direção que este estudo se pauta. Seu enfoque de criação e produção está assentado na maneira como animação interativa está relacionada com determinadas características comportamentais e identitárias do sujeito originário do contexto pós-moderno.

É de total consciência que a teorização sobre o que é uma animação interativa ou como ele se estrutura é um estudo que pressupõe uma investigação constante. A evidência da transitividade permanente de sua teorização está fundamentada no fato de que novas descobertas tecnológicas no campo da imagem digital continuarão a surgir e, conseqüentemente, passarão a figurar na estrutura que forma o ambiente de interação de uma animação interativa inserida na Internet. Esse é um dos motivos que levam a pesquisa a não filiar a tecnologia como sendo o mote de maior interesse de estudo de como a animação interativa pode consolidar suas próprias características artísticas. A tecnologia é algo difícil, se não impossível de se ter o controle sobre suas inovações. Nesse sentido, o interesse de pesquisa está no sujeito que com essa tecnologia interage. O comportamento humano, suas relações sociais e como a cultura interfere e reciprocamente é modificada pelos indivíduos, é que assentará a base inicial de estudo de como a animação interativa pode consolidar sua própria identidade estilística e alargar suas potencialidades técnicas de expressão artística. A maneira como

o sujeito utiliza ou adapta a tecnologia a sua realidade social e cultural é que são um campo rico para o estudo da arte e, será nele que todo estudo se filiará.

Sendo assim, é pertinente ao seu campo de investigação evidenciar como seus elementos estruturantes colocam em primeiro plano o sujeito e, em um segundo, a tecnologia. Acredita-se que este é o caminho de experimentação para a consolidação da expressividade artística da animação interativa na rede Internet. Nele o enfoque de experimentação de suas ferramentas tecnológicas está direcionado e centralizado a partir do sujeito que com ela interage. É por meio da valorização da subjetividade do sujeito que a animação interativa terá sua identidade expressiva artística construída. Da mesma forma, é por meio dessa subjetividade que os aspectos interativos, plásticos, narrativos e temáticos da animação interativa ambientada na Internet continuarão a se reinventar e expandir. Todavia, por meio de investigação e experimentação com a maioria das atuais animações interativas veiculadas na Internet percebe-se que elas ainda pautam suas formas de interação firmadas em mecanismos de ações repetitivas e, até mesmo, autoritárias bem como no mero deslumbre das inovações tecnológicas. Com isso, levam o processo de interação com elas ser extremamente repetitivo e, ao mesmo tempo, mecânico e pouco intuitivo. É justamente esta questão que afasta a animação interativa de seu conceito norteador e, da mesma forma, a impedem de se expandir enquanto um produto artístico de identidade artística própria.

2. A atual definição de Animação Interativa

Teoricamente, uma animação interativa é caracterizada por possuir um foco narrativo estruturado por um sistema hipermidiático capaz de propiciar a livre exploração de seus percursos através da ação direta do interator junto a seu ambiente gráfico. Necessariamente, devem existir em seu espaço gráfico mecanismos interativos que ofereçam, de forma não impositiva ao interator, a acessibilidade exploratória de seus elementos visuais e narrativos. Uma típica animação interativa veiculada no meio digital online concede ao interator a abertura para prosseguir o desdobramento do desfecho da história a partir de suas intenções e escolhas particulares. Dessa forma, é necessário que no ambiente de interação de uma animação interativa existam

mecanismos interativos que possibilitem ao interator³ a livre experimentação, exploração, manipulação, modificação ou simulação de seus espaços gráficos, assim como em seus variados percursos narrativos. Noutros termos, ao interator deve ser dada ampla liberdade para experimentar sua presença ativa, sensível, intuitiva, perceptiva e criativa durante o processo de exploração da narrativa.

No entanto, como exposto, de forma majoritária, atualmente as animações interativas disponibilizadas na Internet têm a repetição com os recursos tecnológicos de interatividade como motivo maior de sua criação. Grande parte delas evidencia, através de sua forma de uso, que suas intenções criativas não estão na tentativa de se criar uma intrigante história narrativa para se prender a atenção de seus participantes, mas em prendê-la possibilitando que os mesmos brinquem e se divirtam com os recursos de interatividade espalhados por sua interface gráfica de maneira meramente mecânica. Até certo ponto, isso não é um total ponto negativo, visto que toda forma de se possibilitar a vivência de experiências em rede é válida. Contudo, pode-se afirmar que o envolvimento com os recursos interativos, juntando-se também a eles a possibilidade de um envolvimento particular intuitivo e subjetivo com a trama narrativa da história, ainda é um ponto que precisa ser mais explorado nas animações interativas veiculadas na Internet.

Relacionando esse atual estágio da animação interativa ambientada na Internet, produzida pelo público em geral, com o histórico do desenvolvimento da animação tradicional, é possível perceber similaridades em seus percursos construtivos com o que expõe Barbosa Júnior (2005) sobre o processo de desenvolvimento artístico desse tipo de animação. Barbosa Júnior descreve que, nas primeiras manifestações das animações tradicionais, o que era explorado pelo artista para obtenção da atenção do espectador era a magia dos efeitos visuais possibilitada pelos novos recursos técnicos de produção da imagem animada. Todavia, essa estratégia de manter o interesse do público em função do encantamento de uma nova tecnologia logo começou a apresentar sinais de cansaço. Tal situação impôs à animação, como linguagem artística, procurar seus caminhos expressivos. Dessa forma, os artistas animadores da época foram levados a utilizar os novos recursos tecnológicos para construções mais expressivas e vinculadas ao âmbito

³ Interator é aquele que interage ativamente com a obra.

da própria arte. Com isso, os aspectos plásticos, narrativos e temáticos passaram a figurar nas animações como forma de renovação e produção de novos estímulos.

Fica claro, nas palavras de Barbosa Júnior, que a arte não deve se limitar, ou se manifestar apenas em virtude dos recursos tecnológicos:

Se a arte, porém, não está na tecnologia em si mesma, mas nas possibilidades expressivas que a tecnologia proporciona, a animação teria de voltar-se para modelos artísticos tradicionais relacionados à produção visual e que, de preferência, lidassem com o movimento através do tempo, de maneira a formar sua própria identidade. (*idem*, p. 46)

Entende-se também que a animação interativa ambientada na Internet, valendo-se apenas de seus recursos de interatividade como forma de diversão e entretenimento massificado, está fadada ao descaso e esquecimento. É importante que a animação interativa na rede Internet revele-se cada vez mais como um ato de experimentação, tanto para criador e interagente, de liberdade que esse novo meio online disponibiliza aos seus usuários para expressarem seus ideais, sensibilidades particulares e pensamentos de maneira não censurada ou pasteurizada, prerrogativa que até então não era comum em outras mídias tradicionais. Cabe, porém, a artistas e pesquisadores o desafio de experimentar novas formas expressivas para essa recente técnica de animação presente no meio *online*, de modo que esta se consolide também como uma forma de expressão artística, e não apenas de entretenimento e consumo com são os produtos industriais.

O episódio 1 da animação interativa *A night at Club Hippendale's* é um exemplo clássico desse tipo de animação voltada para a diversão de uso massificado e de ações de interação mecanizadas. Nela, por meio de escolhas limitadas, todos os usuários, de maneira homogênea estão condicionados a optar por qual sequência a animação deverá ter continuidade ao escolher qual personagem feminina da história irá envolver-se com os rechonchudos dançarinos de um tipo de "*clube das mulheres*". Restritamente, o sistema de interação dessa animação interativa limita-se a oferecer a todos os seus interagentes, a cada escolha, o divertimento ao ver as embaraçosas situações em que as personagens se envolvem e/ou colocam os dançarinos para executar. Balizam-se apenas nisso. Há, portanto, pouco espaço para outras possibilidades de interação que não sejam apenas em ver as limitadas situações das cenas já pré-programadas por seus idealizadores. O que este estudo inicial se propõe a investigar para o fortalecimento da

animação interativa em sua expressividade identitária artística é: Como criar outras formas e possibilidades de interação para o interagente no que diz respeito à suas características pessoais, subjetivas e, portanto, sensíveis?



ILUSTRAÇÃO 1: Cenas da animação interativa *A night at Club Hippendale's*.⁴

3. Animação interativa, jogo e sensibilidade perceptiva

Reforçando o exposta até aqui, o que se busca é contribuir para a reflexão de diferentes formas de interação entre interagente e animação interativa que fujam da mera repetição homogeneizada e autoritária tendo por objetivo seu reforço artístico identitário. Para tal, é importante aqui explicitar suas características narrativas e seu distanciamento e relação com a noção de *jogo/game*.

Animações interativas apresentam narrativa hipertextual, organizada de maneira labiríntica ou rizomática⁵. Nestes tipos de estruturas narrativas, não necessariamente, existe a finalidade de desfecho de uma história ou histórias preestabelecidas. Sendo assim, o interator não tem o compromisso de chegar a conclusão de um objetivo específico e predeterminado pelo idealizador da animação interativa. Cabe sim a ele percorrer livremente o ambiente narrativo até onde seu interesse, curiosidade e objetivos particulares o instigarem a ir. Por esta razão, as animações interativas não confundem-se com o conceito de *games* tradicionais. Nos *games* a sequência dos fatos ocorridos na história está arraigada de regras e critérios de jogabilidade em sua navegação espacial.

⁴ Fonte: <<http://www.animatusstudio.com/sumo/episode1.html>>.

⁵ Para Janet Murray a narrativa baseada na orientação do labirinto geralmente envolve uma história de aventura, perigo e salvação. Murray ainda comenta que a navegação na narrativa labiríntica, sem a ideia de competição, baseada no ato de apenas seguir em frente, visualizando as paisagens virtuais, também pode gerar uma experiência cheia de significados gratificantes. Na narrativa labiríntica a amplitude dos limites presentes na experiência do rizoma é crucial para o seu aspecto reconfortante. Na estrutura de rizoma, o jogo nunca terá um fim, na medida em que se navega por seus caminhos confusos e carregados de ansiedades, em um processo eterno de encantamento prolongado.

Compete ao jogador observá-los ou superá-los para conquistar seus objetivos, bem como a finalidade preestabelecida do *game*.

No entanto, mesmo não tendo relação direta com os *games*, há na animação interativa a noção de "*jogo*", visto que, para o desenrolar de sua narrativa, durante a exploração dos espaços gráficos de seus cenários, existe a necessidade de constantes decisões e escolhas por parte do interator, indicando para onde se deseja seguir. Ou seja, por ser o espaço gráfico da animação interativa organizado fragmentadamente de maneira labiríntica ou rizomática, o interator precisa adentrar seus ambientes e descortinar sua narrativa.

Para explicar de que maneira e, até que ponto, uma narrativa labiríntica ou rizomática podem ser analisadas na perspectiva de um jogo, Janet Murray (2003) expõe que estes tipos de narrativas são uma espécie de "*jogo*", porém o é no sentido de "*um jogo que nunca termina*", ou em que as regras de condução e conclusão desse jogo podem ser reinventadas pelos próprios participantes durante a "*partida*". A concepção de jogo nessa perspectiva está vinculado ao princípio de hipertexto ou rizoma. Neles não existe um princípio de condução dado a priori pautada em um começo, meio e fim. Ao contrário, permitem ao interator a liberdade de escolher pelos múltiplos caminhos existentes, aquele que mais lhe interessa seguir. O interator brinca de criar suas regras de condução e conclusão, a partir de seus próprios objetivos dentro do "*jogo*".

A ideia de "*jogo*" está presente em uma estrutura rizomática ou hipertextual, justamente pelo fato de, mesmo que o interator não tenha obrigatoriamente a necessidade de seguir um caminho já preestabelecido, deve ao menos escolher, lançar e optar, como ocorre em um jogo, por um determinado caminho a seguir, impulsionando dessa forma a continuidade da narrativa da animação. Todavia, fica claro também que é o interator que impõe suas próprias regras pelo percurso, visto que, no espaço de uma animação interativa, ao mesmo tempo em que ele se descobre perdido em meio ao emaranhado de possíveis caminhos e, ansioso por uma conclusão de qual caminho seguir, também se permite em prolongar seu tempo no ambiente narrativo da animação interativa pelo constante encantamento de descobertas que, particularmente são importantes e reconfortante para si. Neste aspecto, durante a exploração da narrativa, suas decisões pautam-se em suas percepções subjetivas, as quais acredita ele, podem lhe proporcionar contínuas sensações gratificantes.

4. Existe liberdade de exploração em uma animação interativa?

Poderia ser questionado sobre a existência da real liberdade de escolha que uma animação interativa oferece a seu interator, partindo-se do seguinte argumento: Na criação de qualquer tipo de interatividade, tudo já não foi predeterminado por antecedência por seu idealizador?

Existem duas respostas a este questionamento. A primeira seria sim, porém, apenas ao que se refere à programação técnica da interatividade de seu sistema. No entanto, seria não se o sistema interativo for articulado de tal maneira que garanta ao interator a autonomia perceptiva dos estímulos sensoriais como sendo a forma particular de exploração inicial do ambiente gráfico da animação interativa. A partir de então, por envolver escolhas subjetivas e não objetivas, a dimensão semântica do espaço gráfico da animação interativa passaria a ter seus possíveis significados e escolhas incontrolláveis por não estarem mais vinculados a inferências que advêm da correta compreensão das regras predeterminadas pelo sistema e que, somente assim, permitiriam ao interator continuar seu caminho. Assim, a dimensão pragmática, com suas possíveis interpretações particulares que o interator elabora a partir de seu contexto cultural em relação ao ambiente gráfico da animação, tornaria impossível de se prever por antecedência os múltiplos comportamento e ações que ele poderia vir a assumir.

Este é o caráter que identifica o marco do surgimento da animação interativa dentro do momento pós-moderno e que sustentam os elementos teóricos que fundamentam seu conceito. A saber, a recusa em seu espaço gráfico à universalidade e à totalização de uma única verdade de condução, a favor da aceitação da irregularidade linear e a fragmentação de possíveis leituras e caminhos de exploração de sua narrativa. A proliferação de possíveis direções de conduta surgem da aquisição de um saber pessoal que emerge dos lances ou jogo de linguagem que o interator tem durante o uso dialógico, não impositivo, do ambiente gráfico da animação interativa.

Na sequência será apresentada uma discussão teórica sobre como os princípios que fundamentam o conceito de animação interativa indicam que ela, para o fortalecimento de sua identidade artística, necessita seguir em seu processo de criação e produção, características do momento pós-moderno. Em específico, será abordado como

a animação interativa relaciona-se com o conceito de "virtualidade" de Pierre Lévy, "saber pós-moderno" de Jean-François Lyotard e "poder" de Michel Foucault.

5. Animação interativa como um efeito do saber pós-modernidade

Como exposto, em uma animação interativa não existem regras ou consensos a serem seguidas ou repetidas para o "jogo" de desvendamento de sua narrativa. Dentro das teorias sobre a pós-modernidade, este princípio de exploração narrativa aberta à experimentação e à criatividade individual, encontra relação nos estudos sobre o problema da "legitimação do saber pós-moderno" elaborado pelo filósofo francês Jean-François Lyotard.

Para Lyotard o saber pós-moderno materializa-se no fim das metanarrativas. "O recurso aos grandes relatos está excluído. [...], o "pequeno relato" continua a ser a forma por excelência usada pela invenção imaginativa, e antes de tudo pela ciência. [...] o consenso como critério de validação também parece insuficiente (LYOTARD, 2011, p, 111). Noutros termos, o saber pós-moderno é fruto das singularidades e diferenças advindas das pequenas narrativas. O saber na pós-modernidade valoriza e valida os saberes locais e provisórios. Nestes saberes não existem regras preestabelecidas de conduta totalizadora ou de verdades absolutas a serem seguidas ou respeitadas por todos.

Pode-se aferir que tais premissas, seja de saber local, individual ou provisório, fazem parte dos pilares que alicerçam a estrutura de exploração da narrativa de uma típica animação interativa. Elas também reforçam os argumentos que sustentam a tese de seu conceito, assim como ajudam a situar o marco de sua existência enquanto um produto artístico-tecnológico que emerge como sendo um efeito das características do contexto pós-moderno. Porquanto a maneira de se adentrar no espaço narrativo de uma animação interativa valoriza a individualidade, a subjetividade e a sensibilidade perceptiva do sujeito. É ele quem se auto conduz. Outrossim, a motivação sobre o percurso a ser seguido é, sobretudo, pessoal, pois não está limitado por regras de conduta gerais predefinidas ou prescritas. Ao contrário, é o interator quem se auto-orienta ao estabelecer suas novas e temporárias normas de conduta. Assim como no abandono das metanarrativas como forma de legitimação do saber - que visam explicar o saber como um conjunto de conhecimento que autoriza determinada pessoa afirmar

qual o caminho correto a se seguir, ou o que é certo ou errado, feio ou bonito etc. - as "regras" do jogo para a exploração narrativa dentro de uma animação interativa não baseiam-se mais em um acordo em comum sobre esses valores tidos como norma de crença e conduta. As "leis" de comportamento dentro da narrativa de uma animação interativa estão pautadas no diálogo, na discussão e nos lances dos jogos de linguagens entre interator e espaço gráfico. Ou seja, os procedimentos não fundamentam-se nos discursos impositivos elaborados por preceitos que devem ser aceitos de maneira única por todas as culturas e pessoas. O espaço sócio-cultural particular do interator possui grande relevância na forma como articula seu comportamento durante os lances de escolhas presentes no jogo de linguagem entre ele e o ambiente gráfico da animação interativa. Sua postura seletiva está condicionada às particularidades subjetivas identitárias trazidas por ele de seu ambiente sócio-cultural. São elas que mexem com suas emoções, assim como são elas que o fazem se perceber diante de um estímulo sensorial e, concomitantemente, o levam a parar, contemplar, retornar ou avançar na narrativa da animação interativa.

Nota-se que uma animação interativa privilegia as escolhas provisórias, incertas ou imprevisíveis do sujeito. Com efeito, reforça-se aqui que, a maneira individualizada como o interator se comporta na construção de seu próprio percurso narrativo, dentro do ambiente gráfico de uma em uma animação interativa, dialoga com a forma em que o saber pós-moderno pode ser legitimado para Jean-François Lyotard. Por similitude, a exploração da narrativa em uma animação interativa está para o conceito de "*paralogia*" apresentado por Lyotard.

Para Lyotard o saber pós-moderno legitima-se na paralogia, ou seja, no reconhecimento das diferenças, na substituição da busca pelo consenso moderno pelo dissenso e incomensurabilidade de saberes típicos do pós-moderno. Na paralogia o pequeno relato e sua capacidade de invenção imaginativa deve substanciar a ciência, substituindo dessa forma o pressuposto de consenso comprobatório de legitimação do saber. [...] "o consenso não é senão um estado das discussões e não o seu fim. Este é antes a paralogia" (LYOTARD, 2011, p. 118). Assim, numa perspectiva paralógica Lyotardiana, entende-se a noção de saber como uma imprevisibilidade, dissentimento ou contrária ao consenso. A paralogia partilha o raciocínio imperfeito, imaginativo ou

deliberadamente contraditório, cujo objetivo consiste na produção de uma mudança nas estruturas da razão.

A atividade diversificante, ou de imaginação, ou de paralogia na pragmática científica atual, tem por função revelar estes metaprescritivos (os "pressupostos") e de pedir para que os parceiros aceitem outros. A única legitimação que ao final das contas torna aceitável esta *démarche*, seria a de que produzirá idéias, isto é, novos enunciados (LYOTARD, 2011, p. 117).

No campo da paralogia o saber convive e reconhece as diferenças e, por meio dessas dissimilitudes de infinitas informações, elabora novos conceitos ou saberes. Nesse aspecto, assim como na elaboração dos sentidos motivadores das escolhas pessoais do interator sobre quais serão seus possíveis percursos a serem percorridos em uma animação interativa, a construção do saber na paralogia é como "um lance, de importância muitas vezes desconhecida de imediato, feito na pragmática dos saberes" (LYOTARD, *op. cit.*, p. 112). Portanto, não por regras de conduta, é o interator, por meio de sua capacidade imaginativa que reconhecerá e escolherá, tal qual um lance carregado de resultados imprevisíveis, o caminho narrativo que melhor lhe parecer.

6. A animação interativa está vinculada ao conceito filosófico de virtual

Ao apresentar o conceito de "virtual", o filósofo francês Pierre Lévy (1999) contribui para a elaboração da definição conceitual do termo animação interativa, bem como ao argumento de que seu surgimento está relacionada a um conjunto de características típicas do contexto pós-moderno.

Os aspectos mais relevantes para conceituar uma animação interativa estão relacionados a importância que o interator tem em poder expressar sua liberdade de escolha, bem como as diversas e imprevisíveis possibilidades interpretativas e reativas que ele pode aferir diante das respostas reveladas de suas escolhas. Para demonstrar como esses aspectos de sensibilidade perceptiva individual estão relacionados ao conceito de animação interativa, os mesmos serão relacionados ao conceito filosófico de "virtual" apresentado por Pierre Lévy.

Para Lévy, "na concepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização" (LÉVY, 1999, p. 47). Como descrito, o virtual antecede ao ato.

Compreende uma ação não resolvida, que está em andamento. A animação interativa está para o estado virtual, não para o ato concreto. A concepção do termo "ato" apresenta um vínculo significativo com a noção de totalização, completude, consumação, finalização e de conclusão à qual o objeto ou coisa foi feita ou pensada para existir. Ou seja, o "ato" está relacionado a uma resolução, fechamento ou estabilização de um sistema.

Todavia, como expõe Lévy, o virtual localiza-se antes da concretização efetiva ou formal de algo. Ele é a potência, a possibilidade do devir ou um vir a ser. O virtual é o que ainda está em aberto. É aquilo que aponta para uma possível realidade que há de vir, porém, ainda não o é. E ainda, de acordo com Lévy, o virtual não tem uma relação de oposição ao real, mas sim ao atual. Portanto, ser virtual é não ser atual. É existir em potência, ou estar para algo.

A virtualidade e a atualidade são dois modos diferentes da realidade. Uma está em aberto, existe em potência, a outra está fechada existe em ato. Para exemplificar seu argumento, Pierre Lévy explica que a produção da árvore está na essência do grão. Virtualmente a árvore está contida no grão. A árvore poderá vir a ser uma árvore a partir da existência do grão. O objetivo concreto da existência do grão, ou seja, seu estado de "ato" conclusivo, está na materialização da árvore.

De que maneira esta teoria contribui para a discussão do conceito de animação interativa? A explicação tem seu fundamento na continuação da exposição feita por Lévy sobre o que filosoficamente é virtual: "É virtual toda entidade "desterritorializada", capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma a um lugar ou tempo em particular" (LÉVY, 1999, p. 45). Reforçando este argumento de que o virtual tem a capacidade de produzir diferentes manifestações concretas em distintos tempos e espaços, o autor explica que uma "palavra" é também uma entidade virtual.

"O vocábulo "árvore" está sempre sendo pronunciado em um local ou outro, em determinado dia numa certa hora. Chamaremos a enunciação deste elemento de "atualização" (*op. cit.*, 1999, p. 45). Porém, a palavra em si, que é pronunciada ou atualizada em determinado lugar, não está em lugar nenhum, e não está vinculada a nenhum momento em particular. "Acrescentemos que as atualizações de uma mesma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras, e que o atual nunca é

completamente predeterminado pelo virtual" (LÉVY, *idem*, p. 48). Dessa forma, para o autor, tanto do ponto de vista acústico e também semântico, as atualizações de uma palavra não se parecem exatamente com nenhuma outra. "[...] há pronúncias (nascimento de novas vozes) ou sentidos (invenções de novas frases) imprevisíveis que, no entanto, podem sempre aparecer. O virtual é uma fonte indefinida de atualizações" (LÉVY, *op. cit.*, p. 48). Esta é a concepção de virtual que fundamenta o vínculo e o conceito de animação interativa a ele, ou seja, sua possibilidade de indefinidas atualizações.

Partindo do pressuposto de que o virtual é uma entidade capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais, e de que o atual nunca é completamente predeterminado pelo virtual, pode-se inferir que é desta maneira que o conceito de "virtual" dado por Pierre Lévy está relacionado com o conceito de "paralogia" proposto por Jean-François Lyotard e que ambos contribuem para a fundamentação do conceito de animação interativa.

7. A animação interativa e o conceito de poder de Michel Foucault

As pesquisas de Michel Foucault surgem em um momento em que estudiosos desenvolvem teorias sobre o pensamento pós-moderno. Contexto este que posteriormente nasce a animação interativa na rede Internet, bem como novas formas de se pensar a criação e formas de participação do espectador com obras artísticas.

Em seus estudos sobre "*poder*", Michel Foucault afirma que seu interesse não está no poder em si, mas no sujeito que o exerce. Nesse aspecto, os estudos de Foucault tem relação direta com o processo de criação e produção do ambiente de interação de animações interativas em rede, visto que tal processo visa refletir sobre formas de priorizar o sujeito durante o processo de interação com essas animações. São estes tipos de estudos que possivelmente podem contribuir para expansão e consolidação da animação interativa em seus aspectos identitários de expressão artísticas.

Para Foucault o poder não é uma "coisa", não tem sede única nem titular. O poder constitui modos de sujeição que são modos de subjetivação. Os dispositivos de sujeição são mecanismos de produção, "*fabricação*" dos indivíduos. Os indivíduos são fabricados por dispositivos de sujeição presentes nas experiências ou espaços como a

Família, Igreja, Ciências e diversas Sócio-Técnicas existentes na sociedade. Esses dispositivos de sujeição são "*Dispositivos de Poder*", ou seja, "*Dispositivos de Produção dos Indivíduos*". Estes, por sua vez, estão dentro das realidades de cada indivíduo. Assim também são as ações dos indivíduos interagentes com as animações interativas. Para eles, mesmo que de maneira mais ampla possível, a sua experimentação particular do ambiente de interação das animações, necessita de alguma forma se sujeitar a algumas regras básicas de funcionamento do sistema. Portanto, tanto o poder como o espaço de interação de animações interativas são "*espaços e instâncias*" (Repetição de ordens ou recomendações). São "*espaços e experiências de produção de subjetivação na sujeição*". Para Foucault o poder são "*modos de subjetivação*", que são sempre já, "*controle, domesticação, fabricação de corpos, atos, pensamentos*". No entanto, assim como em um sistema de interação de uma animação interativa, para Foucault o poder não é uma "*potência repressiva*", uma potência do não, da negação. No lugar dessa tese da hipótese repressiva, Foucault afirma que é preciso pensar que o poder tem uma positividade que não deve ser confundida com a ideia de um lado bom um ou um lado positivo do poder. Mas que, em oposição a ideia de repressão e autoritarismo, Foucault afirma que o poder tem uma positividade que está no fato de que ele produz, ele cria, ele engendra, ele fabrica. O poder não é o que diz não, não é o que Impedi. O Poder é o que impele (atrai, conduz, incita, move, convida, estimula). Ele impele o Indivíduo a agir. Acima de tudo, ele impele o indivíduo a pensar. Assim deve ser o ambiente de interação da animação interativa, não um ambiente autoritário e de ações repetitivas, mas que abra espaço para a criatividade, a criação e o pensamento do indivíduo que com ela interage.

A reflexão de Michel Foucault é perspicaz no sentido de afirmar que o poder concerne a cada um dos indivíduos, no sentido de que, fabricados por ele, "*agidos agidos*" pelo poder nossos atos, nossos pensamentos são atos, são pensamentos de poder. Agindo sobre o outro o outro, na relação com o outro os sujeitos também exercem o poder. É essa abertura de participação subjetiva particular que deve existir em uma animação interativa. Não deve haver apenas uma imposição de participação, mas de relação de troca. Um ambiente de interação que abre espaço para o pensamento, é um ambiente de interação, verdadeiramente interativo, pois abre espaço para o indivíduo se colocar e, portanto, também exercer seu poder sobre ele. Será nessa direção

que os estudos iniciais buscarão formas de fortalecimento criativo e artístico do ambiente de interação das animações interativas, ou seja, um ambiente que possibilite aos interagentes não apenas a responder a ordens e ações autoritárias, mas que acima de tudo, pode também, por suas particularidades, ter liberdade de escolha e, assim, exercer seu poder de pensar e criar.

Referências bibliográficas

FOUCAULT, M. Apêndice: o sujeito e o poder. In: DREYFUS, L.; RABINOW, P. Michel Foucault: uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 229-250.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

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

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Tradução: Ricardo Corrêa Barbosa. 13ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol, São Paulo: Itaú Cultural, 2003.