

Animação interativa e instalações artísticas: práticas de criação¹

Marcia Maria ALVES²

Lucina Reitenbach VIANA³

Centro Universitário Curitiba, UNICURITIBA - PR

RESUMO

Este artigo tem como objetivo discutir o conceito e a concepção de instalações artísticas interativas em animação, para responder à pergunta: O que são instalações interativas e como projetá-las com base nos processos de produção de animação? Para isso, analisou-se a produção resultante da disciplina de Projeto Integrador do curso de Design de Animação do UNICURITIBA, que desenvolve trabalhos em animação autorais, no último semestre de curso. Esta pesquisa pode ser considerada como exploratória, aplicada e qualitativa, desenvolvida com técnicas de revisão de literatura e com análise de conteúdo de dezesseis instalações apresentadas em evento aberto para a comunidade, o UNICULT. Como resultado discutiu-se a interpretação e a aplicação dos conceitos por parte dos alunos, bem como considerações sobre o processo de projeto e de produção em animação.

PALAVRAS-CHAVE: design de animação; animação gráfica; instalações artísticas; interatividade; produção cultural.

Produtos audiovisuais: da animação à interação

Como área especializada de produção audiovisual, a animação gráfica tem se popularizado e assumido diferentes posições na indústria cultural contemporânea, na medida em que é considerada uma técnica que se utiliza de representações visuais e de recursos ópticos a fim de representar e simular o movimento. Para além da técnica, muitos autores consideram a animação gráfica como uma “forma de arte” (LUCENA, 2005), por sua produção encontrar espaço próprio no desenvolvimento de técnicas e processos. Mais do que mimetizar o movimento do cinema e substituir a encenação dos atores - *live action* – por desenhos, a animação virou um produto da indústria cultural que carrega além de informação, uma mensagem audiovisual própria.

¹ Trabalho apresentado na DT 1 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Professora do Curso de Design de Animação do Centro Universitário Curitiba, UNICURITIBA Orientadora da disciplina de Projeto Integrador – Business e Arte em Animação do 4º. semestre – Módulo D, e-mail: alvesmarcia@gmail.com. Mestre e Doutora em Design pela UFPR – PR.

³ Coordenadora do Curso de Design de Animação do Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA, Supervisora das disciplinas de Projeto Integrador, e-mail: lu@comdpi.com.br. Pós Doutoranda em Comunicação pela UNISINOS - RS, Mestre e Doutora em Comunicação e Linguagens pela UTP – PR.

Diante do cenário contemporâneo da alta fragmentação presente na esfera midiática, animações, filmes, jogos e outros produtos audiovisuais da indústria do entretenimento têm migrado para diferentes plataformas de comunicação, dando origem a novos produtos derivados em suportes diferentes que podem ou não estar interligados mas que derivam de um produto inicial. Ao resultado desta migração chamou-se de produtos transmídias (SANTAELLA et al, 2018), que atualmente constituem verdadeiras franquias de conteúdo multiplataforma. Esses conteúdos são capazes de transitar em diferentes espaços, fazendo uso do potencial de cada plataforma aos quais são adaptados, para novas audiências com a mesma temática, aproveitando narrativas que podem constituir produtos independentes do original ou não.

A interação e a interatividade passam então a fazer parte do contexto das animações de uma forma mais enfática quando estas se encontram nesse cenário midiático reconfigurado das plataformas digitais. Ao transitar no ambiente transmediado, as animações assumem novos elementos e recursos interativos mais densos, para além dos elementos clássicos já embutidos na própria narrativa tais como a composição gráfica e sonora típicos do cinema ou de suportes clássicos como as telas de TV que já podem ser considerados como interativos, mesmo que em menor proporção na medida em que acionam no receptor processos de interpretação ativos. É um equívoco associar interação e interatividade somente aos processos de recepção de sistemas audiovisuais contemporâneos, quando estes mesmos processos já fazem parte de tais sistemas desde sua produção, conforme proposto por Couchot, Tramus e Bret sobre as imagens produzidas a partir de dispositivos computacionais,

a interatividade presente desde a fabricação da imagem, modificando consideravelmente a maneira como ela é recebida, é uma característica fundamental da imagem numérica. Toda imagem numérica é interativa, em um momento ou outro de sua existência (COUCHOT, TRAMUS & BRET, apud DOMINGUES 2003, p. 28)

Assim, mesmo quando os suportes permitiam apenas a observação passiva dos espectadores, já podemos considera-los interativos, especialmente no que se chama de “interatividade endógena” (COUCHOT, TRAMUS & BRET, apud DOMINGUES 2003, p. 28), que compreende as relações de interatividade entre autor e obra durante seu processo de produção. Já nas telas digitais do computador, do celular e do tablet, que permitem interferências no conteúdo, personalização, possibilidades de escolha e

hipertextos que criam ruídos na narrativa linear típica dos filmes, podemos encontrar a “interatividade exógena” (COUCHOT, TRAMUS & BRET, apud DOMINGUES 2003, p. 28), ou seja, aquela que se estabelece entre o espectador e a imagem, diante da qual

assiste-se ao nascimento de um tipo de relação entre imagem e o espectador bastante recente, o que nos leva a falar com fundamento de uma “segunda interatividade”, que sugerimos que assim seja denominada por analogia à “segunda cibernética”, colocando em jogo comportamentos maquínicos mais complexos e refinados, próximos dos comportamentos humanos. Novos campos de experiências alentadoras no domínio técnico científico mas também no da comunicação e da arte se abrem aos pesquisadores. (COUCHOT, TRAMUS & BRET, apud DOMINGUES, 2003, pp.27-28)

Ao adicionar a interação exógena como parte componente das soluções criativas em animação, ou ainda, ao considerar o espaço de exibição como parte da obra, integrante e ativa na transmissão da mensagem central de uma animação, pode-se ampliar ainda mais as possibilidades comunicacionais e artísticas do que podemos chamar de instalação artística. Em contrapartida, tornam-se mais complexos os processos de concepção e produção em animação, quando a incorporação de novos elementos de projeto a serem planejados e configurados baseados em interação endógena, podem ainda, gerar questionamentos acerca de seu processo de produção.

Tal situação é ainda mais densa quando tratamos de obras relacionadas aos sistemas artísticos denominados “situados” ou originalmente “*site-specific art*”, ou seja, obras concebidas para e com o espaço físico determinado, tomado para além de um plano de fundo diante do qual o trabalho surgirá, alcançando status de componente, situação em que “implica não que o objeto está colocado num determinado local, nem que é o local que é a obra, mas que é a sua relação conjunto que significa a obra” (SABINO, 2000, P. 183).

São diversos os estudos em Comunicação e Arte sobre essa temática, ressaltando-se a menção do questionamento proposto por Caminos e Ruiz Munoz (in SANTAELLA et al. 2018. p. 34), no qual os autores ressaltam a importância de discutir processos de produção, como por exemplo o planejamento e desenvolvimento do roteiro, a partir de instalações artísticas que reagem com a presença do espectador. Nesse sentido, o presente trabalho se propõe a investigar e discutir o que são instalações interativas e como projetá-las tendo como linguagem a animação, estudando conceitos a partir do caso específico das produções realizadas em 2018 na disciplina de Projeto Integrador - *Business* e arte em animação, do curso de Design de Animação do

UNICURITIBA, cujo objetivo é a produção de instalações interativas em animação e sua exposição na mostra de produção cultural – UNICULT.

Conceituação e delineamentos teóricos

A indústria de animação no Brasil pode ser considerada como uma das novas indústrias criativas que, apesar de ter acirrada concorrência internacional, pôde apresentar um grande crescimento por meio de produtoras nacionais e coproduções internacionais (GAMA, 2014). Essa produção tem diferentes propósitos e abarca diferentes indústrias e produtos que vão desde o entretenimento, passando pela publicidade até a produção artística e cultural.

Neste contexto se discutem os conceitos de animação interativa e de instalação artística, partindo do entendimento de que a arte interativa pode ser definida por experiências que utilizam mídias interativas e que precisam da interação do público (FILE, 2018). Para Rocha (2015a) define-se como animação interativa aquela que possui a possibilidade de intervenção do espectador de modo subjetivo enquanto interagente/ativo. Ainda para esse autor, a animação interativa permite ao usuário/interagente projetar a própria narrativa da animação sem ter obrigações ou objetivos previamente traçados, ou seja, sua ação tem apenas a intenção de adquirir novas experiências por meio da interação. Nesse sentido, as animações interativas conceitualmente se aproximam mais de sistemas responsivos de interação como os encontrados em jogos digitais contemporâneos.

Já a instalação artística seria uma continuação desta experiência ou uma parte dessa experiência do espectador com a obra. Para Suderburg (2000) uma instalação trata-se de uma exposição montada reconfigurando um espaço, seja qual for esse espaço. Ou ainda, para Freire (1999) o espaço torna-se parte integrante da obra e, por fim, para Sogabe (2005) uma instalação pode ser definida como um lugar onde pessoas interagem com algum recurso tecnológico. Para esses autores, esses lugares têm em comum a questão da manipulação de um espaço e a participação de um público espectador e interagente.

Oliveira et al (2016) discutem e apresentam várias instalações interativas juntamente com muitos elementos que as constituem tais como: som, realidade aumentada, realidade mista, *softwares*, objetos programáveis e outros elementos que tornam a experiência com a obra apresentada ativa e interativa, mas é importante

ressaltar que a relação entre público e arte pode ser mediada por outros processos que não os tecnológicos, como no caso da arte sensorial de Hélio Oiticica, que trabalhava a partir da própria inserção do espectador em suas obras, utilizando-se de seus corpos para, através de sua experiência com, romper as barreiras entre artista e audiência. Como exemplo dessa perspectiva, citamos a obra “Parangolés” datada do final dos anos 1970, resultado das experiências entre Helio Oiticica e a Escola de Samba Estação Primeira da mangueira, na qual o artista explora o espaço e o tempo como elementos de composição e experimenta o deslocamento do papel da audiência para um lugar além da participação, caminhando para autoria.

a música e a dança são para ele ‘uma espécie de comunhão com o ambiente’. O espectador de Oiticica, desnudando o seu próprio corpo através da interação com as capas, faz aparecer estruturas de comportamento. O corpo, por meio da dança (samba), é enriquecido por outros sentidos. O espectador dança, movimenta-se, desloca-se envolvido-envolvendo as capas, os estandartes coloridos, e, por meio dessa ação, inaugura outros valores. O samba e as capas são os novos elementos que vão juntar-se aos pigmentos, pedras, areia, etc. Mas esses elementos só adquirem um sentido mais pleno com a incorporação do elemento mais rico, o participante, que se torna corpo e obra. (JUSTINO, 1998, P. 46)

Assim, uma instalação é constituída de um espaço, de um evento, do público, da interatividade, de uma interface e de um gerenciamento digital, seja qual ele for, quando a “instalação interativa é um sistema vivo onde o público dialoga fisicamente com um evento que está acontecendo no ambiente, e que se modifica de acordo com as interações do público” (SOBAGE, 2010, p. 62).

Também a animação ganha novos contornos quando adentra espaços artísticos e coloca o espectador de forma ativa no conjunto da obra, quando conforme Crary (2012), a obra interativa precisa do espectador para acontecer. Exemplo recente desse tipo de aplicação conceitual pode ser encontrado em obras projetadas especificamente para o entretenimento, como “*Alice: A Wonderland Adventure*” (GRANDE EXHIBITIONS, 2016)⁴, obra inaugurada originalmente em Roma, cuja definição proposta por seu CEO Bruce Peterson é de “uma experiência imersiva interativa completamente única, criada tendo em mente as jovens famílias” (PETERSON, 2018), desenvolvida com tecnologia de projeção de ponta para combinar as ilustrações originais de Alice no País das Maravilhas com a performance ao vivo de atores caracterizados, a partir de um sistema

⁴ Mais detalhes sobre a obra e sua tecnologia podem ser consultados diretamente no site da empresa Produtora do Espetáculo Grande Exhibition, <http://grandeexhibitions.com/alice-wonderland-adventure/>

autoral que combina animação gráfica multicanal com ambientação sonora com a qualidade de cinema e mais de quarenta projetores de alta definição (GRANDE EXHIBITIONS, 2018), que correu o Brasil em 2018, tendo sido exibida em diversas cidades incluindo Curitiba, Porto Alegre e São Paulo.



Figura 1 – imagem de “Alice: A Wonderland Adventure”, exposição interativa

Fonte: GRANDE EXHIBITIONS, 2018

No entanto, os elementos e a forma com que uma instalação artística animada pode operar são inúmeras e de difícil delimitação prévia. Definir o que é ou não uma instalação artística e quais elementos elevam seu status de uma produção audiovisual para uma instalação artística desenvolvida em animação se torna difícil. Para tanto, apresentaremos e discutiremos os elementos que compõem as instalações interativas animadas realizadas pelos alunos do módulo D do curso de Design de Animação do UNICURITIBA, na disciplina de Projeto Integrador – *Business* e Arte em Animação.

Proposta de método e análise das produções dos alunos de design de animação

Os alunos do módulo D do curso de Design de Animação do UNICURITIBA receberam como proposta para realização de seu último trabalho no curso o projeto integrador que prevê a confecção de uma animação realizada de modo individual, que deve ser apresentada juntamente com uma instalação artística em um evento acadêmico aberto ao público no final do semestre. Para estruturar o desenvolvimento do projeto, durante o semestre os alunos trabalharam em torno das disciplinas ofertadas para a construção do projeto, a saber: Análise de Viabilidade, Pareceres e Laudos,

Antropologia Cultural, Aspectos Éticos e Jurídicos na Comunicação, Comunicação Socioambiental, Direção de Criação, Gestão Empreendedora, Marketing, e Técnicas de Instalações Artísticas. Nessas disciplinas foram discutidos e aprofundados os diversos aspectos do projeto, ficando o desenvolvimento a cargo do aluno, autor do projeto, sendo esse realizado através de processos práticos de produção assistida, realizados na disciplina de Projeto Integrador.

Após os resultados finais obtidos e conforme a revisão de literatura apresentada nesse trabalho, propõe-se a análise das obras em duas dimensões: primeiro, a da estrutura narrativa da animação, procedendo análise para identificar se esta se apresenta em estrutura linear ou se propõe já em seu texto alguma interação, como uso de hipertexto, escolha, diretiva de ação, entre outros; e segundo, a análise tipológica da interação proposta pelos alunos autores em seus projetos de animações/instalações a partir do uso proposto para o espaço e das tecnologias empregadas para tal. Por “tipologia” aqui compreende-se o uso do espaço em função da animação, de tecnologias e suportes para interação, de ambientações, ou seja, sua relação com o ambiente e com o espaço expositivo, além de especificações de projeção e suporte ou de uso de recursos imersivos que podem gerar a interação.

Foram analisadas as 16 propostas de instalações artísticas animadas realizadas na disciplina de Projeto Integrador – Business e Arte em Animação do segundo semestre de 2018 que estão presentes na tabela a seguir

Na obra intitulada “*Em obras*” (ALVES, 2018)⁵, o autor propõe agregar o universo ficcional composto pelo conjunto de obras já realizadas nos dois primeiros anos de curso, revisitando narrativas e personagens anteriores em um novo roteiro, original, no qual as personagens são surpreendidas por um vilão e se envolvem numa viagem pelas obras de arte expostas num museu. Em narrativa linear que pode ser adensada pelo acesso à hipertextos, o uso de QR Codes permite o reconhecimento das personagens e das obras de arte mencionadas literalmente ou como referência, através de links e hipertextos. Complementarmente, o espaço de exibição foi ambientado com totens das personagens principais.

⁵ Disponível em: <https://vimeo.com/302005870>

Em “A rotina da Arte” (SILVA, 2018) três telas distintas suportam diálogos curtos entre personagens da pintura que são ícones de determinados períodos da história da arte, em narrativa justaposta, linear e ininterrupta.

Em “FAROeste” (CORSI, 2018)⁶, a história se passa em uma vila do velho onde um xerife tenta resolver uma série de acontecimentos inesperados, em narrativa linear. A proposta de interação é alcançada pela imersão do expectador através da ambientação do espaço expositivo através da construção de uma cabina com portas esculpidas no estilo de um *saloon* do velho oeste. A cabina determina ao espectador o uso individual e procura ambientar a proposta da animação.

“Os miseráveis” (OLIVEIRA, 2018) é uma instalação fundamentada na exposição dos processos de concepção anteriores à fase de produção em projetos de animação. Través da exposição dos *concept-arts* do projeto e da vinheta de abertura desenhada para uma possível série animada baseada na narrativa clássico livro de Vitor Hugo. A obra propõe a interação não com a animação mas com o seu processo de produção, apresentando uma coleção de obras de arte em forma de exposição artística e conceitual (concepts) geradas para uma possível e futura série em animação.

Em “Playground” (SOUZA, 2018) é uma obra de animação em 3D, que traz a história de um skatista e aborda o preconceito sobre esse esporte por parte da sociedade e algumas vezes por parte do próprio skatista. Em dupla exposição de narrativas lineares, a história pode ser vista em ambiente ambientado originalmente para essa finalidade, bem como em primeira pessoa, a partir dos óculos de Realidade virtual em que uma versão da filme em primeira pessoa é exibida paralelamente.

Em “Idade da Pedra” (BARROS, 2018) a animação apresenta esquetes sobre a sobrevivência de um personagem a Idade da Pedra, exibidas em espaço expositivo ambientado tematicamente. Em “Kenai” (SANTOS, 2018) se configura como um *spin-off* narrativo, ou seja, uma nova narrativa derivada do universo ficcional apresentado em trabalho anterior intitulado “Projeção” (A44, 2017) dando sequencia à narrativa desenvolvida através da técnica de aprofundamento de personagem secundário, apresentando a história de um músico que resolve verificar sua popularidade e durante um show oferece ao público a chance de opinar sobre sua carreira. A narrativa de múltipla escolha é acionada através da interatividade e do acionamento direta da audiência nessa obra. A interação da audiência com essa obra começa com a exibição

⁶ Disponível em: <https://vimeo.com/306887068>

do filme “Projeção”⁷, projetado em tela de formato e disposição tradicional. Após a exibição, a audiência é convidada a avançar por aquilo que agora entende ser a porta de saída do domo em que se passa a narrativa de projeção. É só então que começa a aventura de *Kenai*, personagem que será alvo da análise da audiência, que pode aprovar ou não a atuação do personagem mediante escolha interventiva no sistema expositivo, realizada através de menu interativo e do uso do mouse do computador.

Em “Sofia” (REGO, 2018) o assunto é novamente processos de produção, mas nesse momento tratado através das questões de roteirização de ideias. Para discutir os processos de produção de roteiros com a audiência, o autor propõe uma obra em 3D, na qual a personagem principal é uma criança desobediente, que deveria ser guiada por um narrador. Ao romper a linearidade da narrativa através de sua recusa em obedecer aos direcionamentos do narrador, Sofia não deixa à audiência outra alternativa senão desenvolver o final da história através de um workshop de roteiros. A obra “Cupcake Boy” (FRANÇA, 2018) apresenta a abertura para uma série de animação no estilo anime, que pretende atuar como clipe promocional e como vinheta de série. A narrativa traz a apresentação da história e dos personagens, e propõe sua interação por meio da ambientação de seu espaço de apresentação onde foi encenada uma sala de aula toda destruída por vândalos assim como propõem os cenários da animação. “Julia” (BARBOSA, 2018) é uma menina com imaginação aguçada que inventa e imagina brincadeiras e personagens em seu próprio jardim. A animação é uma introdução para suas aventuras que se complementa com uma borda animada. São duas narrativas acopladas em um único sistema de projeção, em que a moldura tem função narrativa complementar.

Em “Toki Wo Koe – Além do tempo” (ZANI, 2018) traz um happening em apresentação única, em que a interação é proposta com uma apresentação presencial de um grupo de *taiko* no palco de um grande auditório, em frente a tela de projeção em que é apresentada a história de um casal que viveu e sobreviveu a batalha de Okinawa no Japão na segunda Guerra mundial. Trata-se de uma narrativa linear que representa e segue a música de mesmo título em apresentação onde grupo, música e animação estão sincronizados em um acontecimento único.

Em “Max” (DOMACKOVSKI, 2018), temos a história de um cachorro e sua trajetória de adoção e abandono até chegar a um abrigo. A sala foi ambientada com

⁷ Filme disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tq4AYiqXQ_Q&t=450s

fotos e imagens de cães para adoção com informações necessárias em forma de campanha de adoção, enquanto paralelamente foram exibidos filmes de suporte com imagens reais de situações de abandono e de cães vivendo em ruas. “Gárgula e anjo” (ALBERNAZ, 2018) apresenta um romance proibido entre um anjo e uma gárgula, através da exibição de um curta-metragem e da ambientação do ambiente expositivo.

Na proposta de “Welcome” (SILVEIRA, 2018) conhecemos um personagem sem forma definida que propõe questionamentos e realiza perguntas para reflexão do espectador. Em texto direcionado inteiramente ao espectador, o narrador ordena ações que farão com que o espectador descubra algo inesperado a partir da manipulação de objetos cenográficos dispostos no espaço expositivo. Em “memórias” (GULARTE, 2018), a temática abordada é a da confecção de memórias, da culpa, tristeza e saudades dentro do cérebro, acerca de fatos que cada pessoa vivência em seu dia a dia.

Em “I’m Fine” (FAVARIN, 2018) a temática da depressão abordada em uma narrativa em primeira pessoa, composta de sala expositiva ambientada contígua ao espaço de exibição. A instalação realizada consiste em uma cabine de imersão toda escura e um puff no chão, onde a pessoa se senta, a porta é fechada e a pessoa assiste sozinha ao curta-metragem exibido de forma angular de cima para abaixo de forma a fazê-lo sentir-se pequena. Ao final a porta é aberta e a pessoa é levada a uma sala onde encontra depoimentos de pessoas com depressão, formas de ajuda, telefones de tratamentos e terapias a fim de conscientizar e divulgar formas de intervenção possíveis.

No quadro abaixo, são apresentadas as informações de classificação de cada uma das obras em função de sua estrutura narrativa, do uso de recursos tecnológicos e da proposta de uso do espaço expositivo.

N.	Autor	Título	Estrutura narrativa	Recursos tecnológicos Interativos	Uso do espaço
1.	Gabriel Roberto Alves	Em obras	Narrativa linear mas que pode ser permeadas de forma interruptiva sobreposta por hipertextos.	Uso de QR Codes durante a animação permite o reconhecimento dos personagens e das obras de arte com links e hipertextos.	Além do uso de recursos tecnológicos todo o espaço foi ocupado por totens com imagens dos personagens principais.
2.	Heloisa dos Santos da Silva	A rotina da arte	Justaposição de três narrativas lineares independentes	não há	Ambientação dos monitores com molduras de contorno como se fossem telas de pintura
3.	Gabriel Fernandes Corsi	Faroeste	.Narrativa linear	Não há	Ambientação imersiva em escala reduzida
4.	Gabriella de	Os	Narrativa linear	não há	Ambientação do espaço

	Souza Oliveira	miseráveis			expositivo
5.	Clayton Henrique de Souza	Playground	Dupla narrativa linear sobreposta	óculos de realidade virtual - VR.	Ambientação do espaço expositivo com a temática de skateboard.
6.	Roberto Guilherme Barros da Conceição	Idade da Pedra	narrativa linear.	Não há.	Ambientação temática do espaço expositivo
7.	Felipe Oliveira dos Santos	Kenai	Narrativa em múltipla escolha acionada pela audiência	Intervenção da audiência através de menu interativo e mouse.	Ambientação do espaço expositivo com animação anteriormente produzida, e extensão do universo ficcional no espaço expositivo
8.	Rodrigo Torezin Rego	Sofia	Narrativa linear sem final com convite para workshop interativo.	não há	A própria sala de aula é o espaço expositivo dessa obra.
9.	Fernando França Alves	Cupcake Boy	Narrativa linear.	não há	Ambientação em Sala de aula destruída
10.	Ozéias Lucas Barboza	Julia	Dupla narrativa exibida em sistema único de projeção.	não há	Ambientação do espaço expositivo com os temas da animação.
11.	Adrielle Livian Zani	Toki Wo Koe – Além do tempo	narrativa linear.	não há	Happening em apresentação única sincronizada de animação e live-acting
12.	Amanda Beatriz Domackovski	Max	narrativa linear composta por ambientação de narrativas suplementares	não há.	Ambientação do espaço expositivo e campanha de adoção
13.	Gabriel Vinicius Albernaz	Gárgula e Anjo	narrativa linear	não há	Ambientação do espaço expositivo
14.	Mahani Martins da Silveira	Welcome	Narrativa linear que transborda a tela	Não há. A interação acontece com os objetos cenográficos	Ambientação desconstruída e objetos cenográficos dispostos no ambiente expositivo
15.	Gabriel Miranda Gularte	Memórias	narrativa linear composta.	não há.	Ambientação contígua ao espaço expositivo.
16.	Sabrina Favarin dos Santos	I'm fine	não há	Não há	Ambientação do espaço expositivo em cabine de imersão e área contígua.

4. Discussão

Cada animação trouxe uma proposta diferente de interação e uma forma diferente de intervenção no ambiente. No entanto, percebeu-se que a ambientação da sala com alguns motivos ou temas presentes na animação foi a opção escolhida pela maioria dos alunos.

A intervenção tecnológica apareceu em poucos casos como na questão do uso dos *QR Codes* e da possibilidade de escolha do final do curta por meio de um seletor

presente na própria animação. As demais obras se assentaram no envolvimento emocional e estético e no poder de intervenção no ambiente de apresentação da obra.

Tendo essas conclusões em vista voltemos aos conceitos levantados nos tópicos anteriores: Suderburg (2000) uma instalação trata-se de uma exposição montada reconfigurando um espaço – Freire (1999) o espaço torna-se parte da obra – Sogabe (2005) lugar onde pessoas interagem com algum recurso tecnológico – Sogabe (2010, p. 62) “A instalação interativa é um sistema vivo”, “se modifica de acordo com as interações do público”. Ao analisar esses conceitos, as produções dos alunos podem ser consideradas instalações artísticas pois todas reconfiguraram seu espaço e permitiram que o ambiente fizesse parte da obra. Em alguns casos o ambiente foi o responsável para atrair espectadores para as obras como o Saloon em “*FAROeste*” (CORSI, 2018) construído por um dos alunos, a interpretação musical que ocorreu junto de uma das apresentações em “*Toki Wo Koe*” (ZANI, 2018) e a exposição de arte “*Os miseráveis*” (SOUZA, 2018) apresentada por outro. No entanto, apesar de todas possuírem uma ambientação adequada a interação digital em algumas obras ainda foi ficou evidente o suficiente para retirar o espectador da passividade e fazê-lo passar por uma experiência imersiva mais significativa.

5. Considerações finais

A partir das discussões realizadas percebe-se que existem várias formas de se projetar uma instalação artística e que a animação pode fomentar inúmeras maneiras de ambientação e de interação que resultam em diferentes produções artísticas e instalações. Percebe-se que gerar interação não significa a inserção necessariamente de recursos tecnológicos ou a existência de uma ambientação imersiva. As instalações artísticas podem ser projetadas com liberdades artísticas e de suporte quase infinitas.

Uma instalação depende da criatividade e da capacidade de seu produtor de gerar interação com seu espectador. No entanto, sabe-se que apenas a característica de ser audiovisual já pode alcançar essa interação. O cinema, o livro, e outras mídias por meio da empatia, da sensibilização e da emoção também geram interações com o espectador com tecnologias já há muito conhecidas.

Portanto, espera-se esclarecer com essas práticas a subjetividade de cada instalação e o estudo de seu processo como parte integrante da formação de designers e produtores culturais.

REFERÊNCIAS

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Helène; BRET, Michael. A Segunda Interatividade. Em direção à novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, DIANA. **Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora Unesp, 2003

CRARY, J. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século 19**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DOMINGUES, Diana. **Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

FAROESTE. [S. l.]: Gabriel Corsi, 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/306887068>. Acesso em: 17 dez. 2018.

FILE. Edital File 2018. Disponível em: <https://file.org.br/highlight/open-call-file-2019/?lang=pt> Acesso em 30 de out. 2018.

FREIRE, C. **Poéticas do processo: arte conceitual no museu**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

GAMA, M. M. A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação. **Revista do BNDES**. Biblioteca Digital, Rio de Janeiro, n.42 , p. [93]-144, dez. 2014. Disponível em: <https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/5249/3/RB%2042%20A%20inser%C3%A7%C3%A3o%20dos%20pa%C3%ADses%20em%20desenvolvimento%20em%20mercado%20global.pdf> Acesso em 26 out 2016.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: SENAC - São Paulo, 2003.

GRANDE EXHIBITIONS. **Alice: A Wonderland Adventure**. 2016

JUSTINO, Maria José. **Seja marginal, seja herói: modernidade e pós-modernidade em Hélio Oiticica**. Curitiba: UFPR, 1998.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.

MATTAR, João. **Metodologia Científica na era da Informática**. São Paulo: Saraiva, 2012.

OLIVEIRA et al. Ai3: Ambientes interdisciplinares imersivos interativos em realidade mista. In: ROCHA, Cleomar (Org). **Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. Goiânia: Media Lab / UFG, 2016.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PROENÇA, A. P. **Instalações artísticas digitais: os códigos estéticos e a produção artística contemporânea**. Dissertação. Uberlândia: UFMG, 2013.

ROCHA, C. A. A estrutura rizomática aplicada na construção narrativa de animações interativas veiculadas na Internet. **Revista Ouvirouver**. Uberlândia.v. 11. n. 1 p. 258-270 jan./jun. 2015.

ROCHA, C. A. Animações interativa ambientada na internet e a valorização da autonomia na interação. **Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos**. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015a.

SABINO, Isabel. **A pintura depois da pintura**. Lisboa: FBAUL, 2000.

SANTAELLA, L. MASSAROLO, J. NESTERIUK, S. **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. 1. Ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

SOGABE, M. **Instalações interativas**. ANPAD, Goiania, 2005.

SOGABE, M. Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção. **SCIArts**. Metacampo, Itaú Cultural, 2010.

SOUSA, Paulo Victor Barbosa de; RIBEIRO, José Carlos Santos. A cidade é o palco: performance e interações mediadas no espaço. city is stage: performance and mediated interactions in the space. **Conexão - Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, RS, v.13, n.25, p. 15 - 34, jan./jun. 2014.

SUDERBURG, E. Introduction: on installation and site specificity. In: **Space, site, intervention situation installation art**. Minneapolis: University of Minnesota, 2000. p. 1-22.