

sessões do MAGNÁRIO

ANO XVIII | N. 29 | 2013/1

**Séries policiais e
contemporaneidade**

Camila Prado Furuzawa

P.76

**Telejornalismo, linguagem
e a nova classe média**

Flávio Porcello e Débora Sartori

P.03

**Tecnologias da imagem
e da visualidade**

Sarah Miglioli e Moreno Barros

P.68

Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte

Emerging technologies of visual imagery: animated GIF as video art

Resumo

Este estudo pretende traçar algumas relações entre a videoarte e novas abordagens de apresentação artística que têm as tecnologias digitais como plataforma e a *web* como meio de disseminação. Apresentamos a técnica do GIF animado como linguagem artística genuinamente digital envolvendo cinema, fotografia e vídeo, e o *cinemagraph*, como um potencial representante de uma nova vertente da videoarte on-line.

Palavras-chave

Videoarte; GIF animado; tecnologia digital.

Abstract

This study intends to draw some connections between video art and new artistic presentation approaches that rely on digital technologies as web platform and means for dissemination. We present the technique of animated GIF as an art language genuinely digital involving cinema, photography and video, and *cinemagraph*, as a potential representative of a new strand of video art on-line .

Keywords

Video art; animated GIF; digital technology.

Videoarte por definição

Mais fácil do que definir videoarte é definir o que não é videoarte. Podemos argumentar que nem todo vídeo é videoarte, já que esta possui como *ethos* o foco na artisticidade. Também difere do discurso cinematográfico, não seguindo uma organização das relações espaço-tempo das imagens, ou o uso do ambiente de cinema como um espetáculo ilusionista em uma sala escura a promover a hipnose e o esquecimento. Ao contrário, promove o desocultamento do dispositivo, mostrando os fotogramas, o quadro, a tela, o cintilamento da imagem, quebrando padrões de roteiros e regras e expondo o dispositivo para o espectador, em vez de escondê-lo.

A videoarte teve o seu início por volta da década de 1960, tendo como premissa a transmissão de imagens capturadas em tempo real e o vídeo não editado. Conforme as tecnologias evoluíam, a videoarte também se voltou para performance com autogravação, sempre com cunho crítico em relação ao cotidiano, assim como ao suporte, à tecnologia e ao próprio vídeo. Nesta época, o movimento que bem representou a videoarte foi o *Fluxus*, que se auto proclamava uma antiarte. Segundo Duguet (2008, p. 50), foi um acontecimento que se manifestou

[...] essencialmente em concertos-happening, em exposições ou ainda em manifestos. Os rituais da arte e suas instituições, a própria noção de obra de arte, bem como o mercado por ela autorizado, são então submetidos a uma derrisão e a uma desmistificação sistemáticas. É acima de tudo a separação entre a arte

e a vida que se tenta superar. Não se trata de objetos, mas de acontecimentos que propõem outras relações com o público. Também não se trata de artistas profissionais.

No *Fluxus* e fora dele, a videoarte intercambiou com várias correntes, dentre elas a arte conceitual, a performance, a *body art*, entre outras. Mais tarde, durante a década de 1970, as videoinstalações trouxeram o aspecto de vanguarda para o movimento, ainda que desvinculado do espaço museológico. Eram usados multitelas (monitores), misturando imagens ao vivo dos visitantes, imagens próprias gravadas e reproduções de outros vídeos. Conforme Freire (2006), para a videoarte importava a reciprocidade entre vida e arte, trazendo para o espaço museológico a subversão de normas e padrões.

Nas décadas de 1970 e 1980 a revolução foi a difusão de instalações de artistas, diferente do cinema, trazendo continuamente as questões do cotidiano. Posteriormente, a videoarte chega à TV, com a proposta de vídeos artísticos. Eventualmente, a produção de videoarte acabou se consolidando através de uma forma-cinema, o que alimentava na década de 1990 a confusão quanto aos conceitos de cinema e videoarte.

Em anos recentes, o desenvolvimento da tecnologia, *software s* e outros programas digitais colaboram para a elaboração e edição na videoarte. Aspectos cinematográficos passam a fazer parte de algumas obras, enquanto outras se espalham pelos museus, outros espaços não convencionais e também pela *web*. Mas o princípio da videoarte sempre esteve

presente, como instrumento audiovisual que pretende transmitir uma ideia transgressora.

Tecnologia e arte

A propósito de tecnologia e arte, é importante lembrar que não são excludentes, não deixam completamente de existir ou são substituídas por outras inteiramente novas. Na verdade, o contemporâneo é em essência mais uma reorganização do que algo propriamente novo. Entretanto, a alteração do paradigma na arte promovida pela tecnologia induziu uma nova relação indivíduo-espaço, e isso muda a percepção visual da obra como um todo.

Uma das principais alterações no espectro da videoarte moderna é a reprodução infinita e a possibilidade sem fim de remodelagem. Quanto a este aspecto, sabemos que na arte algumas apropriações de obras já consagradas podem trazer grande valor com a ressignificação apresentada. Parente (2012, p. 80) aborda a ideia de imagem cristal de Deleuze, onde é extraído o novo do que já existe:

Esta parece ser a questão maior que uma artista poderia almejar, poder extrair das imagens-clichês que nos circundam a preciosa terra que elas tinham roubado de nós. Agora entendemos o esforço dos artistas que se defrontam com o desafio de extrair verdadeiras imagens das imagens-clichês que se apresentam como sendo a própria realidade, quando dela nos dão o mais pálido reflexo.

As apropriações, modelagens e *mashups* são parte

do universo digital. Assim, conforme Parente (1999, p. 6),

O interessante nos processos de digitalização da imagem é que, ao fazer desaparecer o suporte, ele torna a imagem puramente processual. E seu processo de modelagem não acaba nunca: começa desde o momento da produção da imagem, que depois vai ser remodelada na pós-produção, ou seja, editando, montando, reenquadrando, mudando as cores, colocando som, e vai haver outra remodelagem no momento da visualização.

Segundo Weintraub (1997), a *web* é um mecanismo viabilizador de arte com características bastante específicas como a mutabilidade das obras, a inexistências de fronteiras entre as partes de um trabalho ou de vários trabalhos entre si, e a alteração da obra através da interação com espectador. Segunda a autora, no espaço digital, a interface não age como uma fachada ou um portal para o conteúdo, mas pode determinar diretamente a estrutura e o caráter da obra. “Estruturas lógicas de HTML como tabelas, formulários, molduras, GIFs animados” (1997, p. 101) possuem suas próprias excentricidades de transmissão.

Neste aspecto, em comparação com a arte analógica, a *web* arte é extremamente fluida, esporádica e interrompível, onde cada participante poderá ver um trabalho diferente e não há uma versão definitiva de uma obra. Estes elementos alteram radicalmente a percepção de uma obra de arte, onde até a duração é afetada; e dadas as limitações de banda, uma interação pode ser medida em segundos, minutos ou horas.

Para Weintraub, seu apelo está na oportunidade de contato direto com o espectador, a falta de mediação por espaços de arte, a promessa de interação real promovida pela serendipidade e *feedback*.

Entretanto, apesar da positiva possibilidade da remodelagem da imagem, Parente também apresenta uma perspectiva acerca das desvantagens. A remodelagem induz à perda do

[...] poder de revelação e de referência, porque ninguém mais vai acreditar naquela imagem como preexistente, tratando-a como se fosse auto-referente. Elas são imagens de imagens; imagens de segundo grau; imagens, mas despotencializadas. Não podemos esperar, apenas da tecnologia, uma nova estética, uma nova visão do mundo; é preciso que as pessoas tenham algo a dizer. Não adianta ficar apenas fazendo discursos que seriam elogios da tecnologia pela tecnologia (1999, p. 8).

Há que se ter cuidado para que a arte em meio digital não se torne algo vazio de significado e puramente fruto de uma tecnologia narcísica. Para Debray, nesta

[...] cultura de olhares sem sujeito e dotada de objetos virtuais, o outro torna-se uma espécie em via de extinção; e a imagem, imagem de si mesma. Narcisismo tecnológico, isto é, retirada corporativa da “comunicação” para seu umbigo, funcionamento em círculo fechado da grande imprensa, mimetismo galopante do meio ambiente, alinhamento espontâneo dos órgãos escritos ou audiovisuais uns pelos outros (1994, p. 298).

A arte emerge do culto ao tecnológico para deixar de ser uma obra por si, para ser o sentido que confere ao espectador.

Uma nova vertente de videoarte

O contexto pós-moderno ampliou a participação e interação de espectadores a um nível em que mais pessoas podem criar videoarte. Como visto, na *web* a percepção também se altera, retirando a aura museificada de sacralização para uma possibilidade apropriativa do público, permitindo o máximo de interação e mixagem.

Nesta nova geração da imagem em movimento, o digital envolve o cinema, a fotografia e o vídeo. Como expoente dessa geração, o GIF animado parece retomar a fotografia como registro do instante, somado e remodelado ao uso de linguagens cinematográficas como o *loop*. Uma característica da videoarte nos GIFs animados é a transformação de filme/vídeo em fotografia em movimento, trazendo uma perspectiva de movimento dentro da imagem. Essa mobilidade dentro da imobilidade foi celebrada na obra de David Claerbout, *Sections of a Happy Moment*, de 2007³.

Os GIFs animados são comumente produzidos a partir de uma série de fotografias ou uma gravação de vídeo e, usando um *software* de edição de imagem, geram uma composição de quadros sequenciais em um *loop* contínuo, muitas vezes resultando em uma espécie de vídeo. Em alguns casos, como o *cinemagraph*, o movimento em determinada parte do objeto (por exemplo, a perna pendente de uma pessoa) é remixado como uma sequência repetida ou contínua, contrastando com o silêncio e imobilidade do resto da imagem.

GIFs

GIF é acrônimo de *Graphics Interchange Format*, um formato de imagem *bitmap* que foi introduzido em 1987 pela empresa de internet *CompuServe* e, desde então, teve sua utilização na *web* generalizada, devido a seus requisitos computacionais mínimos e grande portabilidade.

O formato suporta até oito *bits* por *pixel*, permitindo assim uma imagem única para representar uma paleta de até 256 cores distintas. O GIF também suporta animações e permite uma paleta separada de 256 cores para cada quadro (*frame*). A limitação de cores torna o formato GIF impróprio para reproduzir fotografias a cores e outras imagens com cor contínua, mas é bastante adequado para imagens mais simples, como gráficos ou logotipos com áreas de cor sólida.

Animações simples podem ser representadas por meio de um GIF, na medida em que várias imagens (quadros) no arquivo podem ser incluídas com atrasos de tempo (*delay*). Um arquivo GIF animado é então uma composição de quadros que são exibidos em sucessão contínua. A informação global no início do arquivo se aplica por padrão a todos os quadros. Por padrão, uma animação mostra a sequência de quadros apenas uma vez, parando quando o último quadro é exibido.

Weiner (2010) explica que os GIFs fizeram sucesso em meados dos anos 1980 como arquivos de imagem eficientemente compactados para as lentas conexões de internet, norma daquele período. Quando os usuários da internet hoje mencionam o termo GIF, muitos entendem como abreviação para GIFs animados. Os GIFs animados são representantes de uma fase posterior da *web*, pré-*Flash*, quando indivíduos e empresas igualmente adornavam seus sites com

gráficos e *banners* oscilantes e em *loops* infinitos. Recentemente, se transformaram em peça chave na arquitetura caótica de *blogs* e redes sociais como *MySpace* e *Orkut*. Uma das políticas mais controversas do *Facebook*, rede social de abrangente aceitação, é a proibição do uso de GIFs nas contas de sua rede.

Com conexões de banda larga e clipes em alta definição veiculados no *YouTube* e *Vimeo*, tão prevalentes como são, poderia se estranhar por que as pessoas querem assistir a esses pequenos vídeos relativamente granulados sendo reproduzidos infinitamente. Parte da resposta é que os GIFs animados – ausentes de áudio, grosseiramente texturizados e impotentes para apresentar cores complexas – apelam para um fetiche sobre a imperfeição, distinguidos em tecnologias de videoarte que simulam a aparência degradada dos filmes *Super 8* e câmeras fotográficas *Holga*. Mas a atual exaltação ao GIF vai além da estética e da nostalgia. Os GIFs animados não são apenas reminiscências, são particularmente adequados para alguns modos muito contemporâneos de consumo cultural e desempenham funções distintas que outros formatos não fariam.

Tecnologia GIF

Com os GIFs prosperando em comunidades *web* específicas, era natural que se estenderiam para outras partes da internet. Em razão de plataformas como o *Tumblr* e sites com curadoria do conteúdo imagético como o *Reddit*, que funcionam como uma incubadora digital de documentos visualmente cativantes, o GIF animado foi rejuvenescido.

Esses sites estão repletos de GIFs animados, variando de projeções de gatos tocando piano, imagens urbanas

cinemáticas e até curadorias contextuais. O fenômeno foi intensificado graças a *blogs* do estilo *Como Me Sinto Quando*⁴, que consiste de piadas internas voltadas para uma audiência de nicho.

Estas plataformas oferecem aos artistas digitais um meio facilitado de simplesmente postar uma criação, ou algo que desejam compartilhar, com o potencial de promoção e de tornar-se viral. Uma breve imagem como um GIF animado pode ser ideal para este formato.

O *Tumblr* recentemente ofereceu *upgrade* de espaço total para todos os *posts* contendo imagem, permitindo aos artistas uma margem de manobra criativa. Com essa flexibilidade, os GIFs podem ser mais extensos e mais elaborados, deixando para trás imagens básicas, cliques animados de poucos segundos criados a partir de programas de televisão (Erickson, 2012). Certamente o incremento da plataforma é benéfico para o reconhecimento dos artistas que criam seus próprios GIFs como um esforço a partir do zero.

A massificação do GIF ocorreu em 2012, devido ao desenvolvimento de aplicativos como *Cinemagram*, *GIF Brewery* e *GifBoom*, que reduzem o processo de criação das imagens em *loops* a poucos cliques. Qualquer pessoa com uma câmera ou *smartphone* se torna um potencial diretor de arte para imagens animadas.

Entretanto, o GIF não é propriamente a solução mais avançada em termos de tecnologia. Sendo um formato concebido em gerações anteriores, um dos maiores problemas com os GIFs é o tamanho do arquivo que geram, muitas vezes enormes. Para Erickson (2012), vídeos em *loop* otimizados para HTML5 – versão mais recente do padrão HTML para apresentação de conteúdo na *world wide web* – representam apenas uma pequena fração do tamanho de um arquivo GIF,

além de oferecer melhor qualidade de imagem e som.

Apesar do incentivo às pessoas a adotar o HTML5, a criação de GIFs nem sempre foi tarefa fácil ou acessível para o usuário médio da internet. O *Photoshop* é a ferramenta elementar para os artistas do GIF animado, mas ele vem com um preço de revenda elevado que, associado à exigência de habilidades intermediárias para a edição de fotografias e vídeos, dificulta sua ampla utilização na criação dos *loops*.

Cultura GIF

Se por um lado temos a televisão afirmando seu domínio como o decisor cultural do que cativa a audiência, a internet por outro lado é fortemente influenciada pela TV, mas de diversas formas encoraja os indivíduos a incluir suas próprias ideias e criações no *zeitgeist*. É esse tipo de incentivo que produz novas culturas de consumo de informação, visual e estético, como a cultura do GIF animado.

Nossa capacidade de nutrir atenção é cada vez mais curta. As pessoas consomem e retêm informações mais facilmente através de vídeo e imagens, já que essencialmente vão direto ao ponto (Erickson, 2012). Os GIFs nos fornecem várias formas de entretenimento, e eles não são tão precários ou desatualizados como a sociedade um dia acreditou que fossem.

Existe uma economia atraente para estes GIFs. Eles chegam ao ponto instantaneamente, e no exato momento em que a pessoa sente o impulso para rebobinar e assistir novamente o clímax, o *loop* reinicia exatamente quando deveria (Weiner, 2010). Nos minutos que podem levar para carregar um vídeo e vê-lo na íntegra, é possível assistir diferentes GIFs virais. Em uma *web* caracterizada por níveis decadentes de

paciência e crescente desperdício de tempo, os GIFs nos permitem desperdiçar menos tempo on-line, ou melhor, desperdiçá-lo de forma mais eficiente.

Os artistas do GIF desejam ser os primeiros a capturar determinado momento ou cena, até mesmo criando arquivos filmados com seus celulares a partir das projeções da tela da televisão. Obviamente neste caso pode-se ter um impacto social maior na *web*, mas em geral essa prática reduz a qualidade do *loop* criado. Artistas de calibre irão preferir imagens produzidas profissionalmente utilizando alta definição, argumentando que os GIFs de baixa qualidade podem entreter temporariamente, mas que a qualidade da imagem garante na *web* a longevidade dos GIFs animados.

Além disso, os GIFs atuais que se tornaram uma espécie de culto *pop* on-line são geralmente referências recriadas apreciadas devido ao seu fator de reconhecimento, em vez de suas qualidades formais como produtos artísticos.

Estas obras originais de arte animada podem levar horas ou dias para serem concluídas, dependendo da quantidade de detalhes ou estilo. Enquanto muitos assumem a arte dos GIFs como um *hobby*, alguns criaram uma vida a partir dela, se tornando artistas profissionais de GIFs.

GIF animado como videoarte

Nem todos os GIFs são cliques de vídeo e nem todos os GIFs são fúteis, mesmo que muitos possam ser irremediavelmente inúteis. Mas há uma categoria que pode se intitular GIF arte, onde o valor é altamente estético. Na verdade, há uma comunidade próspera de artistas que criam GIFs animados com apelo estético

inteiramente original. A alta classe artística da família GIF seria o *cinemagraph*.

O *cinemagraph* é uma nova forma de arte digital, recentemente inaugurada pelo fotógrafo de moda Jamie Beck e o designer visual Kevin Burg (Pavlus, 2012). Ao contrário de uma animação no formato GIF, que simplesmente faz um *loop* ou repete um vídeo curto como um todo, os *cinemagraphs* isolam uma parte específica de um vídeo, deixando o restante estático, como uma fotografia. Congelando a maior parte dos elementos em movimento e animando um ou apenas alguns outros, são capazes de chamar a atenção para um determinado elemento no quadro (Yeh; Li, 2012).

Cinemagraphs procuram destacar o movimento em uma composição, enquadrando o evento como o ponto focal do trabalho. Esse enquadramento temporal do elemento intensifica sua atribuição de significado. São como um *loop* eterno que dão vida a uma lembrança. Assim como as fotos “vivas” dos filmes do *Harry Potter*, os *cinemagraphs* possuem uma qualidade misteriosa que pode ser atribuída às suas raízes na cinematografia, fotografia e animação.

Niewlan (2012) argumenta que os *cinemagraphs* trabalham com o conceito de imagens em movimento, tomando o realismo do filme e empregando sobre uma fotografia em um formato de videoarte digital. Como uma nova modalidade artística criada digitalmente, os *cinemagraphs* impactam nosso conceito de imagens em movimento e abrem novas possibilidades para a linguagem da videoarte.

Burg (apud Warren, 2011) afirma que a interseção recente da tecnologia, banda larga e equipamentos tornaram o *cinemagraph* possível. Trata-se de uma fusão de técnicas de manipulação de tempo

característicos da videoarte. O GIF animado é intrínseco ao desenvolvimento do *cinemagraph*, pois é o formato principal para este meio. Diversos artistas utilizam o GIF animado como arte, como Rick Silva, brasileiro que expôs seus GIFs-arte no *Whitney Museum of American Art*, em Nova York, entre outros países⁵.

Em 2012, GIFs-arte constituíram exposição coletiva em Londres na *The Photographers' Gallery*, que exibiu GIFs criados especialmente para a mostra por profissionais desta arte. Já existem museus com alas e exposições completamente dedicados ao assunto, como o *Museum of the Moving Image*, em Nova York⁶. A rede social imagética *Tumblr* também contribuiu para elevar a relevância *offline* dos GIFs, lançando a exposição *Moving the Still*⁷, com chamada pública e mostra de GIFs como uma forma de arte tanto no espaço digital como no real. Os GIFs selecionados pelo comitê foram exibidos em uma exposição física durante a *Art Basel*, de *Miami Beach*, em dezembro de 2012. O blog *iHeartBerlin* em parceria com a *Smart Urban Stage* criaram o *GIF. me. berlin*, uma exposição de GIFs animados em exposição no clube noturno *HBC Kino* e agora exibido on-line na galeria virtual *iheartberlin*⁸.

Considerações finais

O vídeo e a arte são meios convincentes em sua capacidade de introduzir novas formas de ver nós mesmos, nosso mundo e nossas experiências. Em particular, esses meios trabalham com um aspecto de temporalidade, como a compressão do tempo através de elipses, repetição de quadros e reprodução contínua (Niewland, 2012).

Críticos defendem que determinados formatos de videoarte tentam legitimar uma emoção que não

existe. No caso particular dos GIFs animados, para cada sentimento, haverá um ou dezenas de GIFs capaz de representá-lo. Um GIF pode exprimir uma reação de surpresa, espanto, admiração, amor, uma resposta satisfatória capaz de comunicar virtualmente qualquer cenário da vida.

Capturar a dinâmica de um momento é um problema intrigante. Podemos imaginar o momento em que duas pessoas apertam as mãos – uma fotografia pode chamar a atenção para o momento específico, mas a dinâmica do aperto de mão é perdida. Um vídeo poderia capturar essa dinâmica, mas chamar a atenção para o aperto de mão é difícil porque o ato dura apenas um momento fugaz (Tompkin, 2011).

Cinemagraphs contam essa história de maneira dinâmica em nossa era digital, oferecendo pequenas artes visuais que projetam como seria estar no exato momento da captura. Carregam consigo a intenção de traduzir uma ideia que extrapola um quadro estático de uma fotografia, mas que não exige a alta produção de um vídeo. Há uma qualidade cinematográfica aplicada ao *cinemagraph*, tanto na maneira que capta um momento, bem como na composição de imagens estáticas e em movimento.

Não será surpresa ver o *cinemagraph* ou formas mais elaboradas de GIF como videoarte aparecendo em nossos aparatos tecnológicos em breve, especialmente com a transição progressiva do impresso para o digital.

Aplicativos móveis pavimentam o caminho que levará à junção da arte e da tecnologia no futuro. Como exemplo, um aplicativo para telefones celulares aliado à tecnologia de realidade aumentada desenvolvida por artistas japoneses é capaz de reconhecer pinturas clássicas em museus ou desenhos conhecidos e

traduzi-los em tempo real como uma espécie de GIF animado. O *software* identifica criações icônicas através do aplicativo e recria uma cena usando realidade aumentada, trazendo movimento às paisagens e personagens de uma pintura⁹.

Os GIFs animados representam uma revisão do olhar sobre o mundo como o conhecemos e a chance de mostrá-lo de uma maneira nova, uma oportunidade extraordinária para videoartistas e criadores visuais.

Referências

BURG, Kevin; BECK, Jamie. [Entrevista intitulada] **So long animated GIFs, hello cinemagraph**. Abr. 2011. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/turnstyle/so-long-animated-gifs-hel_b_853450.html>. Acesso em: 21 dez. 2012.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**: uma história do olhar no ocidente. Petrópolis: Vozes, 1994.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

ERICKSON, Christine. **How Tumblr rekindled the art of animated GIFs**. Mashable, fev. 2012. Disponível em: < <http://mashable.com/2012/02/29/tumblr-animated-gifs>>. Acesso em: 21 dez. 2012.

FREIRE, Cristina. **Arte conceitual**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

NIEWLAND, Meaghan. **Framed in time**: a cinemagraph series. Ontario: McMaster University, 2012. Disponível

em: <<http://www.niewland.com/cinemagraphs/FramedInTime-LiteratureReview.pdf>>. Acesso em: 21 dez. 2012.

PARENTE, André. Cinema e tecnologia digital. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 2, n. 1, pp. 1-17, jan/jun, 1999. Disponível em: <<http://www.facom.uff.br/documentos/downloads/lumina/R2-Parente-HP.pdf>>. Acesso em: 21 dez. 2012.

_____. Cinema de exposição: o dispositivo em contra/campo. **Poiésis**, Niterói, n. 12, pp. 51-63, nov. 2008. Disponível em: <http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis12/Poesis_12_cinemaexposicao.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2012.

_____. **Cinema em trânsito**: cinema, arte, contemporânea e novas mídias. Rio de Janeiro: Azougue, 2012.

PAVLUS, John. **Far better than 3-D: animated gifs that savor a passing moment**. CoDESIGN, 2012. Disponível em: <<http://www.fastcodesign.com/1663683/far-better-than-3-d-animated-gifs-that-savor-a-passing-moment>>. Acesso em: 7 jan. 2013.

TOMPKIN, James et al. **Towards moment imagery: automatic cinemagraphs**. Visual Media Production (CVMP), 2011. Disponível em: <<http://vecg.cs.ucl.ac.uk/Projects/AutoCinemagraphs>>. Acesso em: 21 dez. 2012.

WEINER, Jonah. **Christina Hendricks on an endless loop**: the glorious GIF renaissance. Slate, 2010. Disponível em: <<http://www.slate.com/articles/arts/>

culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_an_endless_loop.html>. Acesso em: 21 dez. 2012.

WEINTRAUB, Annette. Art on the web, the web as art. **Communications of the ACM**, New York, v. 40, n. 10, p. 97-102, out. 1997.

YEH, Mei-Chen; LI, Po-Yi. **A tool for automatic cinemagraphs**. Proceedings of the 20th ACM International Conference on Multimedia, ACM, New York, 2012. Disponível em: <<http://www.csie.ntnu.edu.tw/~myeh/papers/mm12-demo.pdf>>. Acesso em: 21 dez. 2012.

Notas

1. Mestranda em Ciência da Informação (IBICT/UFRJ). E-mail: smiglioli@gmail.com
2. Mestre em Ciência da Informação (IBICT/URFJ). E-mail: moreno.barros@gmail.com
3. Fonte: *San Francisco Museum of Modern Art* (SFMOMA), 2011. Disponível em: <http://www.sfmoma.org/about/press/press_exhibitions/releases/872>. Acesso em: 07 jan. 2013.
4. Disponível em: <<http://comoeumesintoquando.tumblr.com>>. Acesso em: 7 jan. 2013.
5. Fonte: *Portal Terra*, julho de 2011. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/internet/brasileiro-leva-gifs-animados-para-o-nivel-da-arte,6a3afe32cdbc>>

Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte

a310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: 7 jan. 2013.

6. Fonte: *Mashable*, maio de 2012. Disponível em: <<http://mashable.com/2012/05/23/gif-art/mashable>>. Acesso em: 7 jan. 2013.

7. Fonte: <<http://movingthestill.paddle8.com>>. Acesso em: 7 jan. 2013.

8. Disponível em: <<http://www.designboom.com/art/animated-gifs-a-photographic-exhibition-at-iheartberlin-virtual-gallery/>>. Acesso em: 7 jan. 2013.

9. Fonte: <<http://vimeo.com/50747223>>. Acesso em: 7 jan. 2013.