

ETERNIDADE DO INSTANTE:

gifs, loopings, imagem técnica atemporal



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ

GOVERNO DO ESTADO DA BAHIA

RUI COSTA - GOVERNADOR

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

JERÔNIMO RODRIGUES - SECRETÁRIO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ

ALESSANDRO FERNANDES DE SANTANA - REITOR

MAURÍCIO SANTANA MOREAU - VICE-REITOR

DIRETORA DA EDITUS

Rita Virginia Alves Santos Argollo

Conselho Editorial:

Rita Virginia Alves Santos Argollo – Presidente

Alexandra Marselha Siqueira Pitolli

Andréa de Azevedo Morégula

Carlos Pereira Neto

Dejeane de Oliveira Silva

Elson Cedro Mira

Iracildo Silva Santos

Luciana Sedano de Souza

Lurdes Bertol Rocha

Maria Cristina Rangel

Maria Luiza Silva Santos

Maurício Santana Moreau

Raquel da Silva Ortega

Sabrina Nascimento



Wayner Tristão Gonçalves

ETERNIDADE DO INSTANTE:

gifs, loopings, imagem técnica atemporal

Ilhéus - Bahia



Editora da UESC

2022

Copyright ©2022 by WAYNER TRISTÃO GONÇALVES

Direitos desta edição reservados à
EDITUS - EDITORA DA UESC

A reprodução não autorizada desta publicação, por qualquer meio,
seja total ou parcial, constitui violação da Lei nº 9.610/98.

Depósito legal na Biblioteca Nacional,
conforme Lei nº 10.994, de 14 de dezembro de 2004.

PROJETO GRÁFICO, DIAGRAMAÇÃO E CAPA

Álvaro Coelho

REVISÃO

Roberto Santos de Carvalho
Tikinet Edição LTDA
www.tikinet.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G635 Gonçalves, Wayner Tristão
Eternidade do instante: gifs, loopings, imagem
técnica atemporal / Wayner Tristão Gonçalves. –
Ilhéus, BA: Editus, 2022.
201 p.: il.

Referências: p.188-199.
ISBN: 978-65-86213-79-9

1. Imagem – Artes. Imagens digitais. 3.
Comunicação de massa – Imagens. 4. Comuni-
cação e as artes. I. Título.

CDD 700

Elaborado por Quele Pinheiro Valença – CRB- 5/1533

EDITUS - EDITORA DA UESC

Universidade Estadual de Santa Cruz
Rodovia Jorge Amado, km 16 - 45662-900 - Ilhéus, Bahia, Brasil
Tel.: (73) 3680-5028
www.uesc.br/editora
editus@uesc.br

EDITORA FILIADA À



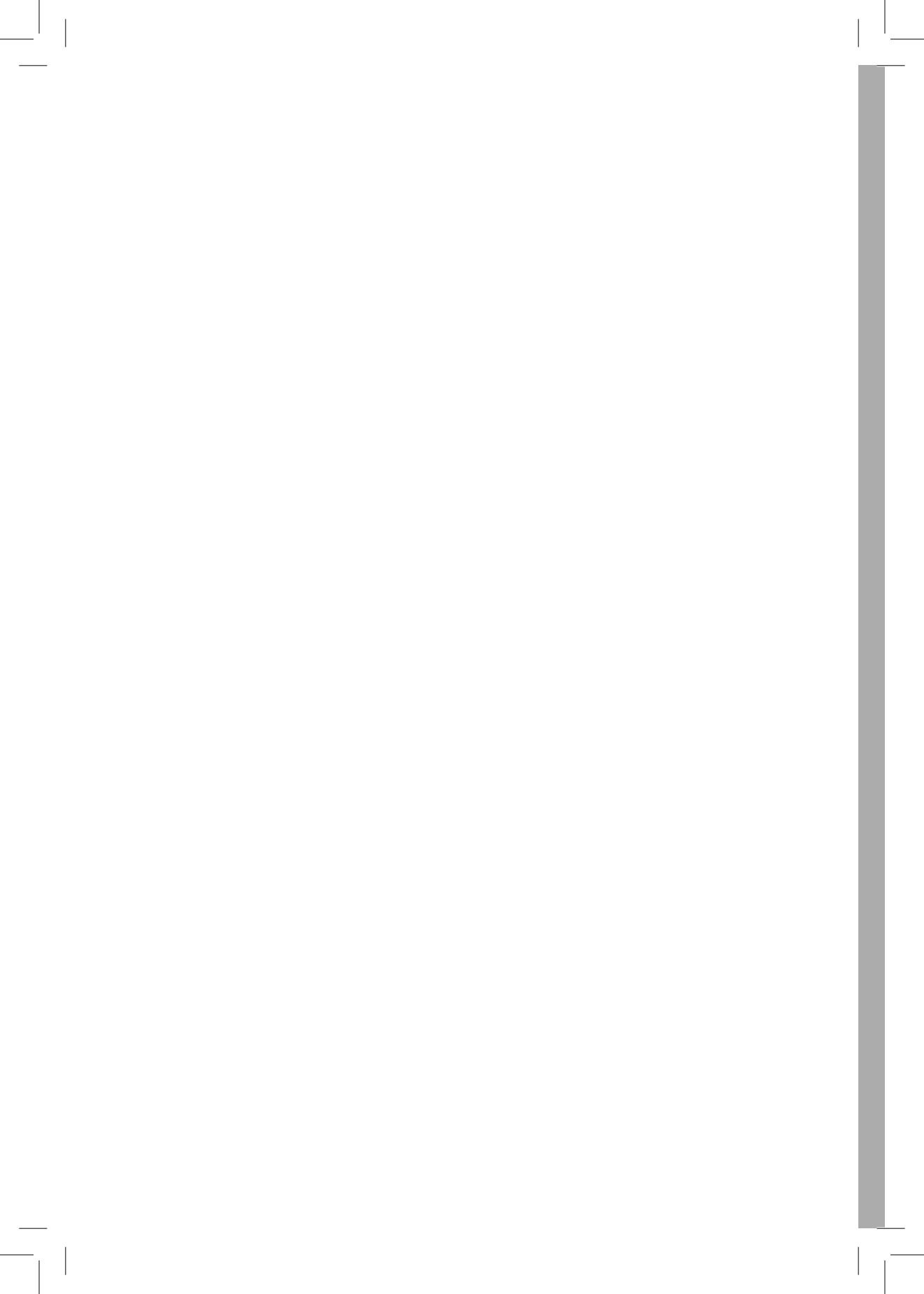
AGRADECIMENTO

À Vanessa,
por mostrar afetosamente a importância
das pequenas repetições.



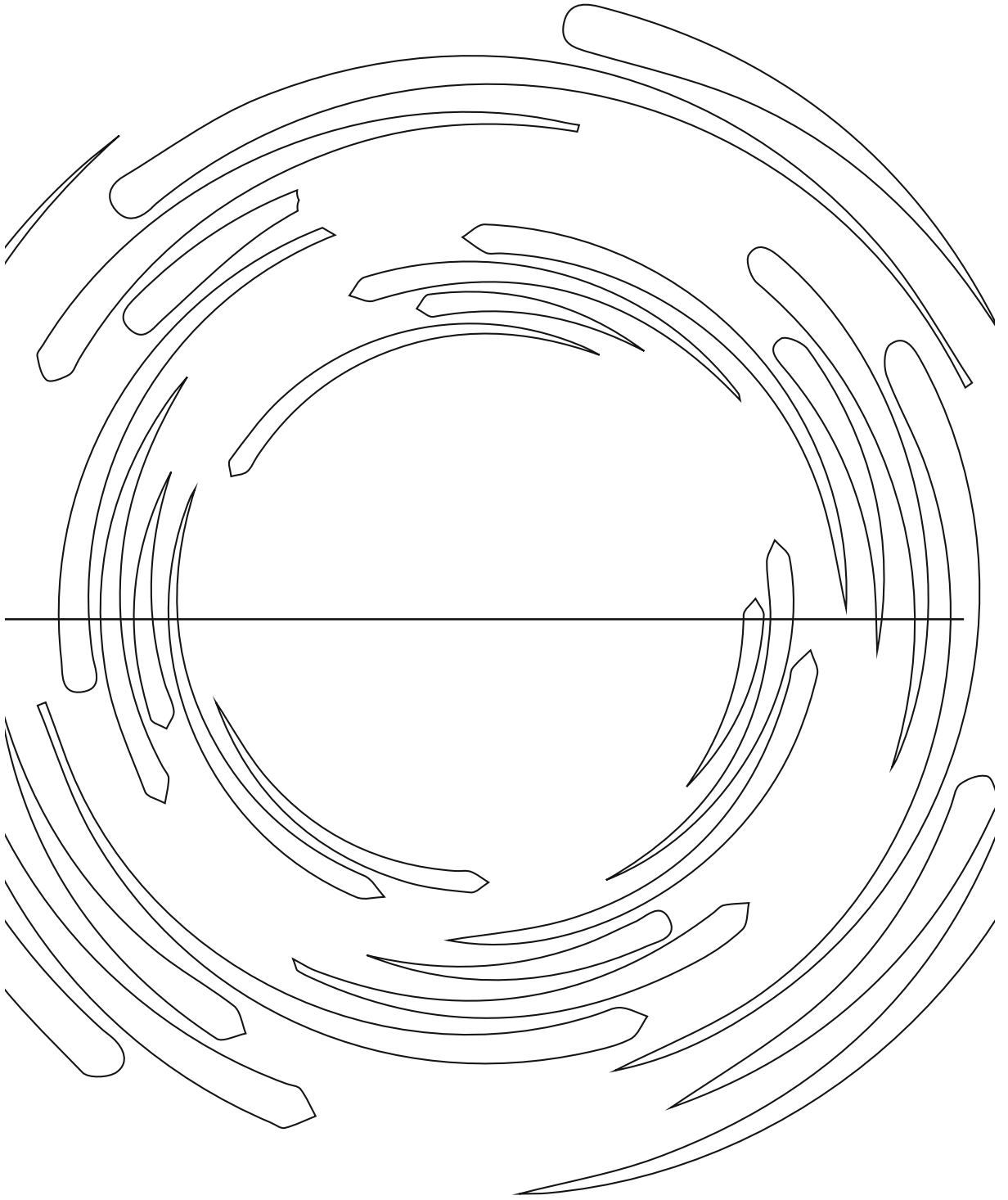
SUMÁRIO

1 Introdução	11
2 Pegando impulso	17
2.1 Memetologia da repetição.....	19
2.2 Instante e aceleração da vida cotidiana.....	37
2.3 Instante ou duração?.....	44
2.4 Epifania do instante.....	51
2.5 Memória	69
3 No alto do looping	79
3.1 Looping	83
3.2 Linguagens e dispositivos.....	87
3.3 Brincadeiras de roda	107
4 Voltar a recomeçar	141
4.1 A invenção de morel.....	146
4.2 Arte na internet	153
4.3 Dialógico.....	167
4.4 Retorno e narrativa.....	171
5 Considerações para as narrativas	181
Referência	188



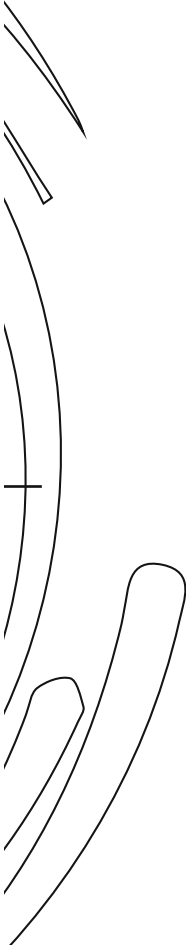


1





INTRODUÇÃO



Este texto-projeto pretende uma investigação da repetição associada à imagem, seja ela animada ou não. O advento da imagem digital possibilita a sua reprodução de forma facilitada pelos códigos computacionais, mas cabe ressaltar que a repetição e a ideia de retorno já aparecem na imagem desde antes de a representação do movimento ser possibilitada pelo cinema.

As novas interfaces e meios de comunicação digital (redes sociais, streamings, etc.) amplificam a difusão de imagens e informações recriando novas formas de visualização e de relação com o tempo: a todo instante se recorre ao celular como forma de interação e de obtenção de novidades. Entretanto, muitas vezes a capacidade de produção de imagens não acompanha o consumo, reativando imagens já visualizadas e viralizadas pela rede.

Nas novas possibilidades de produção, alguns aspectos da imagem são modificados pelas características digitais e outros retornam, dando a perceber vestígios de técnicas inaugurais do cinema: atração, não narrativa e ruídos provenientes do suporte. Essas imagens “sujas” são eliminadas atualmente com o advento das imagens em alta definição, mas podem ser sugeridas por meio de filtros e plug-ins acessíveis ao menor esforço nos aplicativos de celulares.

Apesar da similaridade, o termo “imagem animada” (do francês *image animée*) foi escolhido em detrimento de “imagem em movimento” (do inglês *motion picture*) devido à especificidade de visualidade no cinema: toda imagem no cinema é uma imagem animada, uma vez que é composta pela fusão da projeção de imagens em uma grande velocidade.

O instante será analisado em instâncias artísticas por intermédio de miradas múltiplas de autores que propõem o instante de forma: prenante (LESSING, 1998); decisivo (BRESSON, 1952); um instante qualquer (BARTHES, 2013); ou de modo mais contemporâneo como um instante atomizado (HAN, 2016). O instante será prolongado de forma a constituir parte da duração, seja ela fragmentada (BACHELARD, 2007) ou contínua (BERGSON, 1999).

O formato do texto faz referência ao tema tratado, possibilitando uma visibilidade melhor das imagens por meio de html que no tradicional texto escrito. Do mesmo modo a utilização de hiperlinks comentada no texto é aproveitada melhor neste formato, que permite uma ligação direta, ampliando assim a sensação de looping.

Ao propor uma viagem em looping pelo próprio texto, a figura da montanha-russa é logo evocada de forma que os capítulos estão divididos entre três aspectos centrais do looping: a entrada, subindo para o ápice e o retorno sobre si mesmo.

Apesar de um tema muito sedutor pela constante inovação, a tecnologia tende a ser fugaz em nossa época, rapidamente sendo trocada ou ampliada, portanto, foram mencionados dispositivos e aparatos que permitam um entendimento do processo criativo e da percepção do público, sem, entretanto, entrar na especificidade das “caixas pretas”. Por se tratar de um texto de artes visuais, a dimensão poética possui relevância, sobretudo na análise da produção contemporânea e na análise

da obra de outros artistas que, de uma forma ou outra, estão lidando com a circularidade da imagem, seja ela de duas, três dimensões ou mesmo virtual.

O texto foi praticamente todo realizado em “nuvem”. A escrita se deu em grande parte on-line, inclusive o tempo de escritura, como se estivesse sendo observado constantemente, onipresente. De forma análoga, a criação nas artes sofre atualmente uma interrupção constante, por aparatos, chamadas ou mesmo informações. Essas intrusões são abordadas como quebra de continuidade.

Três pontos foram tratados continuamente no decorrer de todo texto: aceleração, repetição e narrativa a partir de obras de vários artistas.

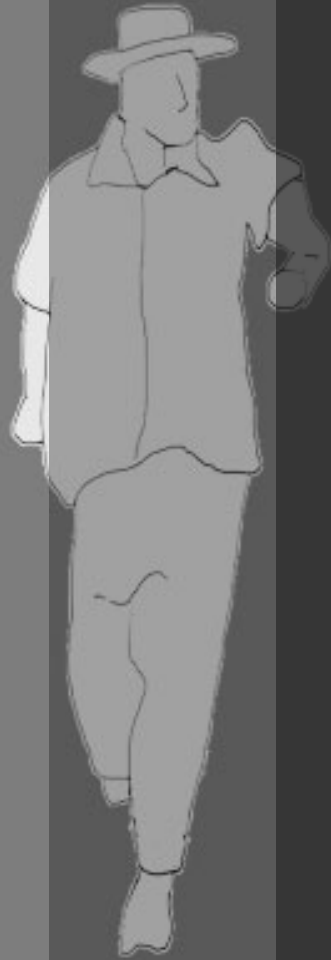
No primeiro capítulo são analisados elementos que conformam a caracterização da repetição em nossa época, como o instante e a memória. Looping, imagens cíclicas e imagens técnicas, termos que permeiam o texto são desenvolvidos no segundo capítulo. Além de uma história da representação da repetição através de seus dispositivos e suportes, neste capítulo também busca-se compreender como os antigos mecanismos produziam o looping, como era sua estética e qual é a influência sobre os loopings atuais. De que modo esses dispositivos afetam nossa percepção? De que forma o mecanismo de funcionamento modifica o looping ou exerce sobre ele alguma mudança? O elemento *mise en abyme* é interpretado como uma forma de repetição e foram propostos os primeiros *mise en abyme* como gif. Os gifs atuais já se desenvolvem como looping por meio de mecanismos digitais automáticos, quais dispositivos digitais que automatizam a entrada da imagem nela mesma de forma a recriar sempre um *mise en abyme*?

Por representações encontradas em rochas esculpidas na antiguidade, um tipo de representação radial do looping,

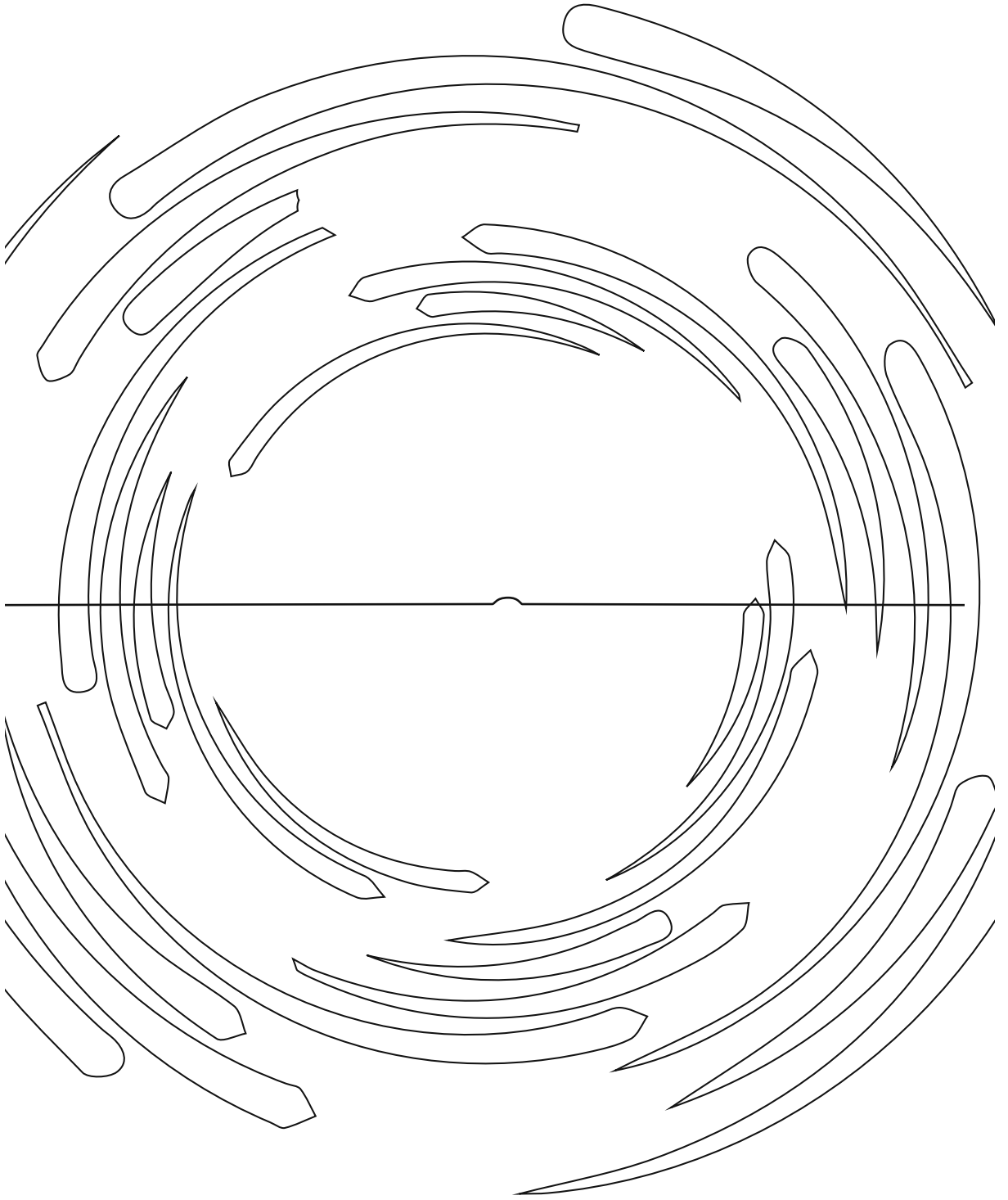
é feita a análise da possível relação com os loopings atuais, e tem sentido considerar mandalas e representações bidimensionais da mesma forma que os gifs. Como as novas imagens digitais – com o aumento da velocidade, amplitude do zoom, qualidade de imagem e detalhes – afetam nossa visualidade e em que isso modifica as linguagens e ferramentas? A poética dessas novas formas de visualidades já está sendo produzida? Por quem? Como?

O terceiro capítulo é dedicado à atualização da representação da repetição. Como, onde e por que se dá essa repetição em nossa época? Quais são os dispositivos atuais de representação e suas linguagens? A duração que pressupõe uma narrativa, o choque pressupõe um instante, o não narrativo mas também um acontecimento. Uma ruptura: enquanto o suspense pressupõe uma duração contínua, linear, até o fim anunciado, o gif e o looping, por não pressuporem continuidade, estão sempre retornando.

Na última parte do trabalho, como conclusão, são feitas as seguintes reflexões: é possível falar de uma linguagem em gifs? É possível criar não narrativas? Qual é a menor porção de instantes para designar uma narrativa? Como se dá a produção de subjetividades numa linguagem que trabalha mais com o choque que com a narrativa? Como propor a linguagem do gif além de sua superficialidade (pela sua velocidade, choque, instantaneidade)?



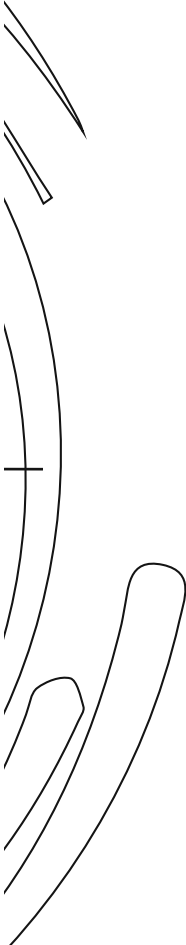
2





PEGANDO IMPULSO

“se isso é a vida, então vamos de novo”
Zaratustra



O instante parece ser o protagonista dessa época atual acelerada. Muitos pensadores já se debruçaram sobre essa aceleração e como ela afeta a relação interpessoal e as imagens, uma vez que grande parte da interação cotidiana ocorre através de toques imediatos em telas, botões ou sensores. Uma aceleração tecnológica e social indicando novidades constantes, sendo representada em imagens cada vez mais instantâneas, repetitivas e simultâneas. A democratização no acesso a telefones com câmera e acesso à internet amplia ainda mais essa necessidade de produção e troca de imagens.

Com o advento da tecnologia, a noção de tempo foi reinventada. Se nas civilizações agrárias o tempo era percebido de maneira circular, nas civilizações modernas essa percepção torna-se fragmentada. Um aparato tecnológico como o relógio, por exemplo, já evidencia a transformação pela qual passa a nossa percepção do tempo. Se antes o Sol ou os ponteiros de um relógio mecânico carregavam a noção de circularidade, essa se perde no tempo digital, com seu visor presente, o instante, no qual a cada segundo estamos diante de uma nova imagem. É possível pensar ainda a circularidade pela comunicação, com a repetição nas sociedades orais primárias e a posterior linearidade por meio da escrita.

Decorrente do crescente desenvolvimento tecnológico, a acessibilidade às ferramentas de produção e o aumento dos meios de difusão de imagens fizeram com que a produção e disseminação de imagens aumentassem exponencialmente. Essas imagens se repetem constantemente em revistas, outdoors, internet. Atualmente se consome muito mais imagens do que em todas as épocas anteriores.

Concomitante, a imagem planar ganha expansão no campo do plano volumétrico, expandindo ainda mais a quantidade de informação imagética que temos que assimilar. É possível perceber essa transformação tanto na virtualidade da internet, quanto no cotidiano material: outdoors com animações, placas de lojas com letreiros que se movem, monitores que invadiram bares, restaurantes e espaços públicos.

A percepção se habitua a essa mudança na imagem diferenciando a interface que se convive: a internet ganha mais espaço e seus conteúdos mais movimento, através de spams, banners ou das ilustrações dos próprios textos; o cinema incorpora animações e efeitos gráficos em diversas cenas; ambientes imersivos são cada vez mais comuns com uma infinidade de seres animados e espaços autogenerativos; além de aplicativos de smartphones que replicam movimentos e simulam realidades na utilização de ferramentas digitais. Essa movimentação sugere uma atenção privilegiada que compete com outras imagens e marcas em busca de um consumidor/espectador. O que atrai a atenção acima de tudo é qualquer indício de mudança nos nossos arredores uma vez que nossos sentidos têm uma sintonia fina para a mudança, uma vez que precisamos atentar ao que pode representar perigo ou oportunidade.

Entretanto, há lugares que ainda se identificam com imagens fixas, geralmente encontradas em maiores quantidades em espaços reservados à contemplação, como museus e galerias.

No sistema de entretenimento e comunicação, fica mais fácil perceber essa movimentação constante: como o cinema em seus primórdios e suas pequenas animações repetitivas, ou até mesmo em marcas de grandes estúdios de cinema que se apoiaram nas inovações técnicas e facilidades de efeitos visuais para mover e sonorizar numa nova era do audiovisual. É possível perceber essa aceleração/movimentação constante também em relação aos computadores, quando se utilizam a maioria de ícones estáticos frente aos ícones móveis de celulares e aplicativos contemporâneos.

Na busca por explicar os acontecimentos do cotidiano são criados os mitos que possuem a função de organizar as relações de um determinado povo com o mundo e os fenômenos, muitas vezes incognoscíveis. E a repetição também é narrada pela mitologia.

2.1 MEMETOLOGIA DA REPETIÇÃO

Na mitologia grega a repetição é utilizada como um castigo, quando se desobedece a algum deus do Olimpo, restando, dessa forma, a eternização da ação, numa penalidade mais severa, de modo que podemos relacionar a repetição a uma espécie de eternização. Se na antiguidade havia ainda uma pequena estrutura narrativa na punição (o castigado tentará pôr fim ao seu sofrimento pretendendo acabar com o trabalho solicitado), na atualidade tem-se uma redução dessa duração, focando apenas no castigo imediato com os gifs.

Com a ampla divulgação de memes pela internet, foi ficando mais clara a importância dos gifs na sociedade contemporânea, sobretudo pela sua duração e pela fácil aceção. Como usuário de redes sociais, é fácil perceber uma ampla utilização de imagens em forma de memes que buscam a ressimbolização

da própria imagem, muitas vezes amparados pelo humor ou pela ironia.

Essas questões utilizam alguns gifs a seguir como uma forma de relacionar a épica narrativa das mitologias gregas, de modo a inculcar-lhes um valor derivado da história que decorreu na série “Memetologia da repetição”. As filmagens preliminares que serviram de base para as animações deram lugar à pesquisa no amplo arquivo de imagens pela internet. Houve uma preocupação de reverter o humor e a ironia presentes nas imagens para gerar um trabalho artístico que estivesse focado em uma poética do acaso na qual movimentos cotidianos seguissem a lógica da repetição dos recorrentes mitos gregos, e que essa repetição fosse a força motriz da série. Atravessando um simples arquivamento dos movimentos diretos.

Pequenos atos cotidianos são elevados assim à potência de imagens icônicas cuja persistência na internet causa desdobramentos também no mundo artístico, seja através da reprodução dessas subtextualidades mnemônicas das imagens persistentes, seja através de incorporação temática ou heurística. Essa releitura com poucos elementos proporciona uma dinâmica maior da imagem que funciona como sintoma da aceleração atual, percebida na arte como ampliação de obras e sobretudo como busca incessante pela novidade, seja de estilo, obras ou linguagens.

A representação em poucas linhas dinamiza a ação, e subtraindo um peso que seria próprio da épica mitológica cujas imagens inspiraram obras carregadas de dramas, carregadas de significados e rebuscadas na composição. Linhas deixadas pelos movimentos, órfãs, oriundas de rituais e gestos esquecidos e o que restou deles que ficou apreendido nos vestígios animados.

Nessa série a mitologia serve como uma nova origem narrativa, uma vez que possibilita a narração da história por

trás dos castigos eternos como referência direta da representação e dos títulos das obras. Ao contrário das outras obras aqui analisadas, esta define um personagem baseado nesses heróis que contradizem os deuses gregos. Destaca também uma função primária em grande parte do cinema comercial, no qual há a jornada do herói, protagonista que deve passar por vários conflitos até atingir seu objetivo final e ser modificado pela experiência do caminho percorrido (ele é modificado pela duração de sua ação). É possível perceber a atualidade da mitologia em outras áreas. A mitologia grega serviu de inspiração para vários artistas (sobretudo no renascimento e neoclassicismo) pela sua temática de inspiração profética. O mito projeta as flutuações da emoção humana, se acerca, portanto, das expressões artísticas pela sensibilidade a tratar dos dramas humanos. Na arte contemporânea essa temática mitológica retorna grande parte das vezes na forma de imagens digitais e computação gráfica de seres pós-humanos. O mito, enquanto evento que explica o nascimento de uma cultura específica, ilustra na sociedade atual o conflito/convívio de culturas tão díspares no mesmo espaço social, de modo que os mitos replicam por meio da repetição e reforçam o significado do próprio mito, ampliando a sua dramatização por meio da eternização dos castigos. Suavizando a visão cosmogônica numa época sem grandes narrativas, o mito tende a inserir-se em temáticas do decolonialismo atuando como representação do outro.

Para Maffesoli (2003, p. 16) há um retorno à geração de mitos: “Os videoclipes, a publicidade, os jogos informáticos, as diversas formas de ciberespaço mostram de sobra: entramos de novo, no tempo do mito”. As inúmeras mortes nos videogames reforçam a noção do mito. O jogador tem a obrigação de zerar o jogo, um castigo que será o retorno ao início e a repetição de toda fase.

Esses heróis gregos traem a confiança de algum deus e por isso são castigados com a repetição. A duração está voltada somente para os deuses. Eles são eternos, o homem não pode imaginar uma eternidade, se não é castigado. Os deuses deixam provar a eternidade através da repetição, mas uma eternidade como castigo que voltará sobre si mesma por meio de ciclos, dependendo somente do tempo de percepção: um tempo menor para os humanos cuja vida é mais breve.

O tempo mítico geralmente apresenta uma estrutura circular que possibilita uma redenção e um retorno a um momento inicial. Essas mudanças ocorrem num ciclo com várias etapas. A principal razão do mito, segundo Eliade (1992), é de revelar e fixar, por meio da contínua repetição, um modelo exemplar para as atividades humanas mais significativas em um determinado contexto. Antes os ícones (ortodoxos) eram tidos como imagens que permanecem, que são eternas, representando a existência mítica/religiosa eles sobrevivem pela força do mito que contam, geralmente santos e figuras sagradas.

Não serão os gifs como traidores da imagem narrativa e por isso deverão sofrer o castigo da repetição? O cinema que nasce como forma de atração (o simples movimento da imagem já era um atrativo) nutre uma apreciação documental quase científica por sua forma de percepção, mas logo se apropria da literatura e do teatro de modo a desenvolver ao longo da narrativa para reter a atenção do público (moderno e ávido por novidades) por mais tempo. Esse cinema dos primórdios assim como os gifs refletem uma necessidade humana de duração, o instinto animal de preservação que quer manter-se vivo. Repetem-se no intuito de alongar sua duração, mesmo que baseada na repetição: quanto mais fugaz a duração mais repetições acarretam quando exibidas num mesmo período de tempo. Os gifs carregam uma alta frequência de repetição. Dobram-se dessa

forma na circularidade e eternidade de sua duração, de modo contrário às narrativas lineares com um começo, meio e fim.

Com sua repetição constante, os gifs atuam como cinema de atração na qual a imagem se torna somente seu movimento, sem narrativas. As obras descritas têm a mesma função do mito de criar narrativas para criar um vínculo social, entretanto, abstém-se de grandes narrativas épicas para focar em memes difundidos pela internet que carregam certa vinculação entre usuários, seja através do humor ou da estranheza de seus fatos. A repetição presente nos castigos funciona como redundância, fixação. Tem uma função própria “que é a de tornar manifesta a estrutura do mito [...] E todo mito possui uma estrutura folheada que transparece na superfície, se é lícito dizer, no e pelo processo de repetição” (LÉVI-STRAUSS, 1970, p. 252). De modo similar à cultura que se dá por um processo de repetições que reforçam as crenças e identidades, a estrutura do mito serve como indicador de regras sociais a serem seguidas. A repetição é usada como molde, como elemento moderno de pré-criação, pressupondo um estado inerente a uma lógica pré-existente. É possível pensar na atualização do mito em uma época acelerada pelas máquinas. A máquina constrói o objeto similar por conta do molde, fabricando mercadorias. O molde utiliza a analogia de retorno e repetição. A repetição é a base da máquina e do pensamento moderno. Para Maffesoli (2003, p. 16), a mecanização do tempo irá ditar a forma como o percebemos e o modo que nos relacionamos com ele pelos rituais: “Sem dúvida a modernidade se fundou, progressivamente, sobre uma concepção muito mecânica do tempo. Os rituais devolvem suas cartas de nobreza à lentidão, à suspensão”.

Por que essa necessidade de repetição em nossa época? Com a ampliação dos modos de produção e distribuição de imagens, somos bombardeados por ela constantemente, muitas

vezes sem dar tempo de apreciação ou mesmo de produção de novas imagens. A velocidade de distribuição é muito maior que a de criação. As novas tecnologias facilitam a reprodução por meio de códigos, e uma vez que ocorre uma desmaterialização de informações, estas se voltam passíveis de serem digitalizadas e logo reproduzidas. Assim como a ampla difusão de imagens e a apropriação delas na pós-produção e das obras colaborativas, já sem uma preocupação com autoria e originalidade.

É cada vez mais comum a percepção da repetição em exposições de arte contemporânea. A própria temática já é amplamente abordada. Após a “onda” apropriacionista nos anos 1990, torna-se cada vez mais recorrente a utilização de temas e obras redundantes. A internet também é responsável pela repetição das imagens e informações devido ao acúmulo e à difusão.

Atuando como espécie de armadilha, o looping deixa o espectador em transe, em busca de alguma mudança perceptível que nunca aparece. Quando o looping é curto, aparecendo sob a forma de gif, funciona como sintoma, entretanto, no momento em que a duração toma horas, dias ou anos, é alienação. Outra resposta possível seria a grande velocidade de nossa época que nos impede de consumir alguma ação por logo estar visando outra. A aceleração cotidiana é retomada com a utilização de instantes repetitivos. “A aceleração atual tem sua causa na incapacidade geral para acabar e concluir. O tempo reduz porque nunca se acaba, nada conclui porque não se rege por nenhuma gravitação” (HAN, 2016, p. 17-18).

A forma de medir o tempo na sociedade ocidental é modificada constantemente para se ter uma precisão cada vez maior. Desde o relógio de pêndulo de 1657 (cujo criador, Christian Huygens, também foi responsável pelas placas animadas e pela difusão da lanterna mágica) até o relógio atômico (1949, mas

com atualizações até a presente data), o tempo é analisado racionalmente, na tentativa de objetivar seu decorrer. Entretanto, além desse tempo mecânico, há um tempo subjetivado. Uma percepção própria que é moldada também pela forma de medição e de contemplação das coisas em sua época. O instante, que será aprofundado em outro capítulo, é a consciência da existência no presente. Esse ponto cuja densidade marca a passagem de um passado que já existiu e um futuro ainda por vir. O presente se desenvolve como a duração e continuidade desse instante.

FIGURA 1: Atlas



Fonte: Tristão, 2017.

Em uma das obras da série, um sujeito magro para sua bicicleta ao lado de uma geladeira que ocupa quase o seu tamanho observa o objeto com certa meditação como se medisse com o olhar as dimensões e o peso. Logo levanta, senta em sua bicicleta e leva o pesado objeto. A imagem remete ao mito de Atlas sustentando o céu (daí o título da obra) na qual a geladeira toma o lugar do planeta Terra em sua representação mais icônica, o receptáculo de alimentos que guarda toda a energia a ser consumida pelos donos. O suporte é enunciado

através de dois indícios: suportar o peso do mundo nas costas e o próprio suporte como peso. Essa superfície chapada da obra remete à superficialidade do próprio suporte eletrônico. A bidimensionalidade desenhada nas telas é própria da aceleração necessária para preenchê-la. A produção da imagem parece se reger por esse princípio, é insegura e trêmula, assim como a imagem diante do grande desafio.

O recorte da imagem para uma só figura, centralizada na maior parte das vezes, reduz assim qualquer possibilidade de narrativa em que somente a figura interpõe um ciclo contínuo de um só movimento. Tal como nos primeiros cinemas, o assunto principal desses gifs é o movimento em si mesmo. Sendo o movimento o fim, mas também o meio. A redução da representação às linhas ou aos planos chapados aponta o único elemento importante nessas animações: seu movimento e sua plasticidade. Não aparece o choque do gif, mas a continuação no tempo circular do looping. O movimento é o ato de acontecer de um fenômeno, e é de forma sutil que acontecimentos ocorrem. O gif inaugura o conflito do instante com a eternidade do looping.

Janus é o deus romano das mudanças, possui duas cabeças, uma que olha para o passado e outra que olha para o futuro. Pode ser representado com dois rostos similares, igualmente adultos, ou também com uma das faces jovem e a outra envelhecida, representando assim a passagem do tempo. Janus pode ser compreendido como o deus do próprio movimento, move-se tão rápido de um lado a outro que temos a impressão de serem dois. Dois momentos da imagem, futuro e passado, movimento e estética. Entretanto, na circularidade não há uma divisão dual. Não é possível o binário, o looping pressupõe um mundo contínuo, a completude de seu sistema através da circularidade da forma e do tempo.

Esse exato instante da passagem de um estado ao outro, passado e futuro, é um dos pontos principais deste livro, assim como analisar como foi reduzida a duração da passagem do tempo em poucos frames. O surgimento desse eterno instante, fugaz em sua acepção, não permite um desdobramento maior do tempo em sua duração. O que antes necessitava um tempo de transição, para acostumar-se com o novo, foi acelerado para uma passagem brusca, instantânea. Essa característica também pode ser observada no cinema comercial, quando há uma extinção das fusões e passagens mais lentas de um plano a outro: ou se utilizam planos-sequências intermináveis para designar uma contiguidade falseada num único plano-filme ou se utilizam inúmeros cortes secos, criando a sensação de videoclipe ou de videogame. O tempo atua como elemento articulador entre imagens, propondo montagens e continuações de imagens, seja de modo realista ou por meio de falsos raccords. Na internet, esse tempo atua de maneira constante, realizando os cortes na troca de links, tal como os canais de televisão.

O excesso de imagens é assim amplificado pela quantidade de páginas ocultas em cada hiperlink. O modo de utilização delas é o que vai criar um diferencial entre uma simples conversa em redes sociais e uma pretensão artística, assim como a forma como se subtrai essa imagem cotidiana do catálogo infinito da internet. A própria animação, que não é comum no meio artístico, ganha cada vez mais importância como linguagem contemporânea. Atuando em diversos campos, é encontrada em infográficos em redes sociais, linguagem artística ou gênero no cinema. Nesse aspecto, inclusive, a animação funciona como espécie de ponto cego dentro do cinema, ali está, mas ninguém a vê, seja por sua premissa experimental, seja pela busca incessante do cinema pelo realismo, tão caro à animação. Ela força a repensar, desse modo, a ilusão de progressão

histórica na qual a fotografia é inerente à invenção do cinema. A animação, por dispensar o índice fotográfico, torna-se um meio mais livre para repensar a representação, a montagem e, principalmente, o tempo.

Uma obra representativa da técnica é “Bolero” (Shoe Shine Blues, 1996-2007), do artista belga Francis Alys. A peça trata de um simples ato de engraxar sapato, mas que se insere em uma disputa dualista: entre as artes analógicas e digitais (a mão que engraxa, a própria animação, a projeção dela); entre o lugar da arte e do trabalho cotidiano; entre a animação e o trabalho físico (a obra foi exposta na bienal de Veneza como vídeo e como quadros com os frames); entre a música e o pé, em que é a mão que parece dançar e não o pé, como é comum. A hipnose que causa a canção monocórdica e o ato contínuo de ir de um lado a outro com o pano; a modernização do processo e a cultura tradicional (desde o ato de engraxar já em declínio como o desenhar 511 frames e não utilizar o digital); entre o fazer como ato poético e o fazer algo que não leva a nada (título de algumas obras do autor); entre desenhar e polir (o ato de desenhar e apagar para fazer a animação e o ato de limpar o sapato); entre o pé e a mão (como extremos do corpo, quase antagônicos), entre outros.

Essa banalidade do gesto, repetido eternamente, é considerada pelo crítico e filósofo Boris Groys típica de uma época sem grandes narrativas, que reforça a perda da capacidade de um investimento de tempo, que se torna improdutivo e que não leva a nenhum futuro mapeável. Esse tempo gasto/perdido é refletido no que ele chama de time-based art, que seria a arte atual baseada no tempo, tematizando o tempo não produtivo, desperdiçado e capturando ações que se transcorrem no tempo, mas sem levar a uma produção de nenhum produto definitivo (a produção num período pós-utópico é simplificada, trivial,

sem valores, desinteressada). Essa visão artística contemporânea visa a um ritual puro e repetitivo de desperdício do tempo cujo trabalho ou ação não produz nenhum valor, no sentido marxista do termo: não resulta em um produto final, somente no desperdício do tempo sem ser passível de ser trocado em capitais (somente devido a essa falta de assimilação do tempo pelo produto não realizado, passível de reprodução é que esse desperdício improdutivo do tempo se torna a única forma, segundo Bataille (1975), de escapar do progresso mecanicista). A arte deixa de ser presente, de criar o efeito de presença. Em vez disso, começa a representar um instante, repetitivo, indefinido, talvez até infinito.

Esse conceito de retorno aparece nos gif's apresentados no decorrer do texto em forma de pequenos instantes que retêm uma potência criadora, uma vez que não se desenvolvem e voltam ao ponto anterior. Uma engrenagem que atua também como um pensamento angustiante, transformado numa imagem contemporânea que nunca evolui e sempre retorna por incapacidade de desenvolver-se, seja como narrativa épica, seja em acontecimento. Preserva-se dessa forma como potência, uma vez que não há desgaste por estar num meio digital. Da mesma forma, esse meio possibilita a facilidade de voltar ao ponto de partida que parece ser expandida para outras esferas sociais. Há uma sensação de retorno cada vez mais cotidiana que atinge os modos de fazer e de viver: imagens e histórias que reaparecem em várias mídias, técnicas reproduzidas em tutoriais e comentários e interações cada vez mais parecidas com outras na mesma rede social. A rotina que podia acarretar alguma faísca de acontecimento por meio do acaso é objetificada de modo a melhorar o desempenho e a produtividade em menor tempo através de atos repetitivos, modulados para obter a melhor performance.

Esses temas são recorrentes nos gifs do artista Tristão que cria uma espécie de poética da disfuncionalidade, da lentidão, do falho. Os gifs do artista utilizam uma imagem qualquer da internet que por meio do ruído, do acaso, busca recriar espaços de acontecimento e reflexão. Ao refazer a imagem por linhas tortas, ineficientes, contrárias à imagem em alta resolução, esteticamente perfeita, o artista procura uma imperfeição da imagem que é colocada em linhas que desarticulam qualquer possibilidade de vetorização, de funcionalidade específica. Uma linha que se assemelha a um esboço, mas que diferente da linha reta ou lisa do gráfico ou de alguma tabela é inoperante.

Se, por um lado, a internet promove a descoberta de novos artistas e obras, por outro, pode ser somente um calabouço de imagens clichês. Outro meme bem difundido na internet foi a cena do filme exorcista na qual a personagem gira a cabeça em 180°, já possuída pelo demônio, com o rosto desfigurado pela presença do outro que a contém. Na obra “Janus II”, o rodopiar constante remete à posse da imagem por uma força recursiva do looping ao submeter ao presente. Se estamos sempre presentificando nossas ações, onde estará o espaço para reflexão ou para a memória? A aceleração do tempo força um cotidiano mais padronizado e programado de modo a poupar tempo que parece sempre escorrer de nossas mãos: sempre estamos reclamando da falta dele. Quando finalmente sobra tempo, ou é imposto pela desocupação do final de semana, logo nos atrelamos a outra ocupação ou a alguma alienação da vida: televisão, esportes, drogas lícitas. Parte dessa nova forma de apreciação do tempo desliga-se dele, mas não se conecta a nada, nem a nós mesmos. Procuramos um espaço, uma reflexão que só se encontra em outra parte, alienando nossos desejos ou ocupando-nos dos primeiros que nos sugerem por meio da enxurrada de imagens. Estas ocupam o lugar que a imaginação

deveria estar, o tempo de estar conosco e não com criações alheias que muitas vezes não nos representam, mas que insistem em cravar em nossas mentes.

A presentificação do tempo ocorre também pela conectividade que reforça um estar on-line constantemente, ocupando boa parte do tempo nas grandes metrópoles, atualizando em torno das últimas novidades. Reforçado pela necessidade de um tempo produtivo, o tempo ocioso mistura-se ao tempo conectado, diminuindo ainda mais o tempo reflexivo. Um tempo necessário de transformação de informação em conhecimento. O pesquisador estadunidense Michael Harris pontua que o momento de ausência é necessário para lembrar das memórias e dar condições ideais para um processo criativo, e se estamos conectados boa parte do tempo, provavelmente vamos delegar mais funções para as máquinas, ampliando assim a dependência da Inteligência Artificial. Essa alienação cada vez maior produz corpos em transe e imagens autômatas que se multiplicam na época atual. Cada vez mais estamos dependentes de automações que a princípio facilitam a vida cotidiana, como a internet das coisas, ou simples automatismos em escolher vídeos ou músicas em plataformas na internet. Segundo o autor, quanto menos utilizamos nossa memória, menos nos esforçamos para guardá-las e, assim, logo perdemos um pouco da capacidade de memorização.

Desde estudos do psicólogo alemão Georg Elias Müller e seu aluno Alfons Pilzecker, em 1900, que se conhece a capacidade de transformação da memória lábil em memória estável, necessitando um tempo para consolidação desta. O tempo tornado instantâneo na atualidade dificulta esse processo e novamente parece que entramos num círculo vicioso em que não temos tempo para pensar o que provoca a falta de tempo. Um looping cuja aceleração centrípeta nos joga para

fora da nossa própria história, e dessa forma ficamos cada vez mais dependentes das automações. Delegamos aos logaritmos a possibilidade de tomar as rédeas de nossas próprias escolhas, sejam a princípio músicas, filmes ou imagens em redes sociais e logo ações e memórias. Parecemos estar cada vez mais ausentes de nós mesmos, como se fôssemos observadores alheios ao looping da imagem: observamos os gifs sem nunca participar realmente deles. Os gifs refletem essa impossibilidade ao fechar-se em movimentos próprios circulares que englobam todas as possibilidades de tempo que se repetem.

FIGURA 2: Janus II



Fonte: Tristão, 2017.

A passagem do passado ao presente (e vice-versa) sugere um momento muito curto de duração: o instante. Pela falta de duração, não temos acesso a outras imagens, finda-se rapidamente ou se eterniza numa pequena mudança que se preserva pelo dispositivo digital animando a imagem eternamente. Quando se cria um mecanismo de reprodução eterno se delega uma atenção demasiada a ele. O gif “Janus II” apropriou-se de uma cena do filme postada na internet para inaugurar a discussão do instante. Uma aparição alegórica em vários tempos por meio do animal que se move abrangendo a totalidade dos tempos

(passado, presente e futuro). A animação sobrepõe cabeças circunscritas no mesmo tempo, contemplando o eterno instante dos acontecimentos. Um mesmo corpo possuído por diversos instantes, que apresenta várias cabeças, olhando para várias dimensões do tempo. Uma imagem que ao mesmo tempo é múltipla e una. Assim como o gif que possui várias imagens em sua gênese, porém dentro de um arquivo de imagem em movimento ou estática. O amplo poder de visibilidade da internet utiliza esse dispositivo de imagem animada e isso faz com que o gif permeie grande parte do sistema de produção de imagens, seja pela inspiração, cópia, disseminação (o fato de geralmente ser confirmado por imagens de baixa definição explica em parte essa disseminação, como veremos adiante). Atuam muitas vezes como ferramentas comunicacionais, anunciando intenções ou expressões nas redes sociais, mesmo que grande parte das vezes ocupem somente um espaço da atenção, uma imagem qualquer que distraia, sem oferecer nenhuma possibilidade cognitiva ou mesmo estética. A beleza que era carregada por cânones se transbordou num excesso de imagens, tal como fluxo eterno.

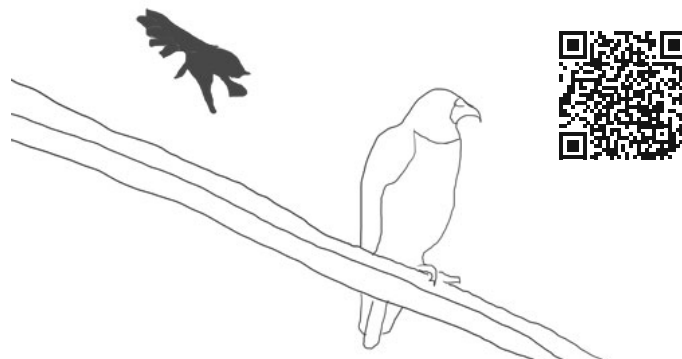
FIGURA 3: Danaides



Fonte: Tristão, 2017.

As danaiades foram mortais condenadas a encher com água um tonel sem fundos. Devido a sua beleza, já foram temas de diversos artistas, entre eles J. W. Waterhouse, Robinet Testard, Auguste Barthelemy, Martin Johann Schmidt, John Singer Sargent, Erzsébet Korb, Frans De Boever. Abordando o instante de verter a água. O ato constante, sem fim, provoca uma reflexão sobre a perda de tempo com uma ação inalcançável. Do mesmo modo é possível pensar no looping como uma repetição forçada ao desperdício de energia, em um simples verter ideias e movimentos no mundo já inundado de imagens como no caso da internet. A obra homônima apresenta uma figura molhando algo com sua mangueira, na outra mão sustenta um guarda-chuva, sinalizando a chuva que cai. O ato de repetir uma ação externa a livra da obrigação de realizar o objetivo, podendo assim utilizar essa não ação em proveito de outras subjetividades próprias, refletir sobre outros acontecimentos. Ao participar de uma temporalidade extrarrealidade, a imagem repete infinitamente um ato sem nenhum sentido prático, ou seja, não tem nenhuma funcionalidade. Reitera uma perda de tempo que atua como função poética. Causa um choque com a realidade presente, funcional, onde “tempo é dinheiro”, aqui, o excesso de tempo (caminhar pela eternidade molhando o molhado) encontra o tempo da arte que está fora da consciência. Retorna ao estado de transe, como uma meditação sem se importar com elementos externos. Uma repetição enviesada que embaralha a linearidade contínua.

FIGURA 4: Prometeu



Fonte: Tristão, 2017.

Na mitologia grega, Prometeu foi um titã de segunda geração, responsável por roubar o fogo de Héstia e entregar aos mortais, dando, assim, o segredo que possibilitou todo o acesso ao progresso e à comodidade relativa à chama da inteligência. Por seu ato, que poderia levar os humanos a serem tão poderosos como os deuses do Olimpo, Zeus castigou-o, deixando-o amarrado a uma rocha. Nela, uma águia comia para sempre seu fígado que regenerava em contínuo suplício por toda eternidade. Já o gif “Prometeu” utiliza a metáfora da repetição, mas por uma imagem comum que contradiz a força dos deuses e a impossibilidade de reação: um passarinho atinge uma águia que parece não se importar. Essa arma do lado mais fraco que tenta se impor, ou ao menos se fazer sentir, existir, alude ao gif enquanto elemento instantâneo, tentando encontrar um lugar além das redes sociais. Um simples choque que tende a repetir sendo ignorado pelo lado mais forte. Da mesma forma é possível associar ao compartilhamento da informação, a partir do título, com o herói cedendo o fogo do conhecimento, dados cibernéticos, ou simples memes, que são distribuídos pela rede.

A utilização do gif enquanto linguagem, sobretudo em redes sociais, leva em consideração a empatia da imagem, geralmente tipificada em um personagem, expressando alguma emoção que remete ao gif reaction. Simplifica assim a utilização de palavras na comunicação digital e imediata, cada vez mais necessária nesta época veloz. A expressividade da imagem outorga a ela maior utilização nas redes, sendo possível até a comparação entre um meme viral e um novo mito imediato. Do mesmo modo que são criadas imagens constantemente, também são produzidas narrativas para manter a própria imagem. A aceleração da época atual tende a confundir a imanência do mito com a potencialidade de alguma imagem em se manter viral. Confunde-se o poder de disseminação com o poder de manter-se no tempo. A espetacularização da imagem supera a secularização. O que viraliza se torna mais potente, uma vez que estamos vivendo em uma sociedade imediata. Quando estamos frente a um instante presentificado, tendemos a apagar os rastros da história, passamos a viver em uma época atomizada, sem narrativas.

Essa falta de narrativa tende a gerar uma falta de atenção contínua cada vez maior na sociedade, uma vez que tende a trocar a duração da narrativa em pontualidades da informação. Esse novo tempo informativo é marcado pelo instante das notícias, informações e imagens que já não permitem uma contemplação maior. O gif existe somente pelo seu movimento, impossibilitando uma visão mais contemplativa por sua característica ágil que não permite uma leitura mais detalhada ou profunda da imagem. Como possibilitar a apreciação num tempo cada vez menor?

Necessitando tempo, tanto de produção quanto de fruição, a arte não se move no mesmo tempo da internet, com sua aceleração constante. Por mais que haja certa ânsia pela novidade e pela produção constante, forçada principalmente pela aceleração social, a arte e suas poéticas precisam de tempo para

decantar, para sublimar. Ao contrário, a necessidade constante de produção de imagens, tão comum em nossa época, também esvazia a potencialidade poética da imagem. As redes sociais, nesse sentido, dão a falsa impressão de ampliar o campo imagético, entretanto só repetem clichês e recriam uma lógica de homogeneização de imagens, seja em memes, gifs ou selfies.

A facilidade permitida pelo digital amplia o número de imagens, arrefecendo seu potencial. Em pouco tempo todo usuário pode se transformar num produtor de imagens, nada mais distante do que a premissa de Beuys quando diz que “todo mundo é um artista”. A sociedade atual produz e se inunda de imagens pretensamente artísticas, mas essas imagens cibernéticas parecem servir ao propósito de marketing e autopromoção (daí o fascínio por selfies), sem maiores preocupações com aspirações poéticas. Reafirma-se o tempo horizontal, que remete a Bachelard, por meio da nulidade do tempo digital. O mundo virtual que carrega a possibilidade de uma ausência de tempo é utilizado como uma ferramenta tecnocrata de objetivação de valores e progresso linear. Os gifs artísticos expostos neste texto, em seu processo criativo, assim como nas obras criadas, buscam fugir dessa lógica, criando gifs que tornem vertical esse tempo, criando um tempo extra que não encaixa na máquina do progresso, que não tenha uma medição em valores reais (pensando em valorização de trabalho em Marx, mas também em fórmulas de mecânica de Newton) cujo excedente seja propriamente seu valor: ao estar em um suporte eternificado, nunca perde sua essência.

2.2 INSTANTE E ACELERAÇÃO DA VIDA COTIDIANA

Proporcionando muitas vezes uma ruptura na realidade percebida e narrada, a aceleração constante da vida cotidiana frequentemente dá espaço a uma ficcionalização desta, na qual

a narrativização ocupa um espaço/tempo do viver e perceber. Cria uma espécie de obrigação de recriar vivências inventadas, graças à onipresença das redes sociais. Como se vive e produz ficção constantemente, torna-se complexo não compartilhar algo não narrativo.

A instantaneidade confere desprezo ao tempo, logo ao espaço, e por fim ao corpo (não há memória ou percepção, só choque). Perdendo o tempo, o espaço e o corpo, perde-se a história/realidade e assim abre-se espaço para a ficcionalização contemporânea em que a tecnologia é somente o suporte/dispositivo. Assim, o presente é trocado pelo instante de uma realidade acelerada. O instantâneo e o imediato são as características do tempo atual e o que molda nossos modos de vida. O pensador Douglas Rushkoff em seus livros e documentários propõe que o ritmo digital, diferentemente do nosso ritmo biológico, provoca efeitos negativos sobre o nosso corpo por um choque de presente. Esse tempo atualizado constantemente torna difícil a assimilação de informações pelo corpo que atua como materialização das memórias e depende de uma duração cronológica de percepção. Como medir um corpo no instante, uma vez que ele vive na duração? Se o instante é virtual, é choque, o corpo é determinado pela vivência, pela permanência no tempo e pertinência ao espaço. É no corpo que ficam impregnadas memórias e informações percebidas do tempo e do espaço.

Para o filósofo Bergson, o corpo é uma imagem privilegiada que funciona como um centro de irradiação de movimento. Ele absorve as outras imagens externas e restitui o movimento se relacionando com essas imagens. Sem essa imagem central do corpo, como apreender as outras imagens, sejam elas reais ou virtuais? O corpo nos dá a noção do tempo, é ele que envelhece, que sente a duração (subjetivada ou vivida), já o virtual exige a

renúncia da duração. O tempo, dessa forma, é ampliado e muitas vezes é eternificado no looping das propagandas que invadem a internet, mas é vislumbrado pelo choque do gif que passa a ser utilizado como forma de chamar a atenção, mas que logo se dissipa em distração pelo fato de ser constante a repetição. Essa passagem da atenção à distração é alternada com o choque para criar o espectador perfeito, que tem certa atenção, mas que permite a distração e assim permanece trocando de imagens durante um bom tempo, consumindo e sendo consumido por estas. Desse modo assimila produtos e mercadorias que são exibidos como imagens.

Muitos pensadores da atualidade propõem pensar o tempo e a velocidade por vias diferentes, sinalizando que o tempo tem se tornado cada vez mais imediato. Sem um tempo próprio de assimilação, informações são despejadas e muitas vezes retornam sob a forma de imagem (esse acúmulo de imagem foi bem descrito por Guy Debord na obra “A sociedade do espetáculo”. No livro o autor explicita um aumento exponencial da imagem já em 1967). A materialização desse tempo imediato em imagens é a imagem cíclica, sempre tornada presente. O tempo pensado em vários meios transforma-se em material prolífico de análise e representação. Tomando como exemplo a representação do instante nas artes, ocorre um deslocamento de um momento principal, decisivo a uma duração mais amplificada, num processo que experimenta seu auge nas obras na arte moderna. Na arte contemporânea, o tempo é atravessado de uma maneira distinta: multiplica-se e é inserido em novas visualidades da imagem. Seja por meio de vídeos, de colagens ou de linguagens que se desenvolvem na construção de um tempo paralelo, sobreposto e dilatado.

Ao apresentar muitas vezes um tempo que flui sem cessar (sobretudo em obras de artistas como Bill Viola (1951),

Cao Guimarães (1965), Sam Taylor Wood (1967), Michael Snow (1928), Werner Nekes (1944), Andy Warhol (1928) e outros videoartistas voltados para o tempo dilatado), a videoarte pode proporcionar uma ampliação da duração dos acontecimentos através da espessura de um tempo mais denso, porém a imagem no frame já não necessita mover-se, há uma instauração da fotografia como forma dentro dessa imagem animada. Na fotografia o tempo pode aparecer dilatado, várias fotos dentro de uma só, em que a imagem deixa de ser o real único e decisivo para preencher vários instantes ou mesmo uma duração. Nos fotofilmes essa mudança é clara, assim como na animação que utiliza sequências de fotos como movimento. Essa é a síntese do cinema, mesmo que ao falar de história do cinema haja dispositivos ópticos com outras configurações de exibição, citados como pré-cinema, um cinema sem maquinário, sem projeção, como as lanternas mágicas, os aparelhos ópticos do séc. XIX (zootropo, fenaquistoscópio etc. O tema será detalhado no próximo capítulo). O vídeo se instaura ao abolir a analogia material da película cinematográfica, dando início ao que a imagem digital vai aprofundar, uma imagem animada sem suporte físico. A ausência de suporte aproxima as linguagens e cria-se uma dificuldade em encontrar o limite do que seria “A” fotografia ou “O” cinema. Quando exibidas em monitores (ou outros dispositivos de duração), as imagens transcorrem no tempo, decorrem com ele, mesmo que aparentemente sejam estáticas. As imagens nunca são inertes, até mesmo quando são ditas estáticas, elas se deslocam tanto quanto são deslocadas.

Para compreender melhor essa hibridação de linguagens, assim como a utilização facilitada por essas imagens, surge a necessidade de analisar a estética inerente a elas. Ocorre uma inversão de forma em que o cinema é estático e a fotografia se move. Há uma inserção de novos dispositivos que permitam

essas novas visibilidades, mas que surgem a partir de uma necessidade do observador de perceber essas imagens deslocadas de sua especificidade. Se na arte moderna a figuração era desafiada constantemente por vários artistas, na arte contemporânea a especificidade de linguagens é o ponto a ser questionado. Desde o século XVIII já se busca uma especificidade conceitual entre as artes do tempo e do espaço. O filósofo e crítico de arte Lessing (1998) propõe que as artes do espaço necessitam de um instante específico, que seja o clímax da ação, que ele denomina de instante pregnante, que determine com exatidão o ápice da narrativa, uma imagem estática que traz em si uma temporalidade que abarca o passado e o futuro num único momento, que projeta no espectador o tempo da narrativa, inserindo o momento representado com a totalidade do acontecimento que se quer contar.

A especificidade do suporte assim o exigia, entretanto há obras que tentam fugir dessa configuração, utilizando o tempo como elemento plástico, por exemplo “O pagamento do tributo” (Masaccio, 1425) que intui um pensar em três tempos distintos numa mesma cena, ou as “Três graças” (Rafael, 1504 aprox.) de forma menos explícita. Essa forma que será amplamente difundida pelos futuristas e cubistas num primeiro instante quando a arte moderna suprime a representação, assim como as possibilidades narrativas, está inserindo o tempo dentro de sua própria análise. O tempo não mais de contemplação passiva, mas de produção, junto ao observador. O cinema, como arte do tempo e do movimento, já constituiu sua estética em seus mais de 100 anos de invenção, logo se atreve com imagens estáticas a carregar elementos contraditórios à sua especificidade, mas que são facilmente analisados pelo viés da fotografia, das artes contemporâneas ou de uma imagem-tempo. Se estamos diante de uma imagem animada que se repete infinitamente,

qual passa a ser o instante pregnante ou o instante qualquer desse tipo de imagem? O movimento passa a ser o próprio instante. A grande maioria dos gifs utiliza um instante qualquer que, ao mesmo tempo que desmistifica uma estetização da linguagem, contribui para uma popularização e utilização massiva pela banalidade de suas imagens. Esses gifs que transitam nas redes sociais se baseiam na viralidade da imagem utilizada e no contexto discursivo em que se inserem, não nas características formais ou poéticas da imagem. A recursividade da imagem atua mais como reforço do diálogo travado no momento do que conceito do movimento.

Ganhando importância na modernidade pela aceleração da vida, o movimento na representação passa a ser o elemento-chave para conseguir a mímese perfeita, ampliando as possibilidades de representação do tempo e mesmo da imagem estática. Se a arte moderna com a influência do movimento (cinema) começa a questionar o paradigma da representação, a repetição vem a ser o coroamento da não representação, própria de uma era da falta de relatos, como sugere Canclini (1999). Depois dos grandes relatos, só resta a rotina, ou seja, a repetição facilitada pelos meios produtivos, como nos gifs, cujo dispositivo traz em si a possibilidade de visualização de vários tempos presentificados na mesma imagem; mesmo que instantâneo, tem a capacidade de suscitar um transe devido à repetição constante e, desse modo, relacionar a imagem percebida a outras ausentes oriundas da memória. Cria assim uma dimensão temporal da imagem como modelo para a subjetividade.

No que concerne às imagens cíclicas, há outro tipo de estética quando se remete à imagem que se insere entre imagens estáticas e móveis. O retorno a uma mesma imagem carrega o movimento e a estática de um pequeno instante, transportando a característica do retorno que se insere justamente na junção do

passado com o futuro. Os primeiros cinemas utilizam a mesma lógica do looping e das pequenas visualidades que o atual cinema desmaterializado em seu suporte. Novas visualidades são possibilitadas a partir dessas imagens que se distinguem por sempre retornarem. O retorno da imagem anunciada ocorre também sensivelmente, uma vez que o observador está sempre diante de um novo instante: com a imagem já percebida memorizada ele tem acesso a novas experiências, outras associações podem ser estabelecidas, sejam da ordem conceitual ou sensorial.

A repetição, improvável segundo a lei da natureza, que preenche de acasos e ruídos causando pequenas diferenças, “provavelmente, há constantes assim como variáveis nos termos designados pela lei; e, na natureza, há permanências, perseveranças, assim como fluxos e variações. Mas uma perseverança não constitui uma repetição” (DELEUZE, 2011, p. 18). Mas aparece como conceito abstrato na vida humana e torna-se material nas imagens técnicas com a possibilidade de reprodução delas. Ainda segundo Deleuze (2011, p. 15), “a repetição pertence ao humor e à ironia, sendo por natureza transgressão, exceção, e manifestando sempre uma singularidade contra os particulares submetidos à lei”. De maneira oposta, a repetição aparece enquanto obrigatoriedade em certos rituais, criando o transe necessário para alcançar outros estágios de consciência. O retorno remete diretamente às rimas e repetições tão comuns na trova popular, ou ainda às ladainhas religiosas que entoadas a repetição criam um mantra que permite o transe, o poder voltar a uma origem em si mesmo. Contraria assim a noção ligada ao humor e à ironia, podendo instaurar-se na contemplação e no sublime. É possível dizer que há um lado trágico e um cômico na repetição, a diferença entre eles reside no saber reconhecido. Há então um instante ligado ao esquecimento e à lembrança.

2.3 INSTANTE OU DURAÇÃO?

Imagem icônica da circularidade, o ouroboros remete ao retorno, ao início da imagem: a serpente comendo a própria cauda, ou seja, um eterno recomeço, sinalizando o ponto exato da passagem do começo do ser ao final.

Quando a imagem ganha movimento, sobretudo no tempo, a partir de alterações digitais, o audiovisual permite ir a qualquer ponto da imagem animada, em qualquer instante, permitindo uma imagem não percebida a olhos nus: que se repete constantemente a partir da mínima porção, trêmula devido ao flicker, uma imagem contrária à original sobreposta, enfim, uma infinidade de possibilidades. Vertov já preconizava uma nova visualidade com as possibilidades da câmera-olho, alcançando novos paradigmas visuais que, ao olho biológico, não eram permitidos. Isso foi ampliado com a pós-produção digital. Ocorre não só a captura ampliada, mas também a montagem e a inserção de efeitos a posteriori. Isso diz muito sobre a época atual, em como se percebe um instante eternificado, ou como se possibilita trocar a duração pelo instante. O artista agora está diante dessas infinitas possibilidades, utilizando o enorme catálogo virtual de imagens com o qual pode realizar colagens, reproduções ou somente informação para basear sua obra, multiplicando esse tipo de imagens e criando inúmeras variações de informações e narrativas. As imagens que se repetem em looping sugerem uma “eternidade” que parece contrária à ideia de instante, mas em gif se torna evidente devido à sua pequena duração. Nesse sentido, os gifs são a imagem animada mais instantânea.

A duração só se faz perceptível pelo tempo despendido nos movimentos da imagem e entre-imagem, quando passamos de um canal a outro ou de uma página a outra, é o tempo

transcorrido e percebido, permanência. Corre-se o risco de subjetivar o tempo, uma vez que a percepção é modificada pelo sujeito, pelo espaço, pela cultura, entre outras forças. Segundo Bergson (2006), a duração é a continuidade indivisível de mudança. Cada imagem captada de um objeto é um presente distinto e a sucessão desses presentes forma a duração. Quando não há movimento, seja do observador, seja do objeto observado, essa duração se faz mais subjetiva: não há como medir a duração se não há mudança. Como delimitar um passado em algo que continua? A continuação é o presente dilatando-se, o tempo tornado imagem fixa, uma imagem contínua no tempo. Por outro lado, a fixidez da imagem, sua inércia, subjetiva o tempo. Quanto tempo passará em uma visão fixada? Que imagem terá uma percepção maior da duração: uma foto, um gif ou um filme? Não se detendo somente no suporte, mas na contemplação perceptiva. Um tempo subjetivado observando uma imagem fixa pode ser maior que um filme com duração específica; de forma análoga, a percepção de um pequeno gif, que nunca tem fim, repetindo-se constantemente. O instante, que é tema de discussão desde a antiguidade, é compreendido como a fração mínima do tempo que pode ser percebido em sua continuidade (Heráclito) ou descontinuidade (Parmênides). Esse antagonismo de visões percorre séculos com visões similares entre Bergson (duração) e Bachelard (instante); e Alain Badiou (evento específico) e Deleuze (acontecimento).

O looping pode depender do tamanho da duração e, desse modo, ser percebido como uma parte da escala, da mesma forma que ondas ou fractais, quando às vezes são tomadas amostragens pequenas de tempo, sem perceber que pode ocasionar alguma variação dentro da estrutura. Levando-se o tempo como fator preponderante da duração, até quando será possível reproduzir esse looping sem a perda de atenção ou a

monotonia da repetição (frames, segundos, dias, anos)? Uma questão subjetiva devido a vários fatores: interesse de cada observador, pela forma, qualidade e quantidade de informação da imagem, ao se tratar de uma imagem poética as formas de percepção também são alteradas. Um mesmo ciclo não carrega em sua duração a noção narrativa, ou seja, a duração de uma sequência pode se ampliar ou reduzir-se a dois simples quadros que não necessariamente revelará uma narrativa. É mais usual desenvolver uma narrativa no tempo do que somente em um espaço de montagem entre poucos frames (Kuleshov já demonstrou em seu experimento que a compreensão/narrativa pode depender somente das imagens a posteriori, da mesma forma que Eisenstein com suas montagens intelectuais).

O fotógrafo Cartier Bresson criou uma teoria do instante decisivo, um pouco como Lessing ao propor um momento ápice na representação de uma narrativa. Bresson (1952) propõe esse instante quando elementos visuais e emocionais se conectam em perfeita harmonia, expressando a essência da situação presenciada pelo fotógrafo. “Dentro do movimento existe um instante no qual todos os elementos que se movem ficam em equilíbrio. A fotografia deve intervir nesse instante, tornando o equilíbrio imóvel” (BRESON, 1952, p. 19) Vale lembrar que em sua época, marcada pelo modernismo, havia ainda um tempo de desfrute maior, tanto para o produtor de imagens quanto para o observador. Para chegar nesse sublime da imagem proposto pelo fotógrafo, seria necessário criar um momento único no qual nem sempre o olho humano, sem aparatos de captura, poderia encontrar. Esse deslocamento do real acarreta um transbordamento do comum que requer tempo. Como colocava Tarkovski (1990), é preciso esculpir o tempo. Necessita-se um tempo para aprisionar um instante que será multiplicado em loopings e muitas vezes esvaziado de sentido

(imagens que permeiam a internet servem para uma atração imediata). Por outro lado, uma imagem fabricada ou encenada pode alterar essa necessidade do tempo de produção. A própria pose surge então como um anti-instante, como continuidade do tempo para uma estética perfeita, mas um instante recriado bem diferente de instante decisivo, uma vez que não recorta nenhum momento eletivo no continuum da duração (um instante sem aura, sem privilégios, sem a plenitude de sentidos num sentido romântico e até mesmo moderno).

A importância do momento vai se perdendo desde o romantismo até os dias atuais. Já nas vanguardas modernistas não há uma importância demarcada no instante mais que um recorte de um cotidiano qualquer. Este irá ampliar-se ainda mais com as artes que se desenvolvem no tempo (performance, happenings, vídeo etc.). O processo, portanto, a duração, torna-se mais importante. O instante e o ponto de vista antes únicos agora se multiplicam (como nas fotografias de David Claerbout, Sobretudo nas obras “Sections of a happy moment”, 2007; KING (after Alfred Wertheimer’s 1956 picture of a young man named Elvis Presley, 2015-2016); “The Quiet Shore”, 2011; “Arena”, 2007). Desse modo desenvolvem-se tanto no espaço-tempo como na interação com o público, materializando-se desse modo num tempo inacabado como proposta aberta à interpretação do receptor.

Segundo Lessing (1998, p. 59), na arte é fecundo “somente o instante que deixa o campo livre a imaginação”, entretanto, “o instante do paroxismo é o que menos goza desse privilégio”. Mas além disso, não existe nada, e mostrar aos olhos o grau extremo da paixão é ligar as asas da imaginação”. O autor propõe dois termos para distanciar as artes do tempo das artes estáticas: *nacheinander* (o sequencial) e *nebeneinander* (paralelo). Em uma, a ação é linear e progressiva, enquanto na outra

se dá na coexistência tempo-espacial. Entretanto, essa lógica fundamental na compreensão da teoria estética no séc. XVIII já se encontra colapsada em que o hibridismo dos meios não permite uma diferenciação entre o sequencial (que atualmente habita o mesmo espaço-tempo da imagem e o adjacente) ou paralelo (que também pode ser percebido sequencialmente). O digital facilita essa inserção e até mesmo subverte a lógica própria dos meios nos quais se modificam paradigmas, como referência fotográfica ou cinemática, em criações não indexadas e/ou pós-produzidas, a passagem de um pensamento determinado pelo suporte, da passagem então a um instante indeterminado que pode ocorrer em qualquer espaço e lugar (exemplo das diversas videoinstalações e mappings). Passamos do instante decisivo, ao instante qualquer, em que cada instantâneo tem seu peso suprimido em nome da continuidade de seu fluxo. Essa mudança de percepção coincide com a aceleração da vida moderna e com a criação (e também a percepção e representação) do instante. A fotografia cria mecanismos de captura dessa realidade ínfima, assim como o olho começa a ser provocado por maiores velocidades: o trem (1804), o bondinho (1807) e depois o automóvel (final do séc. XIX).

A obra “Áo” (1980) do artista Tunga discute esses conceitos através de um giro eterno sobre si mesma. É composta pela projeção de filme preto e branco em looping e instalação de som. Uma câmera registra em subjetiva o interior do túnel Dois Irmãos, no Rio de Janeiro, percorrendo uma trajetória contínua, sem encontrar entrada ou saída. O vídeo em loop sugere uma interminável viagem no interior de um toro. O espectador ocupa o espaço interno e externo do túnel: é o que olha mas também o que percorre, o que permanece na duração do looping. Nas palavras do artista Duarte (2016, p. 1): “A princípio, a ideia de não-fragmentar, de não-seccionar uma

forma era uma ideia para mim fundamental [...] criar uma percepção de continuidade, essa continuidade seria uma curva, um objeto fechado sobre si mesmo”. O tempo percorre a obra que nunca se finda, a celulóse do filme retorna ao projetor que repete continuamente a ação do looping. Entra-se no túnel eterno, sem nunca mais sair, sempre percorrendo a curva. O toro, representado escultoricamente na passagem da película no mesmo espaço da projeção, reaparece simbolicamente no túnel. Percorremos a imagem do mesmo modo que a película parece escavar o túnel. Ao discorrer sobre a obra, dessa vez para Fraga (2012)¹, Tunga afirma que nunca “tinha pensando que a ideia de representar o Toro implicava a ideia de representar um instante fechado [...] me remeteu às experiências dos aceleradores de partículas do começo do século passado [...].

A aceleração de partículas proposta pelo artista confirma a necessidade de nossa época de aceleração no tocante ao estudo e ao desenvolvimento de velocidades cada vez maiores para compreender o tempo e a própria matéria. Se, por um lado, os aceleradores utilizam uma tecnologia de ponta, o artista simboliza em uma forma básica o toro, um retorno da energia sobre si mesma. Ao percorrer o mesmo caminho uma e outra vez potencializa a ação. Não há uma dissipação, mas um acúmulo cada vez maior de energia. O looping atua como reforço, impulsando dentro da estrutura fechada do toro, e o observador que ocupa o centro participa através do transe/trânsito da imagem que propõe um engajamento corporal e autorreflexivo. Converte a experiência óptica em háptico em que objetos ocupam o mesmo espaço que o observador, demandando uma percepção tanto do corpo quanto da visão.

1 Carbono entrevista Tunga. Disponível em: <http://revistacarbono.com/artigos/01entrevista-com-tunga/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

Na busca por uma contemplação eterna da duração, o artista utiliza ainda a música de Frank Sinatra (*Night and day*), editada de modo monocórdico, para incutir no observador uma sensação entre transe e tédio, somada a uma ausência de narrativa, na qual o mesmo momento repetido uma e outra vez parece nunca se findar.

Para Borges (1985, p. 15), “não há instante que não seja carregado como uma arma”. Ali no instante existe o acaso, daí a potência sempre prestes a ocorrer em nossa época (não que de fato ocorra, que mude ou crie novos sentidos). O instante deveria ser a marca da instabilidade posto que é fugaz, mas devido à previsibilidade e objetivação da vida não passa (ou só passa) de um gatilho, nunca acionado. Viver o instante significa não carregar o peso do tempo, experimentar o agora, vincular o corpo ao acontecimento, sem a preocupação com linguagens ou projeções, somente ao ato. Sentir e atuar deveriam ser as características principais, uma vez que a virtualidade está ligada à atualização constante de nossa época, isso encerra um instante eternificado, preso no ato de atualizar (o eterno loading).

Entretanto, essa objetivação da imagem em carregamento traz uma lógica contínua de uma construção que já foi e permanece no tempo, como um gif: está ali sempre reconstruindo-se, mas ao mesmo tempo permanecendo o mesmo, como uma forma de previsibilidade. Por isso o gif é tão admirado e utilizado enquanto imagem imediata. Nele podemos prever o passado e futuro no mesmo instante, possibilitando o aprisionamento do acaso. Já não abre um mundo de possibilidades numa imagem ou afecção que possa surgir, mas fecha-se num looping objetivado em que o movimento já está carregado de sentidos fechados. Para tentar reverter essa eterna alienação provocada pelo porvir previsto, torna-se necessário ocupar o virtual, assaltar o presente criando acasos que afirmam nossa

capacidade de resistência ao determinismo. Deslocar a pulsação dessa energia reprimida, ultrapassando a previsibilidade do esperado para então estar no instante e só nele. O instante que traz a possibilidade do fim (a qualquer momento pode findar-se), e na busca pela permanência temos prosseguir. Preferimos o looping porque é previsível. Uma imagem que já está mapeada e não oferece risco. Há de se fazer “ao vivo”.

A televisão que trouxe a primeira imagem técnica atualizada, através do instante, foi ultrapassada pela internet, com a virtualidade que carrega a possibilidade, mas de modo perverso, parece nunca atualizar acasos, somente previsibilidades. Os códigos digitais estão escritos somente para rodar o looping. Há de se potencializar a repetição, rompendo a objetivação por meio de novas sensações e criações que desmarquem o tempo e durações pré-determinadas. Acontecer no instante e não somente repetir como uma engrenagem em uma máquina que já tem seus ciclos programados e nunca sai do eixo. Viver o instante como indeterminação e imprevisibilidade, não um torpor da eternidade, mas um choque de realidades constantes.

2.4 EPIFANIA DO INSTANTE

Na série “Epifania do instante”, a contraposição de sentimentos sublimes de caráter religioso ou artístico de forma que a sensação de êxtase provocada pelas rotações corpóreas foi inserida na obra a partir de sua (re)produção em gif. A técnica retira o caráter espaço-temporal do momento através de frames e elementos da imagem, de modo a investigar a resistência do caráter transcendental do ritual, trabalhando o registro no cinema como um material bruto a ser transformado e não um fim em si mesmo.

A imagem primeira, gravada ou baixada da internet, é recortada de um contexto: a característica do movimento ou

o conceito que sugere. A qualidade da imagem não é um elemento essencial na hora de obtenção, muitas vezes exigindo uma estilização da imagem fragmentada ou pixelada devido à baixa resolução de muitas imagens da internet. Essa característica é reforçada no momento em que a imagem retorna para a internet em forma de gif, uma vez que não só o movimento é precário, como a própria imagem que é fixada em cada quadro. Devido à sua velocidade de projeção, o conjunto não permite perceber uma imagem por si só, possibilitando a invisibilidade de algumas falhas e imperfeições na animação completa que reproduz o movimento em função do momento qualquer, de modo a dar impressão de movimento.

Projetadas em uma velocidade superior a que nossa retina pode captar, as imagens, desse modo, dão a ilusão de movimento causada pela persistência retiniana (quando acreditamos ser um movimento contínuo ao passar imagens estáticas demasiado rápidas). A imperfeição da imagem contraria a possibilidade digital de sobrepor a imagem através da cópia em alta resolução. A técnica de rotoscopia supõe a cópia. Cria-se assim uma falsificação do real uma vez que é subvertido em desenho. Não como vetor, que é uma automação digital, mas um desenho à mão: torto, com traços incertos, pensados, frente a objetividade da reta vetorial. A própria falta de perspectiva nas obras acentua a superficialidade da imagem.

Há uma hibridação do suporte (entre fotografia e vídeo) que também se encontra na forma: por meio de um desenho realizado por computador, mas com aparência de manufaturado. Essa série utiliza a facilidade digital para inserir erros e falhas formais como modo de criação poética. Como a obra parte de um referente real (foi gravada em um vídeo), a partir da poética, ela é destituída de seu poder indicial e retorna sob a forma de desenho. Uma mimese atravessada, não se preocupando com

uma perfeição da forma, possível e facilitada pelo computador e seus desenhos vetoriais, mas solicitando uma estética criadora em que a poética, sob o efeito da memória, torna-se ativa em forma de produção. A hibridez pode ser caracterizada ainda pela falsificação da imagem, uma vez que não se enquadra em nenhuma definição pré-estabelecida: não é real, não é virtual, trata-se de um híbrido. Essa miscigenação propiciada pelas novas tecnologias afetará a estética das produções digitais, abolindo limites entre linguagens e propondo novos suportes, dificultando classificações baseadas em tempo ou espaço. O próprio gif carrega em si essa propriedade, atuando como dispositivo entre-imagem. Imagem em movimento ou estática. Essa falsificação gerada pela confusão de suportes tem uma potência criadora.

Ao utilizar uma imagem real como base para a produção da animação, ocorre a dificuldade de incorporar o looping, uma vez que as ações não dispõem um retorno ideal ao mesmo ponto de partida. O looping então é criado de modo artificial para ampliar a sensação de transe das figuras da série, produzindo assim um labirinto de imagens para recriar o movimento. Essas imagens foram modificadas para eliminar a dobra de realidade que identificava justamente o ponto em que se dá o início e o fim da imagem.

Busca-se apagar a percepção do retorno, do exato momento em que se percebe uma falha na continuidade, expondo a costura que liga dois tempos na mesma imagem. Essa dobra é a exposição do exato momento do retorno. Deleuze (1988, p. 17) define a dobra como “a unidade da matéria, o menor elemento do labirinto é a dobra, não o ponto, que nunca é uma parte, mas uma simples extremidade da linha”.

A dobra atua como quebra de continuidade, percebe-se a brecha estrutural sobretudo da superfície que fica mais espessa.

No tocante à linguagem do gif que gera modos de representação cada vez mais imediatos e superficiais, como podemos dobrar o looping dentro de nós de modo a aprofundar outras questões conceituais? A contemporaneidade superficializa, elimina as estrias e propõe uma superficialidade mais dinâmica para os fluxos. No momento em que há uma ampliação da migração para várias partes, seja pela facilidade digital, seja pela amplitude de redes, torna-se necessária a diminuição de dobras para facilitar o trânsito. O fluir da imagem, dessa forma, percebe-se mais claro, tem-se uma estética própria da repetição, sem ruídos. As dobras são virtualidades (o virtual não se opõe ao real, somente ao atual) estão ali em potência. O ato de dobrar e desdobrar significa tanto contrair e dilatar quanto desenvolver e retroceder, revelado na parte interior que atua como dobra do exterior.

A dobra pode ser entendida em outros termos, não somente topograficamente, ela acaba sendo também uma forma de atuar. Gera pensamentos por meio de dobras de conceitos, manifesta um território subjetivo mas também o processo de produção dele, abarcando o que está dentro e o que está fora. A curvatura para produção da dobra predispõe uma subjetivação de forças (históricas, culturais, subjetivas) que se dobram, exprimindo a desaceleração desse movimento infinito de dobrar: “Um corpo flexível ou elástico ainda tem partes coerentes que formam uma dobra, de modo que não se separam em partes de partes, mas sim se dividem até o infinito em dobras cada vez menores, que conservam sempre uma coesão” (DELEUZE, 1988, p. 17).

O início e as extremidades da imagem animada detêm o ponto de inflexão, o ponto de retorno sobre si mesmo em que a concavidade da imagem converte para um momento posterior, causando a dobra. Deleuze reflete sobre o desdobramento como um processo que renuncia a fixação de limites, de permanências.

A dobra é o acontecimento que proporciona o surgimento de uma singularidade. Dessa forma o próprio pensamento parece ser dobrado: pensamento que não mais está no desenrolar, mas na sobreposição de temas, sobreposição de instantes, um modo de saltar a borda, a não aceitação do fim. A dobra permite o atravessamento sobre a superfície lisa da contemporaneidade. Ela incorpora outros pensamentos, sobrepõe ideias ao invés de eliminá-las. Incorpora outras formas a partir da sobreposição. Utilizando esse conceito de dobra de Deleuze, percebemos que ela enuncia um território subjetivado que esconde e revela elementos, abarcando ao mesmo tempo o que está dentro e o que está fora. Quando anulamos a dobra, tendemos a objetivar a realidade. Baseado nesse pensamento, esse tipo de looping, objetivo em sua forma, remete tanto à “mostração” (uma vez que se preocupa com o movimento mais que com a narrativa), quanto à subjetivação no observador. Na estética vetorial/digital predomina uma eliminação do orgânico, das estrias e dobras, tornando a imagem cada vez mais superficial. Desse modo podemos pensar que no looping perfeito, sem dobras, não há uma inflexão, posto que tudo é círculo, mas é no gif, na duração mínima que se torna perceptível a dobra.

Dessa forma, nos trabalhos em gif da série, o artista trabalha as imagens, recriadas à linha, que atuam através de imagens vazadas, realçam a ausência de lugares, o não pertencimento a um local específico. Os gifs autômatos são retirados de seu habitat original e colocados num fundo monocromático onde não se apropriam do espaço, não criam relações e nem afetos. Enfim, não existem como outra coisa que não movimento, sem história e sem narrativa. O movimento não é um ato livre, mas uma obrigação. Essas imagens têm que se mover para existir enquanto gifs, enquanto imagens em movimento. Viajar, partir(se). Existem como turistas ou vagabundos num

mundo entre-imagens: entre fixo/animado; digital/analógico; real/animação. Há uma fenda entre o analógico e o digital que parece costurar-se mais a cada dia, estreitando os laços e promovendo articulações intermodais, moldável pela imaginação que provoca o desmoronamento de rituais e normas específicas de cada meio/linguagem. Essa dicotomia que discorreu durante boa parte da arte moderna e adentra-se na contemporânea parece em realidade ocupar-se de um único instante: o presente, que se desdobra no processo e na apreensão/registro do existir. Na falta de lugar próprio, a imagem remete à necessidade de reterritorialização, à busca por um espaço próprio. Esse território passa a funcionar como dispositivo que fragmenta, desloca, hibridiza, reconfigura. Talvez tanto quanto o tempo, o espaço e a falta deste provoque tanta ansiedade em nossa época.

Tique nervoso ou transe. Por meio da repetição, os não personagens buscam uma existência além do instante. A existência implica duração. Uma vez que sua ínfima aparição converte esse ato repetitivo ao eterno, esses não personagens não conseguem criar um elo narrativo isolado. Esse transe ao qual estão obrigados reflete-se no observador que tem uma parte da cena isolada do som e do espaço, em que somente o giro é o elemento epifânico, como na instalação interativa de André Parente, “Circuladô”, na qual o público possui capacidade de alteração da velocidade, inserindo-se ainda mais nessa obra, montada de maneira similar aos panoramas do séc. XIX.

Para essa série, diversas representações de transes foram selecionadas, alguns religiosos, outros culturais, por meio de danças típicas que exaltam o giro como forma de êxtase. A dança atua como um ritual que também provoca um transe, num êxtase que proporciona um extra-tempo, como uma forma de catarse, sublimação. Um exemplo é o devixe, praticante do sufismo, vertente mística do islamismo, mas que não se atém

às escrituras, baseando-se na ideia de que o espírito humano é uma emanção do espírito divino, e a busca pela reintegração com o divino se dá através do canto e da dança, normalmente por rotações constantes em volta do eixo central do corpo. Esse movimento provoca a perda de noção de equilíbrio e tontura, uma forma de suspensão da realidade imediata, através de outra percepção do espaço/tempo.

FIGURA 5: Sufis, série epifanias da repetição



Fonte: Tristão, 2019.

Uma atenção determinada e um certo tipo de repetições utilizadas como o elemento estético/ritual que subverte a normalidade e linearidade da ação. No caso desses gifs, o giro foi o elemento de clímax que se limita a esse instante eterno. Ao fixar sua especificidade no gesto e na expressão, o gif despreza a narrativa, aludindo, dessa forma, ao cinema de atração em que o movimento se basta em sua estética, concentrando a atenção no processo (em looping), em vez de no ponto inicial ou final do movimento.

O gerúndio domina a técnica, eternizando o presente através do ritual que deve ser compreendido na obra mais como festa que como obrigatoriedade predeterminada pela circularidade. Ele é um acontecimento em que ocorre o acaso em certas ações, dentro de certa organização há espaço para a desordem, para o acidente.

O desejo é a força motriz que modifica a repetição. Ele tem o poder de subverter ordens e criar acasos ligados aos ensejos do corpo ou da consciência. Este permite a transcendência de sensações singulares e vivências em estados alterados. Cada corpo tem suas impressões do mundo e carrega a memória do passado, que também modifica a percepção. Ele contempla e é contemplado, atua e é atravessado pelas sensações e não apenas funciona como elemento passivo, receptor de afecções.

De todos os seres, o homem é o único relegado à capacidade de dançar, de deixar-se perder no espaço-tempo ritmado e sentir prazer com esses movimentos. Com movimentos que extrapolam totalmente o princípio do desempenho, a dança, com seus movimentos extravagantes, é um luxo comparado ao caminhar ereto, contínuo. A dança cumpre também com um papel de distração, fundamental em nossa sociedade voltada à falta de atenção proporcionada por inúmeros estímulos. Há uma movimentação constante, que reflete numa inquietação, a fim de domar o tédio que possa aparecer com alguma falta de estímulos. Entretanto, não estará no tédio a capacidade de contemplação? O tédio proposto pela repetição ativa uma disposição ao transe, à criação, ao deixar se levar entre um pensamento e outro, atua como forma de experienciar o presente, por não estar distraído com nenhuma informação/objeto. É necessário esse tempo livre, sem preocupação com produtividade, de modo a ganhar um tempo, perdendo-se em contemplações próprias. A dança, dessa forma, propõe acasos e passos orgânicos que visam romper a objetivação da repetição mecânica.

Contrastando com essa visão, o “Ballet mecânico”, de Fernand Léger (1924), mostra uma objetivação do gesto por meio de repetições, de expressões faciais robotizadas, textura plastificada, brilho do metal e ordenação geométrica. Explicita a mudança social ocorrida na modernidade, sobretudo

a partir da mecanização da vida cotidiana, transformada por forças como tecnologia, industrialização e urbanização. Como resultado dessa aceleração (já reclamada na modernidade), a realidade não era mais experimentada como uma continuidade espaço-temporal. A nova experiência perceptiva da realidade atravessa o divisionismo dinâmico cuja simultaneidade se mostra presente na montagem cinemática e nos close-ups. A própria repetição de gestos cotidianos como subir uma escada se torna maquinação como forma eficiente de produção, criando corpos padronizados sem uma dimensão psicológica/orgânica.

Os gifs contêm em si um paradoxo de nossa época: por um lado são instantâneos, por outro lado, são reproduzidos eternamente. Instante vs. transe. O transe necessita um nível de estimulação fora do comum, ultrapassando o nível que o organismo esteja adaptado, para o observador ser transportado a tal estado é necessária uma duração, enquanto o instante é imediato. Nessa série foram selecionadas danças de diversas partes do mundo, na tentativa de se propor um aspecto comum do giro em diferentes culturas, mas com o mesmo propósito de criar um êxtase. Algumas manifestações folclóricas típicas da região também foram elencadas, como o Maracatu e o Samba de veio.

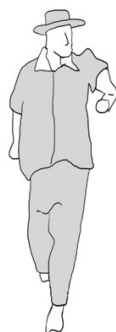
FIGURA 6: Maracatu



Fonte: Tristão, 2019.

O “Caboclo de lança”, figura ímpar no Maracatu rural, gira colorido, apontando sua lança. Representa um guerreiro de Ogum que ataca o inimigo, mas que também sinaliza a irreverência da dança: brinca com os foliões em um ir e vir de intenções opostas. Um eterno movimento circular que se inicia com seriedade e valentia, mas que logo transforma-se em jogo, brincadeira que remete à própria vivacidade da dança. O ato de girar torna-se novamente um significativo vital, uma pulsão de vida e repetição, produz uma significação dialógica com a frontalidade do indivíduo entendida como identificação, vitalidade e seu reverso, monstruoso, cuja enorme cabeleira evoca certa negatividade.

FIGURA 7: Samba de véio



Fonte: Tristão, 2018.

A obra “Samba de véio” é relacionada à dança homônima, típica do sertão pernambucano. Um dançarino rodopia ao pisar o solo com mais força, obtendo assim impulso para mais um rodopio. A força colocada em cada giro cria uma aceleração centrípeta, jogando o próprio corpo do sujeito num movimento constante cada vez mais acelerado. Irradia assim certa energia, que é logo percebida e seguida pelos observadores que se deixam

levar pela dança, criando uma espécie de engrenagem na qual os corpos se misturam a rodopiar nas apresentações locais. Essa performance é ressaltada no gif com uma coloração amarela, peculiar das roupas da dança típica da Ilha do Massangano em Petrolina (PE). Essa série diferencia-se das outras até então pela utilização de cores que começam a ganhar destaque e apontam para características tradicionais dos trajes ou criam elementos significantes nas imagens por vezes ganhando toda a tela. Representações tradicionais, as danças estão aqui utilizadas dentro e como gif, mas ultrapassando-o ao inserir toda a carga simbólica de identidades regionais. A imagem, formadora de identidades na esfera contemporânea, predispõe de novos dispositivos que geram novas categorias de análise e de construções de identidades e de transmissão de discursos.

O gif, que é sintoma da aceleração social, dissemina a repetição da imagem, uma vez que o próprio é formado pela repetição em si, mas que também contribui para a divulgação da imagem por ser muito utilizado em redes sociais e estimular a repostagem massificada, em forma viral, ocasionando então uma homogeneização da imagem. Cria dessa forma um contraste entre uma época de informações específicas e catalogadas (big data), mas de disseminação massiva. Apesar do grande número de espaços de exibição da imagem (seja na internet, seja em espaços alternativos que se criam todos os dias), a homogeneização da imagem faz com que a aceleração aumente a repetição das mesmas imagens.

FIGURA 8: Russo



Fonte: Tristão, 2018.

Cada vez mais a arte contemporânea faz uso de dispositivos audiovisuais na produção/exibição de obras. Muitas vezes utilizando-se de novas tecnologias, mas voltadas ainda a paradigmas antigos: seja de representação, de formas, ou narrativos. Devido à atenuação das fronteiras entre linguagens e dispositivos, percebe-se uma dificuldade de denominar e localizar as linguagens. Desse modo, tem-se um emaranhado de técnicas concebidas sob o prisma das “novas tecnologias”. Ao cinema, fotografia e vídeo somam-se outras: mapeamentos, animações, gifs, ambientes imersivos, conectividade, ativações, sensores, jogos digitais, instalações interativas, multimídias, interfaces homem-máquina, aplicativos artísticos, entre outros). As múltiplas aplicações tecnológicas redefinem o panorama atual, tornando necessária uma aproximação aos novos dispositivos.

O dispositivo também tem uma função estratégica dominante e determina um sistema de relações entre diversos elementos, tornando-se uma rede que atua através de um aparato, aparelho, um objeto, uma ferramenta, um espaço, uma

função específica, enfim, um poder que constitui sujeitos e os organiza. Dessa forma, ultrapassa o aparato técnico para mediar a relação entre eles: o observador, a obra, o meio que o contém (museu, cinema, galeria), atingindo até o sistema da arte. Ao afirmar que os dispositivos agem segundo especificidades ideológicas, qual seria a lógica dominante em uma época cibernética de trocas constantes e sem limitações geográficas? Uma movimentação cada vez maior possibilitada pelos fluxos digitais poderia ocasionar uma ampliação de formas de representação e de produção, entretanto parece que os algoritmos facilitam a permanência dos mesmos sistemas de produção. Os dispositivos permitem uma amplitude de ideias, imagens e arquivos, porém, acarretam também uma homogeneização de ideias definidas como modelo. Não corresponde apenas a um sistema técnico, ele propõe estratégias, recriando as próprias experiências, dessa forma o espectador fica atado à experiência proposta por um dispositivo específico. Entretanto, com a ampliação dos pontos de fuga pela internet (acesso a outras imagens, ideias etc.), fica cada vez mais difícil a percepção de um “dispositivo de captura” (DELEUZE, 1976).

A arte contemporânea busca muito mais a desterritorialização, quebrando patentes, autorias e inserindo-se como um meio de discussão de novos paradigmas que até então ficavam à cargo de outros campos (feminismo, pós-colonialismo, questões de gênero, raça, só para citar alguns). Os dispositivos híbridos não buscam mais a especificidade de sua linguagem, como se preocupava antes a arte moderna, mas extrapolam leituras e ampliam os agentes. As imagens obtidas por esses dispositivos são utilizadas, desvendadas e até mesmo construídas por qualquer curioso mais atento aos buscadores da internet.

A mediação por meio dos aparatos de codificação que tanto interessava Flusser (2002) atualmente não passa de objetos/dispo-

sitivos do tipo “faça-você-mesmo” cujos códigos e as ferramentas podem ser impressos em impressoras 3D e decodificados em rede, ressaltando que essa pequena parte de curiosos é ínfima perante os milhões de usuários que somente apertam botões e preenchem a internet com imagens clichês – de modo que ainda seja válida a fórmula de Flusser: com funcionários e criadores com aparatos cada vez mais sofisticados, mas com um sistema operacional cada vez mais simples, sendo necessário somente apertar um botão. Ele propõe que a sociedade pós-industrial vive um processo de alienação em função dos aparelhos e na qual cada máquina seria criada para repetir etapas com a mínima intromissão humana. A alienação se torna assim programação humana em função dos aparelhos de forma tão distorcida que o próprio ser humano pensa programá-los para viver em função de uma liberdade também alienante. A facilidade de manipulação dos aparelhos parece atuar a favor do homem, mas devido à complexidade interna desses aparelhos, parece que o homem atua em função deles. Desse modo, o homem deixa de ser o produtor/criativo que utiliza instrumentos para transformar o mundo e se torna o funcionário que serve aos aparelhos, buscando ao fim um ócio baseado em entretenimentos que também são gerados a partir de aparelhos.

Com a revolução industrial, até o tempo se torna mais mecânico com a ampliação de utilização de máquinas, fazendo com que as percepções humanas sejam alteradas, como o olho humano que é superado pela velocidade do obturador da câmera, daí o movimento das imagens no cinema, uma imagem além do olhar humano.

O próprio cinema e a animação são processos mecânicos que utilizam a “repetição” e ciclos de uma imagem semelhante dezenas de vezes. Walt Disney expõe essa visão ao propor uma empresa nos moldes fordistas na qual cada animador era

responsável por realizar somente um pedaço da imagem, que ao fim será complementada pelas outras partes e pelo desenvolvimento no tempo. Essa maneira mecanicista de produção elenca um pareamento com o realismo a partir, sobretudo, da rotoscopia de “Branca de neve”. A indústria do entretenimento amplifica a distância entre a animação realista (cada vez buscando mais uma transposição ao real) e a animação experimental (buscando conceitos e sensações), na qual a primeira tomou conta do mercado massivo, enquanto a segunda ficou relegada a festivais e circuitos artísticos (WELLS, 2018). A animação passa a atuar dessa forma como meio e prática multidisciplinar que perpassa linguagens e interfaces, criando uma nova relação com a imagem, a montagem, narrativa e, sobretudo, o tempo.

Os fotógrafos/videomakers, para Flusser, atuam então como funcionários dessas caixas pretas, dispositivos impenetráveis que geram imagens técnicas. O funcionário sabe poucos recursos e com eles se dá por satisfeito na criação de novas imagens. Seus gestos, portanto, são técnicos. Essas imagens, entretanto, tendem à homogeneização quanto menos recursos possam ser modificados na captura delas. Desse modo, o dispositivo atual propõe uma forma de registrar acontecimentos, mas que não será determinante no desempenho da memória. A subjetivação pode vir a emancipar os observadores desde que atentos à lógica do dispositivo. Para Baudry (1982), o dispositivo cinematográfico abrange efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador. Entre os efeitos estaria um conjunto de como o filme é mostrado ao espectador (moviola, projeção, sala escura de cinema, poltronas lado a lado etc.) cada elemento teria uma função, criando desse modo mecanismos de percepção diferenciados de outros dispositivos, mas massificados para todos os espectadores que assistem na mesma sala ao mesmo filme.

Entretanto, a partir dos anos 1980, alguns pensadores irão propor outra visão dos dispositivos, sobretudo nas “entre-imagens” que tratam das interseções dos dispositivos. O campo de estudo não se concentra mais em suas especificidades, mas em outras perspectivas abertas quando um dispositivo é contemplado pelo ponto de vista de outro dispositivo. Desse modo, segundo Bellour (1997, p. 29-30): “o próprio filme, no intervalo entre sua massa física e a espessura psíquica de seu transcorrer, torna-se o aparelho”. Além de seu suporte de produção/exibição há uma lógica de dispositivo em seu desenvolvimento, seus conceitos e narrativas.

A imagem não pode ser compreendida sem a lógica dos dispositivos que a constrói, mesmo quando falamos atualmente de hibridações. Criados geralmente com o intuito de entretenimento, os gifs atuam como forma de homogeneizar a comunicação por meio de hieróglifos animados que contêm informações para a conversa entre dois usuários das redes sociais, como forma de humor instantânea em sites, ou como forma de propaganda em banners virtuais.

O artista multimídia Refik Anadol cria, a partir de algoritmos, repetições e aliterações da forma que beiram a abstração. Em sua obra “Machine Hallucination” (2019) utiliza centenas de imagens de Nova York encontradas por dispositivos autômatos de busca. Nessa obra audiovisual imersiva e vibrante, projeta nas paredes e chão do ArtecHouse por meio de mappings evocando uma livre associação da paisagem em metamorfoses da imagem que se torna líquida e por vezes se esvai em manchas pelas superfícies. Há imagens realistas da cidade como se estivesse caminhando por ela a uma grande altura e de repente se transmuta além do reconhecimento em pixels e massas disformes de elementos geométricos que perpassam por imagens da cidade. Segundo o artista, o objetivo nesse trabalho

era transformar o aprendizado dos dispositivos de busca em uma espécie de narrativa: tornar visível o processo real de um algoritmo captando e respondendo às imagens. Um algoritmo criado por ele rastreou na internet diversas mídias sociais, mecanismos de busca, mapas digitais e sites de bibliotecas em busca de imagens de Nova York. Outro algoritmo metamorfoseia as imagens, anexando formas abstratas e cores, criando um fluxo sem fim, como um rio ou um sonho constante aludindo ao título. Uma alucinação recriada por uma máquina autômata, por meio de uma memória externa que reconfigura os milhões de possíveis imagens encontradas na internet, referindo à sua obra como “pinturas de dados” que possuem uma qualidade pontilista cuja repetição de dados aleatórios cria a forma da imagem. O artista insere o computador como coprodutor por códigos e algoritmos em sua Inteligência Artificial. O mundo digital, desse modo, transpõe a barreira superficial e instantânea da repetição para propor uma reconfiguração na lógica do sentido que vislumbra múltiplas camadas e poéticas de imagens estáticas que ganham movimento graças à montagem em fusões contínuas.

Atualmente a grande quantidade de informação disponível propicia um espectador ocupado com as imagens, mas disperso em relação aos conteúdos. A alienação crescente desses observadores força a necessidade de criação de uma linguagem mais ágil e fácil de ser manipulada, desse modo, o gif pode ser definido como dispositivo representante dessa época. Essa noção é reforçada ainda pela circularidade desse tipo de linguagem que remete a um retorno ao mesmo ponto, mas não como forma de análise, e sim como forma de distração ainda maior. Como um brinquedo rotativo de parque de diversões no qual a rotação retira a percepção centrada no corpo pela aceleração centrípeta. Nesse sentido, é possível pensar em dois tipos de brinquedos

rotativos: verticais e horizontais. O gif é análogo à horizontalidade dos brinquedos que somente rodopiam sem permitir nenhuma visão privilegiada, permitindo somente a sensação personalizada da tontura de dentro do dispositivo. Por outro lado, brinquedos verticais como a montanha russa ou a roda gigante permitem uma visão espacial: ao chegar ao topo percebe-se um novo panorama da visão, mais aberta, contemplativa.

Os gifs ainda são uma novidade e se torna necessário compreender suas especificidades e categorias estéticas, ao contrário de filmes e dispositivos cinematográficos que são amplamente analisados. Existem algumas características inerentes ao gif, mas será que essas categorias são suficientes para transformá-lo em linguagem? O choque faz parte do cotidiano, sendo um dos elementos mais responsáveis pela atenção. O gif enquanto representação desse choque sugere a atenção. Entretanto, o looping com sua eternidade carrega uma questão de desatenção, de transe. Como associar o looping ao gif, além de sua especificidade formal? Sendo o gif um instante visual, sua duração é tão mínima quanto o choque. Será necessário o mínimo de dois frames para trocar a imagem percebida. Para dar a noção de eternidade do movimento, é necessário que não haja dobras, onde se percebe a interrupção na duração. Quanto maior a duração do ciclo, para retornar à imagem inicial, maior a possibilidade de desenvolver uma narrativa, mesmo que a narrativa possa ser subjetiva, como abordado no capítulo relacionado ao tema.

Elementos comuns nas redes sociais devido a sua fácil assimilação, os gifs tendem a reproduzir fatos e imagens de acontecimentos atuais ou vender produtos. Na internet, é comum serem utilizados como intenção de humor e de marketing de mercadorias que vão de eletrodomésticos a sexo. Numa sociedade cuja supervalorização do sexo é vendida em qualquer esquina, nada

mais comum do que vender a imagem da indústria pornográfica por meio dos gifs. Desse modo, o prazer é exibido sem pudores por instantes de sexo explícito. Nada de erotização, de imaginar partes escondidas, de um olhar subjetivo, em que a participação do observador é realizada de forma ativa em sua imaginação. Os gifs somam-se à pornografia na repetição do ato explicitado. Superficialidade aliada à instantaneidade. Ao olhar a animação, cria-se uma excitação instantânea que se repete até o gozo. A facilidade do prazer devido à curta duração ou à atenção focada somente no momento do ato. Contrário ao transe, o instante também pode ser uma forma de conscientização, uma dança que, ao entrar no passo repetitivo, deixa o pensamento vagar procurando novos rumos que não o caminho reto e objetivado do fim. Retornando uma e outra vez sem nunca chegar ao fim, um gozo nunca alcançado, mas que funciona não como fracasso ou desperdício, mas como prolongamento do êxtase.

O transe, como estado alterado de consciência, realiza o acesso a memórias, mas também pode ser compreendido como alienação da realidade. Há uma sutil diferença entre transformar observadores em autômatos passivos ou em espectadores em transe. A personificação dessa experiência ditará a diferença. De modo similar, a questão criativa é colocada: somente a subjetivação da duração da imagem e de sua percepção pode acarretar num momento fecundo, de outra forma é produção automática.

2.5 MEMÓRIA

Em seu ensaio sobre os dados imediatos da consciência, de 1889, Henri Bergson propõe que os estados de consciência – os sentimentos, as sensações, as paixões – são intensidades impossíveis de serem mensuradas dada a abstração e ao poder subjetivo de cada uma delas.

Para o filósofo francês, a duração é a verdadeira realidade do tempo, em que o instante seria insignificante, devido à fugacidade de seu aspecto. A duração está no fato do acontecimento, ao ser dividido em instantes, mudar de natureza. Os objetos e/ou sua imagem parecem ter um aspecto distinto em determinados momentos. Propõe ainda que, na realidade, corpos e suas imagens se modificam o tempo todo, escapam da percepção completa continuamente e a forma que assumem em um determinado instante é como uma fotografia.

Bergson (1999) traça uma filosofia baseada na duração, conferida à memória do/no corpo, propondo o intervalo entre a percepção e a ação pragmática, justamente onde habita a subjetividade. Alerta, entretanto, para o cinema, com sua capacidade de ilusão dos pequenos instantes da vida, a partir de fotografias individuais percebidos como movimento. Para o filósofo, quando o intervalo entre instantes já não existe, aí encontra-se a memória que pode ser compreendida como a duração entre dois instantes (para o observador contemplador) ou como espera (LISSOVSKY, 2008) (no caso do produtor de imagens). Num determinado exemplo, o filósofo refere-se ao aprendizado de uma lição, em que se tornam necessárias várias leituras até que se aprenda de cor tal lição e escreve: “Dir-se-á ainda que estas imagens são lembranças, que elas se imprimiram em minha memória. Empregam-se as mesmas palavras em ambos os casos. Trata-se efetivamente da mesma coisa?” (BERGSON, 1999, p. 86). É possível relacionar a outro caso interessante, dessa vez na figura de Pierre Menard, o criador de “Dom Quixote”, personagem fictício de Borges que tem por desejo a criação do livro de Cervantes, palavra por palavra, não através da cópia, e sim da criação. Trata-se efetivamente da mesma coisa? “O registro, pela memória, de fatos e imagens únicos em seu gênero se processa em todos os momentos da duração” (BERGSON, 1999, p. 90).

Até aqui foi proposto um tempo cíclico que insiste em retornar, sobretudo em algumas obras. Este instante repetido segundo a filosofia de Bergson seria função de um observador que busca na intuição do tempo da consciência. O tempo da realidade difere do tempo conceitual e dessa forma uma duração contínua da coisa na consciência. O tempo real para o filósofo é a pura duração, através de um tempo contínuo. A fragmentação da duração ocorre no momento no qual a inteligência por meio da linguagem delimita um estado da consciência. Para ele o sujeito instaura-se na própria duração, neste real que flui sem interrupção. Os instantes não passam de fragmentos do tempo consciente. O ícone supremo do tempo acelerado é o instante, fiador de toda sincronicidade (LISSOVSKY, 2008, p. 3).

Bachelard (2003, p. 18) contesta essa visão, propondo o tempo real como o instante de imagem que salta no interior do sujeito, priorizando o tempo não como duração, mas como instantes. “De repente a imagem se instala no interior do nosso imaginante. Ela nos retém, fixa e infunde o ser.” Sugere ainda que não é a inteligência que fragmenta o real, mas sim a imaginação, já que o instante de novidade é o único fenômeno capaz de alterar o fluxo temporal por meio de ações que instauram uma nova vivência. “O problema do tempo muda de sentido a partir do momento em que consideramos a construção do tempo a partir do instante” (BACHELARD, 2003, p. 43). O autor ainda realça a importância do instante ao propor que ele atue não somente como um corte na duração, mas como “uma hora fecunda” de qualquer início, pontuada por instantes criadores. O instante é dotado de um caráter metafísico primordial, enquanto que a duração possuiria um caráter indireto e mediado (BACHELARD, 2007). A realidade do tempo seria então o instante, sendo que a duração seria apenas uma reconstrução realizada pela memória. O tempo, desse modo, atua como aci-

dente, como “poeira de instantes” que sugere fenômenos, acasos e subjetividades. O filósofo indica que o instante atual encerra em si a unidade completa do movimento apontando para o devir, um tempo vertical, aprofundado, ao contrário do tempo horizontal e linear ao qual estamos acostumados diariamente.

Para Bergson (1999), a consciência do tempo é psicológica e se conserva como pura duração, já que, segundo ele, é pela consciência que se intui a duração, o instante não está só, prende-se ao passado, que é atualizado em forma de memória e com ela a criação da duração. Bachelard difere deste pensamento, propondo a duração como uma trama, mas descontinuada enquanto estrutura, portanto a descontinuidade do tempo penetraria no espírito. Haveria, segundo ele, dois tempos, um realizado que flui sem parar, externo ao espectador, e outro imaginado, através de instantes sucessivos de novidades. No tempo circular pode-se inferir que os dois tempos atuam na obra, através de deslocamentos em cada observador mas também através de um eterno retorno que invalida qualquer novidade objetiva na obra. Como um presente que não cessa de recomeçar, mas que se finda no exato momento em que se percebe seu retorno. Ocorre então uma presentificação do tempo em que só é percebido o instante, que renasce a cada momento, causando uma atomização do tempo, que divide a duração em instantes sucessivos.

As pequenas durações de percepções são cada vez menores para se obter um consumo maior de imagens, mesmo que o tempo de descarte seja igualmente mais rápido. Deixa de ser interessante uma contemplação demorada e profunda para um uso rápido e superficial, de modo a passar para outra imagem. A experiência pessoal fica relegada a outro plano, já que o atual não permite mais que uma catalogação de imagens e informações repentinas: “Quanto mais imediata deve ser a

reação, tanto mais é preciso que a percepção se assemelhe a um simples contato” (BERGSON, 1999, p. 29). Bergson entende que essa tessitura sem duração não passa de choque, uma vez que necessitamos de “momentos de nossa consciência” para perceber e lembrar. As lembranças ficam relegadas a um arquivo externo no qual se guarda a memória e os dados que já não possuem capacidade de se preservar.

Utilizando o exemplo do cinema de atração, em que é a reação imediata que importa, imprime-se a novidade visual em detrimento da narrativa. Esses efeitos impõem um ritmo próprio à história, não devendo ocupar uma duração demasiado longa para não perder o interesse no caso de obras narrativas. Esse ritmo é formado pela duração dos ciclos, quanto maior sua duração menos perceptível se torna o looping e, conseqüentemente, menor o tédio frente ao efeito. Como uma onda, onde seu período e frequência vão alterar a velocidade e a percepção. Quanto mais curto o período mais perceptível se torna a repetição, e quando se percebe o efeito, perde-se o encantamento, transformando-se somente em um engendro tecnológico que possibilita a repetição, um simples “copia-e-cola” de imagens que se transformaram em módulos. O gif passa a atuar como além do apropriação, uma vez que é uma terceira geração de apropriação. Já nem se sabe (nem importa) quem é o autor ou o original, visto que nas obras pessoais relatadas são retirados os frames, redesenhados, recolocados em tempos e conceitos distintos para logo depois serem reinseridos na web, galeria ou festivais. Dessa forma o gif pode ser percebido também como ready made atualizado, uma vez que utiliza imagens prontas, ressignificadas, recolocado em outro local que não o seu natural (museus, festivais ao invés das redes sociais).

Ocorre nas obras aqui apresentadas um desdobramento do gif como filme, ou simples imagem animada em galerias.

Entretanto a semelhança das imagens pode advir de uma mudança no espectador, uma vez que a semelhança é sempre uma expressão do tempo, apesar de sua não sensorialidade dar a ela um sabor residual de eternidade (MASSUMI, 2011). É a relação do corpo com a coisa que determina o grau de semelhança que acarreta. Seja pela interação entre acontecimentos sucessivos que são percebidos como duração, seja pela percepção vívida na memória que ainda guarda detalhes da imagem original. A compreensão dessa sensorialidade da imagem pode ainda ocorrer segundo uma autorreferencialidade que Massumi chama de pensar-sentir, quando se pensa o mundo como feito de sentimentos, de eventos contemplativos. Atualmente é improvável a existência de uma “forma fixa”, uma vez que a visão também não é fixa. O aspecto da atividade da visão, que a determina como fenômeno distinto daquele assumido por quem admite a noção de forma fixa, é a sua simultânea realidade: virtual e atual sendo afetados e atravessados pelas memórias de cada corpo envolvido na observação.

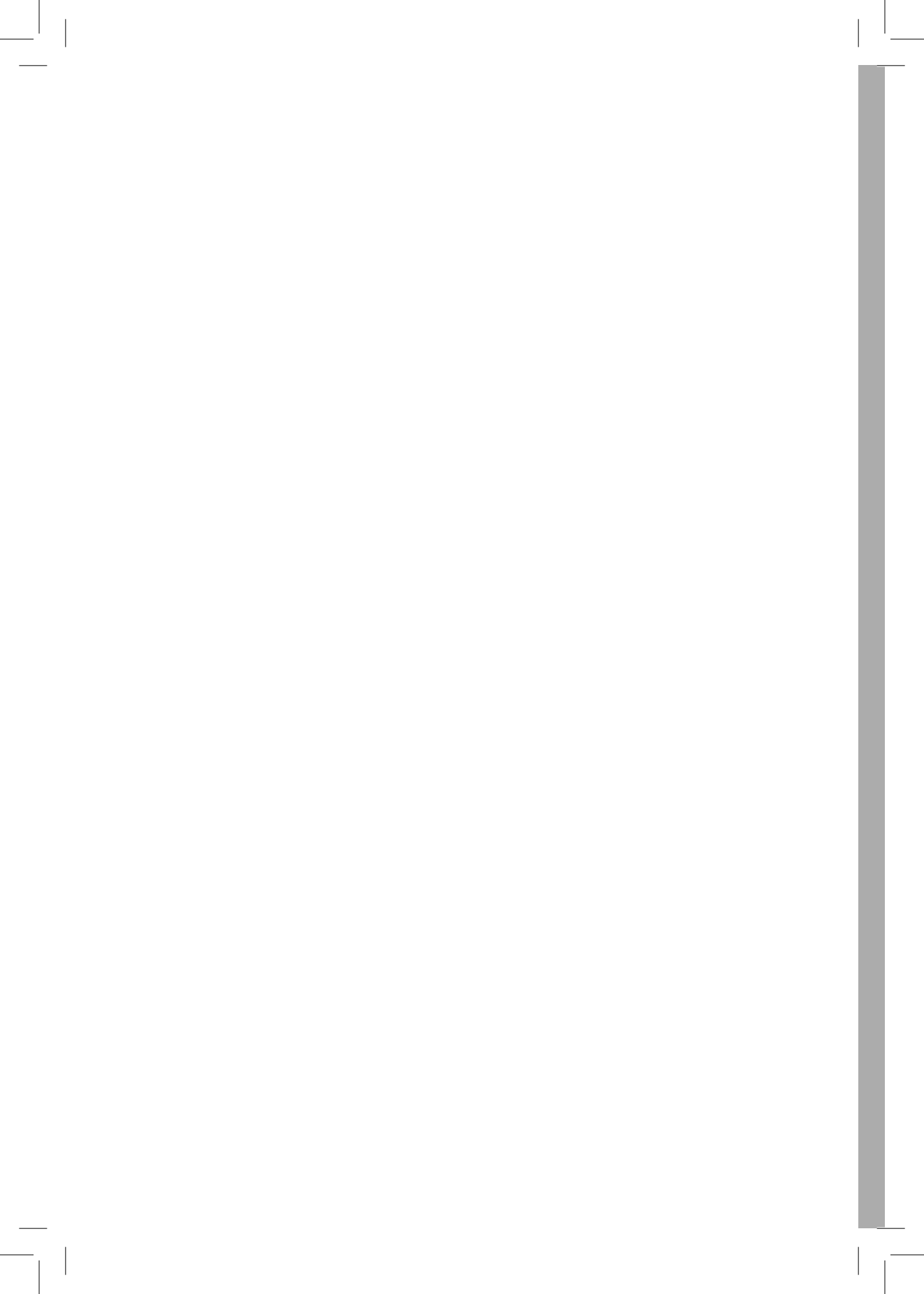
A memória afetiva, a nostalgia e a melancolia também podem influenciar na repetição, como uma espécie de looping psicológico, percebe-se sua pretensão de circularidade, mas a composição é interrompida. Um dos grandes pensadores da memória, Bergson, propõe que o pensamento sempre retorne a um espaço de consciência, que dure. Nessa duração do tempo real, o pensamento flui, mas, sobretudo, retorna. “Por mais breve que se suponha uma percepção, com efeito, ela ocupa sempre uma certa duração e exige conseqüentemente um esforço da memória” (BERGSON, 1999, p. 31). Há de lembrar que sempre há uma redução de detalhes na memória, assim como na representação. Da mesma forma que é impossível a memória aferrar-se somente à realidade do passado. Não há memória sem afecção, da mesma forma que não há percepção. Na memória

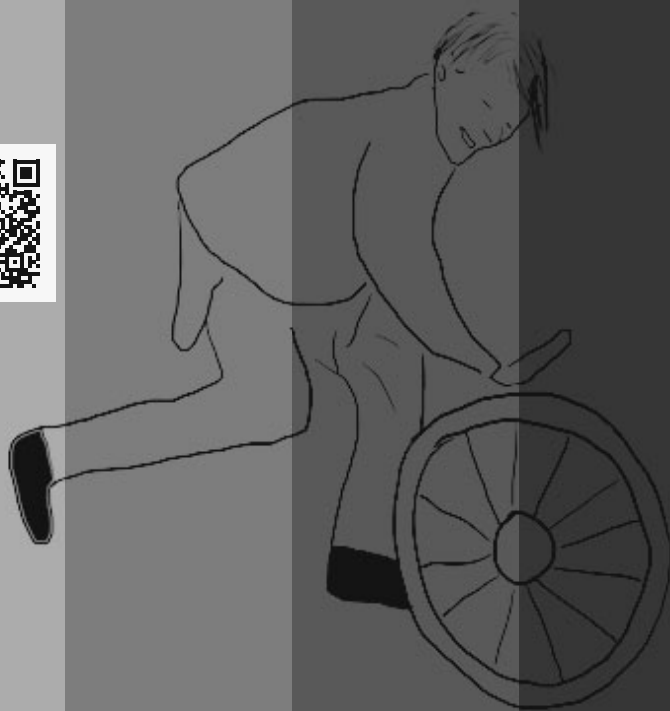
elas se mesclam, gerando impurezas na imagem. “Nossa percepção pura, com efeito, por mais rápida que a suponhamos, ocupa uma certa espessura de duração, de sorte que nossas percepções sucessivas não são jamais momentos reais das coisas, mas momentos de nossa consciência” (BERGSON, 1999, p. 73), ou seja, memória mesmo. Devido ao tempo levado para perceber, Bergson propõe que qualquer imagem será lembrança que se imprime na memória. O que fará dela real ou não será somente uma diferença de intensidade.

Essa duração, que pode influenciar nas imagens, é vista de outra forma em Bachelard, uma vez que ela se torna obstáculo, uma resistência ao conhecimento. Para ele, não há tempo que dure continuamente na consciência, não existe um estado de consciência que permaneça do passado ao presente, em sua duração, mas sim que exista em instantes, em acontecimentos.

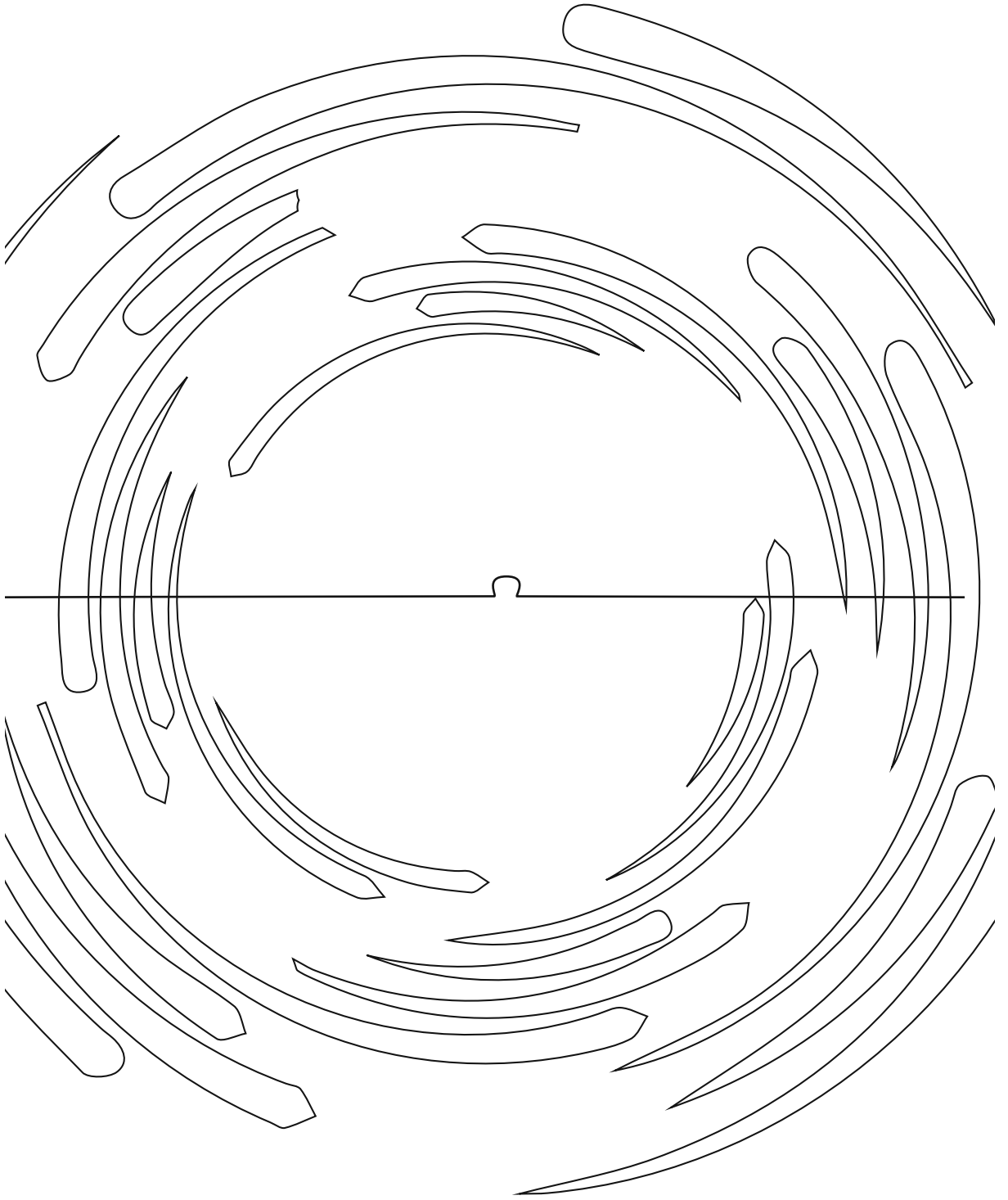
O psicólogo John Sweller traça um paralelo entre nossa memória de curto e longo prazo e sua capacidade de retenção de informação. Segundo ele a memória de curto prazo refere a pensamentos e sensações imediatas, enquanto as demais coisas que aprendemos sobre o mundo, conscientemente ou não, são armazenadas na memória de longo prazo (SWELLER, 1999 apud CARR, 2011, p. 101).

Quanto mais se atém a informações superficiais, menor é a capacidade do cérebro de reter memórias mais profundas, de modo que a menor distração pode atrapalhar o processo cognitivo. Com a sobrecarga de memória de trabalho, torna-se mais difícil distinguir entre a relevância de certas informações. A atenção passa a ser o elemento-chave da seleção e análise da informação. No próximo capítulo alguns dispositivos serão analisados como forma de compreender melhor a especificidade da imagem criada por eles e de que forma essa circularidade que está presente desde a antiguidade retorna sob forma de gifs.





3



NO ALTO DO LOOPING

A circularidade da imagem está presente há muito tempo na representação humana, explicitada em várias formas pictóricas encontradas na antiguidade (fig.9 e 10) modificando apenas o suporte (pedra, pintura, cinema, gif), seja através da representação da circularidade ou por mandalas, ouroboros e representações radiais, seja pelo looping da imagem animada.

Fortalecendo a noção de looping, a digitalização com um aplicativo de celular é possível criar a eternidade de uma imagem com alguns cliques, dessa forma traz uma noção de tempo e de eternidade conforme retorna ao ponto inicial. Esse tipo de representação está em símbolos encontrados em vários momentos pré-históricos que mostram representações bidimensionais da circularidade.

FIGURA 9: Arevakhatch – templo de Garni, Armênia, séc. M. A.C.



Fonte: https://www.tripadvisor.co.il/LocationPhotoDirectLink-g666438-d459840-i144093713-Garni_Temple-Garni_Kotayk_Province.html. Acesso em: 02 jan. 2021.

FIGURA 10: Roseta – túmulo de abd-el Kourneh, Têbas, Egito, séc. M. A.C.



Fonte: <https://www.gutenberg.org/files/46079/46079-h/46079-h.htm>. Acesso em: 02 jan. 2021.

Os primeiros registros de circularidade das imagens remetem há milhares de anos e podem ser interpretados de modo esquemático, em certas tradições religiosas, como um sinal da manifestação espacial do divino, ou somente uma representação do planeta, uma imagem do mundo. Um símbolo que remete à centralidade e ao eterno recomeço. Esses padrões circulares, abstratos e simétricos, preenchem o espaço de forma modulável. Há uma relação formal da modularidade desses arabescos com a modularidade digital, propiciada pelas novas mídias (MANOVICH, 2001). A tecnologia digital facilita a construção/modificação desses módulos com pequenas mudanças no algoritmo, propiciando a repetição destes com um simples comando. Recriar um arabesco digital passa pela simples ação de copiar e colar os módulos.

Essas imagens trazem a especificidade do meio como ocorrem: no tempo ou no espaço. Nas artes do espaço, essa repetição se dá por meio da composição circular da imagem num primeiro momento e, a seguir, em sua representação temporal. A criação dessas imagens circulares carrega em si a noção do tempo distendido, quando em criações complexas de mandalas

tibetanas, por exemplo, acarretam uma concentração própria que elimina o tempo realistas cuja forma pronta é destruída após a materialização do pensamento, que pode ocorrer depois de horas dedicadas à sua construção.

A codificação binária permite a facilidade de construção de imagens cíclicas pela automação de alguns programas e até mesmo aplicativos de dispositivos menores como os smartphones. Esse automatismo possibilitado pelo advento digital multiplica os produtos, entretanto produz uma estética homogeneizada. Existem vários sites que disponibilizam plugins e redes sociais que os disseminam através de repostagens. A intenção muitas vezes é silenciada através desse mundo cercado de imagens e desse tempo que não permite produtos mais elaborados. Os artistas despendiam um tempo maior na produção das obras, que ficam cada vez mais rápidas dependendo do dispositivo a que são vinculadas. Um plano que era pensado para se incorporar num filme de maior duração agora se transforma em uma postagem de segundos no Instagram.

No séc. XIX, antes do surgimento das imagens técnicas, os produtores de espetáculos projetivos (lanternas mágicas, panorâmicas, etc.) ficavam encarregados de representar as imagens e sua devida projeção, à princípio, com o objetivo de convencer o público de sua veracidade. Esses componentes centrais do “realismo” característico de grande parte do séc. XIX precederam a invenção da fotografia e de forma alguma requereram procedimentos fotográficos ou mesmo o desenvolvimento de técnicas de produção em série. “Tais dispositivos resultam de uma complexa reconstrução do indivíduo como observador, em algo calculável e padronizável, e da visão humana em algo mensurável e, portanto, intercambiável” (CRARY, 2012, p. 25).

Foi necessária, portanto, toda uma mudança perceptiva para adequar os espectadores às inovações tecnológicas dos

aparatos ópticos, inserindo-os pouco a pouco na modernização dessa imagem que passa a imprimir uma realidade objetivada com a fotografia e o movimento com o cinema. A realidade apreendida pela visão é cada vez mais contestada, uma vez que a percepção é cada vez mais subjetivada devido ao acúmulo de conhecimento científico sobre fisiologia na época.

A crise de representação clássica, vivenciada pelas artes e outros saberes, abre caminho para novas concepções de subjetividade. “Se há uma revolução na natureza e na função do signo no séc. XIX, ela não acontece independentemente da reconstrução do sujeito” (CRARY, 2012, p. 26), ou seja, os dispositivos ópticos dessa época serão construídos e construirão um novo sujeito componente da modernidade cuja percepção se altera de forma drástica, forçando assim o surgimento de novas formas de apreensão do mundo: as imagens técnicas. Contudo, ao entrar na especificidade das imagens técnicas há a possibilidade de uma produção automática em que o dispositivo não é totalmente decodificado e o criador transforma-se num operador mecânico na produção de tais imagens. Segundo Flusser (2008, p. 27), “toda imagem técnica é ‘acidente programado’. É precisamente isto que o termo automação significa: processo de acidentes programados do qual a intenção humana foi eliminada, para se refugiar no programa produtor de acidentes”.

Ainda segundo o autor, a imagem técnica é pós-histórica, ultrapassando o poder mítico da imagem, causando desse modo o retorno do texto aplicado à imagem (imagem como índice) e emancipando a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente. De outro modo é necessário perceber nas imagens técnicas a possibilidade de ampliação de linguagens artísticas, uma vez que incentiva sua disseminação e criação. A princípio houve essa libertação, entretanto, o que se percebe atualmente na sociedade permeada de imagens é que ela se tornou refém

da imagem técnica em que grande parte das imagens criadas são frutos de aparatos objetificantes, com dispositivos que reproduzem uma única forma de percepção. Com a multiplicação das imagens em uma época virtual, muitos nem se dão ao trabalho de captura da imagem, somente da busca por ela, já inserida na internet, como observado na parte dedicada ao tema arte pós-internet. As imagens desmaterializadas (digitais) multiplicam-se em nossa época cujas tecnologias digitais de comunicação se alastram mais rápido do que as instituições culturais, educacionais e legais. São criadas e retransmitidas imagens em uma velocidade muito superior à reprodutibilidade técnica.

3.1 LOOPING

O looping, retorno ao ponto inicial, seja na imagem, no espaço, ou no tempo, é bastante explorado na atualidade devido à facilidade tecnológica de criação digital. Uma vez popularizada pela internet, essa característica se amplia a meios e dispositivos distintos como: videogames, filmes, aplicativos, mídia impressa e obras de arte. Na arte contemporânea, o tema será tratado a partir de suportes físicos ou mesmo digitais, entretanto, certos cânones artísticos são recorrentes como: originalidade, duração, unicidade, suporte. O gif, por ser um formato popular, de baixa resolução e curtíssima duração, afronta essas características, afastando-se do meio artístico. Como elemento comunicativo, foi um dos principais responsáveis pela divulgação do looping. Esse novo tipo de imagens mistura poucas imagens sequenciais sugerindo pequenos movimentos em looping. Das lanternas mágicas, passando pelos espaços circulares dos panoramas até ambientes interativos imersivos, novos dispositivos são criados continuamente para dar ilusão de movimento a imagens que

antes eram estáticas. Há um impulso pelo movimento, desenvolvido, sobretudo, a partir da revolução industrial, com uma movimentação cada vez maior da sociedade por máquinas móveis, mas também por dispositivos que possibilitam a apreensão/exposição do movimento. Com o advento da televisão, também a questão da simultaneidade e distribuição de imagens vem à tona. Essa alteração da forma de relação com a imagem proporciona a criação de novos dispositivos que modificam ainda mais nossa percepção do mundo. A televisão obriga a fixar a atenção em um número limitado de programas que utilizam técnicas próprias de gerenciamento da atenção (montagem, câmeras, narrativas).

Em uma época densa em atrações para os sentidos, sobretudo para a visão, a imagem animada busca uma atenção privilegiada do observador, a modificação constantemente da imagem a torna mais atrativa pela novidade e exclusividade (lei de Weber-Fechner provou que a captação de um estímulo está sempre orientada em quatro pilares: modalidade, intensidade, duração e localização). “Pode-se ver que na retina humana está preservada alguma coisa do desenvolvimento evolutivo do olho, do movimento à percepção da forma. A borda da retina é sensível apenas ao movimento” (GREGORY, 1977 apud SCHIFFMAN, 2005, p. 141). Numa sociedade ávida pelo consumo de imagens e com maiores fluxos de informação, torna-se difícil manter a atenção, novas e velhas imagens são exibidas constantemente, assim como narrativas. O fluxo de imagens ocorre tanto na imagem animada de modo linear, ou na sucessão de imagens aleatórias, em que a montagem aparece como elemento principal na ligação dessas imagens sucessivas.

Por meio da montagem, será possibilitada a criação de conexões entre imagens díspares e mesmo a exclusão delas na percepção diária. Esse olhar contínuo, exposto a cada vez mais

imagens, gera uma imensa memória imagética e uma busca por novas imagens (obrigada muitas vezes pelo sistema). Cria-se, desse modo, um paradoxo de convívio entre a repetição e essa busca pela novidade. O processo criativo reside na junção e rearranjo dessas imagens. Tal como uma televisão, na qual é possível mudar de atração com um simples apertar de botão, a tela se torna muito mais interessante que uma só imagem fixa. O zapping (troca contínua de canais) ao incluir a montagem de imagens díspares (mesmo que acidentalmente) reforça uma noção de movimento. A internet incorporou isso e passou a animar tudo o que passa pela tela do computador e de seus dispositivos portáteis: smartphones, tablets etc. Esse movimento telemático da internet possibilita uma maior dinâmica instantânea nas relações entre usuários que pode resultar em artes colaborativas, imagens e informações compartilhadas em “tempo real” ou somente derivar em um consumo de informação atualizada na rede interconectada. Pela conectividade é possível abarcar um campo maior de imagens e criar novas relações com elas. Quando o tempo se encontra abolido dentro desses dispositivos, as imagens ocupam o espaço: telas múltiplas, mappings, espaço público.

Na arte é crescente a produção de imagens em movimento, de modo similar a utilização de imagens em looping vem ampliando, sobretudo no campo da arte interativa, nos dispositivos tecnológicos com o uso dos visuais contemporâneos como internet e outros. A estética do looping é atualizada conforme o próprio desenvolvimento de dispositivos tecnológicos, permitindo a criação de repetições eternas digitalmente, uma vez que o suporte não se desgasta fisicamente.

As imagens cíclicas têm se destacado na atualidade por atuar nas redes sociais, (re)produzindo significados, e o gif é criado nesse contexto comunicativo, resultante da abundante

representação de imagens difundidas pela rede, ele afeta e re-define uma estética para as imagens digitais que permeiam a vida atual. A ocorrência da repetição tende a criar uma homogeneização e padronização da imagem, desse modo esvaziando a imagem de sentido e alterando a percepção dos conteúdos, da estética e dos processos implícitos na obra. Essa tendência de virtualização da comunicação elimina o indicial em uma primeira instância e logo o real, assim como os processos imaginativos que necessitam de uma temporalidade própria de construção. O retorno da imagem em si mesma provoca uma eternização aparente da imagem, mas logo se presta a uma percepção diferenciada: o looping é intrínseco à imagem, ela existe enquanto repetição. Cada vez mais a tecnologia digital disponibiliza ícones animados para utilização em comunicação, marketing ou lazer. As marcas e os ícones de aplicativos, programas de computador, games, filmes e outros produtos da indústria cultural se tornaram imagens cíclicas, seja pela atenção necessária à sua compreensão, seja pela transitoriedade do símbolo que retorna sobre si mesmo.

O looping é tão difundido no meio digital que opera na transformação de narrativas, percebido na ampliação de filmes com a temática do retorno e os próprios games que foram criados baseados no looping, que a cada dia se assemelham mais a filmes em sua concepção narrativa, mesmo que sejam obrigados à utilização do retorno no caso de morte do protagonista do jogo. Parte ontológica da informática, o looping atua desde a criação dos primeiros computadores que deveriam agir repetidamente na obtenção de dados. A programação digital, com seus retornos constantes, parece ampliar a cada dia sua característica redundante, contaminando cada vez mais outras linguagens e estéticas. Diante da crescente produção e popularização das narrativas cíclicas, é possível repensar os desdobramentos do

looping na criação de imagens em movimento de pequena duração. Sendo assim, quais seriam as características específicas desse tipo de representação? Os gifs enquanto linguagem remetem a uma produção rápida e repetitiva, que se assemelha aos jingles e teasers publicitários. Essa característica sugere uma oposição com representações que necessitam maior detalhamento e, portanto, maior tempo de produção e de contemplação.

3.2 LINGUAGENS E DISPOSITIVOS

Até o final do séc. XIX, o looping mantinha uma analogia ao suporte. Dispositivos ópticos mecânicos (popularmente conhecidos por brinquedos ópticos) como fenacistoscópio, zootropo, traumatopo trouxeram ruptura e novas possibilidades no campo das artes ao ampliar o suporte para além do instante fixado na imagem. Mantinham, entretanto, a forma circular que indicava o retorno à imagem inicial através de um movimento aparente. Esses dispositivos que a princípio são desenvolvidos com intenção científica de analisar a percepção humana através do movimento, logo se tornam dispositivos artísticos e um repertório de entretenimento presentes em feiras e exposições públicas. Os efeitos estudados por cientistas baseiam-se na formação de pós-imagens e de atrasos na percepção retiniana. No séc. XIX, pesquisadores como Purkinje (1819), Plateau (1832), Fechner (1860) e Max Wertheimer (1910) desenvolveram teorias da percepção que descrevem a forma como o olho humano percebe essas sensações óticas. Entretanto foi com os primeiros ilustradores dedicados a esses dispositivos que as imagens ganharam uma poesia cinética.

Um artista que dedica grande parte de sua obra à possibilidade aberta pelos dispositivos do séc. XVIII é o sul africano William Kentridge que, desde 1989, dedica-se à animação com

técnicas variadas. Suas primeiras obras versam sobre a paisagem de Johannesburgo, mas sobretudo pelo contraste social. Introduz dois personagens que permeiam a sequência, Soho Eckstein e Félix Teitlebaum. Seus desenhos a carvão sobre papel produzem um rastro entre os frames que não pode ser apagado. A animação invoca os traços anteriores de modo a criar uma sujeira que remete à ruína da obra, assim como sua temática. O próprio carvão, que é uma das principais fontes de renda do país, é utilizado de maneira metalinguística: na obra é o material que destrói e preenche toda a superfície, mas que na mão do artista é matéria que constrói a obra. Suas obras são construções analógicas que muitas vezes se constroem sobre os suportes dos primeiros cinemas como: fenaquitoscópio, “A sombra de uma sombra”, flipbooks, “De como não fui ministro de estado”, estereoscópios, “Manual de geometria”, desenhos anamórficos, “O que virá (já veio)”, panoramas “More sweetly play the dance, 2015”, teatro de sombras “Procissão de sombras”, 1995.

As obras do artista sul africano geram uma poética do movimento que ocorre entre a história real, principalmente a partir do Apartheid e de situações fictícias de seus personagens. Um mundo que atravessa a objetividade latente da imagem real, transplantada em animações, seja através de rotoscopias, seja por traços livres que borram a superfície. Grande parte de sua produção emprega o looping em suas estruturas circulares que aludem aos primeiros cinemas. Máquinas que movem as fabulações do artista em torno de fragmentos de uma realidade despedaçada pelos acontecimentos sociais de seu país.

Kentdrige utiliza a mutabilidade da animação para inserir uma obra que discute o mundo e seu tempo, através de um movimento contínuo nesta época que constantemente pede sugestões metonímicas. Seu processo criativo muitas vezes é inserido na obra, na qual se deixa ver produzindo ou mesmo

em forma de vestígios que perpassam suas animações de carvão. O desdobramento do tempo é assim evocado nas imagens de sua obra, seja em flipbook, escultura, animação, em ópera, festival ou em galerias. Uma imagem que sobrevive graças à metamorfose dada no tempo.

Outro artista que trabalha com elementos típicos dos primeiros espetáculos de atração do séc. XVIII e que remonta a tempos anteriores é Christian Boltansky. Em sua obra “Teatro de sombras” (1985-1990), por meio de silhuetas macabras recortadas colocadas no centro do espaço escuro, ele cria, pela iluminação, uma dança da morte, que é replicada pela sala. As lâmpadas acionam as imagens ampliadas na parede e atuam como dispositivo de interrogação policial em busca de uma verdade que nunca será encontrada uma vez que a obra é aberta. O espectador se apossa dela e ressignifica as criaturas e a própria instalação de acordo com seus códigos e suas percepções. As imagens brincam com o observador ao desfocar na parede devido ao movimento singelo de seus corpos no espaço. Em razão de sua sombra (que dá título à obra), a imagem pode dividir-se em representação na parede, aludindo à caverna de Platão. O artista costuma trabalhar com temas relacionados à memória, identidade, luta contra o esquecimento e a própria luta entre vida e morte, produzindo obras que questionam a materialidade e o desaparecimento. Remetendo a seu passado de manipulador de marionetes, o artista ativa ilusões e fantasias geradas nos espectadores a partir das fusões das imagens espectrais sugerindo pinturas primitivas, até rupestres, dependendo do local onde são exibidas, uma vez que a obra já passou por dezenas de espaços, de igrejas a museus.

A característica ilusão apresentada por esses dispositivos ópticos foi fundamental para a construção de uma visão moderna que estava sendo formada pela modificação nas relações

sociais e culturais. Essa passagem da óptica geométrica dos séculos anteriores à óptica fisiológica do séc. XIX propiciou uma visão subjetivada, própria a cada observador (CRARY, 2012). É a mudança de um modelo universalista proposto pela câmara obscura em que o corpo estava separado da imagem observada, para um modelo subjetivo, no qual o corpo interfere diretamente na percepção da imagem.

Nas artes visuais a mudança desse modelo universalista vai coincidir com a ruptura de representação mimética, gerando movimentos modernistas que questionaram a forma, o ponto de vista, a perspectiva e o tempo. Vários artistas utilizaram inclusive o cinema como suporte de experimentação, como Man Ray, Duchamp, Leger, Richter, entre tantos. Da mesma forma, Aumont (2004) afirma que os irmãos Lumière foram os últimos dos artistas impressionistas, com seus filmes refletindo as ansiedades estéticas do movimento. A imagem animada ganha status de protagonista nessas obras, uma vez que o cinema mostra, provoca e acelera o ritmo cotidiano.

Foi com a película cinematográfica, já nos primeiros cinemas, que houve um retorno à linearidade: há uma ponta inicial, o começo do filme e no final cessa a duração do suporte, da mesma forma que geralmente cessa a duração da narrativa nesses primeiros cinemas. A volta constante à primeira imagem no caso dos brinquedos ópticos cria a circularidade. Para se definir uma estética própria da repetição é possível remeter à circularidade imanente na representação do tempo, relacionando o cinema, a roda e o relógio. No caso do cinema dos primórdios, assim como nos gifs, há uma repetição imanente ao dispositivo. Há uma característica de repetição na atualidade, visível nos loopings e redundâncias visuais. A tecnologia facilita a repetição, mas ocorre uma necessidade de exibição de cada vez mais imagens, e ao que parece, uma capacidade cada vez menor

de assimilar as diferenças. Uma era neobarroca na qual Omar Calabrese (1988, p. 42) propõe uma estética da repetição que “tem como característica: variação organizada, o policentrismo, a irregularidade regulada, o ritmo frenético”. Essa repetição mecânica e otimizada do trabalho não se contrapõe à questão de originalidade e artística “porque a atitude de idealização da unicidade da obra de arte foi sem dúvida subvertida pelas práticas contemporâneas” (CALABRESE, 1988, p. 48). Ele define a época atual como neobarroca, marcada pelo ritmo e pela repetição, e se distingue pela velocidade, fragmentação e excesso, características marcantes do movimento barroco que se assemelham à nossa época em termos da inquietude e da instabilidade. Essas características preponderantes no gif auxiliarão a pensar nesse dispositivo como melhor representação da época atual.

É possível tratar a repetição como redundância da imagem como uma permanência na realidade e numa possível fixação na memória. Através da repetição se gravam informações. Por esse aspecto torna-se possível a materialização de uma memória, transformada em afetividade pelo transe; por outro, o looping passa a criar uma nova percepção do tempo/realidade ao simular o início inédito. Cria-se então um estado entre realidades: trânsito e transe. O transe, sobretudo nas artes, é colocado como um processo de ruptura parcial das referências pessoais relacionadas ao contexto: espaço, tempo, matéria, corpo. Durante muito tempo foi “ligado a diversos estados mórbidos psicológicos, comuns de histeria, estados sonambúlicos, hipnóticos, oníricos, esquizofrênicos, síndromes de influência, quase sempre com a modificação da consciência da personalidade” (RAMOS, 1940 apud VERGER, 2000, p. 86).

Existe uma certa barreira científica no estudo do transe, apesar de relevante em nosso país, em que há diversas religiões

que enfatizam o transe: espíritas, afro-brasileiros, evangélicos pentecostais e católicos carismáticos. O transe é sugerido nesse texto como o instante em que a pessoa se abre ao novo, estando ela estática ou em uma dinâmica explosiva. “O aumento dos estímulos externos ou da atividade motora, ou pelo contrário a redução dos estímulos sensoriais (penumbra, silêncio...) são citados como capazes de provocar o transe”. (LÉPINE, 1988, p. 24). Os estados de transe possibilitam novas percepções àqueles que os experimentam, permitindo alargar o campo de conhecimento e percepção da realidade.

Através de deslocamentos de percepções consolidadas, os conflitos entre o material e o imaterial, o espiritual e a lógica da arte, o transe precisa de um corpo que lhe faça presente e esteja aberto a outras experiências. Essa característica atrai para a temática muitos artistas da performance, assim como a ludicidade que o ritual e a linguagem compartilham (os Acionistas vienenses, por exemplo, mas também artistas atuais, que ficou bem marcado na bienal de Veneza de 2017 e na Documenta de Kassel do mesmo ano). O corpo como agente transformador é atravessado por uma ausência do presente imediato, e nessas rupturas e perturbações da atenção, tanto o artista quanto o espectador passam por um processo de banimento dos sentidos físicos, seja através do excesso ou da falta, possibilitada muitas vezes pela repetição (de sons, de gestos, de cantos, de imagens, etc.). O êxtase provocado pelo transe acontece quando o corpo se ausenta das impressões do mundo exterior.

Não se pretende realizar um estudo detalhado do transe, mas sobretudo sobre a circularidade que possibilita um olhar sobre si mesmo e um encontro com estados alterados de percepção por meio do transe. Com o tempo cada vez mais acelerado, esse tipo de percepção se transforma na forma mais provável de contemplação: por instantâneos multiplicados ao

infinito. Na possibilidade ao olhar para o infinito, o observador poderá encontrar o retorno em si mesmo. Aproxima-se assim de uma reflexibilidade como característica do looping, revelar e ser revelado ao mesmo tempo. Esse tipo de imagem especular se torna uma imagem circular, através da autocircularidade, uma vez que o retorno se dá na percepção de si como imagem. Como uma espécie de *mise en abyme*, entrando em si mesma.

O *mise en abyme* remete ainda a Nietzsche (2019, p. 89), pois “quando se olha durante muito tempo para um abismo, o abismo olha para você”. Ao fixar o olhar dentro de um abismo é possível se deparar com o nada, que permite outras, ou nenhuma percepção: não há mais a divisão entre figura e fundo. Ocorre o rompimento da ilusão de um limite real de algo que é contínuo e, ao mesmo tempo, ausência pura, perdendo completamente os referenciais. Um plano contínuo no qual a única coisa que se interpõe entre o dentro e fora é a consciência de si que aos poucos vai deixando a noção de corpo físico contemplante para se tornar um só com o espaço.

Utilizando a circularidade em sua própria representação, a *mise en abyme* é um dispositivo que remonta aos círculos concêntricos pré-históricos de 1000 a.C e da mesma forma que o looping, parece ter sua ampla utilização na atualidade devido à facilidade e automação digital. O termo aparece pela primeira vez em André Gide e trata da autodescrição no próprio relato, mas talvez seja a definição de Dallenbach a que melhor descreva o elemento: “É *mise en abyme* todo enclave que guarde relação de similitude com a obra que o contém” (DALLENBACH, 1991, p. 16). Essa denominação, que provém da heráldica, descreve a incisão de um brasão dentro dele, tendo como função básica informar essa relação com a própria obra. Esse dispositivo funciona, portanto, como um looping interno cujo início não remete à imagem técnica, mas sim ao reflexo: o espelho ou mesmo à

superfície da água. Esse recurso atua de modo metanarrativo, sempre retomando elementos da imagem total. Já a imagem circular exerce uma função a-narrativa: ocorre em formato de símbolos radiais abstratos que não carregam nenhuma possibilidade narrativa. Porém sempre há uma carga de subjetividade na característica narrativa, uma vez que qualquer elemento é passível de narrativa, até mesmo um catálogo telefônico. Ela deve desdobrar-se no tempo, essa talvez seja uma das características principais da narrativa: seja imagem estática, seja em movimento, haverá uma noção de antes e depois.

Entretanto, como perceber esse tempo se ele é circular? Essa carga de subjetividade pode ser percebida somente para o leitor (sobretudo num looping conceitual em que não há uma repetição formal). Desse modo é possível falar em *mise en abyme* desde a pré-história, quando a mão do pintor é impressa em pinturas rupestres. Esse modo subjetivo pode carregar em si um certo grau conceitual da representação dentro da mesma imagem, que é outra forma de efeito sem a utilização direta da imagem mesma dentro dela, mas de artifícios que levam a autorreferencialidade: por exemplo, quando o papa Gregório I ditando a escrita que lhe é sussurrada ao ouvido por um pássaro, vemos o livro na gravura do séc. IX. Entre outros exemplos mais famosos de *mise en abyme* podemos citar:

- Mosaico dentro de Hagia Sophia mostrando a basílica por fora 565–578 d.C.
- Parma Ildelphonsus, (aprox. 1100 d.C.)
- “Relicários” de Thomás Becket (1180 – 1230);
- Janela de S. Stephen no Vitral da catedral de Charter (13 sec. XIII);
- Janela 109 do vitral da Catedral de Le Mans, (séc. XIII);
- “Tríptico Stefaneschi” (1320, Giotto di Bondone);
- “Retrato de Giovanni Arnolfi e sua esposa” (1434, Jan van Eyck);
- “Díptico de Maarten van Nieuwenhove” (1487, Hans Memling);

- “O banqueiro e sua mulher” (1514, Quentin Metsu);
- “As meninas” (1656, Velásquez);
- Pré-história, pintor se pintando, pedras redondas com círculos concêntricos talhados (2000 AC);
- “Eneida”, Virgílio I AC (*mise en abyme* como previsão);
- “Asno de ouro”, Apuleyo, 125 d.C. mostrando a literatura (como meta-relato paralelo);
- Em literatura, “As mil e uma noites” (aprox.. 850 d.C.).

Podemos propor o *mise en abyme* em outras áreas ainda: em acústica seria a retroalimentação, ou efeito Larsen. em Matemática com os fractais como a Curva de Kosh.

FIGURA 11: Antiphonaire de Hartker, Manuscripts de Saint-Gall 390-391



Fonte: Cod. Sang. 390, p. 13.

Com uma utilização cada vez maior desse recurso estilístico, cria-se subjetividades na forma da narrativa, com a inclusão de códigos cada vez mais fechados, tornando o conhecimento

de fatos pré-conhecidos um fator de maior compreensão da imagem, desse modo a representação pode ser afetada não somente pela forma, mas pelo conteúdo da imagem. A representação separa-se da narrativa quando na primeira revela somente a mímese da sua forma na imagem e enquanto, na segunda, influência na própria estrutura narrativa.

Um artista que utiliza o *mise en abyme* em grande parte de suas obras animadas é Georges Schwizgebel, num de seus curtas mais premiados, 78 rotações, de 1985, o diretor apresenta, por meio de uma imagem circular constante uma verdadeira representação sobre mídias e rotações, as 78 rotações por minuto referem-se às do disco de vinil que rodopia na vitrola, enquanto o mundo rodopia ao lado de fora do apartamento. O disco apresenta o título que logo salta para completar todo o espaço da tela, como uma inundação da realidade pelos símbolos e alfabetos, que também é uma constante no trabalho de Schwizgebel, talvez atrelado pelas inserções de contagens regressivas em suas peças publicitárias para TV. A transformação de símbolos em círculos que permanecem girando e metamorfoseando em outras cenas e movimentos – seja um carrossel, brinquedos que giram pelo parque de diversão, ou uma xícara de café que é mexida para logo se transformar em outro elemento circular –, essa ideia de transformação total em círculos e giros remete à circularidade e à continuidade por meio de uma duração que permanece por um plano sequência eterno, uma vez que o filme não tem cortes perceptíveis.

A representação do parque de diversões alude ao nascimento do cinema, nas feiras de atrações – em que se apoiava em brinquedos ópticos com uma circularidade predefinida e baseada em movimentos, mais que em narrativas –, a utilização desses dispositivos na produção do movimento é colocada todo instante no filme de schwizgebel, como uma história dos dispositivos,

assim como uma revolução dos movimentos circulares. A metamorfose que sofre a imagem ao passar de carrossel, brinquedo, brinquedo ótico, taumatropo, cão correndo atrás do próprio rabo até finalmente rodar sobre si mesmo num gira-gira infantil com a criança ensimesmada em seus pensamentos, num transe ocasionado pelo movimento circular constante.

O filme ressalta ainda, por meio de sua própria manufatura, a transição da imagem pintada para a imagem técnica, o próprio início dele, uma pintura estática na qual a maior parte de seus personagens está inerte sob a música do acordeom, pouco a pouco se movimentam, no zoom oferecido pela câmera que já oferece o *mise en abyme* como forma de circularidade. A câmera que se movimenta sem parar em todo percurso circular do filme atua como pincel do pintor que perpassa a tela, que é mostrada como miniatura em uma cena adiante. Essa dança proposta pelo autor percorre todo o filme pela trilha sonora que toca o disco na vitrola, uma valsa em acordeom ou num rádio, colocando mais uma vez a arqueologia dos dispositivos, mediada pelo dançar da câmera, que valsa com o observador, como um brincante no parque de diversões, que logo transforma-se em zootropo, relógio e farol. Tempo e iluminação, básicos na construção dessas imagens em movimento incipientes.

Atualmente, recursos como o hiperlink também podem ser descritos como *mise en abyme*, quando atuam na construção de espaço literário circular. A produção deste texto está permeada de hiperlinks como forma de traçar novos caminhos, podendo levar a uma estrutura circular de leitura.

Os hiperlinks funcionam como dispositivos que propiciam a fragmentação do texto, ampliando a capacidade do leitor de dispersão. A facilidade de busca e de transposição a outro texto, ou pedaço dele, auxilia a ampliação de estímulos que podem dificultar a concentração em uma linha de pensamento

contínuo. A própria linearidade é posta à prova por meio dessa fragmentação.

Analisando a história da arte como história da percepção, surpreende as antecipações e retornos de imagens e conceitos através dos dispositivos que participam nas obras criadas. Desse modo, “o sujeito observador é causa e consequência da modernidade” (CHARNEY, 2001, p. 332). Ele necessita ter sua percepção alterada pela aceleração da modernidade – sobretudo em nações altamente industrializadas – para pensar num novo tipo de dispositivo, capaz de representar a passagem do tempo.

Desde o séc. XVIII reaparecem as imagens circulares, em formas pré-cinemáticas ou pré-projetadas, que possibilitam várias apresentações públicas de espetáculos visuais. É nessa época que a percepção vai sendo moldada para dispositivos ainda mais rápidos, como é o caso do cinema no final do séc. XIX.

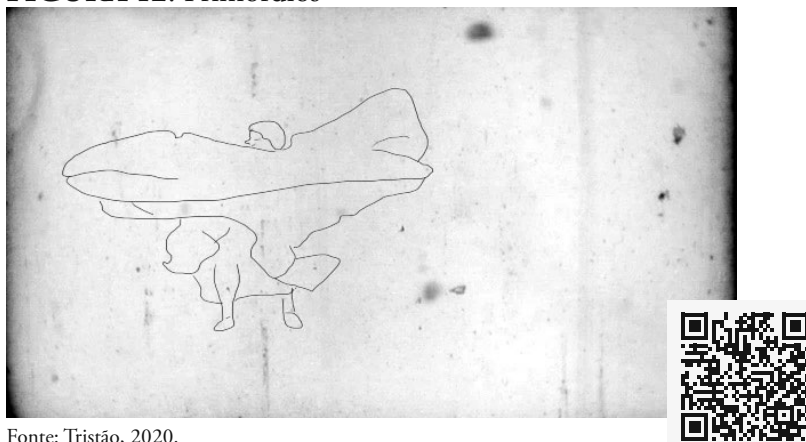
É possível perceber analogias dos brinquedos ópticos dos primórdios do cinema e o looping da atualidade: a circularidade pré-narrativa e sobretudo a instantaneidade, também definida por Gaudreault (2009) como cinema de mostração, e por Gunning (1990) como cinema de atração. Esses primeiros cinemas funcionam como referente visual mais que narrativo. A imagem mostra mais do que diz. Há uma maior preocupação com a representação mimética do que com uma diegética. A atração se refere não apenas ao que é mostrado, mas como o movimento interfere nessa mostração. Nesse primeiro momento do cinema, o movimento causa mais maravilhamento que susto. A imagem, assim como seu movimento, basta-se como imitação mimética da vida, diferenciando-se de uma literatura que se tornou o cinema narrativo pós-1916. O cinema de atração, assim como o cinema instantâneo de hoje em dia (gifs), parece estar mais voltado às sensibilidades corporais que às intelectuais da narrativa, tanto no ator quanto no espectador.

Nos primeiros filmes, as gags são mais visuais, o papel do corpo exacerbado com as maquiagens. O cinema pouco a pouco foi deixando de ser tão visual e passando a um estágio mais textual (atualmente parece voltar a uma corrente das atrações, com filmes marcados por efeitos especiais e outras atrações óticas e miméticas). O cinema de atração é compreendido muitas vezes como primórdio do cinema, carregando uma noção de precariedade, entretanto, a principal característica desse cinema é possibilitar um novo tipo de percepção do espectador na qual a receptividade está diretamente ligada à percepção/atenção do observador. A visualidade pura deve ser interpretada como escolha, não como falta de possibilidades técnicas que só possibilitam esse tipo de linguagem. Há uma certa duração reduzida, mas que não impede narrativas com princípio meio e fim. Por mais que houvesse uma certa circularidade implícita em vários suportes nos dispositivos ópticos do séc. XIX, isso não impedia a criação/distensão de uma narrativa que muitas vezes ficava a cargo de um narrador explicitado na figura do apresentador do espetáculo, como é o caso das fantasmagorias e lanternas mágicas.

A lanterna mágica, por exemplo, por muito tempo figurou entre espetáculos menores, sendo somente no final do séc. XVII alçada à posição de elemento científico (HUYGENS, 1703, apud MANNONI, 2003 p. 58). Isso possibilitou o desenvolvimento de dispositivos que auferiram maior realismo às imagens. Começando com desenhos mais realistas, depois com fusões entre as imagens e, por fim, com sucessões de imagens pouco diferenciadas entre si (o princípio do cinema). É possível traçar alguns dispositivos fundantes dessa imagem circular em vias de projeção a um grande público: “Disco”, de Kircher, com oito cenas estáticas da via crucis (1671); Jahaneszahn (“Lanterna relógio”, 1685), disco para lanterna mágica com a

primeira animação continuada (1686), descrito em seu livro, mas sem nenhum documento que comprove a “animosidade” das imagens, e o “Anemoscópio artificial” (projeção da direção do vento através da projeção da sombra de uma biruta).

FIGURA 12: Primórdios



Fonte: Tristão, 2020.

Na obra “Primórdios”, o autor utiliza filmes dos primórdios do cinema nos quais busquei tangenciar a questão do cinema de atração, transpondo a narrativa à documentação do movimento em ocasiões cotidianas. A dança da Serpentina, uma das gravações primeiras do cinematógrafo, assim como um transeunte passando enquanto o trem chegava na estação estão presentes e coexistem no mesmo frame, que tem seu tempo alterado, mostrando sua duração fragmentária, assim como as imagens, gastas pelo tempo. As imagens que vão sendo formadas gradativamente no frame arruinado pelo tempo partem da reconstituição autoral de cada frame, sem respeitar a realidade do momento, mas atendo-se à pouca ou nenhuma visibilidade restante na imagem antiga como uma arqueologia da imagem animada baseada na poética do gasto. Algumas das características da captura do frame para roscopia exibem o movimento

intrínseco do cinema, quando não há um frame separado, mas entre-frames, devido à baixa qualidade da internet e a alteração de velocidade do frame original, ou devido ao excesso de movimento no filme original. Todos os frames são fusões em alguns filmes (dança da serpentina, luta de boxe etc). Esses filmes carregam um flick devido ao desgaste, pois perderam alguns frames devido à má conservação, sendo percebidos pequenos saltos no movimento. Essas particularidades são amplificadas digitalmente na edição, amplificando características próprias ao gif, não mais instantâneo e contínuo.

A única relação direta desse cinema inicial com o cinema como se experimenta hoje é a questão projetiva da imagem: a dinâmica social de agregação de pessoas num recinto para ver a projeção de um recorte da realidade vivido no exato momento.

Será com Paul Philidor primeiramente, e depois Etienne-Gaspard Robertson, com a fantasmagoria em 1798, que aparecerão imagens animadas através de fusões e aproximações e distanciamentos focais. As imagens que seriam projetadas eram pintadas em placas de vidro, logo eram ampliadas com zoom mecânico e acentuadas com sons e efeitos sonoros, com narrativa oral. Não existia ainda uma noção de movimento intrínseco da imagem recriada, mas um movimento sugerido nas imagens estáticas que eram fundidas com outras, numa velocidade mais lenta que a requerida, ou uma sugestão proporcionada pelas mudanças de escalas dessas imagens. A sua comprovação científica só apareceu em 1828, quando Joseph Plateau demonstrou que a duração e a qualidade das pós-imagens (o nome científico da persistência retiniana) variam com a cor, o tempo, a intensidade e a direção do estímulo.

Como projeção, desde a câmara escura já existia a noção de movimento, mas a partir de um momento real, somente deslocado de lugar (a cena deve se passar em frente ao orifício,

que transporta oticamente a imagem para dentro da sala escura – e daí outra ligação com o cinema). Além da qualidade animática das formas realistas é possível passar para modelos mais abstratos de apresentação, dessa forma, outras histórias do cinema se manifestam. O Caleidoscópio assim como o Chromatrópio (como exemplo de dispositivos que funcionam de maneira individual, sem a necessidade de projeções) já permitiam esse tipo de visualização de imagens em movimento. Se o corpo começa a despertar amplo interesse científico no séc. XIX, os modos de percepção e as formas de participação deste nos experimentos serão de grande importância: “se durante os sécs. XVII e XVIII essa relação era essencialmente metafórica: o olho e a câmera escura [...]. No início do séc. XIX essa relação torna-se metonímica” (CRARY, 2012, p. 126).

Será necessário descobrir uma gênese própria do cinema para enveredar em características semelhantes com os dispositivos de outras épocas. Desse modo é possível separar os dispositivos por sua percepção individualizada em três grupos: Caleidoscópio, Chromatrópio, Canhão Cronofotográfico, Peep show até os atuais videogames do tipo Gameboys; os dispositivos de percepção mista (individuais e pequeno conjunto de pessoas); Electrotachyscópio, Praxinoscópio, Zootrópio, Folioscópio, Taumatrópio até os televisores e videogames; e por fim, os dispositivos de percepção em massa: sala de cinema e a maioria dos vídeos mappings. Esse compartilhamento de certos dispositivos afeta a forma como absorvemos e percebemos o movimento. Como propõe Crary (2012), a nossa intuição de movimento se aperfeiçoa com o dispositivo do cinema e é colocada em prática com ele ainda no século passado. A partir da imagem animada produzida/armazenada em meios digitais há uma mudança perceptiva, não há uma noção linear e separada por frames, mas uma noção de blocos de informação (bits) sem continuidade.

Já não se observa mais com a percepção de quadros estáticos (quadro a quadro) projetados a uma velocidade superior à apreensão visual. O efeito Phi (sensação de movimento causada por uma sucessão de imagens paradas), descoberto próximo à descoberta do cinema, descreve a percepção para a película, há, entretanto, uma mudança de produção e percepção no digital. Quando se assiste ao audiovisual digital/magnético já não há separação de quadros, entra-se, portanto, num fluxo constante de informação (magnética/digital que se transformará em imagem). Ao contrário, é a visão moderna de um tempo fragmentado, um presente eternizado em várias imagens estáticas. Atualmente, em uma época de fluxos, entende-se a imagem e o tempo como um fluxo constante, imagem em movimento a cada instante e estes multiplicados pela percepção, ou seja, um conjunto de instantes contínuos codificados em bits. “O tempo já não é mais como era no cinema, aquilo que se interpõe entre um fotograma e outro, mas aquilo que se insere no próprio desenrolar das linhas de varredura e na superposição do quadro” (MACHADO, 1993, p. 115).

Grande parte das principais teorias da montagem foram pensada na imagem enquanto entre-imagens, a parte ínfima que existe entre os quadros, como analisa, por exemplo, Eisenstein em seus escritos. Nesse tipo de montagem por meio da visualização de um pequeno espaço negro delimitando os quadros, é possível prever a localização exata do corte/sobreposição. Com a passagem para as mídias digitais, sem nenhuma forma de pré-visualização no suporte, alguns problemas que existiam antes, como a flickagem (quando a velocidade de projeção é diferente da velocidade filmada, ou popularmente quando se percebe um “batimento” no filme.) por exemplo, já não são comuns devido à inexistência de espaços entre quadros, apesar de serem utilizados como linguagem, com sua confecção na

pós-produção. Entretanto, atualmente existem outros problemas que tornaram subjetivações poéticas, como é o caso da glicht art que utiliza o erro dos códigos transformados em imagens, como stuck pixels, dead pixels, hot pixels ou problemas de varredura na renderização da imagem.

Uma forma de trabalhar com o “erro” programado é o dos trabalhos do videoartista Martin Arnold que trabalha com a flickagem de modo autoral. Conhecido por seu cinema estrutural, esse diretor austríaco trabalha com trechos apropriados de longas metragens oriundos de produções de Hollywood. O modo de produção é similar ao animador que decompõe o movimento frame a frame. De fato, o diretor a partir dos anos 2000 começou a trabalhar com desenhos animados, sobretudo com apropriações de cenas dos estúdios Disney.

O cinema de Arnold aparece como a desmaterialização digital dos filmes em celuloide. Utiliza assim a flickagem como durabilidade do arquivo, tanto em sua duração original quanto na ampliação dela, promovendo uma visibilidade não imaginada na época para cada frame. Esse mecanismo explicita a dobra, mostrando o looping. Como em outros filmes do diretor, suas animações apresentam movimentos sincopados como micro-convulsões, uma pulsão de morte que aniquila o próprio ser em si do cinema: seu movimento. Transforma, desse modo, os filmes em ausências. Dentre os processos de “desanimar” o cinema se incluem torções (alongamento e encurtamento) da narrativa linear através da repetição de frames que vão e voltam. Cria desse modo um perpétuo presente com atos obsessivos. Desconstrói o cinema para criar uma obra no intervalo entre os frames, através de convulsões nas formas exibidas, tal como uma janela frouxa onde se passam mais ou menos imagens, seja na câmera ou no projetor. Essa flickagem provoca espasmos como tiques nervosos, um estado entre êxtase e movimento,

a partir da hipertensão expressada na lógica desse mecanismo.

O diretor, que a princípio utilizava uma técnica de impressão sobre frames manipulados digitalmente, agora passa a utilizar o acetato, tal como Disney propôs em 1937, com Branca de Neve e os sete anões, uma facilitação da produção na época que já não necessitava copiar todo o quadro, somente partes do frame. Atualmente o procedimento remete ao Cinemagraph com a técnica de animação em somente uma parte do frame. Arnold utiliza entretanto o padrão do acetato, mas deixando máscaras que não invocam toda a personagem, somente partes dele, como que desmembrado. Um pé que se move, ou uma mão que vai e volta, ou uma língua que lambe eroticamente a tela.

Seu uso da forma em looping também diseca o corpo na animação para trazer à tona resultados assustadores. Os textos circulares dos laços fazem referência às origens das imagens animadas modernas em tais dispositivos do século passado como o Fenacistoscópio, o Zootrópio, o Zoopraxiscópio, o Teatro Óptico e o Kinetoscópio.

Esses dispositivos usavam imagens sucessivas em um loop suporte que poderia rodar para trás ou para frente. Adicionando um gaguejar para o fluxo temporal de seu material de origem, Arnold reconfigura as motivações do personagem e os desenvolvimentos narrativos em gestos compulsivamente repetitivos. Casa assombrada reflexivamente figura esse cenário de pesadelo de armadilha com um par de pés correndo fazendo um esforço desesperado, mas chegando a lugar nenhum. As estruturas da faixa de Möbius dos laços encerram tudo dentro de um presente terrivelmente intenso, uma eterna recorrência.

A própria faixa de Möbius é em si um dispositivo-looping, formulada em 1858 (na mesma época de vários dispositivos ópticos já descritos), pressupõe uma curva infinita em 3 dimensões. A fita é uma imagem reincidente no trabalho de Markus

Raetz (Berna, 1941) que trabalha com anamorfozes nas quais incita o espectador a participar da construção da obra ao girar em torno dela mesma, ou por meio de esboços com relações mais participativas entre obra/espectador. Dependendo do ponto de vista do observador para concluir a ligação espacial da fita.

Seus esboços e desenhos esquemáticos parecem muitas vezes inacabados, como rascunhos, essa característica contém infinitas possibilidades, como uma obra aberta ou como uma repetição sem fim, em que sempre há a possibilidade de encontrar algum elemento não observado anteriormente. Seus cadernos funcionam como *work-in-process* nos quais é permitido explorar possibilidades aparentemente infinitas, assim como suas obras. A aparente simplicidade e economia de meios em cada peça permite a nossa concentração e participação, muitas vezes atuando como espelhos (algumas até utilizam o próprio) como forma de retornar à imagem ou ao observador, num *looping* visual.

É possível afirmar que seus trabalhos trabalham com uma certa forma de narrativa elíptica e com uma repetição eterna, mesmo que muitas vezes trocando a imagem e o conceito enquanto a obra se desenvolve no tempo e no espaço percorrido pelo observador. Suas obras utilizam palíndromos literários e visuais, como se houvesse sempre um diálogo entre o visual e o verbal, palavras que se leem de trás para frente assim como imagens que se transformam dependendo do ponto de vista e *loopings* visuais.

A fita de Moebius assim como a roda que mantém o hamster correndo eternamente aludem a um movimento constante celebrado desde a modernidade que traz consigo a noção de progresso. Para Rosa (2019), a sociedade desenvolvida está baseada no princípio de aceleração, inovação e crescimento. Essa velocidade traz consigo a acessibilidade, uma vez que diminui distâncias e incorpora cidadãos como consumidores (quanto mais veloz, mais

dinheiro produzido, mais bens e mais tecnologia). Entretanto quanto mais rápida atravessa a vida, mais curto é o tempo de sua percepção, ocorrendo assim uma perda de percepção e com isso ocasionando uma alienação cada vez maior. No campo artístico, a noção de originalidade demandada pela arte moderna levou à busca pela novidade constante, explicitada na coexistência de vários movimentos na Europa do séc. XIX.

3.3 BRINCADEIRAS DE RODA

O contato desde criança com elementos circulares e culturas repetitivas reforça a necessidade humana de criar rotinas e rituais redundantes. Por meio de brincadeiras de rodas se forma um conjunto fechado, circular, e noção de grupo. A gênese da sociedade é colocada como brincadeira em que ninguém solta a mão de ninguém, criando assim um laço de materialização dessa força individual que é ampliada na força centrífuga da roda que gira. Essa circularidade é compreendida não somente em cantigas de roda, mas em muitos brinquedos utilizados na infância: rodas, bambolês, piões, piurras etc.

FIGURA 13: Pneu, série brincadeira de roda



Fonte: Tristão, 2018.

Um menino empurra um pneu sorrindo, percebe-se pelas suas roupas que não é uma vestimenta muito comum, logo poderia ser de algum lugar distante, mas o ato de deslocar o pneu através da brincadeira o situa em uma cultura mais ampla, como se fosse a própria descoberta da roda; a partir daí está fadado a girar pelo resto da vida, a redundância da própria existência, sempre girando sem sair do lugar. O processo criativo do artista se assemelha ao movimento contínuo das imagens: a partir de caminhadas ou estando em constante movimento, imagens animadas me vêm à mente e tento encontrar alguma imagem da internet, ou senão, reconstruir a ideia em vídeo para depois repassar os frames-chaves à linha. Entretanto, imagens imaginadas se movem mais rápidas que a do próprio observador, que como caçador de instantes fugazes, muitas vezes não alcança o complemento, dessa forma a imagem fica solitária, repetindo-se em busca de uma outra que a complete, ou de um olhar mais atento que possa bastar. Talvez o ato de movimentar em busca da imagem também em movimento seja somente uma forma de anulação do deslocamento ao estar ambos se movendo na mesma velocidade e sentido.

FIGURA 14: Bamboleo



Fonte: Tristão, 2018.

Um círculo na cintura, dividindo o corpo em duas partes, uma aferrada ao chão, dois pés abertos, fixos, e a outra voltada ao céu, braços por cima da cabeça, tocando o céu, ultrapassando o marco da tela. Rebolando, a figura dá vida ao círculo vermelho que gira ao redor de seu corpo. Ou seria distinto, o círculo ao girar dota de energia o corpo que vibra e gira de acordo com o bambolê. De repente o corpo desaparece, não é mais que um acessório na roda da vida, a circularidade percorre todo o trajeto dessa matéria fugaz, e assim novamente até que o corpo surja novamente e esteja sujeito a demarcação da linha circular.

Ao rodar, a criança liberta-se de uma necessidade de fixação da mesma forma que o artista se move para buscar a imagem, a brincadeira pressupõe uma liberdade que começa justamente na perda de referencial. O giro auxilia nessa falta. O rito, a dança, a brincadeira vão ativar essa desconexão com a realidade, acessando uma passagem fora do tempo linear. Novamente o transe se instaura. Um pião gira enquanto três crianças inertes ficam a olhar. Ele, como elemento principal no primeiro plano, rodopia sem parar, vibra, enquanto as crianças, meros espectadores, desaparecem ao fundo. A ação é de quem move – anima – não de quem observa. O pião chama ainda mais atenção pelas suas cores que vibram na tela. A despreensão do gif dialoga com a brincadeira, tornando a repetir uma e outra vez. Assim a própria repetição é tratada como ato de entretenimento, contrapondo com a visão espiritualizada do transe e êxtase de outras séries. No caso da obra “Telefone sem fio” invoca uma analogia metalinguística, linear, que contrasta com a difusão randômica tecnológica. Ruídos sonoros são mesclados aos ruídos da imagem carcomida pela difusão da imagem em que os participantes vão desaparecendo na medida em que a informação que é passada vai modificando pela percepção própria de cada integrante da brincadeira.

Uma roda que pouco a pouco se desfaz, como uma linha tênue que é desfiada e quase perde o ponto de ligação com a origem, mas que logo se refaz na passagem outra vez da palavra ditada ao pé do ouvido. Uma “conversa” infundável, uma vez que a informação nunca é assimilada por completo e que retorna uma e outra vez modificada, ressignificando outra coisa. O movimento destinado a desaparecer, mas que é impelido ao princípio é assim novamente. Voltas ao redor de um presente contínuo, evitando a todo custo a imobilidade sob o medo de desaparecer. A linha como sussurro, uma imagem tênue como um fio sem telefone.

Em “Pipas”, o brinquedo milenar gira sobre seu próprio eixo, atracado pelo vento e por outra pipa que corta a ligação com a base do quadro. Esse cordão umbilical é o que sustenta a estabilidade do voo. Ao seu lado, outra pipa observa a ação somente deslocando-se de um lado ao outro, dela também pende uma linha que a conecta ao sol essa linha que prende ao movimento retilíneo, que busca algum fim. Quem não tem tal ligação está fadado a rodar eternamente. Girando se cria energia, esta pode ser canalizada através de um fio à terra, como o experimento do Benjamin Franklin em 1752.

A maior parte das formas de se criar energia até então descobertas gira em torno de elementos circulares, turbinas que giram transformando energia cinética, térmica ou atômica em elétrica. O ato de girar transforma os participantes numa espécie de turbina, gerando energia individual e coletiva. Ao rodopiar é possível perder o elo de ligação com a terra, ao sentir-se atordoadado e muitas vezes perder a noção de espaço e tempo. Essa alteração da percepção transforma o rodopiante em outro, que desfruta a sensação, tanto que se realiza uma e outra vez. Esse transe funciona quando se é o giroscópio e também quando se está somente como observador, ao ficar olhando sem parar

a ação repetitiva que direciona a outro estágio de percepções distintas. Em trânsito do lugar conhecido, habitual, reto, para outro distinto, com um tempo e espaço dilatados.

A série foi utilizada como sequência de um curta-metragem “Redundância” que abordou o tema do retorno na vida cotidiana, possibilitando a ampliação dos canais receptivos da obra para o meio cinematográfico, assim como o filme “A chuva de cada um”. A utilização linear do gif se dá através de um suporte com duração finita, geralmente exigido pelas salas de exibição. Esse formato de filme recorre à linearidade da película, ou da capacidade do CD, DVD ou Blu-Ray, e esse espaço de armazenamento tende a colocar o fim na obra que foi projetada originalmente circular e infinita. A projeção dos filmes acarreta uma diferenciação da visualidade, seja pela imagem ser exibida ampliada, seja pela quantidade de luz emitida da projeção. O dispositivo cinema atua enquanto espaço (sala escura), meio (projetor) e suporte (película ou outro suporte que possibilita uma duração específica). Essas possibilidades são ampliadas na galeria/museu que possibilita uma visualidade diferente da imagem animada. Essa reutilização da obra alude à transcodificação possibilitada pela codificação digital na qual é possível traduzir a imagem para outro formato e categoria, criando assim novas interfaces, temas e conceitos.

Contrapondo a essa série, realizei outra experiência, que concluiu na série Trabalho árduo, que consistia em animações de empregos cuja circularidade está imbuída na produção. Um pizzaiolo girando a massa, tocador de pandeiro, cozinheiros preparando comidas ou limpando pratos. O giro nas profissões já não pretende uma epifania, mas funciona de maneira automática na preparação de mercadorias. O ato se insere no próprio ofício de animador que através dos ciclos repete a própria animação. Operando de forma irônica com o título, coloca

a criação do gif, facilitada pelas tecnologias atuais, no mesmo pé de igualdade de ações automáticas de vários trabalhadores. A produtividade é retomada na forma do trabalho incessante, eterno, não funcionando mais como mito, que necessita da redenção através do castigo eterno, mas como um simples operário que realiza a mesma tarefa como forma de ganhar a vida. Uma engrenagem na máquina repetida da vida, ao menos da forma linear como se acostuma viver. Os acasos que ocasionam os acontecimentos são eliminados em torno da realização de uma tarefa cotidiana. Esses indivíduos presos em suas funções somente repetem a lógica progressista do trabalho alienado, sem pretender nada além, pura repetição do instante.

FIGURA 15: Cozinha



Fonte: Tristão, 2018.

Junto ao desenvolvimento técnico, surgem novos signos. A fotografia desempenha um papel-chave na mudança de paradigma na representação, pois atua como criadora desses novos signos. A busca da fotografia sempre foi como fixar/imprimir as imagens mais do que como vê-las, uma vez que isso é transitório, daí seu caráter documental. Se a princípio existia uma questão documental mais presente na fotografia, logo se ampliam as

questões a se tratar enquanto dispositivo/linguagem separados de um referente; como exemplo, os trabalhos de Jules Marey, Gjon Mili, Eadweard Muybridge e Harold Eugene Edgerton nos quais se desenvolveram diversos estudos sobre o tempo na fotografia, que permeia várias discussões contemporâneas, sobre o instante e sobre os limites das linguagens do tempo.

A interseção da fotografia com o tempo nesses precursores inaugura um espaço entre-imagens no qual se percebe o tempo dilatado em uma única superfície. Abre-se um caminho para discutir a linguagem fotográfica e a cinemática que começa a tomar forma. Essas sobreposições de fotos (excetuando-se Muybridge) ampliam a leitura de uma proto-narrativa em instantes indexados na fotografia. “Na tentativa de captar a continuidade do movimento, Marey e Muybridge indicaram com sucesso sua impossibilidade, como uma descontinuidade ilusória. Sinalizaram assim uma nova forma de narrativa” (CHARNEY, 2001, p. 328). Analisando enquanto suporte material, o filme é a fotografia posta em movimento, por meio da projeção sucessiva de imagens estáticas; e da mesma forma a fotografia pode ser tratada como o cinema em suspensão, um frame retirado da linear película cinematográfica.

Mesmo que sejam dispositivos afins devido ao suporte similar, a fotografia e o cinema utilizam de linguagens e durações distintas. A imagem fixada num suporte tem a maior duração, o espectador pode observá-la o tempo que quiser, não é determinada pelo suporte e apresenta uma duração maior até que um filme, uma vez que este possui tempo específico e a imagem estática não, como é o caso da fotografia. É possível alegar que o tempo dela seja tão grande que não há percepção de mudança. A mudança seria biológica, posto que se dá no seu desgaste físico. A duração só é percebida enquanto transformação, mudança. A extensão dela será determinada pelo

comprimento do ciclo: quanto maior o espaço até a mudança, maior a duração. Na fotografia esses ciclos passarão lentamente, em décadas, até se perceber a cor esmorecer, a superfície cair, o papel ressecar. As mudanças podem ser externas, mas devem incidir sobre a superfície do objeto contemplado para medir sua duração na existência.

Um ciclo vital que percorre a vida em geral, mas há alguns ciclos que demoram enormemente. Atualmente se aceleram os ciclos a retornarem em menos tempo, até chegar ao instante, que tem um ciclo mínimo. O gif é o menor tamanho do ciclo. A obra “24h psycho”, de Douglas Gordon, reflete essa alteração do ciclo, uma obra que foi pensada originalmente para durar 109 minutos e que, após alteração digital, passou a ter 24h de duração, na qual cada frame do filme original dura aproximadamente 30 segundos.

A primeira possibilidade de criação de uma imagem circular utilizando a fotografia foi desenvolvida com a técnica de fotografia panorâmica que tem como característica a impossibilidade de observação da imagem em sua totalidade pelo olho humano, sendo necessária a rotação da imagem, da superfície ou tomar certa distância para apreender a imagem completa. Logo após a invenção da fotografia já se começa a produzir fotografias panorâmicas pela junção de uma ou mais fotos. A primeira que se tem registro data de 1851, sendo que a patente da primeira máquina de fotografias panorâmicas é de Joseph Puchberger na Áustria em 1843.

FIGURA 16: San Francisco from Rincon Hill atribuída ao fotógrafo Martin Behrman, 1851



Fonte: <https://www.loc.gov/resource/pan.6a01850/> Acesso em 2 jan. 2021.

Ao se tratar de uma superfície muito grande para a visão, possibilita o ocultamento do extracampo necessitando uma varredura na imagem para obtê-la por completo. Quando disposta de forma circular, pretende-se simular o infinito na imagem e dessa forma a noção de repetição linear, o espectador pode estar do lado de fora vendo uma imagem cilíndrica, ou dentro do cilindro vendo a imagem.

Atualmente existem vários softwares que permitem a produção de panorâmicas através de uma varredura do próprio smartphone. Sites também disponibilizam novas dimensões por meio do scroll. É possível até falar em uma panorâmica vertical quando há varredura de sites de cima a baixo. A não percepção imediata da imagem propõe uma mudança de ponto de vista no cinema: a imagem animada é o que se move na imagem ou pode ser a movimentação do observador para captar a imagem? A ênfase do termo motion pictures (característica do cinema comercial) está equivocada, uma vez que as imagens não estão se movendo realmente, o cinema cria a ilusão através da sucessão de imagens fixas (frames) num tempo acelerado e por meio da montagem, de modo a simular o movimento das imagens.

O cinema sempre se “moveu” entre a imagem animada e a estática. Os espetáculos com lanternas mágicas que são considerados os primórdios da linguagem alternavam-se entre projeções de imagens estáticas, com uma narrativa unindo-as, ou com fusões entre imagens (a fusão pode ser considerada

um movimento? Onde estará o limite do movimento?), ou até mesmo projeções *live action* com pessoas por trás das lentes que projetavam o movimento ao vivo. O movimento pode ser de vários tipos: da troca de imagens pelo projetor (seja por fusão ou corte seco, ficando a sensação de movimento dada pelo tempo da substituição da imagem), da imagem ao vivo atrás da lanterna, ou do observador movendo-se para apreender a imagem (panorâmicas, fotografias a 360º, fotografias em 4k com a possibilidade de ampliação e zooms na imagem; ou em imagens movimento como nas câmeras superlentas).

As primeiras obras do fotógrafo Tim McMillan (1980-1994) contemplam essa movimentação da imagem ao inserir imagens de um mesmo instante num circuito de 360 graus. Este looping através de várias câmeras pin-hole dispostas num arco depois foram denominadas *bullet time*, cujo recurso foi utilizado em diversas produções cinematográficas. O contraste encontrado pelo fotógrafo entre o instante distendido, analógico e rudimentar das pin-hole logo foi transportado ao mundo digital, com interpolações de imagens recriadas a partir de câmeras em 360 graus ou pela possibilidade de recriação fotogramétrica de objetos 3D rotacionados mais facilmente em seu próprio eixo.

Ao presenciar uma fotografia panorâmica, o observador se coloca como participante da cena, atua na produção de uma imagem extracampo com o simples virar de cabeça para acompanhar o restante da imagem, que foge ao eixo visual. O movimento é o verbo, a ação, logo a narrativa também se dá na ação. A panorâmica, entretanto, é mais antiga que a fotografia. Em 1787 já era produzida a partir de pintura realizada num espaço próprio, em 360º, em que os espectadores ficavam no meio do cenário. O movimento era criado pela movimentação do público para atentar à inteireza da imagem. A circularidade

proporcionava uma infinidade aprisionadora na qual o lado externo estava justamente no espectador, não na imagem que o abarcava em sua totalidade. É uma circularidade não maqui-nica, mesmo que o aprisionamento da imagem se dê no espaço (da imagem bidimensional) e no tempo (do looping). Daí o paradoxo dos panoramas: é uma estrutura fechada que propõe uma imagem ilimitada. A fotografia em 360 graus assim como a panorâmica podem ser consideradas imagens cíclicas de movimento, uma vez que o suporte se move em relação ao olho ou ao revés, a sensação de movimento advém da locomoção de um dos 3 pontos: a imagem, o observador ou o dispositivo.

Atualmente se torna complexa a categorização de imagens segundo uma linguagem específica. Desde o surgimento da denominação “campo expandido” (KRAUSS, 1979) vemos a intersecção de várias linguagens criando novos dispositivos, mas sobretudo interimagens (PARENTE, 1993) ou novas mídias (MANOVICH, 2001). A aparição constante de plug-ins soma-se à dificuldade atual de tentar traçar uma linha divisória entre essas imagens animadas. A porosidade das fronteiras e o fragmento que perpassa a imagem estática e a imagem-movimento, são elementos que dificultam uma categorização, indo desde a imagem fixa em filmes ou a montagem como movimento entre duas imagens estáticas. O movimento se dá no observador, desse modo inaugurando uma nova proposta de percepção, que será analisada mais detalhadamente no próximo capítulo.

A relação entre as novas e velhas mídias criam estéticas próprias, como é o caso do delay. As novas permitem uma visibilidade diferenciada quadro a quadro dependendo do observador e do aparato. Algo impossível como no cinema de antes em que só se assistiam sessões nas salas escuras e na companhia de outros observadores. Surge uma apropriação do tempo que agora é politizado pelo olhar. A montagem se dá no frame e

não mais no espaço entre eles. O digital possibilitou a inserção de mais imagens sobrepostas de forma mais simplificada, desse modo muitos filmes utilizam essa característica como forma de manutenção do movimento. Várias obras atualmente estão sendo desenvolvidas/criadas baseando-se em uma estética muito próxima dos videogames e da internet, muitas adaptações estão sendo realizadas utilizando a mesma estética com várias imagens incrustadas ou fundidas, banners, caixas de diálogo ou texto. Muitos desses filmes apresentam além do excesso de imagens sobrepostas ou inseridas em cada quadro uma velocidade maior na cadência narrativa, aumentando ainda mais o consumo de informação. Essa aceleração da linguagem pode recair na narrativa como também na duração (mais atividades ocorrendo no filme, mais efeitos gráficos). Quando ocorre a sobreposição de frames também há a percepção de movimento: montagem ou fusão de imagens que a princípio não é um movimento contínuo de algum corpo, mas somente uma troca de imagens que determina um fim na duração instantânea promovendo assim a impressão de movimento da imagem. Da mesma forma que os movimentos de câmera dão essa impressão ao enquadrar imagens estáticas, porém com a movimentação da imagem através da objetiva.

Se o movimento é a característica vital do cinema, o frame exposto, estático será a mortificação tanto da narrativa quanto da imagem em si. Quando o frame se encontra estático no filme, como em algumas obras de Vertov, Godard e muitos outros, qual será a característica de um instante? O transe ou o tique? O transe requer uma duração. Mesmo que não seja da imagem observada, mas do observador, que se perde em pensamentos e memórias, mas que pode ter uma carga criativa depois. Já o tique é instantâneo no observador, age como um choque, um espasmo, na imagem observada ele atua como um

gif curto, sem duração. Deparando com a primeira resposta, temos a repetição como uma forma de sublimação da realidade, porém, se, por outro lado, o instante se resume em um tique nervoso, atua como um sintoma da atualidade. Esses tiques nervosos correspondem a ações realizadas de forma repetitiva e compulsiva de modo automático, como consequência do cansaço excessivo, frequente estresse ou transtorno de ansiedade, muito comum na época atual. Em uma época em que se torna perceptível a aceleração e o aumento de informação, deparamos com um corpo mais exausto, como sempre estamos com pressa ou sem tempo. Talvez por isso haja a percepção de estarmos com mais tiques, de sermos mais atingidos por eles, tanto que a própria imagem se torna tique. O gif é o resultado. A ansiedade se concentra de tal forma que se transforma em instante. Esse instante é o tique e gif.

São muitos dispositivos criados atualmente que facilitam a automação na criação das imagens cíclicas, possibilitando a utilização em qualquer smartphone ou microprocessador. Utilizando a repetição através do tempo do movimento (looping) ou no espaço do extracampo (panorâmica).

Um exemplo bem difundido atualmente são as fotos em 360 graus, criando um paralelo com a fotografia panorama, mas que amplia a possibilidade de visão a todos os campos e incorpora a possibilidade de interação do observador que escolhe qual ponto de vista gostaria de enquadrar.

A partir de visibilidades já propostas pelo panorama em 1787 e de trucagens entre fotos contínuas a posteriori, o primeiro equipamento fotográfico de 360° construído em 1900 foi o Fotorama dos irmãos Lumière, mas somente a partir de 2017 foi amplamente utilizado nas redes sociais com a incorporação da possível visibilidade e interação do usuário. O looping é inerente a esse tipo de linguagem que encontra sua especificidade no suspense no

extracampo. Como não se observa a foto por completo, somente pedaços por vezes, limitando-se ao giro do corpo, ou da imagem no caso cibernético, tem-se um extracampo que permite imagens não predeterminadas. O girar em seu próprio eixo cria uma nova forma de percepção, passível de ser decomposta em linguagens num futuro. No momento em que a câmera gira, não gira o espaço, ele segue fixo. Seria um dispositivo contrário ao panorama, onde o observador é o que gira em torno da fotografia circular.

Em 2015 a Apple criou uma função em seus smartphones que permite tirar fotos com movimentos. Ao tocar e manter apertada a imagem, ela se movimenta, registrando 1,5 segundos como se fosse um vídeo, que só surge como tal quando se mantém a pressão na imagem. A imagem deixa de fixar-se em um único frame e passa a definir um novo padrão de instante nesse dispositivo. Como uma forma de gif em potência, uma vez que só permite a visualização do instante anterior e posterior com o devido aparato e com atalhos na tela. O instante aqui dilata-se e é objetivado num tempo fixo: 1,5 segundos é o bastante para aprimorar lembranças e objetivar a memória naquela imagem. Daí surge uma pergunta intrigante: será possível mensurar o instante? A menor duração é proporcionada pela percepção imediata, quase um reflexo. Entretanto, parece haver um aceleração atual que permite um entendimento que caminhamos para percepções cada vez mais rápidas do instante.

No mesmo ano, a empresa Instagram lançou o Boomerang, aplicativo que transforma as imagens em vídeos curtos que voltam ao início, não como linearidade, uma vez que o movimento cessa no fim e só então retorna. O ir e vir da imagem coloca em questão também a sua duração no ponto de retorno. O momento em que acaba a imagem que transcorre no presente e começa o retorno ao passado marca o final da

imagem, a partir dali é retorno sobre ela mesma. O ir e vir confundem-se com a própria circularidade, tanto pelo tempo instantâneo de duração, quanto pela forma repetitiva de seu funcionamento.

Aplicativos criam novas possibilidades de consumo e produção da imagem, produzindo novas linguagens. Uma forma, entre fotografia e vídeo, de criar imagens em movimento em pedaços cada vez maiores de uma imagem estática, geralmente utilizando o gif como suporte final. Esse dispositivo atua como um gif de espaço mais que tempo, criando áreas de movimento dentro da própria imagem estática. Um looping que se repete em determinado lugar da imagem fixa criando assim dois tempos infinitos: o estático coabitando o retorno eterno do looping. Ao se pensar numa linguagem do instante se depara numa entre-imagem. Entretanto, há uma certa visão material na qual o entre estaria proposto na passagem de um frame a outro. Quando se pensa em mídia digital essa barreira é quebrada, não há materialidade nos códigos binários. A virtualidade se torna mais explícita atualmente quando o material é subido à nuvem, existindo a possibilidade de eliminá-lo da memória física do computador.

A época atual está habituada ao movimento da imagem eletrônica: desde a pulsação da frequência da tela à própria imagem animada dentro dela (toda emissão de luz é medida pela frequência das ondas captadas pelo olho humano). Assim como o cinema instaurou o elemento móvel reproduzível, a era eletrônica multiplica essas imagens e seus movimentos. Quando se depara com uma imagem fixa, sobretudo num suporte de imagens em movimento, é quase necessário vê-la mover, mesmo que para isso se necessite um deslocamento artificial a partir de uma imagem fixa. Essa movimentação constante muitas vezes é obtida por meio de *motion graphics* e programas de animação. De modo

que a animação passa a ser o elemento-chave para entender a época do instante, pela montagem cíclica, ou além, uma vez que o filme é uma forma de animação. O cinema advém da animação, Émile Reynaud em 1892 realizou uma animação com seu teatro óptico (3 anos antes de Lumière com o cinematógrafo) como explicitado por CHOLODENKO (2007); ALEXEIEFF (1994); STEPHENSON (1973); e mesmo em EISENSTEIN (1941). As imagens animadas no séc. XIX e princípio do séc. XX eram produzidas manualmente. Uma vez que o cinema relega essas práticas para a linguagem da animação, ele passa a designar-se como meio de registro, baseado na indicialidade da imagem e sobretudo do movimento.

Recursos recorrentes na animação, os ciclos (seja uma repetição instantânea ou com duração eterna) atuam sobretudo na animação televisiva, justificados pela necessidade de redução de tempo para finalização dos episódios. É um recurso econômico no qual se reutilizam vários quadros recorrendo ao tempo na narrativa. A animação televisiva dos anos 1980 utilizava exaustivamente esse recurso, principalmente quando havia perseguições entre personagens. Entretanto sua utilização contemplativa extrapola a tela e pode ser melhor observada em mostras de animação ao vivo ou em shows com projeções psicodélicas. Ultrapassa assim o estigma de um recurso pobre de animação, para uma técnica contemplativa de transe.

Numa época em que as novas tecnologias aproximam e até mesmo fundem o cinema com a animação e o vídeo, existe uma indiferenciação em que essa imagem em movimento se torna “um caso particular de animação que usa filmagem de atuação real como um de seus muitos elementos” (MANOVICH, 1999, p. 180). Atualmente, com as imensas taxas de resolução, a imagem se torna cada vez mais perfeccionista, sendo possível (pre)ver cada detalhe nunca antes percebido no cinema

analógico. Entretanto, as animações podem ser de tipos bem limitados. Existem animações por interpolação de pontos, de forma automatizada, em que os algoritmos determinam a taxa de resolução, mas numa animação tradicional, ou mesmo em 2D digital televisiva (pela velocidade de entrega e seriação do produto) é permitida uma reprodução do movimento quase tosca, beirando à linguagem do gif, com poucos quadros de imagens para representar algum movimento mais complexo.

O gif (Graphics Interchange Format) foi criado em 1987 pela empresa CompuServe e desempenhou um papel chave na incipiente internet que buscava ainda sua interface entre imagens, textos e animações. Ele permitiu a invasão de micro-animções por meio de uma técnica de compressão chamada LZW. Essa internet que possuía uma taxa de transmissão extremamente baixa para padrões atuais (máximo de 56 kbps) necessitava de imagens e gif's extremamente compactos para sua difusão. Entretanto a empresa Unisys comprou a patente do compactador LZW e começou a cobrar por ela, o que explica o motivo do desaparecimento do formato até o ano de 2003 quando expirou a patente do compressor LZW. Praticamente desde sua criação o gif envolve-se com o problema de autorias e patentes. A lei estadunidense de patentes de software de 1981 previa que somente sistemas operativos poderiam ser registrados. Essa lei logo foi ampliada para todos os tipos de software, o que possibilitou a proibição do uso gratuito do gif a partir de 1994. Mesmo que os criadores de imagens muitas vezes tentem burlar tais regras, a decodificação e sobretudo a pouca difusão, devido a uma maior dificuldade na criação das imagens em 8 bits na época, tornaram difícil a utilização do gif de forma gratuita.

Atualmente qualquer usuário da internet consegue acessar algum programa on-line que produz gif's a partir de imagens

alheias ou próprias. Desse modo aparece outra questão de autoria, a da imagem. A democratização da rede, a facilidade de produção de imagens, a quantidade de imagens e até mesmo o tempo dedicado ao mundo virtual contribuem para uma maior participação criativa na internet. Se de um lado há uma ampliação da presença individual por meio de selfies e privacidades expostas na rede; por outro lado há uma nova perspectiva de recusa intencional em estabelecer identidades, inserindo numa cultura utópica de coletividade inspirada numa internet mais livre antes da explosão da crise “.com” e a inundação de empresas na rede. As obras aqui retratadas se inserem nessa dinâmica de criação “desautorizada”, em que o autor utiliza imagens de outros, devolvendo pra rede através de gif’s geralmente incógnitos, discutindo assim a autoria, em imagens re-retrabalhadas.

Na apropriação facilitada pelas novas tecnologias as imagens são retiradas de um contexto original e rerepresentadas artisticamente em outro sistema de signos. O olhar de quem fez a foto é totalmente distinto do artista que se apropria dela ou que a reedita a seu modo. A partir do momento que o arquivo é subido para a rede, passa a ser de domínio comum, podendo ser traduzido em qualquer significado dotado pelo novo autor, que muitas vezes não se atém a nenhuma lei de direitos autorais, pela imagem que já não é a original (torna-se mais complexo falar em original num mundo de códigos digitais). A lógica dos direitos autorais é revertida pela ampliação da divulgação da imagem apropriada. Quanto menos direitos a imagem possui, maior a amplitude de sua difusão. O editor/pós-produtor então adquire a imagem sem a necessária formação dela pelas lentes, criando um arquivo de códigos binários. A edição da imagem se dá nela mesma, mas também na montagem, ou seja, na colocação dela diante de outras, recriando toda uma lógica por meio de espaços comparativos.

Junto com a ampliação da possibilidade de produzir e divulgar as imagens, novas questões passam a ser abordadas: como o fator da verdade ampliada, pós-verdade ou fake news, uma vez que a facilidade, velocidade, falta de verificação e mesmo as trocas de informações digitais assim o permitem. Dessa forma há uma vasta variedade de imagens, sem pensar na originalidade delas, trazendo assim alterações de autoria, montagem, cor, tamanho, definição, etc. Essas novas imagens, recriadas a cada instante, vão apagando da memória a imagem real existindo o risco da aceitação de imagens similares com pequenas distorções (talvez a própria noção de obra-prima possa ser destruída uma vez que existem possibilidades mil de reconfiguração de alguma imagem icônica). Há uma memória cultural oficializada ainda em museus, bibliotecas, arquivos e instituições (geralmente contam com uma materialidade física) que determina a validade da informação, apesar de a cada dia se enfrentar uma ampliação do espaço profano (não validado historicamente) que tende a igualar as informações, através de um processo de transmutação do valor exigido pela memória cultural, em que a inovação das imagens e informações vão igualar os espaços validantes (GROYS, 2005).

Diante de tutoriais que ensinam a criar imagens por meio de códigos e até uma bomba atômica caseira, qualquer um tem a possibilidade de produzir, criar e editar. Há uma maior tendência de homogeneização das imagens e das ideias, mas devido à quantidade de informações é impossível uma catalogação precisa. Essa estética do faça-você-mesmo expande ainda mais os códigos aceitos pela sociedade e pelo meio das artes. A academia ainda fica um pouco distante, uma vez que necessita de um tempo maior para verificação, para análise e catalogação das novas propostas.

A internet cria, dessa forma, um espaço maior de visibilidade/validade das imagens e informações, seja com a existência das mais variadas páginas e, no caso de espaços exibidores, da criação constante de páginas dedicadas às artes visuais, facilitada pela inserção das imagens técnicas digitais.

Em relação aos gifs animados que tanto pululam na internet, como poderiam ser inseridos no circuito artístico atual? A circularidade da imagem móvel aparece assim como um retorno aos brinquedos ópticos, porém, sem a materialidade destes. O gif funciona como a antítese da narrativa, a permanência do instante, um momento interminável. A falta de aprofundamento proporciona maior amplitude superficial, entretanto tende a retornar logo que chega ao fim. A velocidade que se ganha na produção perde-se em qualidade estética. Há o auge de uma estética apressada, constatada pela falta de acabamento e de detalhamento, devido a uma imagem cada vez mais ágil, na qual é positivada, num primeiro momento, com o aumento de produção, de imagens e de proposições (inovações), mas devido à falta de aprofundamento, seja na crítica, seja na própria produção da imagem, gera um desgaste/consumo demasiado rápido. Uma “baixa visibilidade”, segundo Groys (2011), recorrente na arte contemporânea, como uma contrapartida às imagens fortes de um estado de coisas dominante, um reducionismo iniciado nas vanguardas modernas que se radicaliza na contemporaneidade. Imagens quaisquer que já não trazem a expectativa de grandes mudanças ou dramas desnecessários.

Meu trabalho se insere nessa linha atual que compreende o “simples e esquemático” de forma a pretender contrapor um tempo angustiado e apreensivo com a novidade constante. As linhas trêmulas e tortas que se repetem infinitamente já não pretendem narrativas ou conflitos, são trechos de movimentos

retirados da instância normativa do dia a dia. Quando expostas em sua falta de interesse, as imagens carecem de local expositivo: a internet de redes sociais cobra uma comunicabilidade cercada de ironia e humor; o museu tradicional cobra uma unicidade e autoria quase sacralizadas.

Se o museu é um espaço dedicado ao tempo apreciativo, de contemplação, a internet é o oposto. As relações devem ser fugazes para provocar a amplitude que é o processo da rede, teias que se reconectam criando hiperlinks de informação, pessoas e imagens.

A repetição constante num átimo de tempo promove a superficialidade e velocidade contra a profundidade e contemplação da arte tradicional encontrada nos museus. Um momento ansioso que nunca atualiza o presente continuado, somente os flashes instantâneos, que realiza um elogio à superficialidade contemporânea por meio de sua animação simplificada em até mesmo dois frames. Quanto maior a quantidade de frames mais próximo estará da duração. Trata-se desse modo de uma contiguidade linear. É possível aludir a um retorno ao Taumatrópio de 1824, com a utilização de dois frames que movimentados de forma rápida davam a ilusão de ser um movimento contínuo. Essa aceleração da imagem a transforma em gifs. Para Crary (2012, p. 107), o taumatrópio explicita “a natureza a um só tempo fabricada e alucinatória de sua imagem e a ruptura entre a percepção e seu objeto”. De forma análoga, o gif recria esse tempo artificial de breves instantes que serão vistos pelo observador pouco atento típico da sociedade atual. Esse gif pode ser percebido como sobrevivência da imagem nela mesma, uma vez que apresenta o passado, presente e futuro num mesmo instante funcionando como seriação da imagem, já que é uma e várias ao mesmo tempo, dependendo do visualizador. Se o gif é a linguagem do instante, vários gifs criam uma narrativa,

um filme. Quando não há ligações lógicas entre os gifs, ocorre somente uma passagem de imagens aleatórias, como uma chuva de spams não ligados entre eles justamente porque não há uma continuidade. O espaço não concorda, há rupturas da imagem e de sua duração. Pode-se dizer que a imagem é considerada espaço, sua duração, o tempo.

Pode alguma linguagem superficial como o gif dar conta de representar algum pensamento mais profundo ou carregar uma poética contemplativa? Quando é utilizado como meio comunicacional o gif necessita de elementos objetivos que facilitem a inteligibilidade do discurso, entretanto, cada vez mais são criados espaços de exibição de gifs como linguagem artística. O dispositivo passa então a incorporar códigos artísticos com respeito à montagem, representação e iconicidade. Dentro dessa perspectiva, renova modelos de imagem pela sua especificidade de tamanho, definição e duração.

Conceitos artísticos, assim como geração de novas sensações e percepções podem estar inseridos na sua criação, exigindo um espaço mais propício para sua investigação. A internet muitas vezes não permite um maior aprofundamento, posto que a vastidão que ela nos transmite insinua um sublime tecnológico (COSTA, 1996), mas sem a capacidade de representação que era associada à pintura do século XIX. Se cenas naturais grandiosas eram responsáveis por uma sensação de insignificância humana, na atualidade todas as cenas parecem ter sido refeitas, tudo já foi visto e nada mais surpreende. Como pontua o pensador sul-coreano Han (2016), o tempo atomizado não permite uma demora contemplativa. A contemplação dá lugar à interação participativa das redes sociais. A produção cultural está ali para ser distribuída. Não há mais espaço/tempo para uma representação perfeita e inalcançável, oposto a isso, o “sublime digital” é informação/imagem pronta para ser baixada, modificada,

reduzida sua resolução e atirar de novo no mundo em rede.

A contemplação tida como atenção a uma coisa específica espalha-se em nossa época com a disseminação em várias frentes de modo a possibilitar um olhar difuso que tudo consume. Essa distração constante nos coloca como zumbis, num transe alienante que nos separa da realidade, mas não por uma imaginação pessoal, mas como a inserção num videogame, numa realidade virtual programada, baseada no consumo e nas atuações específicas, sem fugir das regras do jogo. Eliminado o acaso, não resta mais possibilidades de “acontecimento”, somente um fim na imagem em si.

Com a redução do tempo de percepção, o olhar atual busca uma facilitação/aperfeiçoamento de entendimento, uma imagem simplificada que seja entendida rapidamente para sua possível comunicação imediata sem ambiguidades. O gif tem diversas formas de manifestação na internet, sendo imagem animada ou montagem entre imagens estáticas. Essa imagem pós-estática ou pós-instantânea pode auxiliar a pensar o mundo atual e conseqüentemente sua devida alteração na forma de percepção (seja de taxa de bits, de pixels ou outras especificações de nossa época).

Gif também pode ser caracterizado como linguagem, devido às singularidades, ao referir ao looping, ao eterno, ao movimento e, sobretudo, à simplificação em poucos quadros por segundo. Difere do cinema por sua instantaneidade e da fotografia por seu movimento, ele se enquadra na desusada definição de novas mídias, hibridação, proporcionada pelo automatismo e codificação digital. Devido à aceleração constante da vida, o tempo sofre uma compressão cada vez maior, torna-se possível dizer que o tempo presente está diminuindo e assemelhando-se cada vez mais a uma instantaneidade do presente em que o instante vem a ser a duração chave dessa

época atual. Sua representação mais clara é o gif. Não a duração, mas o instante que se instaura como quase-imagem. Uma imagem que não chega a ser, porque não perdura no tempo. Somente no espaço. O tempo de percepção, necessário para a contemplação, encontra-se cada vez mais reduzido. Busca-se uma nova estética, baseada nessa nova percepção acelerada, que tenha como característica o looping. Entretanto, essa nova estética baseia-se numa imagem esvaziada de sentido, de fácil assimilação e correspondente transmissão digital: quanto menor o peso em bytes, em informações ou em termos filosóficos, mais ágil sua disseminação pela rede. A visualidade presente nos gifs autorais apresentados até aqui pretende romper com a superficialidade descartável da internet, utilizando a imagem manuseada diversas vezes, recriando um movimento torto, repetitivo, que atua como potência não exposta totalmente como ato criador.

O instante pode ser medido enquanto gif, ou seja, a representação mais ágil, a menor, será o instante, o átimo da imagem. A duração mínima do gif será de dois frames: uma alteração de imagem instantânea aos olhos humanos. Se torna necessária a mudança para encerrar a duração, dessa forma será delimitado o final do ciclo, e assim da imagem animada que ele conduz. Essa impressão de continuidade é o que distingue o gif enquanto imagem (dispositivo que carrega o looping em seu âmago repetitivo, mesmo sem a semelhança das imagens). Se há uma volta constante da imagem, mesmo em dois frames, é possível falar em instante e eternidade. São opostos que na atualidade se assemelham devido à tecnologia digital que elimina mudanças bruscas. O digital pressupõe o binário, bits, cheio e vazio, assim como o gif que pressupõe dois frames, um diferente do outro para animar, para ter diferença e ser perceptível, enfim para movimentar, para estar vivo.

Esse processo de continuação do instante é a inovação da angústia contemporânea. Quando se trata de um filme, de uma imagem animada que se transcorre no tempo, ela possui uma duração linear. Início, meio e fim de um suporte (não necessariamente narrativo), mas necessariamente um fim, sobretudo quando falamos em filmes em película. O instante deverá conter mais de um frame, caso contrário é apenas imagem estática. Duração demasiada ou ínfima. O tempo do gif influenciará ao chegar no limite do instante, sugerindo a duração.

Desde o aparecimento de lentes e espelhos côncavos, os artistas ganharam uma ferramenta poderosa na produção de obras bidimensionais. Em seu livro **O conhecimento secreto**, David Hockney demonstra como, a partir de 1420, artistas utilizavam lentes para refletir imagens e assim copiarem-nas em uma superfície bidimensional. Com essa técnica e o auxílio da câmara obscura foi dado um salto na qualidade de representação realística, desse modo, artistas copiavam fielmente imagens até então impossíveis de se registrar (Van Eyck, Hans Memling, Bruegel, Caravaggio, entre outros).

Com o advento da tecnologia, foi possível chegar ainda mais perto do objeto, de sua percepção e de sua reprodução. Com a fotografia foi possível a apreensão dessa imagem e com o cinema a possibilidade de projeção dela e seu movimento. Isso acarreta de um lado a capacidade de melhor apreensão das formas e, de outro, a possibilidade de sua extrapolação, uma vez que já existe um dispositivo que inscreve a imagem diretamente no suporte físico.

A Rotoscopia, técnica criada em 1914 por Max Fleisher, funciona então como câmara obscura, não para simbolizar o real, mas para desfigurá-lo, transformando-o em linguagem. Consiste em copiar cada fotograma a partir de uma imagem filmada e reproduzi-la num suporte fílmico, permitindo assim

uma perfeição de formas e um movimento realista que dificilmente seria possível traçar a olho nu. Através desta técnica, percebe-se que o movimento já foi realizado alguma vez e registrado devido à perfeição de sua reprodução desenhada. Entretanto o movimento falha justamente no que ele tem de mais real, torna-se extremamente real para uma animação. Seja pela falta de desfoque natural da imagem animada quando captada pelo olho nu ou pela projeção da mesma velocidade.

A automação gráfica tão propícia na época atual acarreta ainda outra estética digital: o simulacro. Na verdade, a simulação de uma simulação, uma vez que a própria Rotoscopia pode ser entendida como simulação de uma realidade transformada em desenho. A automação permite que por meio de um clique se coloque plugins simulando a técnica, em realidade filtros que se aderem às imagens digitais, em várias capas que permitem a visualização de uma nova imagem alterada por simples filtros pré-codificados.

É possível falar então de dois tipos de Rotoscopia: uma realizada a partir de inversão de técnicas (um filme que é retrabalhado pela manipulação do artista); e outra que utiliza a mesma técnica (o filme que continua ali, inteiro, só que alterado por um filtro que anexa uma nova superfície por cima). Um exemplo da primeira técnica pode ser observado na primeira versão da “Branca de Neve e os sete anões”, dos estúdios Disney (1937), em contraste com o filme “Waking life” (Richard Linklater, 2002) que representaria o segundo tipo, mais automatizado.

Nos primeiros projetos pessoais do artista Tristão aqui descritos, utilizando a Rotoscopia, havia um apego mais às imagens originais, transformando-as em detalhadas linhas, subtraindo as massas em benefício do desenho linear. Pouco a pouco foram se transformando só em contornos desenhados. Linhas que dançam no espaço bidimensional. O processo se

iniciou com a busca pela estética do belo dentro do gif, tratando-o como linguagem de repetição. Por meio da diminuição de dramaticidade e de linhas (informação) até chegar numa forma mais líquida, como é o caso dos gif's de natação, com as linhas se desfazendo como água. A animação que atua no fluxo do tempo é como água, como um rio, que leva a imagem e as lembranças, em que o personagem entra devagar, para não se afogar. O rio previsto por Heráclito onde ninguém pode entrar duas vezes, pois o fluxo impede a permanência. A transparência da aquarela sobrepõe capas de tempo dissipando a imagem nesses gifs.

Essas obras resultam numa síntese da linha, provocando certa abstração do desenho até chegar ao mínimo, ainda tendo como ponto de partida a figuração da imagem original. Pressupõe uma forma incompleta, arruinada, gasta, que remete ela mesma ao cinema de atração. A intenção é buscar uma poética da linha em movimento, utilizando o contorno da imagem como primordial das primeiras animações filmadas, resistindo até os dias atuais (somadas a uma coloração destacada). O traço falho resiste à objetividade do real, recriando desgastes ou pensamentos do autor na medida em que estão sendo realizados. Cada frame é um desenho pessoal, carregado de sensações, e colocado em movimento.

FIGURA: 17: Nado



Fonte: Tristão, 2019.

A abstração da imagem é tensionada por sua prorrogação na duração. Uma abstração que percorre o monitor e pouco a pouco se mostra na totalidade do ato, um movimento propício de certo ser ou objeto, um cão que corre atrás do rabo, uma sacola que voa com o vento, um corpo que se move no espaço.

FIGURA 18: Cão atrás do rabo



Fonte: <https://www.instagram.com/p/BzyBUñTHb8i/>

Essas animações provocam a percepção partindo de manchas visuais, predispõe o fenômeno, como se fosse o registro do fenômeno, o espaço depois do movimento, o blur acendido à ascese estética, a forma na qual o pós-movimento continua afetando a imagem: a imagem que se reconforma em cada quadro inferindo na imagem anterior. O curta chamado “Todos olhos” alude à visão como o sentido mais referenciado em nossa sociedade muitas vezes em detrimento dos outros. Na obra marcada pela falta de contraste na diferenciação figura-fundo, principalmente através do sfumatto, a imagem sugere uma percepção do olhar sem ter olhos, pretendendo uma espécie de sinergia funcionando como uma força potente para utilizar frente a objetivação constante do mundo digital, voltada em grande parte para a visão (pouco menos a audição e o tato).

Outra obra que perpassa essa inconstância da imagem é “Às moscas” na qual são utilizadas pequenas inserções de loopings dentro da narrativa. Como se trata de uma linearidade narrativa, a apresentação também ocorre de maneira progressiva ao invés de formas cíclicas. A imagem recorre às linhas, mas parecem difusas e dissipando à medida que a história se desenvolve. A fugacidade das figuras recorre à imediatez própria da velocidade dos mosquitos: uma imagem ágil que surpreende a percepção à medida que surgem manchas como moscas por toda superfície da tela, contrária à imagem que se sustém, que tenta permanecer em cada frame, com uma fusão gradual entre cada quadro, que finge um movimento, criando um ruído na tela, que acentua a presença dos insetos, também intencionada pela música de rabeca.

A técnica permite uma facilitação na capacidade de animar e reproduzir formas. Se por um lado corre o risco de propor uma imagem engessada, igual ao modelo, por outro, liberta essa imagem, uma vez que os pontos-chaves já são predeterminados pela imagem real, ou seja, baseia-se num movimento real para trocar elementos e recriar outra imagem onírica. A animação realizada a partir da rotoscopia fica entre a pintura/desenho e a fotografia, enquanto a fotografia retira o movimento do mundo real, a animação só existe enquanto criadora de um movimento com base em imagens estáticas.

Apesar de se tratar de animações com estilo tradicional, o método digitalizado facilita e agiliza o processo, deixando mais tempo para pensar no conceito e na forma de produção. A estética analógica, por criar movimentos e volumes involuntários, sugere uma realização da imagem, tornando-a mais impessoal e aleatória, com ruídos e acasos. De modo oposto, a digitalização e sobretudo a rotoscopia permitem uma imagem e movimentos reais, arriscando-se o estranhamento devido à absorção demasiada do real em imagens animadas. A intenção

na técnica é justamente hibridar as duas características, tanto os ruídos e acasos o analógico, com a velocidade do digital. Desse modo a imagem se torna única, oscilando com o estar entre: movimento/estático; real/imaginário; digital/analógico; vídeo/foto. Nesses trabalhos apresentados, a animação ínfima do gif permite uma amplitude de produção, assim como uma agilidade no momento de transcrever uma técnica com vários procedimentos como é o caso da rotoscopia. Torna-se quase outra técnica, ao reduzir uma animação com inúmeros ciclos a um gif com, no mínimo dois frames.

Foram realizadas experiências com materiais analógicos de modo a revelar camadas materiais na percepção da obra. Taumatótrópios e caixas de gifs analógicos foram construídos para facilitar a compreensão do movimento e a exibição pública. A caixa “Mão” foi uma dessas experiências, utilizando o simples ato de realizar um pequeno voo com uma mão alada. A imagem se insere na própria manualidade da construção do suporte e na materialidade da obra inscrita sobre papel na folha. A mão tenta voar, mas parece presa a seu próprio peso, há uma força oculta que impede a ascensão. Uma alusão ao digital que possibilita uma facilidade maior de produção, e a própria desmaterialização da obra virtual que possibilita um alcance maior de visibilidade. Um maneirismo já descaracterizado e fora de lugar, sem a leveza de outros suportes (a caixa é de madeira, rústica, materializa o peso) a imagem se recusa a ultrapassar outros lugares-limites. É uma caixa, uma obra-conceito catalogada, inventariado enquanto movimento arcaico de outro século.

Utilizando o mesmo suporte encaixotado, mas com design mais refinado, o dispositivo giphoscope foi idealizado pelo coletivo Okkult Motion Pictures (Alessandro Scali e Marco Calabrese). Trabalham a partir de imagens em movimento,

históricas e já em domínio público. Criam uma visão assíncrona ao remeter uma estrutura física contemporânea com imagens antigas, em desuso. Ambas as obras se baseiam no Mutoscópio (1864) ou Folioscópio (1868), uma caixa-dispositivo que tem o mesmo princípio do flipbook: passar folhas inscrites com imagens similares que simulam o movimento.

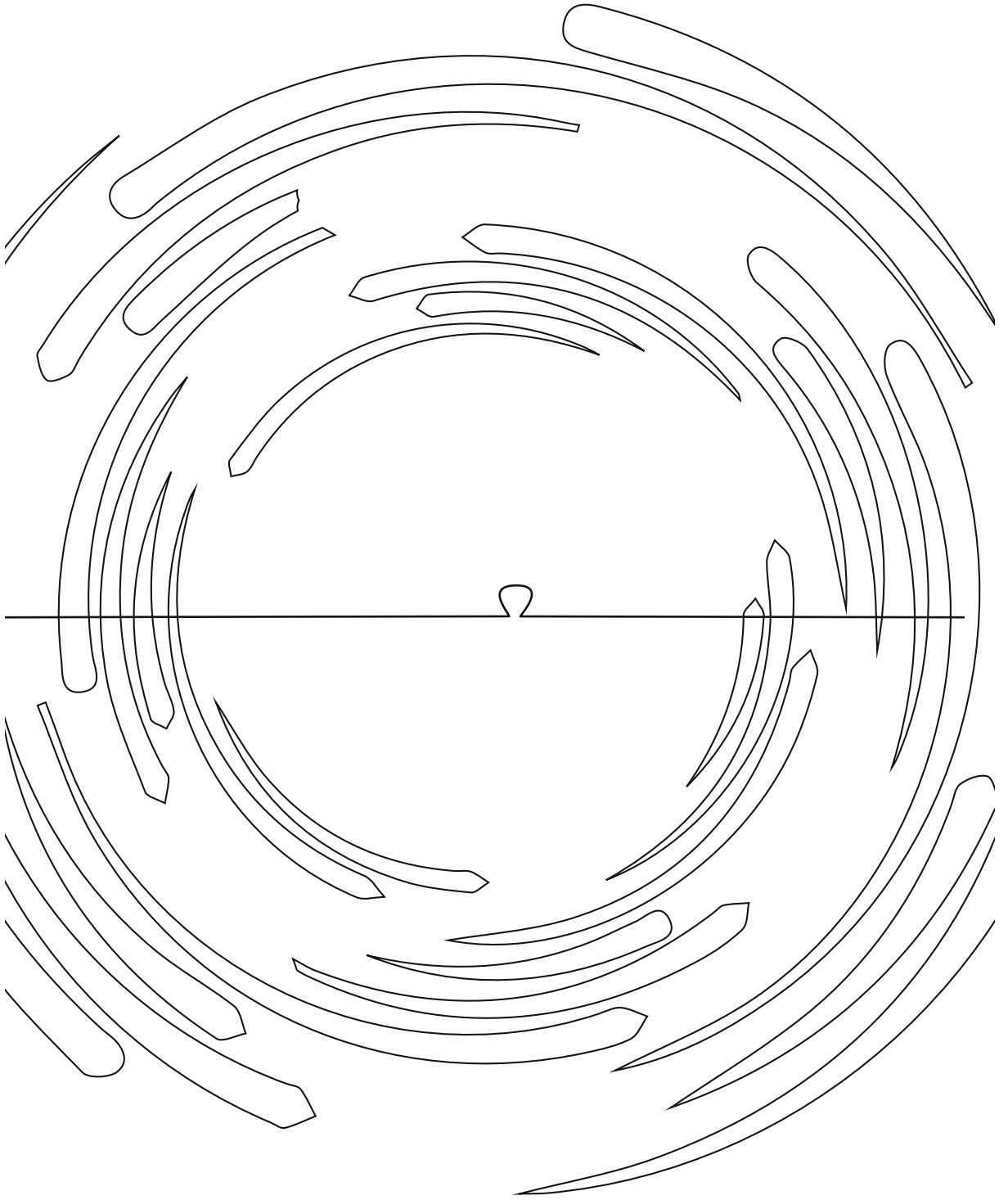
A animação está presente em toda imagem em movimento analógica. Ela sugere o movimento na passagem automática de uma imagem estática a outra. Surge antes que o cinema, mas segue a mesma lógica perceptiva de iludir o movimento do estático. Por ser muitas vezes mais artesanal que o cinema propriamente dito, essa característica a torna mais próxima de acasos e de ruídos não esperados, vai contra a objetivação da imagem atual em que geralmente ocorre a produção de uma imagem limpa, sem vestígios. A manualidade que requer a animação, seja em mover bonecos, seja em desenhar cada frame, seja em mover recortes, sugere o erro. Não se trata de máquinas que repetem a ação ou que gravam o presente (há uma câmera que grava a animação, mas o presente é alterado/produzido manualmente).

Funcionando como uma espécie de palimpsesto, em que capas de processos são revestidas pela ilusão do movimento que acarreta a animação, faz com que cada imagem carregue uma potência em si própria que é somada à anterior e juntas dão a forma final ao processo. Um registro do movimento enquanto vestígios da duração. Essa analogia pressupõe uma subjetividade maior, uma maior carga poética que muitas vezes é aliada à solidão do processo que permite um aprofundamento na criação e na experiência de um real revitalizado pelo digital. Porém, a utilização dessas imagens muitas vezes retiradas da internet pode ser um anúncio da moderação da experiência pessoal, uma falta de memória subjetiva e, ao mesmo tempo, uma ampliação da

memória coletiva através de imagens, ícones no mundo virtual. Desse modo, o processo acarreta uma poetização do real através do desenhar suas próprias linhas, desrealizar o momento por meio de linhas, como se estivesse puxando uma linha da roupa e tudo se desfizesse. Serve de agente ficcional que deslegitima o real, uma vez que não trata com realidades funcionais, mas de fantasias pontuais por movimentos.

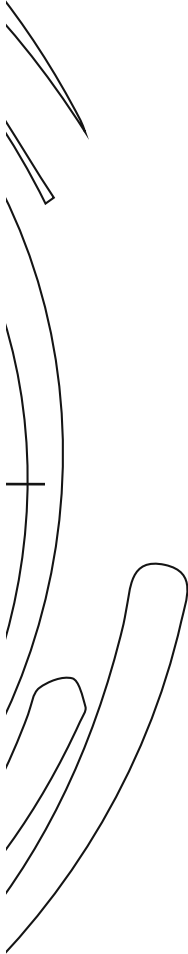
A temática, que a princípio era voltada simplesmente ao movimento, foi ganhando contornos mais voltados à linguagem do gif e sua relação com o tempo, com a circularidade e com a simplicidade de representação do movimento, muitas vezes reduzida a poucos quadros. Esses trabalhos em gif que parecem estar à espera de um instante habitual são contrapostos a um instante espetacular do sublime em que a beleza captada pela câmera vai ser modificada pela rotoscopia, podendo ampliar sua percepção estética ou acabar com tal percepção a partir da organicidade imposta ao desenho que cobre a cena. Uma obra que vai de encontro à novidade incessante de nossa época por meio da repetição de um pequeno momento. O local de apresentação desse fragmento é fundamental no giro epistemológico, uma vez que quando se encontra na internet, não passa de um gif qualquer, mas quando colocado em uma parede, aí apresenta-se como um híbrido, entre-imagem. Inverte-se, portanto, a lógica do artista por trás das câmeras, buscando o momento preciso; para o espectador que parece em transe, observa apenas o ápice do instante, a desconstrução da narrativa em poucos frames. Nesses trabalhos a potência poética é solicitada quando desmembrada do contexto do filme, não pretende uma narratividade linear, mas uma circularidade da ação, uma contemplação do movimento. Essa lógica será abordada no próximo capítulo, com a repetição inerente de outras obras pessoais que são reforçadas por obras de outros artistas que se desenvolvem também na repetição.







VOLTAR A RECOMEÇAR



Olhando para a época moderna, com a ascensão das máquinas, é possível perceber um indício de repetições ampliado, seja com a repetição mecânica dos movimentos nas fábricas, seja na expansão de produção por moldes. No começo do século passado, muito se investigou a respeito de teorias perceptivas e de movimento, atualmente parece haver uma preocupação maior com as fragmentações e virtualidades próprias de nossa época. A arte moderna começava a discutir a noção de originalidade a partir de cópias de uma mesma matriz. No mundo contemporâneo se questiona até a ideia de matriz com a propagação do virtual. Desse modo perde sentido a comparação entre similares (muitas vezes desmaterializados ou somente em códigos binários). A imagem tornada fugaz diz muito de nossa época em que o tempo acelerado transforma nossa percepção e nosso pensamento. Quando analisada a imagem cíclica, muito se modificou de seus primórdios até hoje em dia, sendo assim, o looping pode ser considerado como a representação ideal da experiência de tempo atualmente? É possível que se esteja cada vez mais repetindo ações e criando memórias afetivas destas. Isso atua primeiramente na forma de percepção e como se compreende atualmente a repetição, o imediatismo, a saturação e mesmo o presente contínuo, por exemplo.

O fim do século XX foi acompanhado de vários termos que o designaram: fim da história, dos meta-relatos, fim da arte etc. Isso pode ser entendido como uma presente recodificação do passado ou pela melancolia de fim de século, segundo Lyotard (1996). Há nesta época uma atualidade do retorno. Se no final do milênio havia uma perspectiva final das coisas, agora se espanta com um futuro não muito claro e se torna nostálgico pregar a quatro ventos o retorno de um passado, lançando assim uma síndrome da memória recuperada. Uma paixão pelo retrô e uma constante valorização da memória a qualquer custo. Uma nostalgia presentificada quando o passado sempre emerge, mas, ao mesmo tempo, há uma promessa não cumprida de futuro sempre ao redor. Por um lado, apresenta um excesso de criações tecnológicas que permitem arquivar todo o passado, por outro, há uma preguiça ou incapacidade de rememorar tudo o que passou, levando a uma “perda da consciência histórica” (HUYSSSEN, 2000, p. 18).

O autor ainda questiona “e se o aumento explosivo de memória for inequivitavelmente acompanhado de um aumento explosivo de esquecimento?” (HUYSSSEN, 2000, p. 26). Atualmente tanto a memória social como a pessoal são afetadas pelo aparecimento de uma nova estrutura temporal em que o ritmo da vida nas sociedades tecnologizadas se torna mais acelerado assim como a velocidade e quantidade das imagens que nos rodeiam. “Quanto mais memória armazenada em bancos de dados, mais o passado é sugado para a órbita do presente, pronto para ser acessado na tela” (HUYSSSEN, 2000, p. 74) e segue a simultaneidade de todos os tempos (passado, presente e futuro) acessíveis pelo presente. Quando se pode acessar uma memória externa (HD, internet ou nuvem, por exemplo), elimina-se da memória dados descartáveis, de modo a não preencher de estímulos inúteis. Entretanto, essa eliminação pode acarretar

em supressão de conceitos primordiais ou de memórias pessoais que já não são utilizadas há muito. As duas opções propiciam um sujeito mais automático, com menos informações para lidar de forma eficaz para atuar num mundo veloz e binário que exige mais informação a ser processada no menor tempo. No mundo do capitalismo exacerbado, onde tudo é comercializável, tanto a memória é item de prateleira, como o divertimento e o esquecimento. Há consumidores para cada tipo de mercadoria. Nesse mundo o looping representa esse ápice de uma sociedade na qual não há perdas, logo não gera dívidas ou dádivas (tomando a acepção de Bataille, é possível considerar a dádiva como um looping eterno). A arte transformada em mera mercadoria ou antes disso em mera imagem ilustrativa, transitando em diversos suportes de produtos.

É cada vez menor a quantidade produzida de documentos materiais como rascunhos, pensamentos avulsos, música em papel, cadernos, escritos, pinturas esboçadas em rascunhos. Cada vez mais se preza por uma produção diretamente no meio digital e sua consequente subida para a nuvem de dados. O que era material se tornou digital, ainda auferindo certa materialidade para armazenar, e atualmente virtualizado, vai para a nuvem como presságio do fim da matéria. Ocorre com essa desmaterialização a facilidade de inserção de outras formas de pensamento, através de hiperlinks, atuando como forma de disseminação mais prática e ampla. De forma análoga ao instante, a nuvem transforma-se no espaço atual. Ocorre uma aniquilação de tempo/espaço na atualidade. Não há um entre porque já não há mais barreiras físicas, não há suporte nem materialidade.

Essa falta de materialidade por vezes atua como forma de transe ou alienação, de modo a esquecer o tempo e o espaço presentes. O transe que era utilizado pela espiritualidade

sai do ritual e ocupa o mundo virtual, inundando de pequenos loopings que logo prendem a atenção do usuário. Desmaterialização do ritual seguindo padrões digitalizados. Uma iconoclastia ao contrário, as imagens são tão propagadas que logo são desmaterializadas, incorporadas à nuvem. A fotografia, quando instaura uma nova forma de cultura das imagens, inicia uma troca mais acelerada dessas imagens produzidas, tanto pela facilidade de produção, mas, sobretudo, pela necessidade produzida na modernidade de estar sempre atualizando.

O looping, entretanto, pressupõe uma permanência na duração. No gif, enquanto dispositivo, será instantânea em sua aceção, mas eterna em sua duração. Dessa forma se transforma em atemporal, está além do tempo/espço, produz o transe por meio de mantras visuais e de sua repetição constante. Mesmo não sendo imprescindível, o gif em sua maioria utiliza o looping. Enquanto o gif é o instante, o looping reproduz infinitamente. Pressupõe o transe, o estar sempre percebendo pequena mudança em cada frame, mas que concatenado em sequência, sem pressupor dobra, sem deixar perceptível uma ruptura no tempo, por meio de uma continuidade. O gif enquanto linguagem pode ser quebrado, exibindo o instante, através da dobra. Ela que o faz recomeçar, mostrando a superficialidade. A dobra é o looping, instaura a circularidade, mesmo que a dobra seja visível no looping ele fecha-se nesse círculo. Isso ocorre no gif enquanto dispositivo, com uma mudança perceptível que recomeça.

A repetição não é duração porque está retida em si. Volta. Cada vez que retorna impede sua duração. Quase evolui para uma linearidade, um filme, uma narrativa, mas retorna. Quase vira duração, mas volta. Recomeça. Pode haver mudança na pequena duração do instante. Se há mudança no gif, implica uma repetição, senão continua sendo o mesmo. Se não se torna

duração. O tempo e desse modo cada frame institui a mudança. A mudança é o oposto de continuação, isso define a duração. A duração pressupõe o mesmo. A mudança no gif passa a ser a repetição, por mais contraditório que pareça.

Manovich (2001) coloca a tese de que os loops são criados a partir de uma precariedade do dispositivo, da necessidade de repetição para intuir uma eternidade inexistente. Uma característica que será utilizada em softwares e jogos, a fim de solucionar temporariamente limitações impostas pela tecnologia, mas que possibilitam uma nova estética para as novas mídias. Propõe assim o loop como uma nova forma de narrativa, apropriada da era digital. O looping desse modo opera com uma utilização do espaço otimizado em voltas. A antiga ideia do círculo como perfeição formal, que reaparece no princípio do cinema, por meio de brinquedos ópticos circulares, perde um pouco o sentido formal de ser na era digital: na qual já não se necessitam formas, mas códigos, e quanto menos códigos no princípio da era digital, com a precariedade da leitura de imagens pelo computador, mais fácil recriar o movimento através de pequenos loops.

A repetição ganha terreno em modelos mais simples, poucos frames possibilitam uma certa facilidade de retorno, mas sobretudo o espaço digital proporciona uma eterna volta ao começo sem o perigo de dissipação no caso da matéria física que se desgasta. Como no caso de máquinas que são criadas para repetir uma ação, mas que devido ao tempo necessitam de manutenção devido à alteração de tamanho, fricção, falta de lubrificação, corrosão etc. O desgaste que ocorre com as matérias, nesse sentido, é ofuscado pela tecnologia digital devido à falta de uma corporeidade. Só será percebido mais facilmente quando se tornar necessário algum suporte para armazenar a informação.

O desgaste pode ser utilizado também como dispositivo poético de atravessamento. Richard Long trabalha com a repetição na esfera do corpo por meio da materialização do gesto. Reitera o movimento ao caminhar em linha reta, ou em círculos, até construir um percurso pictórico no espaço. Em sua obra “Walking a Circle in the Mist” (1986), o artista revela a fugacidade do instante materializando-o no chão, no ato de pisar a terra, inserindo-se no físico, reivindicando posse daquele pequeno espaço que decidiu caminhar; ali cria a fronteira entre a inconstância do ato e sua inscrição. Repete o caminhar como ascese, num gesto rígido e constante, criando um estado de transe enquanto condutor/mediador de uma energia para o mundo físico.

A caminhada se transforma numa ferramenta que lhe permite por meio da repetição do mesmo ato que a ideia ganhe consistência e credibilidade. Para o artista, poder registrar o círculo é necessário executá-lo, e dessa forma experiencial conjugar o sublime naquele nevoeiro que impossibilita qualquer visão ou noção de escala, e torna a materialidade algo fugaz durante o processo, mas que se torna ao fim a visibilidade do transitório.

4.1 A INVENÇÃO DE MOREL

A série é inspirada no livro homônimo de Bioy Casares, que trata da história de um foragido da lei que foge para uma ilha. Nesse local fica de longe observando pessoas vivendo. Entre elas, há uma em especial que cativa o foragido, que se apaixona por ela. A máquina descrita no título projeta eternamente imagens desses habitantes. A solidão do foragido se agudiza quando percebe que todas as pessoas da ilha são projeções do passado, eternamente presentificadas pela máquina. O livro faz alusão ao espetacular criado pelo cinema, mas volta-se ao

mito da caverna no qual o observador percebe somente sombra projetadas e quando consegue sair de sua percepção usual (percebendo que se trata de projeções) já não consegue avisar aos outros que não se trata da realidade, somente de representação desta. O foragido repete o personagem de Platão que não encontra mais lugar no mundo uma vez que já tenha percebido a verdade, não só sua representação.

Da mesma forma que as imagens são repetidas através de uma máquina, levadas ao infinito, os gifs aqui propostos também retratam imagens cotidianas, repetidas eternamente. O espectador é convidado a atravessar o real, através do transe que busca instaurar um pós-instante, um momento no qual seria propiciada a fuga dessa ilha repetitiva onde se encontra.

FIGURA 19: Espelho



Fonte: Tristão, 2016.

Uma mulher vira devagar e olha para trás, de repente nos deparamos com uma imagem icônica, poderia ser da “Moça com brinco de pérola” de Vermeer, ou alguma odalisca de Ingres, ou algum outro olhar que marcou a história da arte com

uma estética do belo durante décadas. Entretanto, entre traços finos a lápis percebem-se marcas de pontos, ruídos em linhas desalinhadas. Instaure-se uma dúvida na plasticidade limpa e cuja representação ultrapassa séculos. Ela se move, ultrapassa a imobilidade que lhe impôs uma beleza até então imaginada. Pisca, e nesse momento se percebe um ânimo imposto ao corpo. Cansaço ou enfado, uma nova possibilidade estética na apreensão desse instante, num piscar de olhos. Uma imagem se funde a anterior, uma camada que permanece do quadro anterior, mistura o olhar que pisca, o observador pisca junto com essa alteração da representação menos figurativa, instaura assim um tempo paralelo ao real, dois tempos fundidos num instante. Uma imagem que pulsa de repente, justamente através do piscar, do não ver, em que se acaba a existência do visível, ali instaura-se o movimento. A partir desse frame fixo o gif é desnudado, mostrando a construção mesma da imagem em looping. Ali onde o olho se dobra sobre si mesmo e o gif retorna sobre si revelando camadas da própria metalinguagem do dispositivo.

A temática da repetição, tão utilizada em dispositivos digitais, a princípio contrastava com uma tendência para linguagens analógicas constante no trabalho pessoal de Tristão. A interação entre a materialidade/virtualidade suposta pelos dispositivos se mostra em ruídos do próprio desenho, manuseado à exaustão dos frames, mas à celeridade de linhas esquemáticas. Essa obra marca o começo dessa investigação da repetição em gifs. Busca, a partir de cenas clássicas de filmes, retirar a essência da imagem animada. A técnica de rotoscopia foi fundamental para criar uma lógica protorealista no cerne das próprias imagens que se repetem em looping. Uma imagem que já existiu em dois momentos, no filme e na filmagem, retorna como desenho. Essa cena descrita pertence ao filme “O espelho” (Tarkovsky,

1975), na qual o cineasta realiza inovações estéticas por meio de contrastes como a alteração de cores/monocromática, acasos/repetições, e longos planos/poucos movimentos dentro da cena. Essas dicotomias são abordadas nessa série, recriando uma linha tênue entre a subjetividade e a objetivação da imagem, por meio de um referente filmico utilizado como suporte para modificar na animação. O tempo aqui é abordado como elemento pré-narrativo. Tarkovsky utiliza o tempo em seus filmes para preencher a duração. Sua narrativa circular estimula esse preenchimento da duração. Realiza uma continuidade da imagem que acaba retornando em si.

As imagens demoram, mas vão e vêm, o tempo não é um elemento em que as coisas ocorrem simplesmente: as imagens que ali estão são impressas pelo tempo, carregam em si a duração através da desmaterialização da imagem, ele propõe um tempo eternificado. Os objetos se desfazem em seus filmes, entretanto o tempo permanece. Ele é que marca os elementos que se esvaem (casas que se incendeiam, musgo que se adere a objetos submersos, fumaça e vento que desfaz a ordem natural da visão. Esses elementos são reincidentes na filmografia do diretor). A beleza da cena foi o agente principal na pesquisa por uma estética própria do movimento na qual o looping poderia surgir como elemento desestabilizador, uma vez que a repetição aparece normalmente como um processo cômico no humor.

A repetição funciona, entretanto, nesse caso enquanto estética, a inscrição de certa imagem como bela se dá através de sua repetição por séculos de cultura visual. A sobrevivência de certo estilo, pose ou imagem se decantará num padrão estético. Se a repetição é uma forma de estética, o looping poderá trazer algo específico para o pensamento estético, entrando também a questão da contemplação de sua eternidade.

Em outro gif dessa série “Cão que ladra não morde” tem-se a imagem de um cão raivoso: a proximidade com o outro afeta sua intimidade. Sua imagem deforma-se e isso causa um estranhamento no observador e no animal que late. O movimento é capturado, assim como o cão que se fixa num lugar apesar do ódio que o consome. Pequeno instante do filme de Francis Alys, “El Gringo” (2003), no qual o artista invade o espaço canino com uma câmera ameaçando a imobilidade do animal que, acuado, passa a latir e contra-atacar o estranho que está captando a imagem. No filme do artista belga, a relação recai mais na alteridade da câmera enquanto cidadão de outra cultura, como explicitado no título. No gif, entretanto, essa ameaça à imobilidade é percebida como uma característica de nossa época veloz, na qual tudo se propaga a uma velocidade cada vez maior.

FIGURA 20: Cão que ladra não morde



Fonte: Tristão, 2016.

A série é realizada a partir de gifs cuja pequena duração é reforçada pela repetição incessante dos movimentos.

A representação pretende retornar como desenho animado, como vídeo, em um tempo dilatado. Suspendendo o tempo comum, cotidiano e concedendo um tempo próprio de contemplação, um tempo sensível. Essa possibilidade da pós-produção digitalizada propiciou uma revolução na edição, em que se torna possível interferir em outras obras com uma facilidade até pouco tempo desconhecida. Atualmente, com a ampliação dos usuários da rede e sua vasta possibilidade de disseminação de imagens, sobretudo em redes sociais, as imagens perdem duração e ganham em velocidade e instantaneidade. A representação desses gifs elimina o excesso de informação para focar numa imagem centralizada, única. Uma estética clean, em que a repetição dialoga com os memes recorrentes na internet, mas apegada ainda às especificidades do traço, linha a linha, que remete ao esboço, como um estudo da obra, porém já apresentado como pronta, o processo incorporado transforma-se em movimento, em verbo. O vídeo incorporando elementos de flickering foi exposto como instalação na qual outro vídeo com cachorro latindo situava-se em frente (“Briga de cachorro grande”, 2016. <https://vimeo.com/102555969> e <https://vimeo.com/102555968>). A flickagem das obras atuava como recurso de violência da imagem, das quais subtraídas o som e a imagem poderia ser repassada como figura cotidiana, não fosse o fato de o flash em preto ou vermelho provocar uma ruptura da representação (o artista Paul Sharits faz uso constante da técnica em suas obras e propõe o flicker como experiência meditativa ou mesmo angustiante, levando ao transe forçado pela pulsação de cores ritmadas).

A utilização de máquinas na construção de obras remete ao vídeo “Tango” do artista Zbigniew Rybczyński, que opera como uma máquina que fabrica loopings na qual seus 36 personagens têm a incrível capacidade de ocupar um minúsculo

espaço de um quarto sem trombar uns nos outros. Operando como engrenagens, os personagens vão revelando desencontros entre crianças e adultos, como o tempo ao passar na vida. A bola, que é o elemento fundante da ação, cria um movimento rotacional que impele as órbitas dos personagens a girar a princípio ao redor de si, mas logo ampliando a complexidade para abranger inúmeras ações. O movimento repetitivo pode ser dividido em ciclos que se encerram no momento em que o primeiro ciclo mais curto e recorrente se encontra com o último, mais longo e repetido uma só vez: a criança lança a bola que é recolhida pela velha deitada na cama, um ciclo completo da infância à velhice nos 8 minutos de filme.

Assim como Rybczyński, outro artista, James Kerr, “Scorpion Dagger”, também utiliza uma estética de colagem, porém utilizando-se de imagens de arte renascentistas para realizar seus gifs. Já não remete à máquina que desempenha o papel de construtora de loopings, uma vez que o próprio gif digital já o pressupõe. Indo de planos fixos a montagem de diversas cenas, suas obras refletem uma época cínica e digital na qual tudo é passível de transformações, criando, desse modo, uma dicotomia entre as imagens sacras e imutáveis que utiliza e seus temas contemporâneos.

Em um de seus gifs um sacerdote realiza uma leitura na missa, enquanto dois monges o atingem com laser. Esse tipo de humor despojado permeia suas obras, amplificadas pelos movimentos toscos e corriqueiros que presumem uma prolífica produção que é multiplicada em memes na internet, ou em exposições artísticas dedicadas ao gif. Uma característica inerente ao gif utilizado fluidamente na internet é sua falta de nomenclatura (relegada a exposições de arte e festivais de imagem animada de curta duração), daí a dificuldade de identificação e mesmo de autoria original, uma vez que é repostado infinitamente sem devidos créditos.

4.2 ARTE NA INTERNET

Desde sua abertura ao público em 1992, a internet vem moldando toda uma nova configuração de percepção e produção de objetos no mundo conectado. Em relação à arte, não poderia ser diferente essa mudança de paradigma, seja relativo à originalidade, historicidade, autoral, material etc. Há uma ideia de presença que permeia a característica artística de uma obra, porém, com o advento da internet, essa presença se torna constante, na qual a cada instante se está conectado e informado sobre tudo o que ocorre. Esse estar sempre on-line, às vezes até o off-line é programado ciberneticamente, acarreta uma necessidade de atualização constante. Vários autores contemporâneos insistem na indiferenciação do autor e público – uma vez que há sempre uma pós-produção ou uma apropriação de arquivos (imagens, sons, ideias) cada vez maior na rede – buscando assim uma noção de observador/criador, ou de uma figura como o semionauta. Porém, observando o que realmente ocorre na rede, percebe-se uma grande maioria de internautas passivos que, no máximo, irão republicar esses arquivos sem se dedicar realmente à criação de alguma novidade própria.

Em grande parte dos gifs animados da internet, ao copiar imagens já utilizadas, pode-se discutir além da originalidade e apropriação também a superficialidade da imagem. A forma de produção de imagens quase autômata interfere diretamente na percepção da imagem. A instantaneidade contemporânea força uma agilidade na transmissão da informação (produção, observação ou disseminação). A utilização de uma imagem que não tem desgaste e que se reproduz infinitamente pode ser uma forma de romper com essa observação imediata, uma vez que o tempo/espço permite uma apreciação mais demorada.

Essa arte pós-internet será uma arte que poderá ser realizada na/com/a/para a internet, mas que também poderá e deverá existir off-line. O sistema da arte e, sobretudo o artista, desse modo deverá tornar-se consciente da internet. As artes atuais serão tanto: “as novas mídias”, como quaisquer criações que perpassam a rede, no sentido de criação ou distribuição. A arte do pós-internet poderá representar a digitalização constante da vida contemporânea, mas também a utilização do virtual como forma de comercialização, distribuição e até mesmo de produção e percepção.

Certamente nem toda digitalização tem a mesma intenção, podendo ser uma obra criada na rede, criada off-line com imagens da rede, digitalização de imagens e posterior edição computadorizada, indo até a digitalização como divulgação de uma simples exposição física numa galeria qualquer.

Como a percepção do/no cinema modificou a partir da entrada no digital, há uma maior possibilidade de modificar frame a frame, de reduzir/ampliar as velocidades e sobretudo a distribuição massiva com a internet, criando assim uma nova remodelação cultural. A invenção da prensa móvel por Gutenberg propiciou toda uma revolução informativa e novos mundos foram descobertos, o que virá após a internet com seu conhecimento ampliado? Mesmo que a maior parte das informações sejam supérfluas e desnecessárias, torna-se precipitado cobrar da internet uma qualificação de dados imediatamente. Quando se pensa na escrita, séculos foram necessários para introduzir os analfabetos na cultura letrada e ainda mais para que utilizassem de modo inovador a escrita.

A ampla divulgação de imagens, assim como a forma dinâmica de seus textos, faz com que o consumo destas na internet alcance padrões nunca vistos. Essa facilidade de acesso constrói um imaginário coletivo enorme, muitas vezes guardando as

especificidades locais de cultura, aproveitando virtualidades que ainda são abertas e com maior possibilidade de interação.

O crítico de Arte Boris Groys, por exemplo, enxerga a internet como um espaço amplificador da arte e propõe a utilização da rede como forma de produção e distribuição da arte que acaba conduzindo a uma desficcionalização, porque o observador não abandona a realidade cotidiana, ele está imerso nela, entre notícias, previsão do tempo e páginas de arte, tudo se torna uma realidade ampliada. A vanguarda artística desde o séc. XX tentou revelar a dimensão não ficcional da arte, trazendo-a para a vida cotidiana (Bauhaus). “Como não há limites na internet, a demarcação se desinstitucionaliza e a ficcionalidade emoldurada se desficcionaliza [...] percebemos a produção artística como um processo real e a obra de arte como coisa real” GROYS, 2016 p.196, por isso, na atualidade, percebemos uma enorme quantidade de vídeos mostrando o processo da obra, como foi realizada e uma infinidade de tutoriais ensinando qualquer um a reproduzir a obra.

Muitas obras só serão visualizadas pelo aparecimento da internet, que democratiza o acesso, amplificando as possibilidades estéticas (geralmente caindo num fetiche do hiperrealismo). A arte atual atua nesse campo de indefinição, utilizando/validando citações, fragmentos, acumulação e repetição/edição de imagens pré-existentes.

A internet atua tanto como um espaço especular, como espetacular, não somente como novidade, mas como banalidade. Vivemos uma necessidade de novidade constante, atualização instantânea. O gif opera enquanto elemento descartável, mas infinito em duração. Assim como o plástico na sociedade atual, de fácil fabricação, sobretudo utilização e introduzido em diversos ambientes.

Em nossa época, em que a internet adquire um caráter onipresente e onisciente, o importante é aparecer, sendo assim, o indivíduo atua mais como um empresário, tendo que fazer propaganda de si constantemente, há um colapso do individual em favorecimento da identidade comercial. O corpo torna-se o centro de informação, uma placa de propaganda, mas o corpo desmaterializado, inserido na internet, em redes sociais e viralizado em forma de meme, não mais a designação do indivíduo como agência, mas como empresa, administrador e sobretudo marqueteiro. Dessa forma, o internauta ganha o poder de validar as imagens e estilos, dependendo de sua aceitação na rede, ou seja, em função dos likes recebidos.

A arte contemporânea passa necessariamente pela internet, e a cada dia se percebe um aumento da arte digital em galerias, mas em museus essa ampliação se dá de modo mais tímido. Segundo Claire Bishop (2012), que propõe uma fascinação pelo analógico por parte dos artistas, além de uma facilidade de controle das obras pelo mercado e, sobretudo, uma dificuldade de compreensão da verdadeira lógica digital, que propõe uma nova desmaterialização, sem autoria e sem ser comercializável, como realidade da cultura coletiva. Segundo ela: “Nos anos 60 a deriva era uma forma de sair da lógica opressora do sistema, atualmente é a lógica da sociedade dominada pela internet” (Ibden).

Muitos artistas usam a lógica analógica como forma de conferir uma aura para o trabalho por meio da materialidade e pela historicidade do objeto/suporte. Uma vez que a fotografia só foi aceita nos anos 1920 (mais de 30 anos após sua descoberta) e o vídeo no princípio dos 1970 (10 anos depois), quanto tempo tardará a web arte? Continua Bishop: “Enquanto as soluções híbridas que as artes visuais estão buscando – análoga na aparência e digital na estrutura, parece sempre tendencioso em relação às formas mais antigas, tão favorecidas pelo mercado” (Ibden).

Quando se toma a baixa resolução como uma característica importante na disseminação de imagens na internet, é possível encontrar outra estética emergente atualmente, algo que a artista Hito Steyerl vai denominar de Poor image. Imagens que nascem da falta de tempo, da necessidade de compartilhamento imediato, da visualização em pequenos aparatos, da falta de atenção na atualidade, em suma, que contrastam com o fetiche da imagem em alta resolução. Essa baixa definição da qualidade da imagem proporciona uma maior difusão e abre campo a uma nova objetividade da imagem, uma vez que é suplantada pela edição. Pode ocorrer por conta dessa alteração digital: uma subjetivação poética (no caso das experimentações); uma pós-verdade (no caso de imagens documentais); ou o clichê, já que essa ampla circulação de imagens pode acarretar uma pauperização delas.

As redes sociais se caracterizam pela produção e disseminação de imagens em massa, sem grandes pretensões épicas, repetitivas e com baixa intensidade, em vez da contemplação em massa de símbolos potentes com alta visibilidade, que foi o caso durante o séc. XX. Há, na época atual, muita produção, mas pouco tempo para fruição. A visibilidade da arte contemporânea se torna virtual, através de um tempo comprimido em que é possível subverter a falta de tempo contemporâneo por meio da produção de gestos mínimos, que exigem pouco tempo de produção e mesmo de fruição. A contemplação contemporânea parece estar em looping, também ela se torna repetitiva. Tanto o observador quanto as obras se movem, criando uma dificuldade contemplativa.

Nesse contexto, onde se conserva a atenção, que a cada momento é obrigada a se distrair em novas imagens?

Percebe-se um sobrecarregamento informacional e a perda de controle sobre a capacidade de manter uma “atenção

produtiva”. Desse modo pode se considerar o sujeito contemporâneo como um consumidor passivo, transformado num autômato improdutivo, mas assíduo utilizador da internet. Os gifs que tanto pululam na rede atuam como treinamento para a visão/percepção, possibilitando um consumidor/usuário que perceba e consuma o mais rápido possível. Se antes a atenção era descrita como organização, isolamento e seleção, na atualidade volta-se cada vez mais a um momento ocioso, de procrastinação. O gif reconduz a questão da distração, de forma contrária ao primeiro cinema, em que os observadores tinham sua percepção atingida por uma visão direcionada (e dessa forma mais produtiva, o que funcionava mais para o sistema produtivo na época). A visão subjetivada pelos aspectos fisiológicos cada vez mais estudados no início do século XIX proporcionou uma percepção não verídica do mundo, quando a crise da representação clássica abriu caminho para as novas concepções da subjetividade. O problema da atenção está intrincado com a história da visualidade do fim do século XIX. Houve uma preocupação cada vez maior com a autonomia da visão, que nessa época foi entendida fisiologicamente por meio do aparato sensorial e menos resultante dos estímulos externos, desse modo mais condicionada à vontade do sujeito moderno. Segundo Crary (2013, p. 13), “a percepção foi colocada em um estado de transformação perpétua e adaptada às necessidades de um sistema em constante renovação”. Para o autor, o capital exige uma troca e circulação que produz uma adaptabilidade humana tanto para a atenção quanto para a distração.

A virtualização trouxe um novo esquema de possibilidades, mas parece que há somente uma ponta desse projeto em constante uploading. Exatamente como se fosse um pequeno gif, uma mostra do que poderá vir em seguida, mas que muitas vezes não se deixa prosseguir, seja pela demora em carregar, seja

pelas possibilidades de novas informações em outras janelas. De um lado há uma impaciência pela informação atualizada e por outro a ação tranquilizadora da repetição do gif redundante que distrai.

De novo há um retorno à distração, e assim outras tantas vezes. Criam-se autômatos recursivos não só de imagem, mas a cada dia há o risco de se transformar neles, quando já não existe consciência desse fato e se avança para um sistema de consumo de imagens e gestos repetitivos. Na obra “Politica-gem”, faço do gestual o motivo principal, baseado na repetição do gesto estereotipado típico de políticos. Um gesto autômato que surge de uma depuração dessa linguagem ligada à oratória, determinada pela cadência narrativa que tende a focar em pontos determinantes do discurso, também repetido à exaustão.

Consome-se o presente, uma eterna presentificação desse instante, e, no máximo, há um salto para outro instante, sem duração, sem pensar na passagem. O caminho já não interessa, mas o chegar a uma imagem e logo depois saltar a outra, que se absorve rápido, muitas vezes sem profundidade alguma. A imediatez que a atualidade obriga acarreta quase sempre alguma falta de tempo: agitação da vida cotidiana, correria, possibilidade de atrasos a reuniões ou prazos para entregar obrigações. Passa-se a viver num mundo 24/7 no qual a máquina reguladora reduz as sutilezas da natureza humana a um plano de mesmice e repetição. De modo que o sono é considerado como abandono e cada vez é menos privilegiado em favor da eterna vigília. Entretanto, tornam-se necessárias constantes novidades para manter a atenção que se torna limitada pela repetição. Como tornar o looping interessante, de forma a criar novas relações com a imagem e sobretudo com os conceitos implícitos nele?

Nunca se esteve tão rodeado de imagens na vida cotidiana e por vários meios, sejam físicos ou virtuais. Frequentemente

ultrapassam a percepção que se tem sobre cada uma das imagens, que ganham mais movimento e realismo a cada inovação tecnológica. Atualmente ainda se carrega consigo, incorporada nos corpos, por meio de próteses “inteligentes” como smartphones, smartwatches ou smartglasses. Essa tecnologia carregada constantemente possibilita novas condições de produção de conteúdo: quanto menor o espaço, menor o tempo dedicado à produção. O desktop possibilita uma edição/construção mais minuciosa da imagem que é simplificada para utilização em smartphones e aplicativos que possibilitam pequenas alterações num só clique. Há um desenvolvimento contínuo desses aplicativos, facilitando o acesso a qualquer tipo de usuário que não tenha nenhum contato com programas avançados de edição, mas que acarreta um consumo maior de imagens editadas, possibilitada pelos smartphones.

Esse mundo cerceado por imagens satura os sentidos, causando uma atenção continuada que requer mecanismos de distração ocasionais para não sobrecarregar o estímulo (uma atenção contínua é impossível da mesma forma que uma distração eterna). O atual sistema econômico requer um grande consumo, seja de atrações ou distrações. A própria internet se encarrega de inserir informações que entretêm ou informam (ou ambas ao mesmo tempo). Culturalmente, essas novas imagens chamam atenção pela continuidade do movimento e pela ilusão quanto à sua duração: eterna na duração, mas instantânea na mensagem. O digital só propiciou uma multiplicação modular dessas imagens pelas telas que são observadas. Muitas vezes não se percebe uma verdadeira alteração de conteúdo, somente repetição em outras telas. Essa multiplicação de imagens tende a proporcionar uma saturação da imagem da qual o gif se torna muitas vezes um dispositivo ativo no envio de informação equivocada/desnecessária. O movimento contínuo pode fun-

cionar como forma criativa e artística, mas muitas vezes atua como distração.

Saindo do mundo digital e pessoal, é possível aplicar isso à cidade com seus outdoors, placas em amoled, publicidades em leds. Tudo o que se percebe na cidade se movimenta, desse modo se permanece mais atento às propagandas e a mercadorização da vida cotidiana. Entretanto essa característica comercial voltada à percepção imediata fez emergir um ponto muito mais interessante, a inércia da imagem-movimento em outros campos não mercadológicos. Desse modo a arte, o cinema autoral, a fotografia começam a repensar a imagem que se move em direção oposta, multiplicando os exemplos de duração percebida em foto-filmes, em filmes produzidos com planos sequência lentíssimos ou mesmo de fotografias a partir de vídeos.

Essa temporalidade diferente do cinema e da fotografia cria uma interface híbrida na qual é possível apreender o momento de maneira mais perceptível. Multiplicam-se os exemplos de exposições com autores que utilizam essa nova temporalidade, sobretudo nos últimos vinte anos, dentre os quais podemos citar: “The Luminous Image” (Stedelijk Museum d’Amsterdam, 1984); “Passages de L’image” (George Pompidou, 1987); “Situação cinema” (MAM RJ, 2007); “Movimentos improváveis”, “O efeito cinema na Arte contemporânea” (CCBB, 2013); “Neverending Stories” (Kunstmuseum Wolfsburg, 2017). No cinema, a partir da utilização de câmeras digitais, essa alteração na duração das cenas fica mais executável, não somente com a utilização cada vez maior de planos sequências, mas também por meio de trucagens que permitem o delay, a flickagem e a câmera superlenta. O tempo dilatado pode ser percebido nas várias fotografias sobrepostas ou nos filmes em que praticamente não há nenhum movimento, somente o passar do tempo entre vários frames similares.

A constante inovação tecnológica permite a criação de outras formas de percepção do tempo, e o gradual aumento do público que utiliza essas tecnologias permite aparatos rodar aplicativos que produzem tais efeitos, disseminando em outros espaços, mas sobretudo na internet, de maneira abundantemente veloz. Essa farta produção atual leva a uma reflexão sobre o porquê desse tipo de imagem causar tanta atenção. Daí destacam-se outros elementos como a criação de uma estética da repetição, na qual aparatos digitais podem entrar num looping eterno sem perigo de alteração física pelo desgaste. A informação analógica é linear por natureza, percorre um trajeto sequencial, a exemplo da escrita e posteriormente através de películas. A trajetória de leitura ocasiona um desgaste do suporte, por meio de uma perda de energia. Entropia que só ocorre no digital quando necessita de um suporte físico. Esse desgaste, entretanto, pode surgir como ruído, elemento de linguagem. Daí surge uma questão: o que sobressai como característica do looping, o silêncio ou o ruído? A repetição que distrai como um transe, ou como instantes excessivos? Há uma poética de uma não materialidade da obra que culminaria numa imagem virtual, muito mais fácil de ser reproduzida e repetida inúmeras vezes e mais passível de ser sobreposta graças às facilidades tecnológicas. Entretanto há a possibilidade de alteração na definição da imagem, que poderia ser entendida como desgaste devido a sua proliferação em outras mídias e redes sociais. Ver no capítulo sobre Arte na internet. Essa repetição provocando o transe suscita mais o silêncio, uma continuidade da duração, sobretudo quando os gifs se baseiam num looping imperceptível. Quando a dobra é percebida, aí ocasiona o ruído, o ponto de virada que explicita a repetição.

Em todas as épocas se percebe a criação de uma estética e linguagem próprias a partir de inovações técnicas, tendo

como referentes suportes específicos para linguagens específicas. Atualmente as novas mídias formam uma imagem híbrida que não é fotografia nem vídeo. O gif apresenta-se como essa imagem decodificada num padrão digital híbrido. Sua estética baseia-se na instantaneidade, repetição, e sobretudo reprodução de imagens existentes, mas pretende-se pensar numa forma característica dessa linguagem, a partir de sua criação. Para tal é necessário pensar parâmetros visuais para decodificar esse processo criativo. Atualmente a noção linear do tempo e do espaço é desconstruída por códigos binários e a estética busca inspiração nessa nova visualidade/conceito. O gif é uma criação recente, mas o loop remete à antiguidade como visto no capítulo sobre sua história.

A visibilidade do movimento muitas vezes parte de um efeito dentro da inércia na imagem móvel. Já não se trata mais se o que se move é vídeo ou que é estático é foto, atualmente se discute a hibridação destes dispositivos. Recria-se por meio de novos aplicativos e aparatos essa mesma hibridação: Photolive, em que uma fotografia registra uns instantes antes e depois do movimento; Boomerang, no qual um instante é retrocedido e adiantado, criando-se um looping constante; a fotografia em 360 graus que permite uma atualização visual extracampo nos dispositivos; a atualização cada vez maior do gif animado, que é uma imagem estática para alguns programas, mas que se movimenta num looping eterno em outros.

O looping no meio digital se apropria do mesmo código automatizado para sua reprodução, mas em aparatos analógicos depende da própria materialidade da forma. Quando as imagens assim como os atos cotidianos tendem a repetir, sobra então ao espectador atrever-se e reinterpretar a repetição, que se torna interpretação além da percepção. Uma vez que se chega a um ponto ideal, repete-se na esperança de conseguir

o mesmo efeito. Cada visualização carrega um tempo próprio e pensamentos que permeiam a obra. Quando se contempla a repetição, ela pode suscitar outras impressões, primeiramente o esvaziar de sentido da própria imagem, ao deparar com uma volta constante sobre ele, mas também ajuda a perceber seu real sentido, seja por meio da percepção de pequenos detalhes não observados anteriormente, seja pelo transe causado pela repetição, assumindo um caráter subjetivo no observador. Pode tender até a uma abstração da forma, aprofundando cada vez mais no próprio pensamento ou corpo.

Dessa forma o instante se transforma na contemplação, quando o observador encontra na concentração uma forma de meditação e a repetição ocorre não mais como eternidade, mas como imediatismo. O looping passa a ser pensado como contrário do eterno retorno, ele é a materialização da saturação.

Baseando na representação do real, o retorno quebra essa mimese, alterando o tempo de realização do looping, que pode ser caracterizado por uma atomização do tempo natural de repetição de uma ação. É um tempo não convencional sem paralelo na natureza: uma criação artificial de alguma máquina ou indivíduo responsável por esse retorno forçado. Na prática se torna quase impossível o looping, visto que o orgânico e o artesanal pressupõem mudança. A máquina pressupõe a cópia, ao fazer exatamente igual. A mão do homem pressupõe o erro, o acaso, uma micromudança. Se muda, então ele não pode realizar o looping? O looping eterno é somente dos deuses. Ex-machina. Com o fim das máquinas há o fim de deus. Não o fim delas, mas a eletrônica além da mecânica. Computadores são máquinas de uma geração avançada, eletrônicas. Trabalham mais com o virtual que com o mecânico/material. Cria-se assim uma carga semântica avessa à repetição. O real é o contrário da

repetição, do looping. O próprio efeito não realista de looping é uma forma de desviar do real.

A época atual exige mais elementos que a linearidade, a repetição etc. Criam-se novas formas, mesmo que aproximando as diferenças, quebrando barreiras, criam-se mais entres, quase. Esse retorno traumático nas artes ocorre então como forma sublimada, apresentando uma versão light, suportável, levemente modificada para ser aceita pela sociedade e pela cultura. Se se apresenta como um choque, torna mais difícil a apreensão, por outro lado chama mais a atenção, ou seja, é passível de permanecer midiática antes de ser trocada pela nova arte da moda.

FIGURA 21: Mifune



Fonte: Tristão, 2016.

A imagem que se transforma em outra, alterando a percepção não somente do objeto, mas da própria intenção. Toshihiro Mifune saca sua espada para o ataque ao outro ou ao próprio? Utiliza em si como um haraquiri que o retira deste mundo e o insere no mundo representativo, um desenho animado, pouco mais de 20 quadros que retém o ato nessas duas possibilidades

de modificar a imagem: ataca a narrativa inserindo-se no eterno ou se mata retirando da imagem real um fragmento de um momento clímax no filme. Esse é outro gif da série “Invenção de Morel”, baseado no filme Yojimbo, 1961, dirigido por Akira Kurosawa. No filme, o samurai contratado, uma espécie de mercenário, é um soldado que não está ligado a nenhum mestre nem governo específicos e por isso pode ser controlado e contratado isoladamente. Regressa ao ponto de partida uma vez que não há nada que prenda a uma objetividade linear. Volta eternamente ao ato, sem nunca parar para pensar no que faz. No caso do gif é só o movimento que conta, não sua compreensão num primeiro momento.

O gif é criado com a internet e parece estar refém desse espaço onde propaga-se com uma maior velocidade. Ao propor a inserção em outros meios artísticos se tornou necessário revesti-los de um marco que os separe da simbologia cibernética dos memes. A forma encontrada para essa exposição foi a reprodução destes em antigos televisores que resguardavam uma aura de antiguidade, criando assim um curto-circuito com a imagem contemporânea. Também foram utilizados tablets com pequenas molduras de madeira, a modo de quadros de imagens em movimento. As obras, entretanto, saíam de um espaço virtual com visibilidade ilimitada para um pequeno espaço físico com uma limitação de observadores e de tempo de exposição. Esse mecanismo que funcionava para as exposições artísticas até o aparecimento das novas tecnologias de difusão de imagens parece não ser o adequado para esse tipo de obras, que ainda têm na internet seu habitat natural e em que reside a noção do gif como meme.

4.3 DIALÓGICO

A série foi selecionada e exposta na Galeria Lunara, Rio Grande do Sul, para a qual foram produzidos 30 gifs expostos em monitores, dois desenhos de grande formato a partir da sobreposição das imagens de duas obras e uma pintura de QR code, onde era possível acessar as imagens pela internet. Isso possibilitou a ampliação do espaço exibidor que permaneceu aberto indefinidamente, acessível ao público, criando um trânsito entre o físico e o virtual, mas também por meio da materialidade das obras (desenho e pintura) e a virtualidade do instante nos monitores e na própria internet. Um aceno à arte cinética, rodopiando sobre seu próprio eixo, utilizando elementos figurativos, mas isolados de seu universo natural, essas formas recriam o movimento no pequeno espaço em que estão inseridas.

FIGURA 22: Cão



Fonte: Tristão, 2015.

Num monitor de 40 polegadas um cão está deitado e dorme tranquilo até o momento que acorda de repente e co-

meça a latir para outro cachorro que se encontra na sua frente, também latindo, em outro monitor nas mesmas dimensões. Nessa pequena videoinstalação, “Briga de cachorro grande”, uma obra mais nova brigava com a antiga “Cão que ladra não morde” que insistiu em permanecer como processo criativo. Assim como o looping que sempre volta, o processo de produção dessas obras também foi caracterizado pelo retorno de um tema, uma figura ou mesmo um conceito. Vale lembrar que o conceito de loop é um tipo de volta, um anel, a atividade de looping refere-se à repetição contínua de um e do mesmo motivo. O cão aguarda à espreita, observa inerte o observador que aparece no contra campo.

De repente atuando como bit, move-se, assusta, late. Inerte/movimento, atenção/movimento, deitado/de pé, dualismos que conferem à digitalidade uma certa velocidade de processamento. Mas retorna, volta ao seu movimento. Sem um início definido: uma vez que está a todo instante latindo ou deitado. Na busca por um início/fim, o linear seria colocar o deitado antes, acorda e late, e não o contrário, designando certa mortificação da imagem: late, é forte, possante, logo deita-se e se cala, mortificado pelo medo ou pela vergonha da não resposta do observador que logo passa a outra imagem.

Uma senhora anda com seu guarda sol protegendo-se do clima ardente do Sertão. Caminha de costas eternamente sem nunca chegar a lugar algum. O traço é mais grosseiro, carrega algo da sujeira do cotidiano, linhas que destoam da senhora real, gravada em dias anteriores, sem se dar conta que era eternizada no simples ato de andar. Aparentemente é uma micronarrativa, um ser tratando de se mover, mas não há desenvolvimento, nem tempo nem nenhuma característica que nos diga mais sobre a imagem. A descrição não sugere uma narrativa, ela serve somente como alusão à imagem.

FIGURA 23: Guarda sol



Fonte: Tristão, 2014.

“A chuva de cada um” foi a primeira tentativa do autor de imputar uma narrativa nos gifs. A imagem foi replicada e transformada em chuva por meio de programas de edição, alterando assim a ideia original de caminhar sob o sol para se transformar ela mesmo em chuva. Como trilha sonora foi utilizada música de cilindro, que já havia sido utilizada em dois outros trabalhos de vídeo “Música de cilindro” (2011) e “Previsões” (2015) entretanto aqui foi utilizada a música de modo diverso, criando-se a partir da música uma estrutura visual que casasse com o som. No filme “Previsões”, a música foi criada a posteriori, a partir das imagens encontradas nas conchas e desenhadas numa caixa de música, criando uma música atonal, baseada na imagem.

Os gifs são utilizados nessas obras apresentadas em espaços artísticos como dispositivos na tentativa de se construir um grau zero da narrativa, sobretudo na imagem animada figurativa, presente nas criações. A narrativa é um conceito fechado, ou seja, toda narrativa tem um começo e um fim, funciona como

uma estrutura fechada, mesmo quando busca deixar elipses ou formulações mais abertas para uma apreciação mais subjetiva. Esse discurso narrativo deve ser ordenado por um autor, um narrador que seleciona a ordem e a duração de cada sequência, seja ela linear ou não. Ela pressupõe então uma sequência temporal, que traz em si sempre duas temporalidades, a da história narrada e outra do tempo da narração propriamente dita. Desse modo a narrativa funciona como um discurso real e também ficcionaliza a coisa contada.

Na especificidade da narrativa cinematográfica, o processo implica diversos modos de significação, pela encenação, pelo enquadramento e do desenvolvimento da trama. A construção dessa narratividade fílmica será realizada pela ordenação dessas categorias, divididas em planos cuja montagem visa adquirir um sentido completo da obra.

No começo do cinema, a ação acontecia sempre em frente à câmera, sem um extracampo definido, delimitando assim uma ação, lugar, e tempo determinados. Segundo Gaudreault e Jost (2009), refletir sobre a narrativa cinematográfica é pensar acerca do narrador do filme. “Um discurso fechado que desrealiza uma sequência temporal de acontecimentos” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 35). A existência desse narrador pode ser implícita ou explícita, como no caso da voz em off. A partir de 1928, com a chegada da sincronização do som, os diálogos vão ocupar totalmente o espaço do comentador, ficando relegado ainda por muito tempo aos filmes documentários.

Nos gifs citados como obras, há uma ausência de trama, uma vez que não há uma temporalização necessária para isso, o instante não permite uma continuidade narrativa. É possível remeter a uma atomização do tempo na sociedade atual e propor uma revogação da narrativa em voga no cerne da época atual. Como não há mais um tempo linear, mas instantâneo,

fica impossível escrever uma história, não há um encadeamento narrativo, mas somente seleções fragmentadas de instantes. Da mesma forma, o anonimato dos personagens dificulta a relação com representações históricas. Somente quando concatenados com outras obras torna-se mais factível uma narratividade mais fluida, como no caso dos filmes animados criados a partir das obras. Esse tempo instantâneo é reflexo da época atual.

4.4 RETORNO E NARRATIVA

Narrar significa mostrar, dar a saber, significar. Para tal é necessário tempo, de percepção e de significação. O instante impossibilita a narrativa, uma vez que ela em si já é subjetiva. Torna-se quase impossível propor um grau zero da narratividade uma vez que a subjetividade pode utilizar a memória afetiva para criar uma narrativa a partir de qualquer elemento. Entretanto, a narratividade está mais correlata à representação: quanto menos elementos significantes, mais difícil criar uma sequencialidade lógica. Mesmo que a narrativa não se desenvolva no tempo, na duração, ela pode existir no espaço, na superfície da obra, como já visto em capítulos anteriores.

No séc. XIX com a pesquisa cada vez maior em processos perceptivos, muitos dispositivos ópticos são criados. Por apresentar em seu âmago, poucos quadros geralmente se atem a questões básicas de movimento, sem uma preocupação narrativa. Apesar de uma ligação do cinema com esses dispositivos, as características cinéticas destes foram negadas e banidas da história, provavelmente pela questão narrativa que o cinema abraçou logo após. Essa transformação de suportes cíclicos e lineares, com a película, acarretou a mudança de produção e de narrativas. A própria noção de narrativa passa a ser discutida com um retorno constante e com a microduração. Esse cinema

de atração utiliza-se basicamente de um mecanismo de repetição de pequenos movimentos.

A repetição muitas vezes funciona como uma quebra da quarta parede dramática, em que expõe-se a própria narrativa, como um metarrelato. É possível remeter a uma pretensão maior da repetição, que seja realizar uma volta da atenção ao mecanismo. Uma vez que a imagem já se encontra vista e memorizada, o observador se perde em outras divagações/contemplações. Pode ser uma reflexão interiorizada-transe; pode ser uma reflexão externa, direcionada a outras coisas que o afetam; ou direcionadas ao mecanismo e seu funcionamento, intraobjeto. Esse pensamento no dispositivo advém da metalinguagem muitas vezes operada pelo *mise en abyme*, que remete à forma total ou ao próprio mecanismo de interiorização da forma, o pensar sobre o porquê e como se inseriu ali a ideia. A partir disso, o pensamento vai para a forma de funcionamento, esse será o último passo e por ser o mais mecanicista/externo/especializado, ali dispersa a atenção na narrativa.

Segundo Metz (2009), a narrativa vai ser: um discurso fechado que “desrealiza” uma sequência temporal de acontecimentos. Temos aí uma noção de temporalidade, mas também de semelhança com a realidade (mostrar o ocorrido ou imaginado), mas sobretudo o “acontecimento”. Algo ocorre, ação, movimento. Essa ação, se narrativa deverá compreender: um começo e fim – ou seja, localizada no tempo, segundo uma reação de acontecimento; terá um tempo do narrado e um do descrito, ou lido; será um discurso pelo modo que o narrador a conta; a “desrealização” da história por meio da consciência dela (METZ, 2009). Mas é possível que esse acontecimento se desenvolva não através da narrativa, mas pela sensorialidade, da apresentação de algum elemento mimético vivido ou imaginado. A memória no corpo pode fazer dele um portador

de narrativa não discursiva, e o mesmo ocorre com as novas tecnologias digitais, quando recriam acontecimentos e elementos em gráficos ou representações sensoriais. Esses momentos se caracterizam pela cessão da narrativa, criando assim momentos de espetáculo puro em que só resta a recepção pela sensação, não pela legibilidade da história. Cria-se assim uma imagem materializada que terá mais impacto que as estruturas narrativas que formam a maioria dos filmes.

Voltando às possibilidades digitais, dependerá da mudança do estado de atenção ou de alguma subjetividade latente no espectador, para perceber ou não o abandono da narrativa por parte dessa materialidade da imagem, por meio das ferramentas de pausa, retardamento, sobreposição e repetição de imagens – esses processos modificam os significados e sugerem um modo mais reflexivo de se relacionar com as imagens.

As narrativas são muito menos sobre prever o futuro do que influenciá-lo, de modo que as narrativas promovem valores que são passados de geração a geração, histórias e mitos de nossas religiões e nações que preservam e promovem certos valores através do tempo. Por isso, as civilizações e seus valores persistem por séculos.

Não temos tempo para ver o desenrolar da história linear alongada, somente em se tratando de séries que infinitamente vão se desenvolvendo sem nunca acabar, ou por micro-histórias que já podem ser acessadas por pequenos dispositivos em qualquer lugar a qualquer tempo. A princípio o zapping da TV acabava com a narrativa, ou criavam-se narrativas múltiplas por meio da montagem entre imagens de outros canais, como forma de início do hiperlink, logo depois o celular que sempre está presente interrompendo as narrativas. Assim como o cinema, que após um breve estágio de descoberta se assume em grande parte como uma linguagem narrativa e linear (principalmente

no gênero comercial) e depois ficou multifacetado, também a TV e smartphones apresentam suas próprias narrativas entrecortadas. Não seria o colapso da narrativa como supõe o autor, mas a multiplicação e desenvolvimento em outras formas até então pouco utilizadas. A montagem será o foco desse novo tipo de narrativa. Montagens aleatórias obtidas pelo zapping, ou hipertextuais a partir de imagens interconectadas com mensagens de Whatsapp ou nudes recém enviados pelo smartphone.

Outras possibilidades de conexão imagética e de narrativas são imaginadas. Atlas mnemosine versão atualizada. Surgem festivais e compilações de micro narrativas constantemente. Um dos principais aplicativos de comunicação em tempos de redes sociais, o Twitter, é baseado nessas rápidas narrativas/textos de até 280 caracteres. Pouco tempo para contar e também para ler. A imagem animada segue o mesmo padrão. Acelera-se, torna-se instantânea. Por um lado, os gifs têm o poder de contar uma narrativa com o mínimo de tempo, por outro podem desenrolar na eternidade de um looping como uma série televisiva que nunca tem sua temporada final.

Outro sintoma segundo Crary (2014) sobre o colapso da narrativa é o aparecimento de canais de notícia 24/7 como CNN que apresentam reportagens à medida que acontecem, incluindo séries de notícias cada uma com suas narrativas individuais, deslocando assim o papel da realidade, com sua linearidade pouco emocionante, para uma espetacularização narrativa cada vez maior. Lembra assim a possibilidade de criar o presente instantaneamente, como é o caso dos filmes do “Dr. Mabuse”, de Fritz Lang, nos quais o protagonista muitas vezes tem a possibilidade de intervir no presente de modo a espetacularizar e obter mais respaldo para suas atividades (seja como vidente ou dono de rede de televisão). O autor utiliza-se ainda de neologismos para tentar explicar essas mudanças acarretadas

pela tecnologia, como Fractalnóia: que seria a capacidade de conectar qualquer coisa como meio de satisfazer “nossa necessidade de encontrar padrões em um mundo sem histórias duradouras... Não podemos criar contexto no tempo, por isso criamos links” (RUSHKOFF, 2013, p. 199-200).

Esses links podem ter uma lógica conectiva ou não, de modo que atualmente exista uma necessidade de criar ficções que nos conectem a uma outra realidade. A crise de identidade atual pode ser identificada com o auge da ficção autobiográfica das redes sociais. Na mesma época em que a realidade é questionada constantemente devido ao aparecimento de fake news e pós-verdades, os usuários das redes também criam uma nova personalidade por meio de avatares que lhes possibilitam interagir de maneira diferenciada no espaço virtual. Desse modo, não são passíveis de culpa nem de castigos do mundo real. No momento atual se vive uma ampliação das identidades, que aporta uma proposta heterogênea iniciada na globalização. Atualmente essa ampliação ou indefinição das identidades (caminhando ao trans, ao quase) sugere uma ampliação de culturas. Da mesma forma, a internet se torna um local de criações instantâneas e trocas de identidades. É possível ter uma página agradando cada tribo, pode criar perfis falsos, é admissível usar vários avatares, um em cada rede para se associar com opostos. Desse modo é possível e cada vez mais provável a invenção de novas ficções, novas biografias.

A tecnologia promove formas mais ágeis de construção de imagem. Entretanto, de que forma é possível criar identidades complexas a partir de uma imagem imediata? Uma possibilidade pode ser aventada pelo conceito de rizomas, ou de zonas autônomas temporárias, nas quais as formas criadas permanecem durante pouco tempo sem permitir uma reterritorialização pelo sistema imanente, como forma de atuação, criando identidades

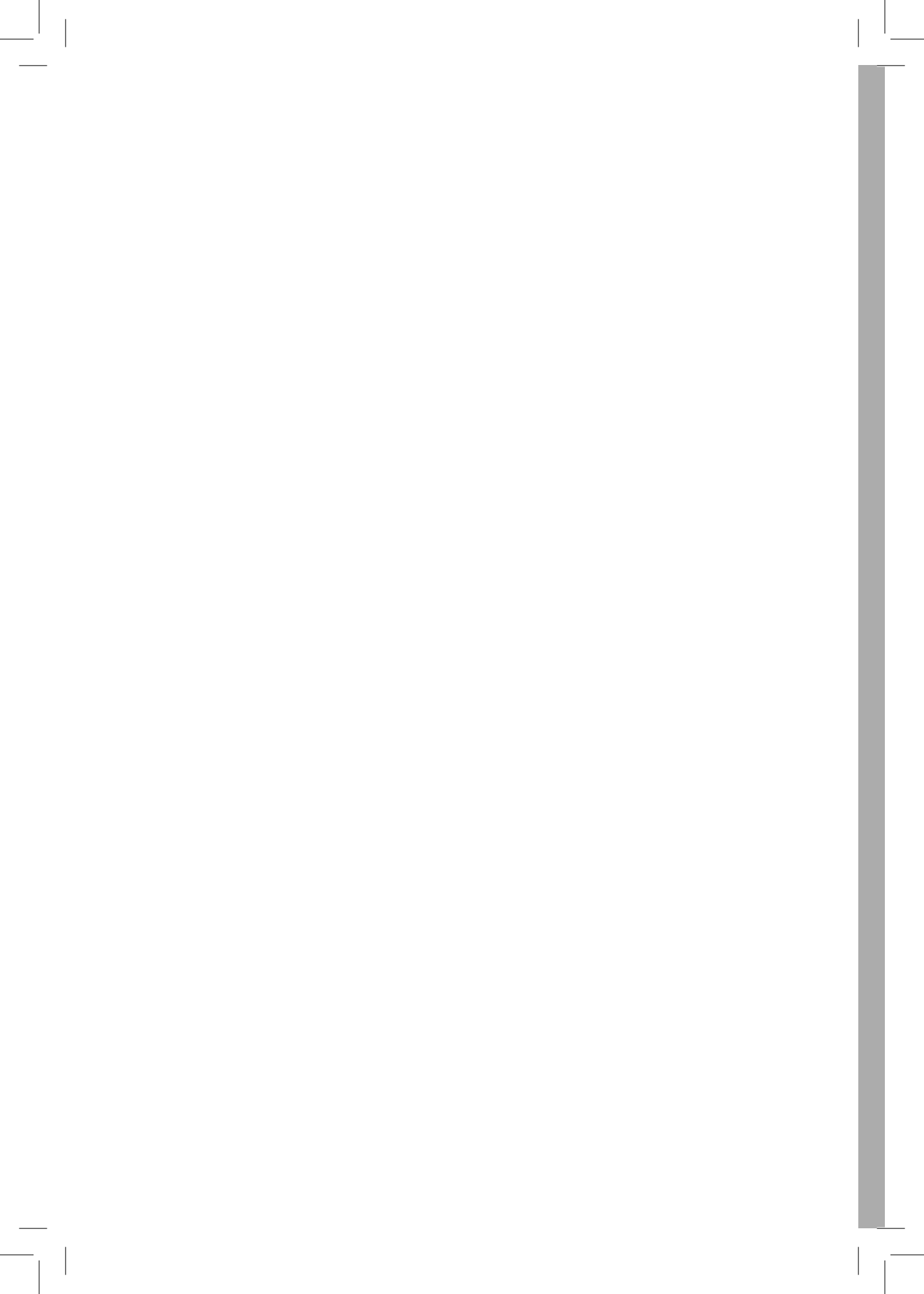
e resistências. A imagem conformadora de identidades na esfera contemporânea se utiliza de novas plataformas que geram novas categorias de análise de formas visuais.

Atualmente a incerteza causada pela alteração dessas percepções leva a duas possibilidades principais: ao choque estático, imobilidade ansiosa; ou ao movimento constante, eterno deslocar sem criar raízes, aumentando a capacidade de fuga e de desterritorialização. A inércia pressupõe segurança, já o movimento é arriscar-se, tentar outras posições, falhar, cair, mudar. É verbo, enquanto que o estático é estado de espírito, adjetivo. Se na atualidade o resultado de todo esforço/trabalho vai dirigido ao conforto, nada mais normal que se acabe confortavelmente inerte, sem se mover ou carregar. O descanso merecido, ou a inércia desejada, constante.

É possível criar um paralelo com o fim das grandes narrativas proposta por autores nos anos 1990, uma vez que se pode perceber o transbordamento de micronarrativas e de biografias espalhadas pelas mídias tradicionais e pela internet. Segundo Benjamin (1996), o nascimento da imprensa foi responsável pelo declínio da narrativa. Ele propõe que a arte de narrar nunca esteve tão difícil (o texto é de 1936), sendo uma das causas desse fenômeno a baixa importância da experiência e a extinção gradual da sabedoria. O primeiro indício da morte da narrativa oral é o surgimento do romance no início do período moderno. A difusão do romance só se torna possível com a invenção da imprensa. Além do romance, a imprensa foi a principal responsável pelo aumento de informações. Se por um lado o excesso de informação foi responsável pelo declínio da narrativa, atualmente a informação retorna como forma de narrativa na atualidade. Porém, não de maneira épica, mas de maneira subjetivada e pessoal. Ou seja, cada usuário da internet pode ter uma página própria ou redes sociais que lhe permitirão

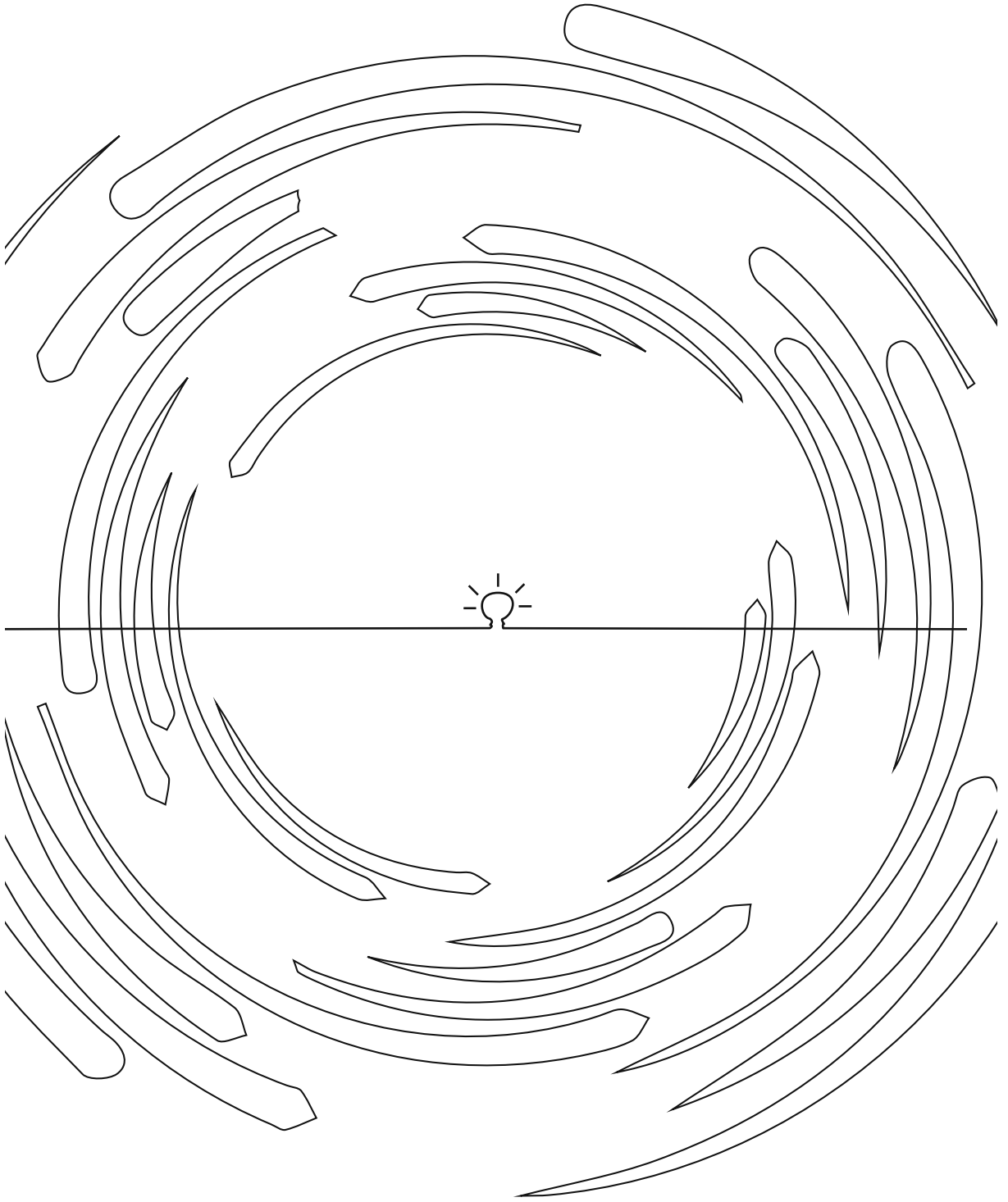
criar suas próprias narrativas/informação, causando o advento de uma estética própria das novas mídias, considerando uma lógica binária, através de códigos, que se assemelha mais a um banco de dados e a catalogação do que a uma narrativa. Não há duração, nem começo nem fim, somente o processo de buscar e relacionar as informações. O looping pode surgir como elemento não narrativo por excelência, revivendo o instante e o que causa o efeito, em obras criadas com a circularidade em seu cerne. A forma estaria estritamente ligada à representação e assim a serviço de uma poética contemporânea.

O gif se insere na época atual como ilustração rápida para algum acontecimento instantâneo, criado diariamente pela mídia. Não mais para informar (jornais), mas também para entreter. A informação que se torna flexível ampliando o entendimento do público/privado, real/inventado, conhecimento/entretenimento. Esse estado intermediário do gif afeta toda uma esfera de medialidade pura e sem fim, uma vez que não possui objetivo específico (não é contemplativo, não é informativo, não é narrativo), mas opera como linguagem atual correspondente a uma cultura de distração ao mesmo tempo que pode pretender-se artístico.



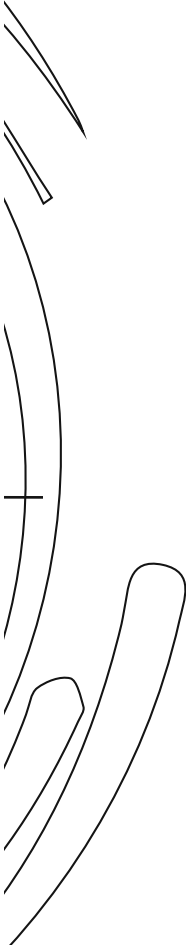


5





CONSIDERAÇÕES PARA AS NARRATIVAS



A amplitude infinita do virtual provoca um número cada vez maior de desconexões e reconexões. Cognitivamente, quando se detém para conectar alguma ponta quebrada, em outra parte se rompe uma distinta. O pensamento, assim como a memória, é esquecido em sua linearidade, uma vez que o funcionamento por saltos desabilita possíveis linhas contínuas. Esse pensamento randômico cria novas conexões, porém de maneira mais superficial e rápida. Contribui para a criação de uma nova perspectiva e percepção. Como se fosse um infinito mundo onírico com outras possibilidades de conexões. Esses enclaves de reconexões funcionam como hiperlinks que promovem a descontinuidade, rompendo a ideia de completude/continuidade que até então orientavam a sociedade. Acarreta, desse modo, um elogio à superficialidade, uma vez que dificulta o aprofundamento num determinado tema: parando em desconexões e entrando em hiperlinks em demasiadas conexões. A superficialidade pode ser percebida pelos seguintes sintomas:

- Aparecimento contínuo de listas, enumerando sem aprofundamento e difusão de aforismos;
- Aceleração das imagens em gifs cada vez mais instantâneos e pela aceleração dos fluxos, inclusive de pensamento e comunicação;
- Hiperlinks – conexão/desconexão;

- Falta de memória – segue-se em frente sem aprofundar no passado;
- Pensamento em looping. Retorno ao ponto inicial e fragmentação através de saltos;
- Amplitude do pensamento. Tenta-se conectar o máximo de coisas possíveis, gerando paradoxos e mais hiperlinks, levando a hiperinterpretações;
- Cansaço e incompletude. Dificuldade em terminar, uma vez que sempre recomeça no hiperlink. Esse retorno causa estafa mental, cansaço e angústia;
- Mentira e pós-verdade. Como acreditar em algo imediato? Não há uma cadeia explicativa ou concatenação de ideias aprofundadas, de modo a facilitar a invenção de novas possibilidades, realidades e narrativas;
- Big data. Tanta informação que possibilita novas realidades;
- Comunidade e virtualidade: o espaço virtual é tão grande e complexo que se torna necessário produzir em rede, com vários colaboradores;
- Fim do binarismo ao colocar mais “entres” e “trans”. Aparecem tantas nuances que se perdem os opostos. Devido à codificação digital há uma infinidade de novos tons e cores;
- Imprevisibilidade. Devido aos saltos e à falta de linearidade o pensamento se torna acidental, entretanto a digitalização e a Inteligência Artificial propõem uma previsibilidade através de códigos. Descobrimto da computação quântica;
- Multiplicidade de dispositivos que ampliam o sublime virtual. Quantidade cada vez maior de smartphones, tablets, relógios, óculos e outros gadgets ligados pela internet das coisas.

Na imagem, esses sintomas aparecem sob a forma de pixels que se atualizam a todo instante, carregando novas informações e resoluções gráficas, mesmo que seja apenas mudando sob a forma dele (frequência das telas), através de flutuações da

imagem, de forma análoga ao que ocorre com os monitores: pixels que se sobrepõem criando frequência.

A velocidade de produção/fruição dos gifs gera uma saturação da imagem, entretanto alguns artistas tentam subverter essa lógica propondo poéticas/conceitos tendo o gif como linguagem e o looping como forma. Desse modo os gifs são criados como instantes digitais, mas o looping pode aparecer enquanto bidimensionalidade, tridimensionalidade ou virtualidade. Tem a mesma especificidade do retorno do looping, porém digitalizado, eternifica-se no tempo, não só no espaço representado. Essa imagem animada digital propõe um retorno automático sem desgaste, de modo diferente da imagem analógica com acasos manuais, o que acarreta num retorno de formas similares, mas que não as mesmas da digital. A partir do momento em que a imagem é digitalizada, sua forma não encontra problemas de repetir o movimento sem maiores gastos, como um dispositivo analógico quando propõe o movimento que tem imperfeições ou mesmo a materialidade que causa o desgaste e que pressupõe um fim do movimento em breve. Por isso o gif atua como moto contínuo: uma máquina que funcione para sempre, posto que o corpo humano, o orgânico, o vital tende a morte, ao fim.

O digital possibilitando um menor desgaste acarreta também um menor esforço físico. A energia mecânica gasta é transferida em parte para o software, em parte para o produto em si. Entretanto, grande parte dessa energia não é utilizada, somada à inércia constante de estar frente à tela e poder ter o mundo através da internet, sem sair de casa, os usuários e criadores convivem com esse gasto não realizado que volta sob forma de ansiedade e estresse, enquanto a imagem volta sob forma de repetição, uma vez que não existe um tempo maior de criação. Esse é um dos principais motivos de tantas imagens repetidas

na internet e da repetição na imagem em forma de looping. Ao se apoiar no digital na busca de um conforto cada vez maior reforçado pelo sistema, o usuário e a imagem aliam-se à regra do esforço mínimo atualizada na automação (MANOVICH, 2001), propiciada pelo conforto digital de reprodução a partir do copia e cola ou de uma pequena alteração no código. O conforto parece afetar também a memória, que agora é liberada em discos externos e em hardwares capacitados para isso. Com um suposto tempo de sobra devido à facilitação dos métodos, a imaginação parece atrofiar, ficando resumida numa atenção desatenciosa a memes e futilidades das redes sociais (MÜLLER; PILZECKER, 1900). O tamanho dos aparatos cada vez mais reduzidos (desktop – notebook – smartphones) favorece a passividade dos usuários à medida que dificulta a criação mais detalhada nesses dispositivos. Surge um novo tipo de imagem, criada nesses dispositivos, cada vez mais superficiais e instantâneas. Em realidade esses aparatos servem à distribuição de imagens/informação, relegando aos computadores o trabalho mais minucioso de produção. Torna possível prever o surgimento de um novo tipo de imagem, não somente digital, pós-internet e pós-produzida, mas sobretudo uma imagem das redes sociais, muito mais dinâmica e repetitiva, mais simples e reproduzível que o meme e o gif atuais, uma imagem criada em minúsculas telas de celulares, em minúsculos espaços de tempo entre um lugar e outro de trânsito dos usuários/criadores, também reduzidos.

Baseadas na realidade, as obras em gif apresentadas neste trabalho buscam uma forma de não ficcionalizar a vida cotidiana mesmo partindo de animações em rotoscopias. Os gifs são utilizados como dispositivo, na tentativa de se construir um grau zero da narrativa na imagem animada figurativa, principalmente a partir de elementos como instantaneidade, não caracterização de personagens nem de lugares.

Na atualidade, os gifs cumprem a função ocupada pelos brinquedos ópticos no fim do séc. XIX em relação ao cinema de atração. A circularidade dos dispositivos ópticos do final do séc. XIX remete ao looping dos gifs. Esses pequenos módulos de imagens animadas relacionam a revolução das máquinas e o retorno digital quando findam as imagens. No final do séc. XIX assim como no século passado apareceram imagens circulares que indicam um recomeço. Esse anacronismo advém da tecnologia que amplia a mudança perceptiva, uma vez que é afetada com demasiada informação.

Propagada pelas redes sociais, a ficcionalização atualiza um novo panorama narrativo, uma vez que utilizam narrativas cíclicas próprias de programação digital e games ou que buscam novas narrativas em formas de ficcionalização da vida cotidiana. Criando micronarrativas repostadas entre usuários, redefinem o sentido de realidade/verdade. Estas se alteram a cada instante, retornando a uma nova ficção. Por meio de obras não narrativas será possível atenuar essa alteração. Quanto mais abstrato, menor é o grau narrativo, uma vez que a narrativa pressupõe uma representação mínima, pelo figurativo ou pelos elementos antropomorfizados que simulem uma similitude. Há uma necessidade de elementos para criar simbologias e identificações. Narrar talvez signifique identificar, criar empatia, viver a vida do outro. Quando não há a vivência pelo outro, produz-se uma obra não narrativa, com elementos conceituais mais importantes que os narrativos. O conceito é passível de repetição enquanto a narrativa pressupõe modificação, criando ritmo e mantendo uma lógica narrativa, entretanto, a ocorrência da repetição pode esvaziar a imagem de sentido ou acarretar uma contemplação distinta, como espécie de transe, alterando a percepção dos conteúdos, da estética e dos processos implícitos na obra. Devido a sua curta duração e repetitividade, o gif não pressupõe

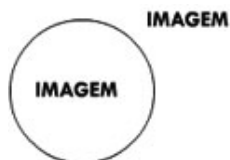
a narrativa, estando mais propenso ao choque e ao conceito. O tempo do choque pode não permitir uma identificação, uma vez que esta pressupõe conhecimento e desenvolvimento, que se dá no tempo. Apesar da ocorrência cada vez maior de nanometragem e microrrelatos, ainda se torna necessário um tempo mínimo de duração para desenvolver a narrativa, o que pode não ocorrer num gif mínimo, com apenas dois frames, que pressupõe somente um movimento ou sobreposição de imagens.

O retorno à investigação da linguagem cinematográfica se torna necessário devido às novas interfaces de consumo (internet, streaming). Dessa forma, os cinemas dos primórdios atuam como elementos fundantes de uma imagem animada. Esses cinemas por suas características não narrativas, artesanais, não moduláveis, e por isso não industriais, materializam tudo que vai contra o cinema hegemônico, por isso ficaram de fora da história do cinema durante todo esse tempo. Atualmente esses cinemas ressurgem em forma de gif, carregando características similares e, por isso mesmo, com uma capacidade de divulgação muito maior. Essa imagem mínima, presente a cada dia em conversas pelas redes sociais, ou mesmo em imagens postadas na internet, mostra sua versatilidade ao apresentar situações emocionais (emoticons, emojis), imagens icônicas de uma nova geração atenta à superficialidade das redes, ou mesmo possibilidades poéticas advindas de sua característica instantânea (por mais contraditório que possa parecer).

O tempo é redefinido em nossa época como instantes presentificados, nos quais a onipresença das imagens está sempre carregando (loading...) ansiosamente a resposta de nossa distração.

Eternidade do instante: gifs, loopings, imagem técnica atemporal.

Principais denominações de imagens em *looping* propostas no texto



Looping radial/circular

É mais comum nas primeiras imagens cíclicas, cujo suporte, assim como a imagem eliminam quaisquer possibilidades de volume. Encontrado em mandalas e fractais.



esférico

Muito comum nas obras de Escher, quando a perspectiva se encontra esférica, em alguns casos de *mise en abyme* e em fotografias/filmes em 360°.



looping perfeito ou invisível

Geralmente é o mais buscado tanto pelo produtor quanto pelo observador, uma repetição onde não se vê a dobra sobre o retorno. Neste tipo a própria junção é um elemento estético chave para a sintaxe da circularidade. A qualidade técnica da junção imperceptível é tão louvada quanto o tema abordado, às vezes inclusive ultrapassando-o.



cilíndrico

quando o corpo físico da obra ou suporte dobra-se no espaço voltando ao princípio. O Zootrópio assim como os panoramas do séc. XIX talvez sejam os melhores exemplos. A materialidade do dispositivo remete logo a um espaço dentro e um fora que deverá ser escolhido pelo observador: participar na obra ou observar seu funcionamento.



Perceptível ou óbvio

Seja por motivos de narrativa ou por questões de uma dobra explícita este tipo mostra exatamente o instante da repetição, sendo mais interessante quando o mesmo ocorre por motivos conceituais.



psicológico

O retorno é imaginado na composição que pretende-se cíclica, mesmo que não completa a perfeita circularidade. Também ocasionado por algum tipo de interrupção na imagem. Os fractais tendem a ser deste tipo uma vez que há interrupção de sua trama reconstrução, da mesma forma que em *mise en abyme* que tendem à eternidade.



interno

Quando a própria imagem está dentro de outra imagem maior. Também conhecido como *mise en abyme*. As especificidades já foram abordadas no capítulo específico do tema.



conceitual

sobretudo em imagens bidimensionais, onde há reprodução até onde caiba na dimensão da imagem. Ou onde haja somente uma indicação da imagem, ou ainda em outro elemento que sugira a introdução da obra nela mesma mas que não seja a imagem propriamente dita.



espiral

Quando a repetição além de voltar ao princípio cria um *mise en abyme* sobre si. A imagem movimento, assim como a estrutura em 3 dimensões permitem com mais facilidade uma percepção deste tipo. Presente na construção da fita de Moebius.

REFERÊNCIAS

ALEXEÏEFF, A. Preface. *In*: BENDAZZI, G. **Cartoons**: One Hundred Years of Cinema Animation. London: John Libbey, 1994.

ALEXEÏEFF, A. Preface. *In*: BENDAZZI, G. **Cartoons**: One Hundred Years of Cinema Animation. London: John Libbey, 1994.

AUMONT, J. **O olho interminável** – cinema e pintura. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BACHELARD, G. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BARTHES, R. **A Câmara Clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BASAR, S.; COUPLAND, D.; OBRIST, H. U. **The Age of Earthquakes**: A Guide to the Extreme Present. Londres: Penguin Books, 2015.

BACHELARD, G. **A intuição do instante**. Campinas: Verus, 2007.

BATAILLE, G. A noção de despesa. *In*: **A parte maldita**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

BAUDRY, J. L. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. *In*: XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

BELLOUR, R. **Entre-imagens** – foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BERGSON, H. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERGSON, H. **O riso**. Ensaio sobre a significação da comichade. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BERGSON, H. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BISHOP, C. **Digital divide**. Artforum set. 2012. Disponível em: http://www.corner-college.com/udb/cproob2RNIDigital_Divide.pdf. Acesso em: 22 out. 2020.

BORGES, J. L. Funes, o Memorioso. *In: Ficções*. Porto Alegre: Globo, 1969.

BORGES, J. L. Pierre Menard, o criador de Dom Quixote *In: Ficciones*. Buenos Aires: Editora Salvat, 1982.

BORGES, J. L. **Os conjurados**. São Paulo: Ed Três, 1985.

BOURRIAUD, N. O que é um artista (hoje)? **Arte & Ensaios**. Rio de Janeiro, ano X, n. 10, p. 77-78, 2003.

BOURRIAUD, N. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRESSON, C. **The Decisive Moment**. Cartier-Bresson, Verve and Simon and Schuster. New York: Verve and Simon and Schuster, 1952.

CAHILL, J. L. **GROSS ANATOMIES**: Nuremberg: Verlag für Moderne Kunst. 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/27631106/_Gross_Anatomies_in_Martin_Arnold_Gross_Anatomies_Nuremberg_Verlag_f%C3%BCr_Moderne_Kunst_2015_6-15. Acesso em: 22 out. 2020.

CANCLINI, N. **A sociedade sem relato**: antropologia e estética da iminência. São Paulo: EDUSP, 2012.

CALABRESE, O. **A idade neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

CARR, N. **A geração superficial**: o que a Internet está fazendo com nossos cérebros. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

CHARNEY, L. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

CHOLODENKO, A. The Animation of Cinema. **The Semiotic Review of Books**, Ontario, v. 18, n. 2, 2008. Disponível em: https://www.academia.edu/39155348/The_Animation_of_Cinema. Acesso em: 10 jun. 2022.

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

CRARY, J. **Suspensões da percepção**: atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CRARY, J. **24/7**: Capitalismo Tardio e os Fins do Sono. São Paulo: Ubu Editora, 2014.

DALLENBACH, L. **El relato especular**. Madrid: Visor distribuciones, 1991.

DE CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1998.

DELEUZE, G. **Cinema 1**: a imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, G. **A Dobra**. Leibniz e o Barroco. Campinas: Papyrus Editora, 1988.

DELEUZE, G. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. v. 4. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2011.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O Anti-Édipo**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

DOULAS, L. **Post internet II**. Disponível em: <https://languageoftoday.wordpress.com/2012/05/12/post-internet-pt-2/>. Acesso em: 22 out. 2020.

DUARTE, P. S. **Tunga**: um pouco além do espanto. Revista Arquitectos. São Paulo, ano 16, maio 2016. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/arquitectos/16.192/6065>. Acesso em: 10 jun. 2022

DUBOIS, P. **Movimentos improváveis** – o efeito cinema na arte contemporânea. Catálogo da exposição. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.

DUGUET, A. M. Dispositivos. *In*: MACIEL, K. (org.). **Trans-cinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

ELIADE, M. **Cosmos e história**: o mito do eterno retorno. São Paulo: Mercúrio, 1992.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000.

FOUCAULT, M. **Des Espaces Autres**. Paris: Galimard, 2001.

GAUDREAU, A. **American Cinema 1890-1909**: Nova Jersey: Themes and Variations Rutgers University Press, 2009.

GAUDREAU, A.; JOST, F. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Ed UNB, 2009.

GIDDENS, A. **A constituição da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

GIDE, A. **Journal 1889-1939**. Paris: Gallimard, 1959.

GROYS, B. **Sobre lo nuevo**. Ensayo de una economía cultural. Traducción de Manuel Fontán. Valencia: Pre-Textos, 2005.

GROYS, B. Camaradas do tempo. **Caderno Sesc_Videobrasil 6**, São Paulo, Sesc, Associação Cultural Videobrasil, 2010.

GROYS, B. O Universalismo fraco. **Serrote**, São Paulo, n. 9, p. 86-101, nov. 2011.

GROYS, B. **Arte en flujo**. Ensayos sobre la evanescencia del presente. Buenos Aires: Caja negra, 2016.

GUNNING. T. Animation the instant. The secret symmetry between animation and photography. *In*: BECKMAN, K. **Animation film theory**. Durhan: Duke university press, 2014.

GUNNING. T. **Early Cinema**: Space Frame Narrative. Londres: British Film Institute, 1990.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2015.

HAN, Byung-Chul. **O aroma do tempo**: um ensaio filosófico sobre a arte da demora. Lisboa: Ed. Relógio d'Água, 2016.

HARRIS, M. **The End of Absence: Reclaiming What We've Lost in a World of Constant Connection.** Nova York: Harper-Collins, 2014. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

HUYSSSEN, A. **Seduzidos pela memória.** Rio de Janeiro: Aeroplano editora, 2000.

KRAUSS, R. **A escultura no campo ampliado.** Rio de Janeiro: Gávea, 1984.

LÉPINE, C. **Transe e Possessão no Culto dos Orixás.** Marília: UNESP, 1988.

LESSING, G. E. **Laocoonte: Ou Sobre As Fronteiras da Pintura e da Poesia.** São Paulo: Iluminuras, 1998.

LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia estrutural.** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1970.

LINDGREN, E. **The art of the film: An introduction to film appreciation.** Nova York: Macmillian, 1963.

LISSOVSKY, M. **A máquina de esperar.** Rio de Janeiro: Ed Mauad, 2008.

LYOTARD, J. F. **Moralidades pós-modernas.** Campinas, SP: Papirus, 1996.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 1997.

MAFFESOLI, M. **O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas.** São Paulo: Zouk, 2003.

MANNONI, L. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: Senac-Unesp, 2003.

MANOVICH, L. What is digital cinema? *In*: LUNENFELD, P. (ed.) **The digital dialectic**: New Essays on New Media. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 1999.

MANOVICH, L. **The Aesthetic of New Medias**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MASSUMI, B. **Semblance and Event**: Activist Philosophy and the Occurrent Arts. Massachusetts: The MIT Press, 2011.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977.

MCHUGH, G. **Post Internet**. Brescia: Publisher LINK Editions, 2011.

MICHAUD, P. A. **Filme**: Por uma teoria expandida do cinema. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MÜLLER, G. E.; PILZECKER, A. **Experimentelle Beiträge zur Lehre vom Gedächtniss**. Deutschland: Leipzig, J. A. Barth, 1900. (Zeitschrift für Psychologie).

MULVEY, L. **Death 24x a second** – stillness and the moving image. Londres: Reaktion Books, 2006.

NIETZSCHE, F. **Além do bem e do mal ou prelúdio de uma filosofia do futuro**. São Paulo: Edipro, 2019.

OLSON, M. **Lost not found**: the circulation of images in digital visual culture. Words without the pictures. 2008. Disponível em: https://www.academia.edu/26348235/_Lost_Not_Found_The_Circulation_of_Images_in_Digital_Visual_Culture_from_Words_Without_Pictures. Acesso em: 22 jan. 2022.

OLSON, M. Pós-internet: a arte depois da internet. *In*: BARRANHA, H.; MARTINS, S. S.; RIBEIRO, A. P. **Museus sem lugar: ensaios, manifestos e diálogos em rede**. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2015. Disponível em: https://run.unl.pt/bitstream/10362/15209/1/museus_sem_lugar.pdf. Acesso em: 22 out. 2020.

PARENTE, A. **Imagem máquina**. São Paulo: Ed 34, 1993.

RAMOS, A. As Culturas Negras no Novo Mundo. *In*: VERGER, P. **Notas Sobre o Culto aos Orixás e Voduns**. São Paulo: Editora da USP, 2000.

ROSA, H. **Aceleração**: a transformação das estruturas temporais na modernidade. São Paulo: UNESP, 2019.

RUSHKOFF, D. **Present shock**: when everything happens now. Nova York: Penguin Random House, 2013.

SCHIFFMAN, H. R. **Sensação e Percepção**. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 2005.

STEPHENSON, R. **The Animated Film**. London/New York: The Tantivy Press/A. S. Barnes & Co, 1973.

STEYERL, H. **In defense of poor image**. 2009. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>. Acesso em: 22 out. 2020.

THOMPSON, K. “The concept of cinematic excess”. **Cinétracts**, n. 2, p. 54-63, 1977.

TOMPKIN, J. *et al.* **Towards Moment Imagery**: Automatic Cinemagraphs. Londres: Conference for Visual Media Production, 2011.

TUNGA. Entrevista para Marina Fraga. **Revista CARBONO** # 1. Disponível em: <http://revistacarbono.com/artigos/01entrevista-com-tunga/>. Acesso em: 22 jan. 2022.

WELLS, P. **Animation in the Gallery and the Gestalt**: György Kovásznai and William Kentridge. Global Animation Theory. International Perspectives at Animafest Zagreb. Zagreb: Bloomsbury Academic, 2018.

XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

OBRAS DE REFERÊNCIA

ANADOL, R. **Machine Hallucination**. 2019. Vídeo instalação com projeção a laser 16K de 150 megapixels e som de 32 canais.

ANÔNIMO. **Hagia Sophia**. 565-578 . 244x240cm.

ANÔNIMO. **Janela 109 do vitral da Catedral de Le Mans**. Entre 1050 e 1120. painel C1 http://www.medievalart.org.uk/LeMans/109_pages/LeMans_Bay109_Key.htm

ANÔNIMO. **Janela 13 de S. Stephen no Vitral da catedral de Charter**. 1180 aprox. 2 m e 25 cm.

ANÔNIMO. **Parma Ildelphonsus**. 1090 e 1100. 30x20cm.

ANÔNIMO. **Relicário de Thomás Becket**. 1180-1230. 5,7 x 7 x 4,4 cm.

BARTHELEMY, A. **Le tonneau des Danaïdes**. 1892. Óleo sobre tela, 67x100cm.

BEHRMAN, M. **San Francisco from Rincon Hill**. 1851. Fotografia sobre papel (reproduções de Daguerreótipos).

BOLTANSKY, C. **Teatro de sombras**. 1985-1990. Instalação com figuras de metal e ventilador.

CLAERBOUT, D. **Arena**. 2007. Projeção de vídeo de canal único, preto e branco, silencioso, 33 min.

CLAERBOUT, D. **KING** (after Alfred Wertheimer's 1956 picture of a young man named Elvis Presley). 2015-2016. Projeção de vídeo de canal único, preto e branco, silencioso, animação HD, 10 min.

CLAERBOUT, D. **Sections of a Happy Moment**. 2007. Projeção de vídeo de canal único, preto e branco, silencioso, 25 min loop.

CLAERBOUT, D. **The Quiet Shore**. 2011. Projeção de vídeo de canal único, preto e branco, silencioso, 32 min.

COSTA, M. **O sublime tecnológico**. São Paulo: M. Fontes, 1996.

EYCK, J. van. **Retrato de Giovanni Arnolfi e sua esposa**. 1434. Óleo sobre tábuas, 82 x 60 cm.

GIOTTO. **Tríptico Stefaneschi**. 1320. Têmpera 220 x 245 cm.

KENTRIDGE, W. **De como não fui ministro de estado**. 2012. 2m3 flipbook a partir de livro de artista.

KENTRIDGE, W. **Manual de geometria, o que virá (já veio)**. 2007. Série de seis fotogravuras estereoscópicas com visores. 34,5x57cm.

KENTRIDGE, W. **More sweetly play the dance**. 2015. Vídeo HD de oito canais (cor, som, 15 minutos).

KENTRIDGE, W. **Procissão de sombras**. 1999. 7min, 35mm.

KORB, E. **Danaidae**. 1925. Óleo sobre tela, 100x160cm.

LONG, R. **Walking a Circle in the Mist**. 1986. Fotografia.

MASACCIO, **O pagamento do tributo**. 1425. Afresco 247 cm x 597 cm.

MCMILLAN, T. **Primeiras obras**. 1980-1984. 16mm.

MEMLING, H. **Díptico de Maarten van Nieuwenhove**. 1487. Óleo sobre painel, 33x44cm.

METYZ, Q. **O banqueiro e sua mulher**. 1514. Óleo sobre madeira, 71x68cm.

RAFAEL. **Três graças**. 1504. Óleo sobre painel, 17x17cm.

SARGENT, J S. **The Danaides**. 1922. Óleo sobre tela, 335cm.

SCHMIDT, M. J. **The Punishment of the Danaids**. 1785. Óleo e cobre sobre tela, 54 x 77 cm.

TESTARD, R. **The Danaides Kill Their Husbands**. 1510. Livro, Biblioteca Nacional da França (BNF). Código: França 874, fólio 170v.

VELÁSQUEZ. **As meninas**. 1656. Óleo sobre tela, 318 cm x 276 cm.

WATERHOUSE. J. W. **The Danaides**. 1903. Óleo sobre tela, 154 x 111cm.

EXPOSIÇÕES

FORTUNA. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2013. Disponível em: <https://docplayer.com.br/41646696-William-ken-tridge-fortuna.html>. Acesso em: 22 out. 2020.

MOVIMENTOS IMPROVÁVEIS, O EFEITO CINEMA NA ARTE CONTEMPORÂNEA. Rio de Janeiro: CCBB, 2003.

NEVERENDING STORIES. 2017. Wolfsburg. Catálogo. Wolfsburg: Kunstmuseum, 2017.

PARENTE, A. **CIRCULADÔ**. Brasília: Galeria Fayga Ostrower, 2014. Disponível em: <http://www.andreparente.net/circulado-catalogue/2014/12/23/circulad> . Acesso em: 22 out. 2020.

POMPIDOU, G. **PASSAGES DE L'IMAGE**. Paris, 1987.

THE LUMINOUS IMAGE. [202] p.: 120 Ill. (30 col.); 28 x 21 cm. 1984. Amsterdam: StedelijkMuseum d'Amsterdam, 1985.

FILMES

24h Psicho. Direção: Douglas Gordon. USA, 1993, 24h.

ÃO. Direção: Tunga. 1981. Filme 16mm e instalação de som 3000 x 3500 mm.

ABELADORMECIDA. Direção: Marcello Tassara. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da USP FITAS BRASILEIRAS Produções Culturais, 1978. 35 mm, 14 min.

A JOÃO Guimarães Rosa. Direção: Marcello Tassara. Produção de Lívio Norbet Spiegler, Rudá de Andrade. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da USP, 1968. 35mm, 14 min.

ALONE, Life wastes Andy Hardy. Direção: Martin Arnold. Áustria, 1998. 16mm, 15min.

BALL of Wool. Direção: Nikolai Serebryakov. Produção de A. Speshneva. URSS:

BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção de Walt Disney. USA: Walt Disney Productions, 1937. 35mm, 83 min.

CHARON. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2013. 8 segs. loop.

CODA. Direção: Marcos Camargo. Produção de Joana Mariani, Marcelo Monteiro, Matias Mariani. São Paulo: Primo Filmes, 2008. MiniDV 9min.

DR. MABUSE. Direção: Fritz Lang. Produção de Erich Pommer. Alemanha: Uco-Film GmbH, 1922. 35mm, 154 minutos (Parte 1) e 114 minutos (Parte 2).

HAUNTEDHOUSE. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2011. 3 min loop.

HYDRA. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2013. 21 segs. loop.

JUGULAR. Direção: Fernanda Ramos. Produção de Fernanda Ramos. São Paulo: Jugular Filmes, 1997. 35mm, 5 min.

JUVENÍLIA. Direção: Paulo Sacramento. Produção de Paulo Sacramento. São Paulo: Synapse Produções, 1994. 35mm, 7 min.

LA JETÉE. Direção: Chris Marker. Produção de Anatole Dauman. França: Argos Filmes, 1962. 35mm, 28 min.

N:O:T:H:I:N:G. Direção: Paul Sharits. USA, 1968. 35mm, 36min.

NIX. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2013. 5 segs. loop.

O REGADOR regado. Direção: Irmãos Lumière. França, 1895. 35mm, 43 segs.

PASSAGE à l'acte. Direção: Martin Arnold. Áustria, 1993. 16mm, 12min.

PIECE Mandala/End War. Direção: Paul Sharits. USA, 1966. 35mm, 5 min.

PIÈCE Touchée. Diretor: Martin Arnold. Áustria, 1989. 16mm, 16min.

RAZOR Blades. Direção: Paul Sharits. USA, 1965-1968. 35mm, 25min.

SELF control. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2011. 2 min loop.

SHADOW cuts. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2010. 4 min20 loop.

SOFT palate. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2010. 3 min 10 loop.

Soyuzmultfilm, 1968. 35mm, 9min.

T,O,U,C,H,I,N,G. Direção: Paul Sharits. USA, 1968. 35mm, 12min.

TANGO. Diretor: Zbigniew Rybczyński. Produção de Zbigniew Rybczyński. Polônia: Filme Polski Estúdio, 1981. 35mm, 8min.

TOOTHERUPTION. Direção: Martin Arnold. Áustria, 2013. 5 min 20secs.

VINIL Verde. Direção: Kléber Mendonça Filho. Produção de Kléber Mendonça Filho. Brasil: Cinemascope, 2004. 35mm, 17 min.

WAKINGLIFE. Direção: Richard Linklater. Produção de Tommy Pallotta, Jonah Smith, Anne Walker-McBay e Palmer West. USA: Detour Film Production / Independent Film Channel / Line Research / Thousand Words, 2002. DVD 97min.

YOJIMBO. Direção: Akira Kurosawa. Produção de Ryuzo Kikushima, Tomoyuki Tanaka. Japão, 1961. 35mm, 110min.

Formato
Tipologia
Papel

Colofão

15 x 22 cm
Minion Pro 13/15,6
Offset 90g/m² (Miolo)
Supremo 250g/m² (Capa)