

Gif como imagem cíclica contemporânea

Wayner Tristão
UNIVASF
Brasil

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 com as imagens. 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 esta 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, esta se perde com a invenção do relógio digital, já que a representação no visor só compreende o tempo presente, o instante. A representação do tempo no relógio circular compreende todas as horas do dia, enquanto no relógio digital só uma pequena fração de tempo é representada. A cada segundo estamos diante de uma nova imagem.¹

¹ É possível pensar ainda a circularidade através da comunicação, com a repetição nas sociedades orais primárias, e a posterior linearidade por meio da escrita. “À medida que passamos da ideografia ao alfabeto e da caligrafia à impressão, o tempo torna-se cada vez mais linear, histórico” (Levy 1993, 94)

Com o crescente desenvolvimento tecnológico, a grande 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. Estas imagens se repetem constantemente em revistas, *outdoors*, internet. Atualmente se consome muito mais imagens do que em todas as épocas anteriores.

Concomitante a esta ampliação de consumo que estamos expostos, a produção de imagens em movimento também se ampliou, expandindo ainda mais a quantidade informação imagética que temos que assimilar. É possível perceber esta 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 esta 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. Essa movimentação sugere uma atenção privilegiada, que compete com outras imagens e marcas em busca de um consumidor/espectador. Segundo a pesquisadora Maya Pines, do Instituto Médico Howard Hughes, O que atrai a nossa atenção acima de tudo é qualquer indício de mudança nos nossos arredores uma vez que nossos sentidos têm uma sintonia fina para a mudança. “Objetos estacionários ou imutáveis tornam-se parte do cenário e quase não são vistos, mas tão logo algo do ambiente muda, precisamos nos dar conta porque pode representar perigo — ou oportunidade” (Pines apud Carr, 2011, 58)

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 logomarcas de grandes estúdios de cinema, que se apoiaram das 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.

O retorno à imagem inicial, quando ocorrem na imagem em movimento, é denominado *looping*. Na época atual este recurso tem sido muito explorado por vários dispositivos, principalmente pela facilidade tecnológica de criação e pela reprodução viralizada pela internet. Um dos principais responsáveis por essa divulgação do *looping* foi o *gif*. Criado em 1987, este novo tipo de imagens mistura poucas imagens sequenciais sugerindo pequenos movimentos em *looping*. Além do *gif*, 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 através de máquinas móveis, mas também através de 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 em movimento busca uma atenção privilegiada do observador,² a modificação constantemente da imagem a torna mais atrativa pela novidade e exclusividade. “Pode-se ver que na retina humana está preservada alguma coisa do desenvolvimento evolutivo do

² Lei de Weber-Fechner provou que a captação de um estímulo está sempre orientada em quatro pilares: modalidade, intensidade, duração e localização.

olho, do movimento à percepção da forma. A borda da retina é sensível apenas ao movimento.” (Gregory apud Schiffman, 2005, 141) Na sociedade hiperconsumista e com maiores fluxos de informação, a atenção parece perder-se no meio da inovação constante: da imagem, de dispositivos, de narrativas, buscando a maior circulação econômica. O fluxo de imagens ocorre tanto na imagem em movimento de modo linear, ou na sucessão de imagens aleatórias, onde a montagem aparece como elemento principal na ligação destas imagens sucessivas.

A justificativa psicológica fundamental da edição como um método de representação do mundo físico à nossa volta reside no fato de que ela reproduz o processo mental no qual uma imagem visual segue a outra, à medida que nossa atenção é atraída para esse ponto e para o que está ao nosso redor. Na medida em que o filme é fotográfico e reproduz movimento, ele pode nos dar uma aparência realista do que vemos; na medida em que emprega edição, pode reproduzir a maneira como normalmente a vemos. . . . Esse fato muito simples é a pedra angular não apenas de toda a teoria da edição de filmes, mas de toda a técnica da representação cinematográfica. (Lindgren, 1963, 62)

Cria-se desse modo um paradoxo de convívio entre a repetição e essa busca pela novidade. Dentro dessa lógica de variação de mercadorias, as imagens também passam por constantes renovações. Tal como uma televisão, onde é possível mudar de atração com um simples apertar de botão, e a tela se torna muito mais interessante que uma só imagem fixa. O *zapping* por si próprio dá uma noção de movimento, ao incluir a montagem (mesmo que acidental) de imagens díspares. 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 viralizadas 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 destes dispositivos, as imagens ocupam o espaço: telas múltiplas, *mappings*, espaço público.

Na arte, assim como nos demais meios de criação de imagens, é crescente a produção de imagens em movimento, de modo similar a utilização de imagens em *looping* vem ampliando, sobretudo na internet. Este tipo de imagem, cíclica por definição, evidencia o caráter repetitivo das imagens. A estética do *looping* aliada ao desenvolvimento de dispositivos tecnológicos permite, por exemplo, criar representações em repetições eternas, uma vez que o suporte não se desgasta fisicamente.

As imagens cíclicas se tornaram na atualidade um dispositivo cotidiano de comunicação e (re) produção de significados. O *gif* é criado nesse contexto comunicativo, resultante da abundante representação de imagens difundidas pela rede, ele afeta e redefine 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 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 logomarcas e os ícones de aplicativos, programas de computador, *games*, filmes e outros produtos da indústria cultural se tornaram imagens cíclicas, seja pela atenção necessária a 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 cada dia se assemelham mais à filmes em sua concepção narrativa, mesmo que sejam obrigados a 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 deste tipo de representação? Pode-se falar do *gif* enquanto linguagem?

As experiências com os *gif*'s 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. Paradoxalmente a sociedade focada no consumo exige mais comodidade e logo, maior tempo de fruição da mercadoria. Onde se encaixam então essas obras instantâneas?

A estética do looping

Até o final do séc. XIX o *looping* mantinha uma analogia ao suporte. Dispositivos ópticos mecânicos (brinquedos ópticos) como fenacistoscópio, zootropo, entre outros, mantinham a forma circular, na qual a primeira imagem selecionada sugeria uma continuação com a anterior e com a posterior, determinando assim o retorno à imagem inicial através de um movimento aparente. Estes dispositivos à princípio são desenvolvidos

com intenção científica de analisar a percepção humana através do movimento (logo passam a compor um repertório de entretenimento em feiras e exposições públicas). Os efeitos estudados baseiam-se na formação de pós imagens, e de atrasos na percepção retiniana. Pesquisadores como Purkinje³, Plateau⁴, Fechner⁵, Max Wertheimer⁶ desenvolveram teorias da percepção que descrevem a forma como o olho humano percebe estas sensações óticas.

A característica ilusão apresentada por estes dispositivos óticos foi fundamental para a construção de uma visão moderna que estava sendo formada pela modificação dos transportes, das comunicações, da urbanização e da economia. 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, onde o corpo estava separado da imagem observada, para um modelo subjetivo, no qual o corpo interfere diretamente na percepção da imagem.

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 nestes primeiros cinemas. A volta constante à primeira imagem no caso dos brinquedos óticos 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*, podemos pensar numa

³ O Efeito Purkinje é a adaptação do olho à mudança de luminosidade das imagens.

⁴ Criador do disco de Plateau, onde imagens sucessivas eram percebidas pela aceleração do disco

⁵ Lei de Weber-Fechner

⁶ Primeiro a teorizar o efeito beta: onde, duas ou mais imagens paradas, próximas entre si, surgindo uma depois da outra, são "vistas" pelo cérebro como uma única imagem em movimento. e também o efeito *phi*: efeito óptico ligado à percepção de movimento em imagens estáticas exibidas rapidamente.

estética da repetição que segundo Calabrese (1988, 42), “tem como característica: variação organizada, o policentrismo a irregularidade regulada, o ritmo frenético.” Essa repetição mecânica e otimizada do trabalho não se contrapõe a questão de originalidade e artística “porque a atitude de idealização da unicidade da obra de arte foi sem dúvida subvertida pelas práticas contemporâneas.” (ibdem) O autor distingue três noções de repetição: envolvendo a produção de uma serialização a partir de uma matriz única (standardização); na repetição da estrutura do produto; e a terceira forma é da repetitividade como condição de consumo por parte do público. Ou seja, abarca toda a estrutura mercadológica do produto, desde sua criação ao seu consumo. Essa repetição se torna ainda mais visível nos produtos quando de sua aceitação efetiva, ocasionando o sucesso do mesmo. Resulta para o autor que a circulação dos temas e suas repetições seguem o próprio mecanismo de circulação da mercadoria na sociedade capitalista. Ele define a época atual, neobarroca, marcada pelo ritmo e pela repetição, e se distingue pela velocidade, fragmentação e excesso, características marcantes do movimento barroco que se assemelham em nossa época em termos da inquietude, da instabilidade. Essas características preponderantes no *gif* auxiliarão a pensar neste 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 este 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 aqui 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, agudos, subagudos e crônicos comuns de histeria, estados sonambúlicos, hipnóticos, oníricos, esquizofrênicos, syndromes de influência, quase sempre com a modificação da consciência da personalidade (Ramos apud Verger, 2000, 86).”

Existe uma certa barreira científica no estudo do transe, apesar de relevante em nosso país, onde há diversas religiões que enfatizam o transe: espíritas, afro-brasileiros, evangélicos pentecostais e católicos carismáticos. O transe é sugerido neste 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, 24)”. Os estados de transe possibilitam novas percepções àqueles que os experimentam, sendo capaz de alargar o campo de conhecimento e percepção da realidade. 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 através do transe. Com o tempo cada vez mais acelerado, este tipo de percepção se transforma na forma mais provável de contemplação: através de 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 auto-circularidade, uma vez que o retorno se dá na percepção de si como imagem.

Referência bibliográfica

- Augé, M. *Não lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. 90 Graus, Lisboa, 2005
- Aumont, J. *A imagem: ofício de arte e forma*. Campinas: Papyrus, 2011
- Bachelard, G. *A poética do espaço*. Martins fontes: São Paulo, 2003.
---. *A intuição do instante*. Verus. Campinas. 2007.
- Bellour, R. *Entre-imagens – foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997
- Bergson, H. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999
---. *O riso. Ensaio sobre a significação da comicidade*. Ed Martins Fontes. São Paulo. 2004
- Bourriaud, N. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009
- Calabrese, O. *A idade neobarroca*. São Paulo: Martins Fontes, 1988
- Canclini, N. *Culturas Híbridas*, Edusp, São Paulo, 1999
- Carr, N. *A geração superficial: o que a Internet está fazendo com nossos cérebros*. Rio de Janeiro. Agir, 2011.
- Castells, M. *A sociedade em rede*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian 2002,
- Charney, L. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. Cosac & Naify, São Paulo. 2001
- Crary, J. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Ed. Contraponto. Rio de Janeiro. 2012
- Elias, N. *Sobre o tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1984.
- Flusser, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- Lépine, C. *Transe e Possessão no Culto dos Orixás*. Marília, UNESP, 1988.
- Levy, P. *As tecnologias da inteligência. o futuro do pensamento na era da informática*. Ed. 34, São Paulo, 1993.

Schiffman, H. *Sensação E Percepção*. Ed. Rio De Janeiro, 2005.

Verger, P. *Notas Sobre o Culto aos Orixás e Voduns*. São Paulo. Editora da USP, 2000.