

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTU SENSU  
EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS

A CULTURA DO GIF: RECONFIGURAÇÕES DE IMAGENS TÉCNICAS A  
PARTIR DOS USOS E APROPRIAÇÕES DE NARRATIVAS CÍCLICAS.

Curitiba  
2014

JOÃO HENRIQUE DUARTE NADAL

A CULTURA DO GIF: RECONFIGURAÇÕES DE IMAGENS TÉCNICAS A  
PARTIR DOS USOS E APROPRIAÇÕES DE NARRATIVAS CÍCLICAS.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Strictu Sensu da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Comunicação e Linguagens, na área de concentração: Processos Mediáticos e Práticas Comunicacionais.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup> Kati Eliana Caetano

Curitiba  
2014

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

**JOÃO HENRIQUE DUARTE NADAL**

**A CULTURA DO GIF: RECONFIGURAÇÕES DE IMAGENS TÉCNICAS A PARTIR DOS USOS E APROPRIAÇÕES DE NARRATIVAS CÍCLICAS.**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Linguagens na área de concentração: Processos Mediáticos e Práticas Comunicacionais, do Programa de Pós-graduação Strictu Sensu da Universidade Tuiuti do Paraná

**Curitiba, 27 de março de 2014.**

---

**Mestrado em Comunicação e Linguagens  
Universidade Tuiuti do Paraná.**

**Orientadora: Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup> Kati Eliana Caetano.**

**Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Paula da Rosa  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Mônica Cristine Fort  
Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)**

## AGRADECIMENTOS

O trabalho contido nas próximas páginas representa nossos esforços de pesquisa dos últimos dois anos (2012 e 2013). Apesar do trabalho de dissertação ser desenvolvido individualmente pelo mestrando, ele é na verdade o produto do contato entre muitas pessoas que precisam ser reconhecidas e agradecidas.

Gostaríamos de agradecer inicialmente ao **CNPQ** e à **Universidade Tuiuti do Paraná** por conceder-nos a bolsa de mestrado que permitiu o desenvolvimento do trabalho de forma tranquila.

Além das instituições estão as pessoas que contribuíram para a realização desse trabalho: agradeço ao meu tio **Carlos Aurélio Nadal** por sugerir a carreira acadêmica e por orientar nos primeiros passos da vida científica. Também sou grato à minha mãe **Edna de Souza Duarte** por tudo, mas principalmente por estar sempre presente e ajudar a superar os desafios postos no caminho, sua disponibilidade em ler meus escritos (mesmo sem compreender muito bem sobre o que se tratava) e ajudar a deixar o texto mais leve e acessível. Ao meu irmão mais velho **João Gustavo Duarte Nadal** por ajudar com inúmeras leituras e conversas sobre as ciências humanas. Ao meu irmão do meio **João Ricardo Duarte Nadal**, pelos diálogos que ajudaram a formular meus raciocínios e a apresentar ideias. À **Gracieli R. Gnoato**, pela paz, amor e cumplicidade.

Agradeço os Professores: **Cláudia Irene de Quadros**, **Álvaro Laranjeira**, **Denise Guimarães** e **Kati Caetano** por aceitarem um jovem, inexperiente e ansioso aluno no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da UTP. Um agradecimento especial à Professora Doutora Cláudia Quadros pela orientação e paciência no ano de 2012 e à Professora Doutora Kati Caetano por me acolher como orientando no meio do caminho e compartilhar seu olhar único sobre os processos comunicacionais e as imagens na contemporaneidade, contribuindo para a minha constituição enquanto pesquisador e ser humano. Agradeço também aos demais professores do programa que fizeram parte da minha formação: **Frederico Tavares** (por suas indagações críticas e sua paciência), **Graziela Bianchi**

(pela orientação nas atividades de bolsista e por todas as conversas), **Geraldo Pieroni** (por sua recepção e abertura ao diálogo) e **Fernando Andacht** (por ser acessível e me fazer gostar da semiótica peirceana novamente).

Agradeço aos professores do Centro Universitário Curitiba que me auxiliaram na formulação do pré-projeto de pesquisa: **Fabiano Pucci do Nascimento** e **Isaak Soares**.

Um agradecimento especial às professoras **Graziela Bianchi**, **Ana Paula da Rosa** e **Mônica Fort** por aceitarem o convite para as bancas de qualificação e de defesa. Seus questionamentos e contribuições foram fundamentais para a concepção da versão final da dissertação.

Agradeço também aos colegas do programa **André Santini**, **Álvaro Divardin**, **Bruno Mendonça**, **Lucilia Alencastro**, **Carla Feitosa**, **Diocsianne Correa**, **Emilene Novak**, **Juliana de Souza**, **Michael Bahr**, **Roberto Svolenski**, **Rodrigo Oliva**, **Gustavo Lopes**, **Letícia Herrmann**, **Georgia Natal** e **Juliana Souza**.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a todos os amigos que acompanharam a caminhada e tiveram paciência todas as vezes que deixamos de nos ver por causa do trabalho com a dissertação. Agradecimentos especiais para: **Ana Paula Delavigne**, **André Andraus Mizerkowski**, **Cristiano Augusto Fontana**, **Douglas Prodocimo**, **Fernanda Manfredini**, **Filipe Duarte**, **Guilherme Martins Duarte**, **Henrique Schaeffer**, **Karla Nadal**, **Mariana Martins Duarte**, **Márcio Olesko**, **Mateus Nadal**, **Leandro Iark**, **Rafael Wicherlal**, **Thiago Canfield Bonafini** e **Thiago Greboge**.

Obrigado a você leitor, por tomar seu tempo e ler meu trabalho. Espero que a leitura seja agradável e possa lhe ajudar a responder questões assim como me ajudou.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO.....</b>	X
<b>ABSTRACT.....</b>	XI
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	01

### CAPÍTULO 1

<b>O LOOP, O DIGITAL E O GIF ENQUANTO TÉCNICA.....</b>	16
1.1    IMAGENS CÍCLICAS E SUAS IMPLICAÇÕES.....	16
1.1.1    CICLOS.....	16
1.1.2    BREVE ARQUEOLOGIA SOBRE AS LINGUAGENS DA IMAGEM TÉCNICA ANIMADA, E CÍCLICA, ENTRE OS SÉCULOS XIX E XX.....	19
1.1.2.1    PERCURSO DA FOTOGRAFIA RUMO À ANIMAÇÃO CÍCLICA.....	20
1.1.2.2    HISTÓRICO DOS DISPOSITIVOS ÓPTICOS DE ANIMAÇÃO CÍCLICA NO CONTEXTO PÓS-REVOLUÇÃO INDUSTRIAL.....	27
1.1.2.3    MUITO ALÉM DA ANIMAÇÃO PRÉ-CINEMATOGRÁFICA.....	36
1.1.2.4    DO AMBIENTE DIGITAL À IMAGEM DIGITAL.....	39
1.2    A IMAGEM DIGITAL.....	44
1.2.1    ASPECTOS CRÍTICOS E TÉCNICOS DA IMAGEM DIGITAL.....	44
1.2.2    ANIMAÇÕES NO AMBIENTE DIGITAL.....	48
1.3    O GIF (DEFINIÇÃO).....	51
1.4    ESPECIFICIDADES TÉCNICAS DO GIF .....	53

### CAPÍTULO 2

<b>O GIF COMO IMAGEM E PRÁTICA CULTURAL.....</b>	57
2.1    A IMAGEM TÉCNICA.....	57
2.1.1    A ESCRITA COMO ALICERCE DA IMAGEM TÉCNICA.....	57
2.2    A IMAGEM TÉCNICA E SEU CÓDIGO.....	61
2.3    A LINGUAGEM DO GIF.....	67
2.3.1    LEITURAS E PERCEPÇÃO DA IMAGEM.....	67
2.4    RETÓRICA DA IMAGEM.....	71
2.5    ASPECTOS CONSTITUINTES DA IMAGEM.....	73

2.6	A LINGUAGEM DO GIF.....	76
-----	-------------------------	----

## CAPÍTULO 3

### CONHECENDO OS INTERTEXTOS DO GIF

A PARTIR DE SEUS USOS E APROPRIAÇÕES.....	82
---	----

3.1 ESTRUTURAÇÃO DA ANÁLISE DA IMAGEM.....	83
--	----

3.2 OBSERVAÇÕES SOBRE O CORPUS.....	86
-------------------------------------	----

3.3 USOS, APROPRIAÇÕES E ANÁLISE DE OBJETOS CULTURAIS....	90
---	----

3.3.1 GIFS ARCAICOS.....	91
--------------------------	----

3.3.2 ARTE.....	98
-----------------	----

3.3.3 FOTOGRAFIA.....	116
-----------------------	-----

3.3.4 DESIGN E PUBLICIDADE.....	129
---------------------------------	-----

3.3.5 INFORMAÇÃO (EDUCAÇÃO E JORNALISMO).....	142
---	-----

3.3.6 ENTRETENIMENTO.....	152
---------------------------	-----

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS E CAMINHOS FUTUROS.....</b>	163
---	-----

<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	169
--	-----

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Fig.1</b> Representação gráfica do <i>Ouroboros</i> .....	17
<b>Fig.2</b> Simulação em computação gráfica da Fita de <i>Möbius</i> .....	18
<b>Fig.3</b> “Vista da janela em Le Gras” (1824) em heliografia.....	21
<b>Fig.4</b> Exemplo de daguerreotipo e sua imagem.....	22
<b>Fig.5</b> Imagens obtidas pelo Revólver fotográfico de Janssen.....	23
<b>Fig.6</b> Sequência de Imagens obtidas por Muybridge.....	24
<b>Fig.7</b> Exemplo de sequência cronofotográfica obtida por Marey.....	25
<b>Fig.8</b> Ilustração do Rifle Cronofotográfico proposto por Marey.....	26'
<b>Fig.9</b> Exemplos de Taumatrópios.....	29
<b>Fig.10</b> Diferentes ângulos do Anortoscópio de Plateau.....	30
<b>Fig.11</b> Exemplo de disco para Fenaquistoscópio.....	31
<b>Fig.12</b> Exemplo de Zootrópo.....	31
<b>Fig.13</b> Exemplo de Praxinoscópio.....	32
<b>Fig.14</b> Quinetoscópio de Edison.....	34
<b>Fig.15</b> Relação entre imagens com resoluções diferentes.....	46
<b>Fig.16</b> Relação entre imagens com alcances dinâmicos distintos.....	47
<b>Fig.17</b> Diagrama estrutural técnico dos arquivos GIF.....	54
<b>Fig.18</b> Exemplo de biblioteca compartilhada.....	55
<b>Fig.19</b> Equivalências das representações escritas.....	60
<b>Fig.20</b> Relações entre representação escrita e materialidade.....	60
<b>Fig.21</b> Diferenças entre a natureza das imagens tradicionais e técnicas.....	64
<b>Fig.22</b> Leis da Gestalt.....	70
<b>Fig.23</b> Relações entre sistemas semiológicos de diferentes níveis.....	78
<b>Fig.24</b> Diferenças entre sistema lingüístico e sistema mítico.....	79
<b>Fig.25</b> Quadros de animação do caso 01 ( <i>Netscape Logo</i> ).....	91
<b>Fig.26</b> Imagem de tela do Caso 01.....	92
<b>Fig.27</b> Quadros de animação do caso 02 ( <i>Humba Banana</i> ).....	93
<b>Fig.28</b> Imagem de tela do Caso 01.....	94
<b>Fig.29</b> Quadros de animação do caso 03 ( <i>Banner Everyone.net</i> ).....	95
<b>Fig.30</b> Imagem de tela do Caso 03.....	96
<b>Fig.31</b> Quadros de animação do caso 04 (Sem título).....	98
<b>Fig.32</b> Imagem de tela do Caso 04.....	99
<b>Fig.33</b> Quadros de animação do caso 05 ( <i>NAPTIME</i> ).....	101
<b>Fig.34</b> 34 - Imagem de tela do Caso 05.....	102
<b>Fig.35</b> Quadros de animação do caso 06 ( <i>Animated Bansky #6</i> ).....	104
<b>Fig.36</b> Imagem de tela do Caso 06.....	105
<b>Fig.37</b> Quadros de animação do caso 07 (Sem Título).....	107
<b>Fig.38</b> Imagem de tela do Caso 07.....	108
<b>Fig.39</b> Quadros de animação do caso 08 (# <i>Antiwar</i> ).....	110
<b>Fig.40</b> Imagem de tela do Caso 08.....	110
<b>Fig.41</b> Quadros de animação do caso 09 (Sem Título).....	113
<b>Fig.42</b> Imagem de tela do Caso 09.....	113
<b>Fig.43</b> Quadros de animação do caso 10 ( <i>Coco Projector</i> ).....	116
<b>Fig.44</b> Imagem de tela do Caso 10.....	117
<b>Fig.45</b> Quadros de animação do caso 11 ( <i>SeeingNY01</i> ).....	119
<b>Fig.46</b> Quadros de animação do caso 12 ( <i>One Loop Portrait a Week #22</i> ).....	121

<b>Fig.47</b> Imagem de tela do Caso 12.....	122
<b>Fig.48</b> Quadros de animação do caso 13 ( <i>Blue is a wavelenght to me...</i> ).....	124
<b>Fig.49</b> Imagem ede tla do Caso 13.....	125
<b>Fig.50</b> Quadros de animação do caso 01 ( <i>Run Fox, Run</i> ).....	127
<b>Fig.51</b> Quadros de animação do caso 15 ( <i>KILLERS – BATTLE BORN</i> ).....	129
<b>Fig.52</b> Imagem de tela do Caso 15.....	130
<b>Fig.53</b> Quadros de animação do caso 16 ( <i>White Stripes</i> ).....	132
<b>Fig.54</b> Imagem de tela do Caso 16.....	133
<b>Fig.55</b> Quadros de animação do caso 17 ( <i>JAWS</i> ).....	134
<b>Fig.56</b> Imagem de tela do Caso 17.....	135
<b>Fig.57</b> Quadros de animação do caso 18 ( <i>Cinemosaic StarTrek</i> ).....	137
<b>Fig.58</b> Imagem de tela do Caso 18.....	138
<b>Fig.59</b> Quadros de animação do caso 19 ( <i>wish-we-could-bottle-summer</i> ).....	139
<b>Fig.60</b> Imagem de tela do Caso 19.....	140
<b>Fig.61</b> Quadros de animação do caso 20 (Experiência química).....	142
<b>Fig.62</b> Imagem de tela do Caso 20.....	143
<b>Fig.63</b> Quadros de animação do caso 21 (Sem Título).....	144
<b>Fig.64</b> Imagem de tela do Caso 21.....	145
<b>Fig.65</b> Quadros de animação do caso 22 ( <i>Golf Swing Anatomy</i> ).....	146
<b>Fig.66</b> Imagem de tela do Caso 22.....	148
<b>Fig.67</b> Quadros de animação do caso 23 ( <i>I Heart One Direction</i> ).....	150
<b>Fig.68</b> Imagem de tela do Caso 23.....	151
<b>Fig.69</b> Quadros de animação do caso 24 (...do nada bate aquele sono no final da tarde).....	153
<b>Fig.70</b> Imagem de tela do Caso 24.....	154
<b>Fig.71</b> Quadros de animação do caso 25 ( <i>The guy who cannot catch a break</i> ).....	156
<b>Fig.72</b> Imagem de tela do Caso 25.....	157
<b>Fig.73</b> Quadros de animação do caso 26 ( <i>Daenerys</i> ).....	159
<b>Fig.74</b> Todas as imagens presentes no caso 26.....	160

## RESUMO

O presente trabalho estuda as imagens cíclicas circunscritas nos arquivos digitais GIF (*Graphic Interchange Format*) – tipo de extensão utilizado para armazenar figuras de forma estática, animada linearmente ou animada cicличamente. O principal objetivo é analisar a produção de visualidades contemporâneas com base na exploração de suas potencialidades, a partir dos usos e apropriações das imagens GIF. O método desenvolvido se apoia na revisão bibliográfica de assuntos adjacentes ao GIF com o intuito de se compreender as relações entre imagens e cultura. As discussões teóricas são articuladas à análise das imagens e seus conteúdos. A forma técnica do GIF é abordada a partir do histórico de Laurent Mannoni sobre a narrativa cílica que define a forma de animação destas imagens e sustentada pelas reflexões de Lev Manovich, dissertações e teses de universidades brasileiras sobre o caráter técnico da imagem digital (e dos GIFs). As questões relativas ao conteúdo das imagens são trabalhadas a partir dos conceitos de Vilém Flusser sobre a codificação de sistemas simbólicos e pela discussão da semiótica visual de Roland Barthes sobre a retórica da imagem (auxiliada pelas reflexões de Jacques Aumont sobre a leitura e a percepção das imagens). Por fim, a teorização semiótica sobre a produção de sentido no discurso imagético é utilizada como referência para a análise de casos, que elucidam a constituição das linguagens imagéticas existentes nos GIFs a partir da apropriação e usos de formas discursivas anteriores. A sobreposição entre as reflexões teóricas e as análises práticas permite a identificação das características próprias e dos efeitos dos GIFs no cotidiano, justificando a intensificação de seu uso na contemporaneidade, quando formas digitais mais sofisticadas já poderia tê-lo superado.

## PALAVRAS-CHAVE

*Graphic Interchange Format*. Animação cílica. Imagem técnica. Cultura Digital. Semiótica visual e plastic aplicada.

## ABSTRACT

This dissertation studies the cyclic circumscribed images in digital archives GIF (Graphic Interchange Format). GIF is an extension type used to store pictures as static, linearly animated or cyclically animated. The main objective is to analyze the production of contemporary visual culture based on the exploitation of its potentialities, from the uses and appropriations of GIF images. The developed method is based on literature review from the empirical subject to the peripheral topics in order to understand the relationship between image and Culture. Subsequently, the theoretical discussions are articulated to the analysis of the images and their contents. The technical aspects of GIF are approached from a historical view by Laurent Mannoni, about the cyclical narrative that defines the shape of these images animation, Lev Manovich reflections', and finally by the dissertations and theses of Brazilian Universities based on the technical aspects of the of digital image (and GIFs ). Questions regarding to the content of the images are worked from the concepts of Vilém Flusser based on codification of symbolic systems through technical images and, also from the semiotic discussion of Roland Barthes based on the rhetoric of the image (aided by Jacques Aumont reflections based on reading and perceiving of images). At last, the semiotic theorizing about the production of meanings in the imagetic speech are used as a reference for the analysis of cases, that elucidate the constitution of existing imagery languages in GIFs, from the appropriation and uses of the existing discursive forms. The overlap between the theoretical reflections and practical analysis allows the identification of the characteristics and effects of GIFs in everyday life, justifying the intensification of its uses in the contemporaneity, when more sophisticated digital forms may had replaced it.

## KEYWORDS

GIF. Graphic Interchange Format. Loops. Picture. Digital image. Imaging technique. Language. Digital Culture. Plastic and visual semiotics.

## INTRODUÇÃO

A humanidade sempre viveu uma relação de simbiose com a tecnologia. Tal mutualidade se mantém na contemporaneidade: as máquinas que surgiram com o propósito exclusivo de computar informações eletronicamente, se desenvolveram gradativamente até se expandirem além do contexto produtivo, em direção ao lazer. Atualmente a informática, e seus subprodutos, fazem parte do cotidiano dos indivíduos e participam da vida humana em múltiplos pontos. A criação de formas representativas mediadas por computador apresenta-se como uma poderosa ferramenta para compreender as formas de consciência da nossa sociedade. Entre a grande miríade de imagens informáticas, encontram-se os GIFs (ou *Graphic Interchange Format*<sup>1</sup>, um padrão de armazenamento de imagens estáticas e/ou animadas que possibilita a rápida transmissão dos conteúdos, acelerando a relação entre leitor e imagem) uma modalidade imagética que reflete as características de um contexto cibernetico.

A interconexão entre os indivíduos, proporcionada por diversas tecnologias digitais (principalmente os dispositivos informáticos e as redes), origina um modelo horizontalizado de troca de informações, no qual as pessoas ganham mais espaço para expressão, que altera fronteiras geopolíticas e origina dois movimentos culturais: no plano macro identifica-se o aparecimento de uma tendência cultural globalizante proporcionada pela convivência entre as diferentes culturas locais, enquanto no plano micro, a mediação do ambiente digital possibilita a expressão e o diálogo entre os indivíduos, isso estimula a criação de nichos culturais orientados pelas preferências pessoais e pelo estilo de vida.

Entre diversas formas de expressão estão as imagens, que foram utilizadas ao longo da história como formas simbólicas e processos discursivos para a troca de informações. No cenário de fluxos informacionais, impulsionados pela revolução informática, a imagem se consolida como uma das principais formas de expressão e institui um regime dialógico próprio entre indivíduos e discursos<sup>2</sup> orientado para a produção de sentidos.

---

<sup>1</sup> Formato para troca de gráficos em tradução livre.

<sup>2</sup> “O termo *texto*, como também ocorre com o termo *discurso*, tem sido conceituado de maneiras bastante diversas. Basicamente, pode-se tomar-lo em duas acepções: em sentido lato, para designar toda e

Dentre os variados aparatos audiovisuais digitais da contemporaneidade, que instituem uma cultura visual própria, estão os GIFs. A proposta da presente pesquisa é compreender e analisar estas imagens a partir de suas expressões visuais. Apesar de inicialmente tratar-se de um formato de arquivo digital, o percurso traçado por estas imagens revelou uma natureza e características próprias, sendo que sua compreensão está integrada à contextualização do papel da imagem e da tecnologia na cultura na qual estão inseridas.

Durante seu desenvolvimento, a sociedade ocidental contemporânea se amparou largamente na utilização de imagens para a consolidação de diferentes culturas. No decorrer da história, as imagens apresentaram ideias e conceitos necessários para a formação de modelos de consciência e de representação do mundo que cerca os indivíduos, resultando em formas de mediações culturais dos fenômenos naturais e sociais. Tais representações visam traduzir a materialidade em sistemas simbólicos que influenciam os modos de percepção e interpretação em determinado sistema cultural, de acordo com as potencialidades e limitações apresentadas em sua estrutura.

Uma entre as diversas formas de representação do mundo é a codificação de símbolos<sup>3</sup> através do registro visual. Esta modalidade de notação desenvolveu-se ao longo da história cultural, ganhando destaque e importância dentro de todas as civilizações. A inserção de tecnologias nessa categoria de linguagem possibilitou uma pluralização em suas formas: o desenvolvimento de registros manuais (como formas ideográficas, caligrafia, pintura, escultura, gravuras) e técnicos (ou mediado pela tecnologia, por exemplo, fotografia, cinema, tipografia...). É importante ressaltar que tais registros não possuíam caráter exclusivo, ou seja, apesar das transformações

---

qualquer manifestação da capacidade textual do ser humano, quer se trate de um romance ou de um poema, quer de uma música, uma pintura, um filme, uma escultura etc., isto é, de qualquer tipo de comunicação realizada através de um sistema de signos. Em se tratando da linguagem verbal, tem-se o discurso, atividade comunicativa de um locutor, numa situação de comunicação determinada, englobando não só o conjunto de enunciados por ele produzidos em tal situação – ou os seus e os de seu interlocutor, no caso do diálogo – como também o evento de sua enunciação” (KOCH, 2011, p. 19)

<sup>3</sup> Vilém Flusser define o símbolo da seguinte maneira: “Símbolos são coisas que têm sido convencionalmente designadas como representativas de outras (seja essa convenção implícita e inconsciente ou explícita e consciente). As coisas que os símbolos representam são o seu significado.” (FLUSSER, 2010, p.113), nessa perspectiva o símbolo representa o significado do objeto que existe no mundo e não a coisa em si.

que determinados modos de registro causavam nos demais não houve uma extinção de técnicas e de expressões em detrimento de formas mais recentes.

Nos séculos XIX, XX e XXI, o desenvolvimento de tecnologias para registros técnicos introduziu diferentes modalidades culturais para a sociedade ocidental: a aceleração no processo de produção e a confecção das imagens culminaram na popularização destas tecnologias em meio às massas que se formavam e alimentavam a partir das informações dispostas nos meios de comunicação disponíveis. Tais modalidades culturais alteraram a produção de sentidos, as formas de apresentação e de interpretação do mundo ao seu redor.

O filósofo norte-americano Douglas Kellner (2001) elucida que a presença dos meios massivos, da fotografia e da microinformática, passou a definir formas de transcodificar esteticamente as experiências e práticas sociais. Esse movimento de fusão entre meios de comunicação e sociedade estimula o desenvolvimento de uma cultura visual<sup>4</sup> própria:

Além disso, suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimentos para descodificá-las. Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento... Com o advento da cultura da mídia, os indivíduos são submetidos a um fluxo sem precedentes de imagens e sons dentro de sua própria casa, e um novo mundo virtual de entretenimento, informação, sexo e política está reordenando percepções de espaço e tempo, anulando distinções entre realidade de imagem, enquanto produz novos modos de experiência e subjetividade (KELLNER, 2001, p. 27).<sup>5</sup>

A cultura digital, processo contínuo resultante da inserção das tecnologias digitais nos processos comunicacionais, começou a dar sinais de sua existência a partir da digitalização da informação: o desenvolvimento da microinformática e das tecnologias de rede possibilitou uma conversão maciça dos dados analógicos para códigos<sup>6</sup> binários, aumentando a compatibilidade entre plataformas e a conexão entre indivíduos. Tal interconexão,

<sup>4</sup> Será abordado ao longo do trabalho o conceito de cultura visual, ou visualidade, como o conjunto de práticas envolvidas (nos momentos de produção e compreensão) nas diferentes expressões, que exigem esforços do conjunto sensorial responsável pela visão para se concretizar: textos, fotografias, pinturas, filmes, vídeos, animações, ilustrações e manifestações artísticas diversas.

<sup>5</sup> O pensamento de Kellner é fonte de muitas polêmicas, pois as tecnologias visuais também fornecem bases para a manutenção da cultura livresca, revelando uma convivência entre ambas no lugar de substituição. Contudo, esta visão é valiosa por revelar a expansão das imagens.

<sup>6</sup> Flusser define um código enquanto “um sistema de símbolos.” (FLUSSER, 2010, p.130)

potencializada no ambiente digital, proporcionou uma imensa integração das notações visuais, estimulando o fluxo de informações e imagens no interior da sociedade.

A codificação das imagens em sequências binárias surtiu dois efeitos de maior visibilidade: a adaptação de técnicas anteriores à plataforma digital e o surgimento de linguagens artísticas próprias. Em passos muito curtos o mundo digital passou a explorar e traduzir as técnicas analógicas para o seu interior. A fotografia analógica, por exemplo, era baseada na captação de luz pela emulsão de cristais de prata e foi convertida para o mundo digital com o uso de um sensor eletrônico, que ao ser sensibilizado, transforma a informação em sequências numéricas e origina os pixels.

Em termos de linguagens, há uma transição da “gramática do grão” para a “gramática do pixel”<sup>7</sup>. Nas duas formas existem equivalências e especificidades, o caso da exposição é comum às duas linguagens (a imagem pode ser superexposta ou subexposta). Já em relação à nitidez de ampliação, a fotografia analógica apresenta uma quantidade de informação maior (que tende à imprecisão) conforme seu avanço, enquanto a fotografia digital apresenta um volume fixo de informação (resolução) e sua ampliação resulta na pixelização e perda da nitidez. Assim como a fotografia, o cinema, a arte e o design também passaram por este processo de transformação, é a partir da adaptação das técnicas analógicas que se originam as técnicas próprias do universo digital: ao entender a diferença entre o funcionamento dos pixels em relação aos dos grãos, o fotógrafo passa a ser capaz de realizar uma manipulação a partir de softwares específicos, a equipe cinematográfica pode realizar captura em *chroma-key*<sup>8</sup> com propriedade e adequar os valores da imagem na pós-produção, os animadores podem inserir sequências criadas em computador em cenas já existentes ou animar os gráficos que se

---

<sup>7</sup> Faz-se aqui uma alusão à metáfora McLuhiana da gramática como representação do conjunto de regras sintáticas que regem a poética de determinado meio. A principal diferença entre o grão e o pixel é percebida devido à forma de armazenamento da informação visual, cada um possui especificidades que limitam à imagem (por exemplo, o tamanho do grão na fotografia analógica ou a resolução da imagem digital)

<sup>8</sup> Técnica de processamento de imagens cujo objetivo é eliminar o fundo de uma imagem para isolar objetos de interesse para posteriormente inseri-los em outra imagem de fundo. Para tanto, utiliza-se de uma captação sobre um fundo colorido (geralmente verde ou azul) para recortar os elementos com o uso de canais de cor (apaga-se a cor do fundo e mescla-se o recorte com outra imagem).

apresentavam de forma estática e os artistas podem explorar as potencialidades interacionais dos zeros e uns.

Percebe-se então que a adaptação e a coexistência entre os modos de produção analógicos e digitais estimulam a proliferação de formas expressivas que originam linguagens híbridas (captura de filmes em película e processamento digital das imagens, intervenções de manipulação digital em scans de fotografias analógicas ou intervenções manuais em imagens digitais, utilização de softwares para o desenvolvimento de etapas intermediárias do processo artístico como projetos, moldes, máscaras, estêncis, estudos tipográficos entre outros). A natureza digital fornece maiores recursos e facilita o acesso à mestiçagem das formas discursivas, o que permite uma maior exploração de possibilidades e permite o desenvolvimento de novos espaços para interação social e expressão cultural.

O ciberespaço<sup>9</sup> traz questões que vão além das linguagens visuais; por exemplo, à interconectividade entre as pessoas. Apesar de a cultura colaborativa ser anterior à “era digital”, este ambiente propicia a produção de conteúdos de maneira descentralizada e espontânea, sem precedentes em relação ao volume e à velocidade com que ela ocorre. Dessa maneira, a propagação de produtos culturais híbridos é impulsionada pelas diferentes expressões individuais esparsas ao longo deste meio.

No quadro da riqueza da cultura visual do final do Século XX percebe-se que a escassez de infraestrutura e de recursos perante o grande volume de informações cria desafios, para a transmissão, seleção e consumo do conteúdo que originam padrões digitais técnicos, com limitações, peculiaridades e linguagens próprias. Devido ao fato de esses desafios serem superados aos poucos para cada barreira técnica surge um novo padrão com o objetivo de superar as limitações tecnológicas impostas até o momento, assim a variedade de formatos imagéticos passa a ser imensa ou quiçá incontável<sup>10</sup>.

Acredita-se que as imagens originadas no padrão GIF são impregnadas pelos valores da cultura digital (representação numérica, modularidade da

---

<sup>9</sup> O termo foi cunhado por William Gibson para o romance *Neuromancer* (1984) e representa a conexão entre as palavras: cibernetica e espaço.

<sup>10</sup> Além das limitações técnicas é preciso levar em conta o conflito de interesses mercadológicos que leva ao estímulo da adoção de determinados formatos em detrimento dos seus pares.

informação, automação, variabilidade e transcodificação)<sup>11</sup> e apresentam características relevantes e próprias do momento cultural no qual vivemos. Os GIFs conseguem permear diferentes áreas culturais (arte, cinema, design, educação, entretenimento, fotografia, moda, notícias e publicidade), apropriando-se dos discursos em seu interior e mesclando suas linguagens.

Em 1989, o ciberespaço passava por um momento muito diferente do apresentado em 2013. Do ponto de vista tecnológico da microinformática pessoal, o mercado se dividia entre máquinas 286/386 (*IBM*) e os *Macintosh Plus* (*Apple*). No melhor cenário a capacidade de processamento era limitada a 20mhz, o armazenamento a 16mb de memória interna e a conexão entre os pontos das redes era feita por modems de sinal telefônico que funcionavam com a velocidade entre 16, 32 e 56kb por segundo. Atualmente<sup>12</sup>, um celular alcança níveis de processamento exponencialmente superiores (os mais lentos funcionam em 300mhz); qualquer dispositivo com memória flash é capaz de armazenar dezenas de milhares de vezes a capacidade posta anteriormente e os protocolos de conexão de alta velocidade chegam a 186 Gb por segundo<sup>13</sup>.

O GIF foi criado pela empresa *Compuserve* com o objetivo único de permitir a compressão de imagens através de seu algoritmo LZW (patente da *Unisys*), dessa maneira seria possível adequar o volume de informação à capacidade de armazenamento e de transmissão disponível no final da década de 1980. Além de oferecer um grau de compressão mais elevado do que os formatos disponíveis na época, o GIF também suportava múltiplos *frames*<sup>14</sup> o que permitia a animação das imagens. Assim, esta modalidade de imagens surgiu com fins científicos e presenciou a expansão de seus usos, alguns anos mais tarde, para a computação pessoal a partir da apropriação do formato por parte dos usuários domésticos. Ao navegar na maioria dos sites criados na

---

<sup>11</sup> Estes são os valores propostos por Manovich em “The Language of New Media” (2001).

<sup>12</sup> É preciso levar em conta as nuances e a não-linearidade entre as tecnologias, que impedem uma comparação direta entre as épocas devido à ausência de índices constantes. Por exemplo os computadores da década de 1980 eram incapazes de realizar operações com pontos flutuantes (Flops) utilizados atualmente como medida de processamento.

<sup>13</sup> Dados de 2011, disponível em [http://www.huffingtonpost.com/2011/12/16/worlds-fastest-internet\\_n\\_1154065.html](http://www.huffingtonpost.com/2011/12/16/worlds-fastest-internet_n_1154065.html)

<sup>14</sup> Os frames são quadros que constituem as sequências de imagens que criam a ilusão de movimento em mídias como cinema, vídeo e televisão.

década de 1990, verificava-se a existência de GIFs presentes em simples animações em pequenos elementos de seus layouts<sup>15</sup>.

Em 27 de janeiro de 1995, a empresa detentora das patentes do algoritmo de compressão do GIF, *Unisys*, anunciou uma nova política de licenciamento, cobrando *royalties* de 45% a 65% em cima da produção de imagens que utilizassem sua tecnologia, na prática esta medida resultava na cobrança de 10 centavos de dólar até 25 dólares por imagem publicada com o algoritmo. A guerra de patentes envolvendo o GIF e o LZW levou a comunidade de cientistas e produtores de conteúdo a procurar alternativas viáveis, como o JPEG<sup>16</sup> e o PNG<sup>17</sup> que poderiam ser utilizados livremente (BATTILANA, 1995)<sup>18</sup>.

Em junho de 2004, a internet presenciou os últimos suspiros das patentes sobre o algoritmo LZW (devido ao término de sua proteção legal), assim a comunidade se apropriou novamente dos GIFs, repensando seus usos e desenvolvendo linguagens completamente diferentes das apresentadas até 1995. A imagem em GIF ficou congelada por dez anos e ao acordar foi obrigada a se adaptar ao “admirável mundo novo” da interatividade e da internet baseada no paradigma da colaboração (WEB 2.0). Se, em suas origens apenas poucos desbravadores eram conhecedores de linguagens de programação e da marcação em hipertexto (HTML), neste novo cenário qualquer indivíduo com o mínimo de instrução em informática era capaz de criar páginas a partir de softwares de paginação digital (*Dreamweaver*) ou de CMS<sup>19</sup> (*Wordpress*, *Joomla*, *Magento*) para organizar a informação e criar/editar as imagens a partir de softwares de manipulação de imagens (*Photoshop*, *GIMP* e afins).

Em 25 anos de existência dos GIFs, as redes e a internet presenciaram uma substituição constante de padrões devido ao crescente desenvolvimento

---

<sup>15</sup> A título de curiosidade, o site <http://archive.org/web/web.php> oferece a possibilidade de navegar por espelhos de sites desde sua origem. Ao inserir o link de determinado site é possível verificar todas as mudanças realizadas na página desde sua criação.

<sup>16</sup> *Joint Photographic Experts Group* (ou Grupo de Fotógrafos Especialistas em tradução livre), formato de imagem cujo grau de compressão pode ser ajustado.

<sup>17</sup> *Portable Network Graphics* (ou Gráfico portátil de rede em tradução livre). Apesar de não suportar animações, o formato PNG é compatível com uma gama superior de cores e permite a edição em programas específicos. Desenvolvedores também brincavam chamando o formato PNG de Not Gif ou “O PNG não é GIF” (tradução livre).

<sup>18</sup> Disponível em <http://www.cloanto.com/users/mcb/19950127giflw.html>

<sup>19</sup> Content Management System, Sistemas de controle de conteúdo. Trata-se de sites criados a partir de templates e bases de dados pré-definidas que deixam para o usuário o trabalho de produção de conteúdo.

técnico. Cada tecnologia emergente “superava” suas antecessoras perante os desafios de armazenamento e transmissão da informação. Assim, o processo de evolução da tecnologia digital possui dois desafios: desenvolver protocolos mais eficientes, em relação à compressão da informação, e harmonizar a tecnologia emergente com o *corpus tecnológico* já existente. Em meio a esse tensionamento contínuo encontram-se diversos processos e práticas comunicacionais, recentes e defasados (entre eles os GIFs e sua partilha social).

Parte-se do pressuposto de que, devido ao desenvolvimento das tecnologias informáticas, os padrões tecnológicos digitais sofrem com o constante surgimento de novos protocolos (resultando vidas úteis relativamente curtas) para desenvolver o questionamento motriz da presente pesquisa: de que maneiras um padrão tecnicamente defasado como o GIF ainda apresenta um contínuo crescimento de usos (por parte de indivíduos, empresas e instituições diversas) e significados (criando diferentes formas de expressão e produtos culturais)? Porque os atores sociais se apropriam deste formato para produzir seus enunciados?

A vitalidade do GIF, incomum para os padrões tecnológicos digitais reforça a seguinte hipótese: o GIF, que existia enquanto uma simples extensão para comprimir gráficos, revela-se uma fonte potencial para a criação de produtos culturais específicos, a aproximação com os indivíduos, liberta-o do caráter exclusivamente funcional e transforma o GIF em uma estrutura para formas de enunciações que revelam modos de pensar e de sentir na sociedade contemporânea.

Tendo em vista os pontos apresentados anteriormente, a pesquisa precisa se articular em momentos distintos para refletir sobre a imagem em seus níveis mais variados: pensar as formas originárias da cultura visual na contemporaneidade, bem como sua constituição atual e a relação entre estas imagens e os indivíduos na atualidade.

A percepção da cultura como um sistema flexível e heterogêneo revela sua constituição a partir de conjuntos de objetos, momentos sociais e regras diversas. Uma análise de tal sistema precisa ser articulada, a fim de se alcançar um retrato relevante sobre o momento no qual vivemos: a imagem

passa a constituir uma ponte estética entre a cultura, valores éticos e o cotidiano da sociedade.

O ciberespaço não penetra apenas o âmbito tecnológico. Nos últimos 30 anos a cultura digital conseguiu trespassar nas mais diversas camadas da sociedade: de inter-relações pessoais até as ferramentas e processos produtivos. Se, por um lado, não é possível realizar clivagens entre cultura tradicional e cultura digital, por outro, é preciso saber quais são as características e transformações que este ambiente trouxe para a sociedade.

Existem diferentes formas de traçar paralelos entre as dimensões da pesquisa apresentadas até o momento, mas é preciso justificar a necessidade de estudo dos GIFs: a escolha da análise desta forma de imagem deve-se ao fato de ser um objeto do ciberespaço que pode apresentar características de linguagens artísticas próprias ou de linguagens híbridas que têm muito a revelar sobre nossa cultura.

A repetição das imagens no cotidiano expande seu contato com os indivíduos, desta maneira, o leitor consegue ultrapassar a apresentação inicial na qual a imagem parece ser delimitada por seus elementos plásticos. Nesse movimento, o indivíduo passa a encontrar diferentes camadas de sentido, que são possibilitadas pelos diálogos entre a imagem e os textos adjacentes. No caso do ciberespaço, a multiplicidade de pontos de interação e a velocidade da transmissão da informação permitem trocas constantes entre os textos, revelando uma torrente progressiva de sentidos. No caso dos GIFs a linguagem imagética é condicionada pelos aspectos técnicos do formato (há a necessidade de um aparelho digital para sua leitura, computador/celular; a imagem é adaptadas à resolução, ao tamanho e à codificação do GIF).

Antes de dar continuidade à dissertação é necessário realizar algumas ressalvas: assim como outros formatos, nosso objeto empírico está sujeito à obsolescência, entretanto isto não significa que ele perca sua relevância de pesquisa, afinal seu valor reside nos seus usos e apropriações desenvolvidos por indivíduos e agentes sociais perante o contexto histórico no qual ele existe. Enquanto permear o ciberespaço, o GIF refletirá os valores de uma sociedade. A segunda ressalva se refere à dificuldade de acesso à internet: de acordo com os dados mais recentes disponibilizados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e

Estatística (IBGE), em 2011 apenas 46,5%<sup>20</sup> da população brasileira com 10 ou mais anos de idade possuía acesso à rede. É preciso ter em mente que, apesar de não influenciar a todos diretamente, grande parcela das populações sem acesso à internet (devido às questões econômicas, geográficas ou por adequação etária) tem contato com os conteúdos e linguagens propostos em imagens do ciberespaço por meio das mediações e apropriações realizadas por indivíduos e por outros meios de comunicação.

Antes de compreender porque os GIFS são utilizados é preciso entender os meios nos quais eles estão inseridos. Apesar de espalhados em diferentes plataformas, é possível visualizar a abrangência desse formato de imagens através de um dos seus principais canais de veiculação: o *Tumblr*. Trata-se de uma plataforma social voltada ao *microblogging*<sup>21</sup>. Em seu interior, os usuários criam páginas privadas e agregam os conteúdos de acordo com seu interesse.

Embora possua conteúdos nos mais variados formatos, essa plataforma mostra-se relevante por apresentar uma base de dados bem consolidada e por ser mais organizado do que outras plataformas, por exemplo, o *Reddit*, e mais focado em GIFs do que os demais sites de compartilhamento de imagens como *Flickr* e *Pinterest*<sup>22</sup>. Em seis anos de existência (fundado em 2007) o site apresentou, em 2013, 135 milhões de blogs com 60 bilhões de postagens, sendo aproximadamente 96 milhões de postagens diárias<sup>23</sup>. Além disso, o serviço foi comprado pelo Yahoo, um dos gigantes da internet, por 1,1 bilhão de dólares<sup>24</sup>, demonstrando o interesse econômico despertado por estas imagens. De acordo com a companhia de análises estatísticas de tráfego *Alexa*, o *Tumblr* se encontrava, em setembro de 2013, como o 23º site mais

---

<sup>20</sup> Dados divulgados em 16/05/2013 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) que revela os contrastes sociais em relação ao ambiente digital. <http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2013-05-16/proporcao-de-brasileiros-com-acesso-internet-mais-do-que-dobra-de-2005-2011>

<sup>21</sup> O *microblogging* se diferencia da blogagem tradicional por veicular postagens reduzidas. Geralmente os microposts são criados a partir de conteúdos em elementos únicos: apenas imagem, som ou vídeo, sem a presença de um texto ancorando o sentido do conteúdo.

<sup>22</sup> O *Flickr* é um aplicativo social online com a finalidade de gerenciamento e compartilhamento de desenhos, fotos e vídeos de maneira colaborativa: os amigos podem gerenciar as imagens dos contatos (fazer marcações, comentários e compartilhar). Já o *Pinterest* consiste em um aplicativo de cunho social para organizar referências visuais, os usuários agrupam e compartilham imagens e conjuntos de imagens inter-relacionadas.

<sup>23</sup> <http://www.tumblr.com/press>

<sup>24</sup> <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/05/yahoo-anuncia-compra-do-tumblr-por-us-11-bilhao.html>

acessado no mundo e o 24º site mais acessado no Brasil (que representa 4,5% dos acessos mundiais)<sup>25</sup>.

Percebe-se que os GIFs possuem relevância cultural<sup>26</sup>, e econômica perante a atualidade, reforçando o postulado de Kellner sobre a cultura visual. Dada a importância do ciberespaço em nossa cultura e no nosso cotidiano, acredita-se que percepções do mundo possam ser analisadas a partir do material visual que permeia seu interior. Dessa maneira destaca-se a mutualidade entre ambientes físicos e o ciberespaço, e descarta-se a perspectiva dicotômica entre sistemas simbólicos analógicos e digitais.

Ao pensar a visualidade no ciberespaço é necessário levar em consideração as especificidades das linguagens visuais que transitam em seu interior, originadas a partir dos movimentos de adaptação e convergência (cultural, informacional e tecnológica) ao digital e do surgimento de novas linguagens na intimidade de técnicas que antecediam o surgimento do mundo virtual. Para compreender tais linguagens é preciso identificar e entender os regimes de interação entre a técnica e a cultura.

Partindo das questões apresentadas anteriormente encontra-se o principal objetivo desta pesquisa: analisar as visualidades contemporâneas com base na exploração das potencialidades presentes nos usos e apropriações das imagens desenvolvidas no formato GIF, que revelam características da cultura digital presente em nosso cotidiano. Para se atingir tal objetivo é preciso levar em conta os seguintes objetivos específicos:

- a. Identificar as características e especificidades da imagem em GIF a fim de categorizá-la para identificar as suas potencialidades como agente produtor de significados no ciberespaço.
- b. Compreender as capacidades relacionais e interacionais dessas imagens com o intuito de analisar as transformações e apropriações das formas expressivas que são absorvidas pelos GIFs.
- c. A partir das características e das relações propostas pelos GIFs, verificar o aparecimento de novas formas enunciativas a partir da variedade de usos e apropriações por meio da análise de obras diversas.

---

<sup>25</sup> <http://www.alexa.com/siteinfo/tumblr.com>

<sup>26</sup> Em 2012 GIF foi eleita a palavra do ano da língua inglesa pelo dicionário de inglês americano de Oxford <<http://mashable.com/2012/11/12/gif-oxford-american-dictionary/>>

O passo inicial para a realização deste trabalho consiste em um levantamento da produção científica sobre o assunto. Bancos de dados foram selecionados devido à sua relevância perante estudos comunicacionais e tecnológicos, na tentativa de se adequar a bibliografia encontrada ao tema e aos objetivos da presente pesquisa. Os termos procurados na pesquisa foram<sup>27</sup>: “GIF” “Graphic Interchange Format” “Imagem digital” “Cibercultura” “fotografia” “fotografia digital” “cinema” “cinema digital” “cultura digital” “convergência” “animação” e “animação digital”. No cenário nacional os acervos acessados foram o Banco de Teses da CAPES e os repositórios das seguintes universidades: ESPM, PUCSP, UFBA, UFJF, UFMG, UFPR, UFRGS, UFRJ, UFSC, UFSCAR, UNB, UNISINOS, USP, UTFPR e UTP. Na Europa foram acessados a plataforma DART-E e os repositórios das seguintes universidades *Avans University of Applied Sciences*, *Delft University of Technology*, *IHS*, *Erasmus University Rotterdam*, e *University Amsterdam*. Nos Estados Unidos, os repositórios de algumas universidades de renome internacional devido às pesquisas relacionadas à cultura e tecnologia: *Dartmouth*, *CALTEC*, *Berkeley*, e *MIT*. Por fim foram pesquisadas as seguintes universidades canadenses: *University of Toronto* e *University of Ottawa*, além da plataforma *Library and Archives Canada*.

A originalidade do tema pesquisado devido ao seu recorte revelou que atualmente as pesquisas que abordam especificamente os GIFs trabalham sob uma ótica exclusivamente tecnológica, tanto no cenário nacional quanto no internacional. Tais pesquisas são importantes para o mapeamento das características técnicas do GIF, porém são insuficientes na elucidação das relações culturais localizadas neste circuito midiático. As pesquisas de áreas adjacentes como fotografia, cinema, imagem digital e cultura digital<sup>28</sup> foram utilizadas para preencher a lacuna deixada pelo tecnicismo das atuais pesquisas sobre o GIF.

Foram encontrados estudos muito semelhantes sobre as características técnicas dos GIFs, as propriedades da imagem digital e as consequências da instituição desta imagem na sociedade atual. Devido ao grande volume de

---

<sup>27</sup> Em acervos internacionais os termos foram traduzidos e buscados em português, espanhol, francês e inglês.

<sup>28</sup> Por tratar-se de grandes campos de estudos, foram selecionados trabalhos que elucidavam características mais próximas ao GIF.

pesquisas sobre tais assuntos adjacentes, foram selecionados os trabalhos que mais se aproximam das questões referentes ao GIF, e, optou-se por dar preferência à utilização da bibliografia nacional por apresentar um cenário propício para o desenvolvimento da presente pesquisa.

O Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul apresenta trabalhos que contém reflexões relevantes sobre as especificidades dos GIFs e sua relação com demais padrões de animação digital na busca por um padrão que proporcione uma compressão mais eficiente da informação visual, com o mínimo de degradação da imagem. A dissertação de João Fernando Igansi Nunes (2002), mestre pelo do Programa, é voltada à aplicação da fotografia digital nos acervos de documentos históricos. Tal estudo revela características fundamentais sobre o surgimento da imagem digital, suas características e seu papel na atualidade.

O corpo de trabalhos da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro contém reflexões variadas que sustentam alguns questionamentos propostos pela presente investigação. Aline Couri (2006) analisa a cultura da repetição a partir da presença de imagens e sons técnicos ao longo da sociedade contemporânea. Fabiana de Moraes (2010) apresenta as conexões entre arte ciência e tecnologia da atualidade. Victa de Carvalho (2008) analisa o dispositivo cinematográfico e suas imbricações com o vídeo e as mídias digitais. Marcos André Franco Martins (2009) analisa a contraposição entre duas modalidades de imagem distribuídas pela sociedade: a imagem polida e a imagem ruidosa.

A Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais contém reflexões sobre a imagem digital e a animação digital. André Ribeiro de Salles-Coelho (2006) apresenta algumas possibilidades proporcionadas pelo aparelho fotográfico digital, enquanto Daniel Pinheiro Lima (2009) desenvolve um histórico da animação para desenvolver seu estudo voltado à produção de animações de recorte.

Entre os trabalhos desenvolvidos na Universidade de São Paulo, foram selecionados estudos de duas escolas. Na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, o trabalho de Daniel Bonfim da Silva (2011) elucida questões sobre

a formação da comunicação a partir de redes sociais digitais e Kleber Oliveira (2006) trabalha as linguagens transitórias entre os suportes analógicos e digitais. Os trabalhos dos alunos Edgar Silveira Franco (2006) e Pollyana Ferrari Teixeira (2007), da Escola de Comunicações e Artes, refletem sobre as indagações das ciberartes e a natureza rizomática da hipermídia, respectivamente.

Tendo em vista os objetivos propostos pela presente reflexão e os assuntos abordados pelas pesquisas já desenvolvidas na área, esta dissertação será articulada em três capítulos, além da atual introdução e das considerações finais.

O primeiro capítulo visa definir o objeto empírico (GIF) de pesquisa com o intuito de fornecer uma base sólida para as reflexões trabalhadas nos capítulos seguintes. Inicialmente será desenvolvida uma arqueologia da visualidade técnica a partir das ideias de Lev Manovich, Laurent Mannoni e de Aline Couri, com a finalidade de retrair o percurso das animações técnicas cíclicas entre o final do século XIX até o século XXI. Tal histórico permite compreender as linguagens visuais que originaram o GIF e em quais momentos a atual linguagem digital se apropriou dos sistemas existentes, criando algumas formas de expressão híbridas presentes na contemporaneidade. A seguir, serão utilizados os conceitos propostos por Manovich e os trabalhos encontrados na pesquisa exploratória inicial para definir as características técnicas do GIF enquanto dispositivo de armazenamento da informação.

O segundo capítulo busca entender como as transformações na comunicação ao longo da história originaram sistemas lingüísticos distintos a partir de uma perspectiva reflexiva McLuhiana. Acompanhar este trajeto é identificar as fontes discursivas das quais os GIFs se alimentam e que constituem o complexo contexto cultural que envolve a sociedade contemporânea. Em um segundo momento, a proliferação e legitimação da cultura imagética, assim como a sua relevância para a sociedade do século XXI, serão pensadas por meio das indagações realizadas por Vilém Flusser sobre a imagem técnica e as crises provenientes dos modos de representação cultural do século XX. Nesse trajeto é possível entender algumas mutações culturais presentes no nível semântico dos GIFs, que serão trabalhadas no capítulo seguinte.

O terceiro capítulo ocupa-se do aspecto cultural dos GIFs, na tentativa de se compreender suas potencialidades e especificidades, assim como as relações que ele implica. Este movimento representa os esforços relacionados à pesquisa empírica. A partir de um grande universo de imagens foram selecionadas aquelas que melhor ilustram o resultado das reflexões realizadas nos capítulos anteriores<sup>29</sup>. Com o uso das metodologias para a análise de imagens proposta por Roland Barthes e Jacques Aumont, foram identificados os diferentes níveis das imagens, suas formas, seus significados e seus regimes interacionais foram explorados.

Por fim o trabalho se encerra no último capítulo, que contém as considerações finais e as indicações de caminhos para pesquisas futuras sobre este assunto.

---

<sup>29</sup> Imagens foram selecionadas ou descartadas de acordo com suas características, no intuito de constituir uma amostra variada que pudesse ilustrar diferentes casos.

## CAPÍTULO 1 – O LOOP, O DIGITAL E O GIF ENQUANTO TÉCNICA

O primeiro capítulo se encarrega de compreender as características e peculiaridades do GIF. Porém tal objetivo só pode ser alcançado com a utilização de uma visão múltipla sobre este objeto que apresenta diferentes níveis. O GIF existe enquanto objeto técnico e enquanto objeto cultural: no nível técnico trata-se de um padrão de armazenamento digital da informação e no nível cultural ele demonstra as interações entre as linguagens anteriores (apropriadas pelo formato), suas limitações técnicas e objetos diversos da cultura digital.

A primeira parte deste capítulo pretende analisar os ciclos, enquanto forma corrente na natureza e em diferentes culturas, bem como suas propriedades. Após analisar os ciclos, a segunda parte envolve um histórico sobre as técnicas de animação cíclica. Em uma terceira parte, o capítulo aborda as especificidades da linguagem digital trabalhada por Lev Manovich no livro “*The Language of New Media*”. Por fim, o trabalho aproximará os conceitos de Manovich com as demais definições encontradas na pesquisa bibliográfica sobre a imagem digital para definir o GIF enquanto objeto técnico, delimitando suas potencialidades a partir de suas limitações estruturais. Dessa maneira o nível cultural dos GIFs será trabalhado nos capítulos seguintes.

### 1.1 IMAGENS CÍCLICAS E SUAS IMPLICAÇÕES

#### 1.1.1 CICLOS

O termo “loop”<sup>30</sup> é um neologismo proveniente da língua inglesa que pode ser traduzido como “laço” ou “ciclo”, sua principal característica é a repetição: todo *loop* consiste em retornar ao momento inicial. Aline Couri explica conceito da seguinte maneira:

O loop pode ser definido como um recurso narrativo, artístico e tecnológico no qual uma sequência de elementos se repete com o objetivo de produzir um resultado além de suas partes constituintes. O termo loop, em geral, refere-se a algo que se fecha em si mesmo; seu fim é um reinício. O termo pode se referir a loops de som, de

---

<sup>30</sup> Apesar de ser um neologismo proveniente da língua inglesa o presente texto não adotará o procedimento técnico do uso de aspas para este conceito, por ser um termo fundamental para a compreensão do objeto de pesquisa, que já foi吸收ido pelo meio científico que estuda a informação e a cultura digital.

imagem, de programação, de dispositivos e de processos. (COURI, 2006, p.1).

A repetição é algo comum ao ser humano, desde ciclos naturais (passagem entre dia e noite, estações do ano, movimento das marés, constituição de biomas), movimentos mecânicos (rodas, relógios, mídias ópticas) até as movimentações culturais, por exemplo, religiões e mitologias diversas: a reencarnação budista (os seres vivos passam por ciclos cármicos), a cosmologia hindu (que faz uso das mandalas para representar a dinâmica entre o ser humano e o cosmo) ou a mitologia da Grécia antiga (uso de recursos como o horóscopo).

Na alquimia, o símbolo *Ouroboros* (do grego: *oura* traduzida por cauda e *boros* traduzido por devorar) é representado por uma serpente (ou dragão) que engole a própria cauda. De acordo com Hornung (1996) o *Ouroboros* “representa a existência do espaço e do tempo encapsulada pelo reino sem limites da não-existência”. Encontra-se neste símbolo uma variedade de significados<sup>31</sup>: o ato de estar devorando a si implica um movimento; cada porção devorada resulta novas porções de seu corpo, ilustrando uma transformação contínua e, por nunca terminar esta ação, o símbolo evoca a noção de eternidade ou de uma eterna repetição.

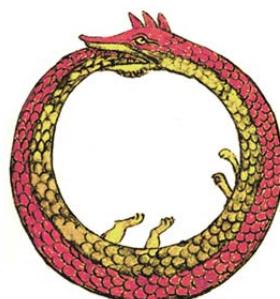


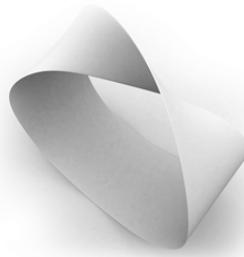
Fig. 1 – Representação gráfica do *Ouroboros*<sup>32</sup>.

Na matemática, Spitznagel (2000) explica que o conceito proposto por August Ferdinand Möbius (ou Moebius), obtido com a colagem das duas extremidades de uma fita (Fita de Möbius), foi o resultado de uma pesquisa sobre a topologia, parte do campo matemático que visa classificar e distinguir diferentes superfícies. A intervenção na forma levou o matemático alemão a

<sup>31</sup> Trabalhados por autores como Carl Gustav Jung, Erik Hornung e Michael Rice.

<sup>32</sup> Imagem Disponível em <http://www.stephenlinsteadstudio.com/articles/ouroboros.html>

criar uma forma geométrica com características próprias que se distingue dos retângulos e dos cilindros: a Fita de Möbius possui apenas um lado enquanto as outras formas planas possuem dois lados; enquanto o cilindro possui duas bordas externas, a Fita possui apenas uma. Quando se desenha um traço ao longo da fita, acompanhando paralelamente sua borda, constata-se que o sinal termina atrás do seu ponto inicial.



**Fig. 2 – Simulação em computação gráfica da Fita de Möbius<sup>33</sup>.**

Ao cortar a fita de Möbius em qualquer ponto, ela volta ao formato plano que lhe deu origem, podendo ser reconstruída ao se conectar o ponto cortado, revelando a eterna continuidade dos ciclos: enquanto o *loop* for fechado, não há começo ou fim, apenas a continuidade.

Traduzindo as formas do *Ouroboros* e da fita de Möbius em termos narrativos, conclui-se que, apesar da repetição, a interação entre a história e o interlocutor se modifica a cada período<sup>34</sup>: o que inicialmente parecia ser imperceptível vai sendo apresentado lentamente ao observador, transformando a narrativa e transformando suas potencialidades.

Enquanto construtos humanos, as animações cíclicas são derivadas dos *loops* originados pela técnica, ou seja, nesta modalidade de ciclo o operador estimula o movimento de repetição visando uma finalidade específica. Na seção seguinte será traçado um breve histórico sobre as animações cíclicas de caráter técnico com o objetivo de estabelecer mais profundamente a relação entre ciclo e narrativa, assim como as suas consequências sociais.

---

<sup>33</sup> Disponível em <http://i276.photobucket.com/albums/kk4/Estebanstpt/MobiusLogo.jpg>

<sup>34</sup> O conceito de período é compreendido como o retorno ao ponto inicial após a passagem por todas as etapas em uma sequência determinada.

### **1.1.2 BREVE ARQUEOLOGIA SOBRE AS LINGUAGENS DA IMAGEM TÉCNICA ANIMADA, E CÍCLICA, ENTRE OS SÉCULOS XIX E XX**

O *loop* enquanto instância técnica surge junto aos movimentos mecânicos no contexto de pós-revolução industrial do final do século XIX. Manovich identifica esta forma narrativa na sequência do filme “O homem com uma câmera” (1929), do cineasta Dziga Vertov, em que o *cameraman* é carregado na traseira de um automóvel em movimento e quebra a manivela de sua câmera: “O *loop*, a repetição, criada pelo movimento circular da manivela, dá origem a uma progressão de eventos — uma narrativa simples e quintessentialmente moderna: a câmera se movendo pelo espaço e gravando tudo que aparece pelo caminho” (MANOVICH, 2001, p. XXII).<sup>35</sup> Contudo, a imagem em *loop* é anterior ao cinema e pode ser percebida em diferentes técnicas de animação pré-cinematográficas.

Em sua tese de doutorado, Victa de Carvalho (2008) elucida que a revolução industrial da metade do século XVIII iniciou um movimento contínuo de avanços técnico-científicos, culminando em grandes transformações no que tange à organização das cidades e ao crescimento do capitalismo do século seguinte. Os valores criados pela sociedade industrial não estariam limitados apenas à forma de produção (e comercialização) de bens e à urbanização, eles seriam diretamente responsáveis pelas novas formas de percepção originadas a partir da técnica.

A presença de temporalidades próprias na imagem concebida na sociedade industrial levou à criação de um regime de subjetividade próprio, que leva em conta o movimento e o tempo, trazendo experiências pautadas pelo tempo como “elemento regulador da vida e das distâncias” (CARVALHO, 2008, p.36).

A passagem do século XIX para o século XX foi marcada por uma crise na função representacional das artes originada por uma série de fatores, entre eles, o surgimento de dispositivos que automatizavam este processo. A relação entre imagem e observador passa a ser repensada a partir da apresentação dos questionamentos alimentados pela revolução industrial.

---

<sup>35</sup> Tradução livre para “A loop, a repetition, created by the circular movement of the handle, gives birth to a progression of events -- a very basic narrative which is also quintessentially modern: a camera moving through space recording whatever is in its way.”

Claudemir Tossato (2005) explica que os filósofos gregos desenvolveram duas teorias para explicar a física e a fisiologia humana relacionadas à óptica. A *Teoria da Intromissão*, proposta pelos *atomistas*, partia da suposição de que o objeto observado emite raios visuais que atingem o olho do observador, originando simulacros dos objetos. Enquanto a *Teoria da Emissão*, proposta por Platão e Aristóteles, supunha que o olho emitia raios visuais que atingem o objeto e formam a imagem.

O conjunto de avanços científicos sobre a fisiologia da visão e a física ótica dos séculos precedentes, por exemplo, Kepler (séc. XVII) com seus escritos sobre a *Óptica Geométrica*, a *Óptica Newtoniana* (1704) ou a *Teoria Eletromagnética de Maxwell* (1861-1862), romperam com a tradição intelectual desenvolvida a partir das reflexões da antiguidade clássica. Tais descobertas estimulam a visão do ser humano enquanto sujeito racional, munido de um conjunto de sistemas sensoriais capaz de produzir percepções individuais sobre os fenômenos cotidianos em contraponto à visão determinista encontrada na antiguidade que propunha o ser humano enquanto sujeito que capta uma verdade única sobre os acontecimentos.

A racionalização da fisiologia levou a uma instrumentalização dos sentidos, por meio da analogia entre o funcionamento do corpo humano e das máquinas. Deste modo o Século XIX foi responsável pela profusão de aparelhos que modificaram substancialmente o cotidiano e as formas de representação disponíveis até então.

O tópico seguinte visa ilustrar os caminhos que as imagens técnicas traçaram ao longo de sua existência, com o intuito de definir suas formas predominantes na atualidade. Alguns modelos imagéticos originados no decorrer da história da fotografia e da animação pré-cinematográfica se consolidaram e são reproduzidos e/ou referenciados nos GIFs.

#### **1.1.2.1 PERCURSO DA FOTOGRAFIA RUMO À ANIMAÇÃO CÍCLICA**

Antes de analisar as animações técnicas, é preciso compreender suas origens e paralelismos com o intuito de conhecer suas limitações e especificidades, por isso esta pesquisa aborda uma breve história da fotografia e suas consequências sociais. Apesar de não ser o ponto de origem da

animação cíclica, a fotografia influenciou o conjunto de tecnologias de animação pré-cinematográficas.

Em seu livro “A grande arte da luz e da Sombra” Laurent Mannoni (2003) desenvolve um histórico sobre as formas visuais pré-cinematográficas, entre elas a fotografia. Ao tratar especificamente a tecnologia relacionada à construção de imagens é preciso ressaltar a heliografia, planejada por mais de vinte anos e concebida por Joseph Nicéphore Niépce (por volta de 1826), pois representa os primeiros esforços para a produção de imagens com o uso da técnica do negativo. A heliografia consistia na sensibilização de uma placa de estanho coberta por camadas de uma mistura de Betume da Judeia dissolvido em óleo animal de Dippel, um material fotossensível que endurece nas áreas mais claras e permanece líquido nas áreas escuras da imagem, que é lavado posteriormente por óleo de lavanda. Após uma exposição de aproximadamente oito horas, o cientista desenvolveu a obra “Vista da janela em Le Gras” (1824), uma imagem com 16,2 x 20,2 centímetros. Apesar da exposição extensa e da pouca definição proporcionada, esta técnica demonstrou seu maior potencial de reproduzibilidade perante as demais técnicas vigentes de notação visual, como a pintura, devido ao tempo reduzido utilizado para sua concepção.



Fig. 3 – “Vista da janela em Le Gras” (1824) em heliografia<sup>36</sup>

O daguerreótipo, anunciado por Louis Jacques-Mandé Daguerre em 1839, foi o primeiro dispositivo que possibilitou uma produção fotográfica mais

---

<sup>36</sup> Disponível em <http://i10.tinypic.com/6oc9p34.jpg>

prática e reproduzível. Tratava-se de uma câmara obscura<sup>37</sup> na qual uma lâmina de prata era sensibilizada com vapor de iodo aproximadamente entre 20 e 30 minutos. O iodeto de prata resultante da reação era atingido pela luz e se transformava em prata metálica gerando uma pré-imagem posteriormente revelada por vapor de mercúrio. O resultado de todo este processo químico era um positivo em baixo relevo, constituído por tons de cinza, extremamente sensível que precisava ser protegido das intempéries por uma camada de vidro ou cristal.



Fig. 4 – Exemplo de daguerreotipo e a imagem do escritor Edgar Allan Poe obtida por esta técnica<sup>38</sup>.

Simultaneamente ao daguerreotipo, o inglês William Henry Fox-Talbot desenvolveu em 1841 uma câmera de funcionamento semelhante ao invento francês para a fixação de imagens utilizando o nitrato e o cloreto de prata. A calotipia tornou-se a técnica fotográfica de fixação da imagem mais comum nas décadas seguintes. Diferentemente do daguerreotipo, a calotipia produzia imagens negativas que precisavam ser reveladas. O uso de amoníaco permitia a fixação da imagem em papel, resultando em um processo mais barato, confiável e reproduzível para obtenção de imagens.

Em 1871, o fotógrafo e médico Richard Leach Maddox desenvolveu negativos fotográficos baseados em placas gelatinosas secas. Estas placas eram sensibilizadas em poucos segundos de exposição. A substituição de placas sólidas de prata pela emulsão de nitrato de prata permitiu uma miniaturização dos aparelhos fotográficos e uma aceleração na obtenção de fotografias.

Seis anos após a invenção das placas gelatinosas o fundador da Kodak, George Eastman criou o filme flexível (1877) que popularizou a

<sup>37</sup> Fenômeno óptico que ocorre ao se fazer um buraco em uma das paredes de um quarto fechado virado para uma cena iluminada: a imagem aparece invertida na parede oposta e pode ser fixada com o uso de uma material fotossensível.

<sup>38</sup> Disponível em <http://omicronfotografia.com.br/blog/?tag=daguerreotipo> e [http://howto.wired.com/mediawiki/images/thumb/Edgar\\_Allan\\_Poe\\_2.jpg/230px-Edgar\\_Allan\\_Poe\\_2.jpg](http://howto.wired.com/mediawiki/images/thumb/Edgar_Allan_Poe_2.jpg/230px-Edgar_Allan_Poe_2.jpg) respectivamente

fotografia e foi utilizado ao longo da história da fotografia analógica. O uso deste substrato barateou os custos de produção e simplificou o processo de obtenção de imagens.

As descobertas nos campos da química e da mecânica permitiram o desenvolvimento de tecnologias captação de imagens sequenciais, que influenciariam diretamente as tecnologias de animação cíclica. Em seu histórico, Laurent Mannoni expõe como primeiro método para esta forma de obtenção de imagens o “Revólver Fotográfico” utilizado por Jules Janssen em 1873. Este equipamento consistia em um canhão fotográfico que utilizava o tambor de um revólver colt, produzindo imagens semelhantes às do Fenasquistoscópio<sup>39</sup>: “Ele projetara um sistema de disco rotativo revestido de emulsão fotossensível, cuja circunferência seria descoberta e exposta a intervalos sucessivos, graças a um mecanismo elétrico intermitente” (MANNONI, 2003, p.300). A máquina idealizada por Janssen conseguia capturar 48 pequenas imagens sucessivas, com baixa qualidade, em um intervalo de 72 segundos.

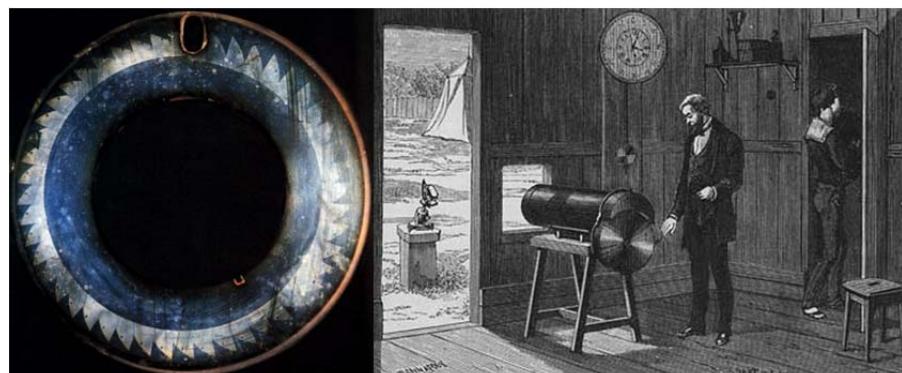


Fig. 5 – Imagens da passagem do planeta Vênus entre o Sol e a Terra em 1873, obtidas por Janssen e seu Revólver fotográfico e uma ilustração do equipamento utilizado pelo francês, respectivamente<sup>40</sup>.

A curiosidade sobre a biomecânica animal também incentivou o aparecimento de outras técnicas de captação sequencial. Por exemplo, o inglês emigrado para a América do Norte, Edward James Muggeridge (também conhecido como Eadweard Muybridge), que ficou conhecido por seus esforços para comprovar a hipótese proposta pelo francês Étienne-Jules Marey sobre

<sup>39</sup> Aparelho criado por Joseph Plateau constituído por um disco com várias poses de uma animação desenhadas ao longo de seu perímetro. Este aparelho será apresentado na próxima seção.

<sup>40</sup> Disponível em <http://www.dickbalzer.com/Phenakistascopes.256.0.html> e <http://transitofvenus.nl/wp/past-transits/1874-december-9/>

locomoção animal. Este afirmava que um quadrúpede a galope erguia as quatro patas do solo e apoiava-se em uma das patas frontais por uma fração de segundo. O ex-governador da Califórnia, Leland Stanford, ficou maravilhado ao ler a obra do pesquisador francês e contratou Muybridge para verificar a teoria proposta.

Para cumprir tal desafio, Muybridge recorreu à sua engenhosidade: o fotógrafo estendeu uma lona ao longo de 10 metros para funcionar como plano de fundo, de maneira a ressaltar a imagem do cavalo. Em seguida, posicionou doze câmeras fotográficas com acionamento elétrico lado a lado e, por fim, estendeu fios de algodão (ou seda) para acionar as máquinas. A sequência de imagens fora enviada para a revista *Scientific American* e posteriormente comercializada como tiras para praxinoscópio<sup>41</sup>.

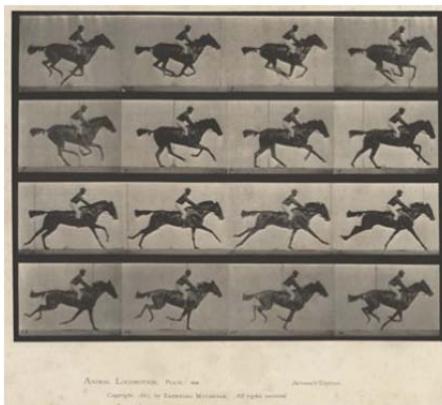


Fig. 6 – Sequência de Imagens obtidas por Muybridge sobre a locomoção de quadrúpedes com o financiamento de Stanford<sup>42</sup>.

O fotógrafo inglês continuou sua obra, captando sequências sobre movimento de diferentes animais culminando no livro “*An Electro-Photographic Investigation of Consecutive Phases of Animal Movements*” (1872-1885). As imagens produzidas por Muybridge incentivaram o retorno de Marey em direção às suas investigações sobre o movimento do corpo dos animais<sup>43</sup>. O fisiologista francês questionava a capacidade da observação humana e buscava criar dispositivos para facilitar sua atuação médica:

*O melhor meio de rapidamente aperfeiçoar o estudo dos sinais exteriores de uma função consiste em ampliar os limites de nossos*

<sup>41</sup> Dispositivo que projeta imagens a partir de ilustrações em fitas transparentes. Também será abordado na próxima seção.

<sup>42</sup> Disponível em <http://blogs.utexas.edu/culturalcompass/2013/05/22/eadweard-muybridge/>

<sup>43</sup> O movimento estudado por Marey englobava desde a locomoção animal até os movimentos no interior dos corpos, por exemplo, o movimento circulatório ou as contrações musculares.

*sentidos, compensando sua percepção limitada, ou, por meio de certos artifícios, tornando visíveis ou palpáveis os fenômenos que não o são naturalmente... (MAREY apud MANNONI, 2003, p.320).*

Se, inicialmente, Marey utilizava métodos gráficos para o desenvolvimento de suas análises, em um momento posterior o francês percebeu possíveis aplicações com as quais a fotografia poderia contribuir com informações mais precisas para seus estudos. Porém, as técnicas desenvolvidas até então não supriam as necessidades desse pesquisador, até que, entre 1881 e 1882 ele desenvolveu o “Rifle Fotográfico” (também conhecido como a “Arma Fotográfica de Marey”). O funcionamento deste equipamento era semelhante ao revólver de Jansen, porém funcionava de forma muito mais elaborada: o aparelho realmente se assemelhava a um rifle, sua lente ficava alojada no cano e era ajustável, o obturador era disparado por meio de um gatilho e funcionava a 12 rotações por segundo.

A principal diferença entre a técnica fotográfica de Muybridge para a captação cronomotográfica de Marey estava no número de aparelhos utilizados: enquanto o inglês utilizava até trinta câmeras espalhadas em pontos distintos, a técnica do francês funcionava com uma única lente localizada em um ponto fixo, semelhante a um observador que presencia a cena no momento em que esta acontece. Dessa forma, o desenvolvimento do rifle fotográfico representou um grande avanço para a captação de imagens sequenciais, por reduzir os custos e o tempo de produção das imagens.



**Fig. 7 – Exemplo de sequência cronomotográfica obtida por Marey sobre o voo de aves, imagem que não poderia ser captada pela técnica de Muybridge<sup>44</sup>.**

<sup>44</sup> Disponível em <http://www.brainpickings.org/index.php/2011/05/13/etienne-jules-marey/>

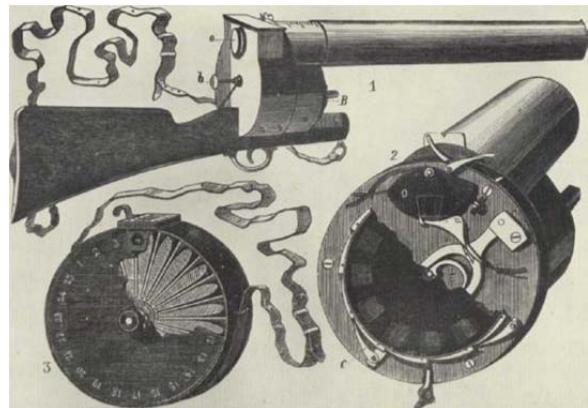


Fig. 8 – Ilustração que demonstra o funcionamento do Rifle Cronofotográfico proposto por Marey<sup>45</sup>.

Com o aparecimento deste conjunto de avanços originados ao longo da história da fotografia percebe-se a automatização do processo de criação de imagens e um deslocamento do aparato técnico da periferia para o centro da produção visual. Nesse movimento de automação, a máquina passa a ser encarregada por etapas que anteriormente eram realizadas pelo artista, aumentando assim o grau de reproduzibilidade da imagem.

A automação da produção de imagens “realísticas”, possibilitada pelo processo fotográfico, estimulou a busca por diferentes formas de expressão imagética no meio artístico<sup>46</sup>: os impressionistas se amparavam no discurso científico para trabalhar a luz e o movimento em suas obras; os simbolistas eram movidos por ideais românticos e buscavam valores que questionassem a nova moral do século XIX; os artistas da *Art Nouveau* utilizavam técnicas de gravação para desenvolver suas imagens que eram inspiradas e exacerbavam as formas naturais; o cubismo abordava a natureza de forma geométrica; o dadaísmo foi um movimento de vanguarda que construía na aleatoriedade; o expressionismo trabalhava a deformação da realidade na busca de diferentes subjetividades; a arte abstrata originou imagens a partir das relações formais entre cores, linha e substrato de forma.

Pensar as transformações ocorridas nas formas de produção imagética desse período é repensar as transformações nas relações sociais, culturais e econômicas. O breve histórico desenvolvido anteriormente ilustra como a proliferação das imagens técnicas não ocorreu instantaneamente, mas foi fruto

<sup>45</sup> Disponível em <http://urbananimalsand.us/?p=41>

<sup>46</sup> Este assunto é demasiado amplo e fornece material para outra pesquisa aprofundada, por isso foi abordado resumidamente neste trabalho.

de um processo contínuo de expansão tecnológica e de uma série de mutações nos regimes de representação visual e de interação entre os leitores e as imagens.

Na sequência desse raciocínio será abordado o desenvolvimento de sistemas de animação pré-cinematográfica cíclica de caráter técnico, movimento vindouro das transformações científicas e culturais possibilitados também pela captação fotográfica. Tais formas de animação criaram modelos expressivos que podem ser encontrados direta ou indiretamente nas animações atuais. Os GIFs são um exemplo de apropriação direta das mecânicas pré-cinematográficas, conforme veremos a seguir.

#### **1.1.2.2 HISTÓRICO DOS DISPOSITIVOS ÓPTICOS DE ANIMAÇÃO CÍCLICA NO CONTEXTO PÓS-REVOLUÇÃO INDUSTRIAL<sup>47</sup>**

Pretende-se introduzir a noção de animação cíclica a partir do aparato imagético fruto do século XIX, com o intuito de apresentar as características e formas determinantes da cultura visual dos GIFs. Acredita-se que a linguagem presente nos GIFs seja oriunda de tais técnicas, portanto a pesquisa realizará um desvio momentâneo em direção às tecnologias mais influentes do final do século XIX que serão apresentadas (assim como suas relações com a sociedade na qual estavam inseridas) a fim de se compreender as principais formas de enunciação da animação cíclica presentes desde então até os GIFs.

Em seu artigo “What is Digital Cinema”, Lev Manovich (2002, p.3) define o cinema como “a arte do movimento”, responsável pelo sucesso na criação de uma ilusão convincente de realidade dinâmica. Porém, o conjunto de técnicas cinematográficas foi produto de um processo contínuo de inovação, marcado por diferentes métodos que o antecederam. Ao final do século XIX os dispositivos de animação pré-cinematográfica são lembrados como os principais influenciadores de uma cultura da imagem cíclica:

O Fenaquistoscópio, o Zootropo, o Zoopraxiscópio, o *Tachyscope*<sup>48</sup>, e a Arma Fotográfica de Marey, eram todos baseados no mesmo

---

<sup>47</sup> O histórico sobre dispositivos ópticos, desenvolvido por Aline Couri em sua dissertação, assim como as ideias propostas por Manovich e Mannoni, foram utilizados como base para a construção deste tópico.

<sup>48</sup> Não foi possível encontrar tradução para o nome deste dispositivo.

princípio – colocar um número de imagens ligeiramente diferentes ao longo do perímetro de um círculo (MANOVICH, 2001, p.51).<sup>49</sup>

As técnicas pré-cinematográficas citadas compartilham uma série de características comuns: possuem caráter artesanal, suas imagens são pintadas a mão (tornando-se mais alinhadas ao universo gráfico do que ao fotográfico<sup>50</sup>), as imagens individuais são animadas manualmente, exigindo a presença da ação humana<sup>51</sup> e funcionam com o uso de *loops* que sempre retornam ao ponto inicial.

Aline Couri (2006, p.53) defende que o impacto causado por estas técnicas fez com que o conteúdo da imagem perdesse parte de sua relevância perante o movimento mecânico contínuo que conectava as diferentes posições desenhadas no substrato. Enquanto a magia proporcionada pela possibilidade de animação acabou potencializando o conteúdo da imagem inicial, os cientistas buscavam criar animações cada vez mais naturais e convincentes baseadas em um fenômeno estudado desde a Grécia antiga.

Mannoni<sup>52</sup> (2003) explica que, ao longo do século XIX, os pesquisadores se ocupavam com o fenômeno da “persistência retiniana”, uma questão originada na antiguidade clássica: Aristóteles constatou que após olhar fixamente em direção ao sol, uma mancha luminosa fazia com que a imagem permanecesse após a observação inicial. Leonardo da Vinci aborda o tema a partir da passagem de um relâmpago concluindo que “todo corpo que se move rapidamente parece colorir seu percurso com sua própria tonalidade.” (*apud* MANNONI, 2003, p.210). Em 1740, o cientista alemão Johannes Segner propôs que o tempo exato da permanência da imagem na retina a partir da rotação de um pedaço de carvão incandescente consistia em seis sexagésimos de segundo.

---

<sup>49</sup> Tradução livre para “The Phenakistiscope, the Zootrope, the Zoopraxiscope, the Tachyscope, and Marey's photographic gun were all based on the same principle -- placing a number of slightly different images around the perimeter of a circle.”

<sup>50</sup> Uso de planos de fundo estáticos, animação artificial dos personagens por meio de representações simples.

<sup>51</sup> A captação e a reprodução automática só apareceram na última década do século XIX com os inventos de Edison e dos Irmãos Lumière.

<sup>52</sup> Laurent Mannoni apresenta uma grande variedade de dispositivos pré-cinematográficos no trajeto histórico desenvolvido em seu livro “A Grande Arte da Luz e da Sombra: arqueologia do cinema”. Porém esta seção será limitada à introdução de tecnologias relacionadas à animação cíclica, deixando as técnicas de projeção e de linearização da narrativa visual de lado.

Conforme um relato de Charles Babbage<sup>53</sup> (apud MANNONI, p.213) o invento do Taumatrópio (1826) deve-se às reflexões do astrônomo John Herschel, à habilidade do geólogo William Henry Fitton e ao empreendedorismo do médico John Ayrton Paris. Este simples dispositivo consistia, na maioria das vezes, em um pequeno disco com poucos centímetros de diâmetro, preso por barbantes em cada uma de suas pontas. Os desenhos eram pintados à mão e geralmente não possuíam legendas. Ao segurar um fio e girar o outro, o papel rodava em torno do próprio eixo, revelando as imagens dos dois lados simultaneamente, originando uma imagem terceira que comprova o fenômeno da “persistência retiniana”. Mannoni indica uma grande diversidade de temas relacionados ao uso do taumatrópio, que vão de entretenimento até a política. A profusão de temas deve-se ao fato do processo chamar mais atenção do que o conteúdo da imagem. O *loop* como modo operacional é responsável pelo aparecimento da terceira imagem, produto da sobreposição das poses anteriores.



Fig. 9 – Exemplo de Taumatópios retirado da coleção de Richard Balzer<sup>54</sup>.

Joseph Plateau era um estudante de filosofia e literatura, nascido em Bruxelas, que se baseou na metodologia proposta por Segner para analisar a “persistência retiniana” na sua tese de doutorado: “Dissertação sobre algumas propriedades das impressões produzidas pela luz no órgão da visão”. O estudioso delimitava o seguinte tempo para fixação de imagens em diferentes cores: 0,35 segundos para a cor branca e amarela, 0,34 para a cor vermelha e 0,32 para a cor azul (MANNONI, 2003, p.216).

<sup>53</sup> A obra de Mannoni apresenta trechos da autobiografia de Babbage que descrevem os fatos diversos envolvidos na origem do Taumatrópio.

<sup>54</sup> Disponível em [http://www.dickbalzer.com/Thaumatropes.260.0.html?&no\\_ca\\_che=1&sword\\_list\[\]="](http://www.dickbalzer.com/Thaumatropes.260.0.html?&no_ca_che=1&sword_list[]=)

A partir de seus estudos sobre a percepção cromática, Plateau inventou uma série de dispositivos a disco para comprovar suas ideias. O Anortoscópio foi baseado nas ideias de Peter Mark Roget e tratava-se basicamente de uma roda posicionada verticalmente contendo dentes regularmente espaçados: “se duas curvas brilhantes giram paralelamente, a uma grande velocidade, em torno de um eixo comum, o olho percebe a imagem, imóvel, de uma terceira curva” (MANNONI, p.217). Em 1929, Plateau substituiu as formas geométricas por desenhos diversos anamorfos<sup>55</sup> que, ao iniciarem o movimento de rotação acelerada, tornam-se imagens “perfeitamente firmes e visíveis”. Ao ser montado, o Anortoscópio tinha 38 centímetros de altura e seus discos possuíam 19 centímetros de diâmetro.



Fig. 10 – Diferentes ângulos do Anortoscópio de Plateau<sup>56</sup>.

Em 1832, Plateau utilizou o princípio da Roda de Faraday<sup>57</sup> para criar o primeiro dispositivo (Fenaquistiscópio) que reproduzia fielmente a ilusão do movimento com o uso de dezesseis imagens em poses levemente semelhantes. Este aparelho era constituído por um disco de papelão com fendas dispostas ao longo de sua borda e com imagens entre as fendas. Ao ser girado em frente a um espelho, a imagem (situada na face oposta ao observador) era percebida em movimento através das fendas. Mannoni explica seu funcionamento da seguinte maneira:

se várias figuras, separadas regularmente e diferindo ligeiramente entre si em forma e posição, forem sucessivamente mostradas ao olho, a intervalos de tempo muito curtos e próximos, as impressões sucessivas que produzem no cérebro (na “retina”, pensava Plateau) conectam-se sem se fundir. Resultado: cremos ver um único objeto gradualmente mudando de forma e de posição. (MANNONI, 2003, p.223).

<sup>55</sup> O conceito de anamorfose será tratado posteriormente neste trabalho, na seção de linguagens.

<sup>56</sup> Imagens retiradas do Museu da Ciência da Universidade de Coimbra, disponível em <http://museudaciencia.inwebonline.net/ficha.aspx?id=1620&src=fisica&tab=ciencia>

<sup>57</sup> Dispositivo com o funcionamento semelhante ao Anortoscópio, porém o número de dentes era variável de acordo com o diâmetro dos discos. Seus discos rodavam em direções opostas e, posteriormente, houve a introdução de um espelho para utilizar apenas um disco.

O Fenaquistiscópio foi largamente comercializado na Europa das décadas de 1830 e 1840, ficando popularmente conhecido como as “rodas mágicas”. Sua principal função, segundo Mannoni, foi o entretenimento, estimulando uma cultura voyeurística no velho mundo.



Fig. 11 – Exemplo de disco para Fenaquistiscópio, retirado da coleção de Richard Balzer<sup>58</sup>.

De maneira semelhante ao Fenaquistiscópio, o Zootrópio desenvolvido por William G. Horner em 1834 (COURI, 2006, p.51) funcionava a partir das variações de uma ilustração contida em uma tira de papel: o substrato era posicionado no interior de um cilindro com aberturas distribuídas em intervalos regulares. Ao rodar o aparelho, o observador olhava através da parede do Zootrópio, e percebia uma ilusão de movimento criada a partir da sobreposição entre as imagens e os intervalos criados pela parede do equipamento. Aline Couri ressalta que o Zootrópio possibilita a observação simultânea entre vários espectadores.



Fig. 12 – Exemplo de Zootrópio<sup>59</sup>.

Charles-Émile Reynaud, um filho de gravador de medalhas, leitor assíduo da revista “*La Nature*”<sup>60</sup>, iniciou-se na carreira de construção de dispositivos ópticos por volta de 1873. Mannoni (p.361) explica que este engenheiro visava

<sup>58</sup> Disponível em <http://iconica.com.br/blog/?p=3481>

<sup>59</sup> Disponível em <http://www.flickr.com/photos/muller/2982559/sizes/o/>

<sup>60</sup> Esta revista veiculava os artigos produzidos por pesquisadores responsáveis pela produção de aparelhos de captação e reprodução de imagens sequenciais, com a finalidade de analisar os fenômenos naturais.

eliminar um defeito comum nos aparelhos de animação produzidos até então: a escuridão provocada nas imagens devido à rápida passagem das fendas obturadoras.

Em meio às suas investigações, Reynaud concebeu um aparelho no qual a substituição entre as imagens era mediada por um conjunto de espelhos prismáticos, descartando a interrupção da visão. Desta maneira, a imagem se apresentava de maneira plena, sem alterações em seu brilho e suas cores.

O Praxinoscópio surgiu como um conjunto de doze espelhos com dimensões reduzidas ( $2,7 \times 5,5$  centímetros), dispostos em forma prismática sobre um tambor com o dobro do diâmetro. Os espelhos refletiam as imagens desenhadas à mão em tiras de papel, transformando as imagens estáticas em animações simples. Além de retirar as fendas obturadoras do processo, o Praxinoscópio permitia a visualização de sequências em ambientes escuros sem a degradação da imagem, com a presença de uma fonte luminosa em seu interior, por exemplo, uma vela ou lanterna. Suas versões posteriores presenciariam o efeito de profundidade de perspectiva com a inserção de um espelho semitransparente que refletia apenas o cenário. Desta forma ocorreu um aumento das probabilidades narrativas: “a menina que pula corda pode se divertir numa sala ou em plena floresta, diante de um casal que a olha tão encantado quando nós outros” (MANNONI, 2003, p.366) <sup>61</sup>.



Fig. 13 – Exemplo de Praxinoscópio<sup>62</sup>.

Tendo a inserção do Praxinoscópio na indústria do entretenimento em mente, Reynaud começou produzindo este aparelho como um brinquedo

<sup>61</sup> Nesta passagem a menina refere-se a uma das tiras para Praxinoscópio ilustrada por Reynaud.

<sup>62</sup> Disponível em <http://2.bp.blogspot.com/-7LwnM30xLOQ/T9ArWxLk4AI/AAAAAAAABo0/4tuYfFIAu7s/s1600/11.png>

doméstico. Ao longo de sua existência este aparelho contou com trinta diferentes historietas sobre temas variados, lançadas em três séries distintas, e alcançou a marca de 100 mil unidades até 1908. Posteriormente, essa técnica originaria novos produtos culturais a partir de sua estreita relação com as lâmpadas mágicas: o praxinoscópio de projeção, o teatro óptico e as pantomimas luminosas. Essas diferentes técnicas de animações projetadas têm sua parcela de influência sobre o modelo de interação proposto pelo cinema: projeção em ambientes escuros, os espectadores não viam o dispositivo (apenas a imagem) e havia um princípio de sincronia entre imagem e som (externo ao aparelho).

Enquanto isso, do outro lado do Oceano Atlântico, nos Estados Unidos Thomas Alva Edison já era reconhecido pela invenção do fonógrafo e não poupava esforços para desenvolver aparelhos ópticos. Após desenvolver o aparelho para a gravação e reprodução de sons por meio de um cilindro, em 1877 este autodidata norte-americano entrou em contato com exposições sobre as imagens produzidas por Muybridge (e sua animação por meio do Zoopraxiscópio<sup>63</sup> criado por este fotógrafo) e Marey. Edison não ficou satisfeito com o funcionamento dos aparelhos produzidos até então e vislumbrava a criação de um fonógrafo visual, porém, seus estudos entre 1888 e 1890 revelaram a ineficácia de um cilindro para a gravação de imagens. No início de 1891, Edison e dois colaboradores (Charles Kayser e William Heise) desenvolveram uma máquina que ficaria conhecida como o Quinetoscópio.

De acordo com Mannoni (p.384), o quinetógrafo (câmera responsável pela captação das imagens) conseguia gravar 46 imagens por segundo, ou 2.760 por minuto. O aparelho responsável pela exibição destas imagens era chamado Quinetoscópio:

Era uma caixa de madeira (o modelo fabricado em 1894 media cerca de 1,23m de altura; as laterais, às vezes decoradas, tinham 68,5cm por 45,5cm; todo o equipamento pesava aproximadamente 75 kg). Olhava-se o interior graças a uma abertura existente na parte de cima da caixa. Uma lente ampliava as imagens do filme, que corria a grande velocidade e de maneira contínua, e não intermitentemente, como no quinetógrafo. A película (em torno de 15m de comprimento, contendo cerca de 750 fotografias sucessivas), dispostas em “anéis”, fazia um percurso complicado, sobre uma série de rolos colocados no interior da caixa (9 rolos na patente de 1891, 18 no modelo definitivo

---

<sup>63</sup> Aparelho com funcionamento parecido ao do Fenaquistoscópio.

de 1894, sem contar os 2 rolos dentados que tracionavam o filme). (MANNONI, 2003, p.386).

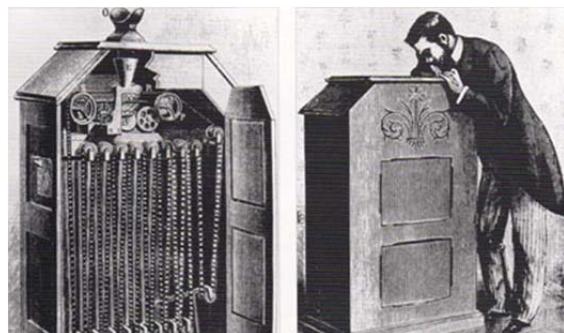


Fig. 14 – Quinetoscópio de Edison<sup>64</sup>.

Até 1894, a Edison Manufacturing Company já construía 25 Quinetoscópios, tendo investido aproximadamente 24 mil dólares distribuídos entre pesquisas, produção e criação do *Black Maria*, que seria o estúdio responsável para captação das imagens reproduzidas por estes aparelhos. Na busca por lucros, Edison criou um departamento exclusivo para explorar comercialmente essas máquinas, culminando nos *Kinetoscope Parlor* (ou salões de Quinetoscópio). Com 25 centavos de dólar, o espectador ganhava um bilhete com o qual poderia assistir a cinco rolos e com 50 centavos podia ver os dez quinetoscópios.

A parceria com empresas diversas forneceu à companhia de Edison aproximadamente 150 mil dólares em vendas de aparelhos e 25 mil dólares com a venda de filmes entre abril de 1894 e fevereiro de 1895 (MANNONI, p.391). Seus Quinetoscópios estavam presentes em quase todas as metrópoles norte-americanas e canadenses, marcando a transição das imagens técnicas, limitadas aos laboratórios e experiências desenvolvidos por Marey e Muybridge, para o consumo de entretenimento de forma massiva ao final do século XIX.

Com esse panorama percebe-se que, em menos de um século, as tecnologias de animação que configuram o cenário pré-cinematográfico sofreram grandes transformações devido aos avanços científicos. Se, ao início do século, elas eram de caráter completamente artesanal, ao final deste período a máquina já estava inserida em seus modos de produção e

---

<sup>64</sup> Disponível em <http://cineclubenatal.com/artigos/historia-ou-memoria-do-cinema>

funcionamento. O caráter artesanal das imagens produzidas exclusivamente à mão dá espaço às técnicas mistas que vão da litografia até a emulsão dos grãos de nitrato de prata sensibilizado pelo contato com a luz. O reduzido número de quadros permite apenas animações simples e curtas que vão de poucos segundos até alguns minutos, marcadas em sua maioria por uma transição irregular entre as diferentes poses, resultando animações truncadas. Outra consequência vital decorrente do número reduzido de quadros é o uso da repetição: os ciclos não surgem intencionalmente, eles são uma consequência das limitações técnicas e permitiam, involuntariamente, uma interação mais prolongada entre os indivíduos e os aparelhos. Os GIFs passam por um processo semelhante, devido à escassez de recursos no momento de sua origem, eles também precisam trabalhar com um número limitado de quadros e o *loop* emerge de forma a complementar uma limitação técnica: o reduzido número de quadros passa de limitação a uma forma enunciativa do suporte.

No século XIX, as tecnologias de animação encontraram duas principais aplicações que se complementaram mutuamente: o entretenimento e a ciência. Da perspectiva científica, a animação era vista como uma ferramenta capaz de gravar e reproduzir os fenômenos do mundo. Os avanços, relacionados tanto às formas de captação e animação quanto aos originados a partir da observação possibilitada por estas técnicas, influenciaram diretamente na visão de mundo e na forma de interação com as imagens e seus conteúdos.

No viés do entretenimento, as animações cíclicas expandiram a influência do saber científico na sociedade: as descobertas sobre a permanência retiniana passaram a compor o cotidiano e o saber exclusivo de pesquisadores se fez presente na temporalidade do suporte imagético, por exemplo, a representação de ações e narrativas com o uso de diferentes dispositivos ópticos. O entretenimento também foi responsável pelo aumento da área de contato entre ser humano e máquina, movimento que já vinha acontecendo na esfera de produção de bens e foi expandido: se no início do século XIX as máquinas eram exclusividade do cenário fabril e dos laboratórios de pesquisa, em menos de cem anos as máquinas já seriam utilizadas para “automatizar” o entretenimento.

A fotografia e a animação pré-cinematográfica são contemporâneas e se influenciaram mutuamente de maneira tímida: a fotografia sugeria uma possibilidade de representação mais “fiel” da realidade para as diferentes formas de animação cíclica e elas, por sua vez, seduziam a imagem fotográfica rumo a exploração do tempo em seu interior (cronofotografia, fotografia sequencial, etc.). A relação entre ambas amadureceu e originou os mais variados produtos híbridos ao longo da história, conforme será abordado na próxima etapa desta pesquisa.

### **1.1.2.3 MUITO ALÉM DA ANIMAÇÃO PRÉ-CINEMATOGRÁFICA**

A chegada das tecnologias originadas na sociedade industrial forçou os indivíduos a conviver com uma rápida evolução dos meios de comunicação: no intervalo de tempo que compreende os séculos XVIII e XX, observa-se a transição da comunicação mediada predominantemente pela escrita e pela oralidade para modelos que dependem diretamente da tecnologia (telégrafo, fotografia, rádio, cinema, televisão e comunicação mediada por computadores). Tais modelos originaram linguagens próprias, como a codificação Morse<sup>65</sup> para o bom funcionamento da rede de telégrafos, a adaptação de linguagens verbais e musicais para as transmissões de rádio, a criação de linguagens audiovisuais pelo cinema assim como as apropriações e criações de linguagens por parte da televisão.

A centralização da tecnologia enquanto estrutura para os processos comunicacionais é analisada por Douglas Kellner (2001), que identifica o lazer e as notícias como principais estratégias para a disseminação dos meios de comunicação no interior do ambiente doméstico.

O aparecimento de fluxos de informação é impulsionado pela inserção dos indivíduos no ambiente digital, um espaço informational em que diferentes formas culturais podem se desenvolver, entre elas a cultura imagética que envolve os GIFs.

A análise dos historiadores Asa Briggs e Peter Burke em “Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet” (2006) corrobora o postulado de Kellner sobre o uso do lazer e do jornalismo estimular o convívio com a

---

<sup>65</sup> Metalinguagem desenvolvida por Alfred Vail e Samuel Morse para comunicação via impulsos elétricos através do telégrafo.

tecnologia na esfera cotidiana: o fomento tecnológico nos anos subsequentes às duas Grandes Guerras e no período da Guerra Fria acabou por baratear os custos e miniaturizar os componentes eletrônicos. Com a microinformática nos anos 1960 e 1970 os computadores, considerados até então simples máquinas de calcular, deixaram a exclusividade dos laboratórios de pesquisas e iniciaram um processo migratório para o cotidiano de empresas e residências. O desenvolvimento de sistemas operacionais domésticos na década de 1980 em diante foi responsável pela familiarização gradual entre as pessoas e o conjunto de *hardware*<sup>66</sup> e *software*<sup>67</sup>.

A massificação da digitalização da informação disponível e a abertura de redes informáticas, acadêmicas e militares, para a troca de informações no início da década de 1990 estimularam a convergência entre as práticas comunicacionais e os processos informáticos. O principal produto destes fenômenos foi a interconexão entre os computadores domésticos: a internet. Estruturada de forma descentralizada, ela prometia uma ecologia aberta<sup>68</sup> e livre de hierarquias na qual qualquer usuário poderia modificar os conteúdos disponíveis em diferentes pontos da rede.

A liberdade proposta nos anos iniciais da internet influenciou a natureza das relações em seu interior e uma das grandes potencialidades originadas a partir deste movimento é a integração entre informação, educação e entretenimento:

Então, e desde então, independentemente da tecnologia, que tornou possível trazer as palavras — e, ainda mais importante, as imagens — para dentro de casa, parecia estar ameaçada a veracidade como valor necessário por trás do jornalismo na imprensa escrita e na televisão, e não pela primeira vez na história. Tanto os eventos quanto os assuntos eram, por vezes, secretamente transformados em tragédias, com a introdução de elementos faccionais. As linhas divisórias entre informação, entretenimento e educação estavam, por conseguinte, mais embaçadas do que anteriormente. (BRIGGS; BURKE, 2006 p.306)

---

<sup>66</sup> O termo *hardware* refere-se à arquitetura dos componentes físicos presentes no interior dos equipamentos informáticos (placas, circuitos, unidades de armazenamento, processador, etc.)

<sup>67</sup> De acordo com Pierre Lévy, software pode ser considerado como “uma lista bastante organizada de instruções codificadas, destinadas a fazer com que um ou mais processadores executem uma tarefa.” (LÉVY, 1999 p. 41). Atualmente os softwares também são conhecidos como aplicativos.

<sup>68</sup> A proposta de uma rede mundial unificada entre os computadores é permitir o acesso de qualquer pessoa ao redor do globo à informação desejada, este é o princípio fundamental da World Wide Web (WWW).

A velocidade e o alcance nos vínculos proporcionados pela microinformática e pela internet não possuem precedentes na história da mídia, levando à consolidação de interações culturais marcadas pela abertura, efemeridade, pessoalidade, velocidade, rompimento com a linearidade e pela criação de “tecidos culturais híbridos cada vez mais densos” (SANTAELLA, 2003, p81). A transição da cultura midiática para o ambiente digital transforma progressivamente os espectadores em produtores, editores e curadores de conteúdos simbólicos adaptáveis, fomentando um sistema de distribuição da informação cada vez mais horizontalizado.

As tecnologias e protocolos digitais alcançaram certo ponto em que o indivíduo se sente à vontade para produzir seus discursos, a partir de um diálogo entre homem e máquina, que se proliferam ao longo do espaço digital e os sujeitos passam a ser um sujeito-usuário, produtor-consumidor de enunciados. A homogeneização das formas culturais em sequências binárias facilita os processos de compressão, transmissão, replicação e compatibilidade entre os diferentes protocolos responsáveis pelo tratamento digital dos discursos, e isso estimula a mescla dos conteúdos disponíveis. As imagens digitais, produzidas por um sujeito são logo manipuladas por outro e utilizadas em contextos inovadores por um terceiro, um GIF pode então circular por diferentes pontos da rede e se transformar em vários discursos a partir de ambientações, manipulações e curadorias conforme elucidado abaixo.

Alberto Efendy Maldonado (2009, p.13) defende que o surgimento das tecnologias citadas acima permite a transição de uma modalidade cultural instrumental/positivista para outra, pautada na informação/conhecimento. Para o autor esta segunda modalidade faz com que as práticas sociais e culturais se transformem de maneira acelerada, na vã tentativa de acompanhar o desenvolvimento tecnológico: desta maneira o surgimento de objetos culturais não depende mais das habilidades artesanais, pois há possibilidade de criar novos textos a partir da apropriação e repaginação da informação existente.

Maldonado explica que as mudanças desse processo não são de caráter técnico, são transformações das possibilidades, condições e maneiras de se criar mensagens e bens simbólicos, a partir da articulação de múltiplas fontes. Este sistema funciona na lógica de uma “realidade de experimentação

simbólica”, na qual existe uma relativa liberdade da obra em relação ao autor. Devido às hipertextualidades, as apropriações de co-criadores tornam-se tão importantes quanto as criações. Para Maldonado, o desenvolvimento dessa realidade depende de uma razão multiética que leve em conta as práticas das inter-relações dialéticas múltiplas presentes nas ligações da cibercultura.

Esse cenário de constantes transformações tecnológicas serve como uma alavanca para o movimento de aproximação de diferentes setores da sociedade. Henry Jenkins (2008) trata esse processo de integração como uma convergência constante e multidimensional entre cultura, sociedade, tecnologia, economia e política.

Diferentes autores (LÉVY, 1999; RECUERO, 2004; MALDONADO, 2009) defendem que a ininterrupta modificação da informação por um número crescente de atores faz com que ela esteja sempre em movimento, originando um turbilhão de dados que catalisa a tessitura de diferentes níveis culturais e bens simbólicos utilizando-se de uma lógica de colaboração.

A digitalização dos conteúdos, e consecutivamente das culturas, resulta no movimento de aproximação entre diferentes formas de expressão que, sem a hiperconexão proporcionada pela infraestrutura digital, estariam em momentos sociais difusos. Tendo em vista as potencialidades trazidas pelo desenvolvimento tecnológico (é preciso lembrar que a cultura é um processo alimentado pelos usos e apropriações da sociedade perante a tecnologia) é preciso acompanhar a produção simbólica realizada em seu interior: compreender a tessitura da cultura por meio do cruzamento de informações, expressões e seus produtos.

#### **1.1.2.4 DO AMBIENTE DIGITAL À IMAGEM DIGITAL**

Em seu livro “The Language of New Media”, Manovich (2001) estuda os paralelos entre a história do cinema e a história das “novas mídias”; a identidade do cinema digital; as relações entre as linguagens da animação pré-cinematográfica do século XIX, apresentadas anteriormente, e as linguagens multimidiáticas do século XXI; as funções da tela, câmera móvel e a montagem nas novas mídias em relação ao cinema, além das relações entre o cinema de vanguarda e as novas mídias. As conexões entre animação e tecnologia

desenvolvidas por este autor trazem relevantes pontos para o estudo dos GIFs devido ao fato de revelarem o contexto que engloba os alicerces dessa forma imagética: passa a ser possível compreender como funciona a imagem digital e suas relações com as linguagens anteriores a ela.

O desenvolvimento do aparato cinematográfico deixou as tecnologias de animação existentes de lado, na tentativa de incorporar as linguagens fotográficas (daguerreótipo e cinematógrafo) da época e apagar os rastros que anunciam seu caráter de construção discursiva frente à sua percepção como registro da realidade. A cisão entre cinema e animação caracterizada pela oposição da primeira forma cultural como apreensão da realidade e a segunda como representações em forma gráfica marcou a história da imagem em movimento do século XX. Porém, a utilização de técnicas responsáveis pelos efeitos especiais, por exemplo, os espelhos, a fumaça e trucagens de perspectiva revelam que o cinema não é tão diferente das animações ignoradas por críticos e historiadores por anos (MANOVICH, 2002, p.6).

Durante o século XX, o cinema se esforçou para o desenvolvimento de uma linguagem própria, elaborada mediante o uso de técnicas complexas de montagem (seleção e ordenação das imagens produzidas), composição (organização da hierarquia dos elementos presentes na cena) e de planejamento dos elementos plásticos da imagem, criando cada vez mais potencialidades. Manovich defende que o cinema do século XX cumpriu dois papéis, o de tecnologia midiática, responsável pelo registro e armazenamento da “realidade”<sup>69</sup> e de gênero narrativo enquanto mídia de entretenimento. Desta maneira, o cinema (assim como outros meios massivos) foi fundamental para as sociedades modernas de massas por distribuir os textos e discursos semelhantes para milhões de indivíduos, enquanto assegurava um alinhamento ideológico de seus cidadãos.

Simultaneamente ao cinema, o autor apresenta o desenvolvimento da informática a partir dos inventos de Charles Babbage (1930) e sua máquina analítica, uma precursora da informática que funcionava por meio do processamento de informações armazenadas em cartões perfurados. Se as

---

<sup>69</sup> A grande dificuldade de se modificar a imagem criada a partir do cinema analógico conferiu ao seu conteúdo o caráter de documento, esta rigidez também definiria os limites do cinema como gênero narrativo.

mídias de massas eram responsáveis pela distribuição dos textos, a informática passou a cuidar da quantificação dos dados destas populações (nascimentos, locais nos quais moravam e trabalhavam além de registros policiais).

A organização dos modos de produção pós-revolução industrial, também conhecida como sistema fabril, substituiu os modos de trabalho artesanal. Os princípios de padronização e separação da força de trabalho, instituídos por Henry Ford (1913), se alojaram em meio aos modos de produção midiáticos. O cinema, assim como outras dimensões sociais, também passou a ser cada vez mais automatizado: suas imagens passaram a ser padronizadas: tamanho, duração, frequência de quadros, contraste, etc.

Para Manovich (2001, p.49-65), o encontro entre os meios de comunicação massivos e a informática, proporcionado pela digitalização no final do século XX, permitiu uma síntese entre estas mídias. Tal processo origina linguagens específicas que utilizam os seguintes princípios:

(1) *Representação numérica*, objetos culturais que continham informações inicialmente contínuas (indivisíveis) são convertidos em códigos digitais sujeitos aos processos de amostragem (amostras dos dados são retiradas em intervalos regulares) e quantização (a frequência das amostras determina o volume de informação, no caso das imagens visuais esta relação é conhecida como resolução).

(2) *Modularidade*, os objetos digitais possuem uma estrutura fractal identificável por meio de suas amostras (pixels, polígonos, caracteres, scripts) e podem ser combinados em objetos mais amplos sem perder seu sentido ou sua individualidade (por exemplo, a estrutura *HTML*<sup>70</sup>: uma página é composta por *links* e imagens que são reconhecidos individualmente como caminho para outro conteúdo e conteúdo visual respectivamente, porém, o conjunto apresenta uma imagem maior através de suas ligações internas).

(3) *Automação*, a utilização de modelos (*templates*), *scripts* e algoritmos simples nos níveis mais baixos de automação, permite criar novos objetos com facilidade (página da web baseada em sistemas de gerenciamento de conteúdo, por exemplo, a plataforma *Wordpress*) ou editar objetos existentes (o aplicativo *adobe Photoshop* permite a correção automática de alguns

---

<sup>70</sup> HyperText Markup Language. Ou, em tradução livre, Linguagem de Marcação de Hipertexto.

elementos de uma imagem por meio de scripts e filtros). Pesquisadores trabalham em automações de “alto nível” (inteligência artificial) responsável pela automação total de tarefas variadas (simulação de cálculos, simulação em jogos, edição de vídeo em tempo real, pesquisa e processamento de dados).

(4) *Variabilidade*, a modularidade dos sistemas binários permite uma grande mutação de seus conteúdos (a alteração em parcela da informação permitida pela amostragem transforma o objeto em um conteúdo diferente) adequando a produção cultural ao sistema de produção da era pós-industrial pautado na customização inspirado pelo modelo *Just in Time*<sup>71</sup>. A partir deste princípio percebe-se que os elementos estão armazenados em bancos de dados e os objetos formam-se a partir de índices<sup>72</sup> presentes nas interfaces (espaços de mediação técnica entre o usuário e a informação). O princípio da variabilidade estimula a organização da informação de maneira rizomática (um *link* direciona para uma nova página com diversos outros *links*).

(5) *Transcodificação*, a informação existe em linguagem binária apesar de ser representada para usuários humanos: Uma imagem digital apresenta-se de forma visual, porém, trata-se de uma sequência numérica (Resolução, volume de informação nos canais RGB, níveis de gama nos pixels; sua manipulação acontece por meio de algoritmos que alteram os valores nesta sequência). Constrói-se dois níveis distintos nestes objetos: a camada cultural (tradução do código em conteúdo comprehensível por seres humanos) é modificada paralelamente à cultura e a camada técnica (conteúdo em código binário e linguagens de programação), modificada com o desenvolvimento tecnológico. As duas camadas se influenciam mutuamente resultando em uma mistura entre

---

<sup>71</sup> Conforme Maria Emilia Camargo (2008) indica, o modelo de produção desenvolvido por Henry Ford no início do século trabalhava baseado no conceito de linha de montagem. Os trabalhadores eram limitados às suas estações de trabalho, posicionadas consecutivamente de acordo com o momento de sua utilização, desta forma o funcionário se especializava em uma ação específica. Por resultar em um aumento na produtividade, a linha de montagem também gera um acúmulo de produtos do pátio industrial.

Em contraponto ao modelo Fordista, a produção *Just In Time* (ou *JIT*) foi proposto em 1950, implementado pela Toyota Motors Company no Japão, e prevê uma gestão mais eficiente dos recursos humanos e da matéria prima, estimulando a participação humana no processo e o comprometimento dos funcionários. A reestruturação da divisão fixa das funções pela associação entre células de manufatura e trabalho em equipe origina um trabalhador de caráter multifuncional com maior autonomia e visa reduzir o desperdício. Esta filosofia gerencial também evita o acúmulo de produtos, reduzindo os gastos com armazenamento e transporte, por produzir aumentando os lucros e o retorno sobre o capital investido.

<sup>72</sup> O índice é uma espécie de catálogo que aponta o caminho a ser percorrido, ele direciona o leitor pela informação digital armazenada remotamente por meio de hiperlinks. Essa noção é contrária às mídias analógicas, nas quais a informação está presente de forma material (discos com ranhuras, fitas magnéticas, etc.).

a cultura humana e as formas de operação informática (passa a ocorrer movimentos de apropriação de linguagens e aproximação entre ambas).

Manovich apresenta uma série de novos objetos originados pela confluência entre as linguagens da cultura digital e do cinema: *CGI* (imagem gerada por computadores), pintura digital, sets e atores virtuais, cinema tipográfico, cinema desenvolvido para distribuição via internet (como meio de distribuição e como paradigma de montagem), sequências híbridas entre animação digital e cinema, filmes interativos e jogos estruturados em sequências cinematográficas.

Os objetos e princípios citados culminam no que o autor (*Ibid.*, p.246) define como as propriedades “essenciais” da imagem digital: (1) ela é discreta e, por ser quebrada em pixels ela se assemelha mais à linguagem verbal (divisível); assim como nos princípios de linguagem acima, a imagem digital é (2) modular, (3) constituída por dois níveis (cultural e técnico), (4) ligada às outras imagens, (5) variável e (6) automatizada; (7) baseada em algoritmos e técnicas de compressão; (8) presente na interface (mergulha na imagem ou se mantém estacionário em sua superfície); (9) são instrumentos ativos no mundo físico (teleações, presença em painéis de controle); (10) uma unidade cultural de um período anterior traduzida em um banco de dados.

Manovich diferencia a imagem analógica da digital do ponto de vista técnico, explicando que o processo de digitalização é responsável por uma gradual perda da informação: a fotografia analógica possui “um volume indefinido de informações através de tons contínuos, sua ampliação resulta em mais detalhes em detrimento de uma imagem mais granulada e imprecisa” (MITCHELL, apud MANOVICH, 2001, p.68)<sup>73</sup>, à medida que a imagem digital possui um volume fixo de informação (número definido de pixels, cada um com valores definidos) e sua ampliação não revela maiores detalhes, apenas amplia proporcionalmente a informação presente..

Em 2001, o autor já anunciava que com tempo e dinheiro suficiente, quase tudo pode ser simulado via computador. A manipulação da informação digital retornou o cinema para as práticas pré-cinematográficas do século XIX, que tomam papel central no processo de produção e pós-produção fílmica.

---

<sup>73</sup> Tradução livre para “There is an indefinite amount of information in a continuous-tone photograph, so enlargement usually reveals more detail but yields a fuzzier and grainier picture...”

Assim, o cinema não pode mais ser distinguido da animação e torna-se um subgênero da pintura (MANOVICH, 2001, p.250). Para as tecnologias digitais, não há separação entre o conteúdo captado pela câmera e as imagens produzidas em computador, toda a informação é processada por meio dos pixels, resultando em uma nova concepção de realidade elástica: “algo que pretende parecer exatamente como se tivesse acontecido, apesar de não ter”<sup>74</sup> (MANOVICH, 2001, p.254).

Os GIFS compartilham todas as características da imagem digital propostas por Manovich, porém diferentemente do cinema digital, elas não se apropriam apenas das técnicas artesanais de edição. Eles remontam diretamente à linguagem das tecnologias de animação pré-cinematográficas e desenvolvem as suas potencialidades a partir da linguagem em *loops*: enquanto as diferentes técnicas eram realizadas manualmente e exigiam a presença de uma fonte de luz externa, os GIFs exigem a presença de um computador e podem ser criados manualmente, de forma parcial ou totalmente automatizada.

Nas próximas seções será introduzida a definição do GIF enquanto formato técnico, acompanhada pelas especificidades e características das imagens e animações cíclicas circunscritas no ciberspaço com o intuito de relacionar os conceitos da linguagem digital propostos por Manovich com as peculiaridades deste formato de imagens.

## 1.2 A IMAGEM DIGITAL

### 1.2.1 ASPECTOS CRÍTICOS E TÉCNICOS DA IMAGEM DIGITAL

Quando Walter Benjamin (1994, p.169) diz “No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo que seu modo de existência”, concebe-se a importância da análise do funcionamento de diferentes técnicas. Compreender a imagem digital é uma forma de contextualizar as visões de mundo da sociedade contemporânea, não de maneira determinante, mas como um elemento condicionante de sua existência.

---

<sup>74</sup> Tradução literal para "something which looks is intended to look exactly as if it could have happened, although it really could not."

Kleber A. S. Oliveira (2006) trabalha em sua dissertação de mestrado os paralelos entre o mundo analógico e o digital. Sua análise parte do plano micro e trata “o ponto” como a unidade mínima dos sistemas analógicos e “o pixel”<sup>75</sup> sua transposição para o mundo digital. O pixel ou *Picture element* é distribuído ao longo de linhas e colunas, sendo responsável pela tradução da informação contida nos códigos binários em imagens dispostas nas interfaces visuais (telas e projeções). Cada pixel representa um valor definido em relação ao brilho e à cor de determinado ponto e pode ser manipulado por meio de interfaces físicas (teclado, mouse, voz, telas hapticas, escaneamento da visão).

Uma imagem digital é armazenada na forma de arquivo, um protocolo desenvolvido para conter a informação visual e informações extravisuais: dimensão da imagem, tipo de codificação, data e hora da criação e parâmetros específicos (tempo de exposição, e abertura para fotografias; especificações sobre a renderização para computação gráfica). A digitalização e o tratamento visual da informação levantam uma série de questionamentos próprios do ciberespaço, tais como:

1. *Originalidade*: A previsão de Walter Benjamin sobre o desaparecimento da aura da obra de arte<sup>76</sup> por meio de sua reprodução mecânica é verificada também na cultura digital. As barreiras entre original e cópia ficam difusas, pois, a partir do momento em que as imagens tornam-se números, sua cópia reflete apenas a cópia de um cálculo matemático. A oposição entre original e cópia presente nos processos de reprodução mecânica dá espaço à individualidade, pois toda imagem passa a ter seu próprio valor decimal: todas as imagens digitais são originais. Nunes (2002, p.56) defende que o conceito de manipulação deixa de fazer sentido nesse contexto, porque a manipulação implica na existência de uma obra original intencionalmente transformada, originando uma cópia e consecutivamente outro original autêntico. A sequência binária das imagens digitais também pode criar versões analógicas de si por meio das impressões.

---

<sup>75</sup> “A tela do computador é medida em uma nova unidade mínima: pixel – Picture element. Utilizando o movimento como parâmetro, o suporte do pixel permite formas dinâmicas de representação, formas sempre em atualização, ao passo que o ponto está relacionado a formas e linguagens predominantemente estáticas e já atualizadas.” (OLIVEIRA, 2006, p.55).

<sup>76</sup> Benjamin analisa a substituição do valor de culto presente nas imagens sagradas pelo valor de exposição da imagem técnica. A perda da aura não representa um movimento de desvalorização da obra de arte, mas uma transição de espaços: a obra que era exposta a poucos, no intuito de ser contemplada, passa a ser exposta de formas diferentes para um público maior.

**2. Resolução:** A resolução representa a razão inversa entre as dimensões da imagem digital<sup>77</sup> e o volume de informação em seu interior. Ela é definida no momento da captura ou criação da imagem. As unidades utilizadas para medir esta relação são os pontos por polegada (*dots-per-inch*, DPI) no caso de impressões ou pixels por polegada (*pixels-per-inch*, PPI) no caso de telas. Quanto maior for a resolução de uma imagem, mais fácil será o reconhecimento dos detalhes em seu interior, conforme a imagem abaixo:



**Fig. 15 – Relação entre imagens com resoluções diferentes.** Da esquerda para direita a mesma imagem foi repetida com as seguintes dimensões: 2x2 pixels, 10x10 pixels, 20x20 pixels, 50x50 pixels e 100x100 pixels (tamanho original). Pode-se perceber como a imagem perde definição à medida que sua resolução diminui.

**3. Profundidade de bits:** ela é definida pela quantidade de bits (dígitos binários) destinados para cada pixel. Imagens com maior profundidade de bits possuem maior quantidade de tons, tanto em escalas coloridas quanto em escalas monocromáticas. De acordo com Nunes, na imagem bitonal os pixels possuem apenas um bit<sup>78</sup> e podem ser preenchidos com o valor preto (representado por zero) ou branco (representado por um). Uma imagem em tons de cinza ou colorida pode possuir múltiplos bits de informação para cada pixel (vão de 2 a 48<sup>79</sup> bits):

Pode-se afirmar que em uma imagem de 2 bits, existem quatro combinações possíveis: 00, 01, 10 e 11. Se 00 representa o preto absoluto e o 11 o branco absoluto, 01 representará um cinza escuro e 10, consequentemente, representará um cinza claro. (NUNES, 2002, p.68)

A profundidade de bits é definida pela potência  $2^n$ , desta forma os pixels de uma imagem com a profundidade de 2 bits podem variar entre 4 tons, em

<sup>77</sup> As dimensões de uma imagem digital são expressas pela quantidade de pixels em sua altura e largura. Ao dividir a medida em pixels pela resolução é possível encontrar as medidas físicas da imagem. Por exemplo, uma imagem com 300 dpi (resolução de impressão) terá o tamanho físico de 16,26cm por 9,14cm; Se a resolução for diminuída para 72 dpi (resolução de tela) a mesma imagem passa a ter 67,73cm por 38,1cm.

<sup>78</sup> O código binário é preenchido pelos dígitos 0 ou 1, um código com mais bits possui um código mais extenso e consequentemente apresenta maiores informações.

<sup>79</sup> Alguns scanners chegam à 96 bits, apesar de o olho humano conseguir reconhecer uma variação de tons aproximada da escala presente em imagens com 30 bits.

uma imagem de 4 bits varia entre 8 tons, na imagem com 8 bits 256 tons, com 24 bits 16,7 milhões de tons, com 32 bits possui 4,29 bilhões de tons e a imagem com 48 bits pode variar entre 281.474.976.710.656 tons distintos. Nas imagens coloridas esta relação é dividida entre os três canais de cor da escala aditiva<sup>80</sup>: vermelho, verde e azul (escala RGB), a sobreposição destes canais simula o espectro de cores visíveis do mundo físico na imagem digital.

4. *Alcance dinâmico*: além da profundidade de bits e da resolução, há o alcance dinâmico (*dynamic range*), responsável pela quantidade de informação nas áreas claras, escuras e nos tons médios da imagem (informação tonal). Não há uma relação direta entre a profundidade de pixels e o alcance dinâmico, a primeira define o potencial de informação e o segundo define o contraste (informação presente na imagem).



**Fig. 16 – Relação entre imagens com alcances dinâmicos distintos.** A primeira imagem está subexposta (possui mais informações nas áreas escuras) a imagem ao centro possui uma exposição neutra (informação bem distribuída entre as regiões claras e escuras) e a terceira imagem está superexposta (maior quantidade de informação nas áreas claras)<sup>81</sup>.

5. *Compressão*: ela surge a partir da escassez de espaço para o armazenamento, processamento e transmissão da informação. A busca por arquivos cada vez menores visa diminuir o tráfego em redes e servidores, aumentando a proliferação da informação. Os protocolos de compressão funcionam a partir da abreviação do código binário por meio do uso de algoritmos próprios (de uso livre ou licenciado). O algoritmo LZW dos GIFs foi patenteado nos anos 90 e as limitações sobre seu uso só foram revogadas em 2004, expandindo seu uso no ciberespaço. Em geral as tecnologias de

<sup>80</sup> Em escalas aditivas a presença de diferentes tonalidades tende à cor branca, geralmente elas estão presentes em dispositivos produtores de luz como as telas da televisão, de computadores ou projeções.

<sup>81</sup> Imagens retiradas de <http://www.dicasdefotografia.com.br/o-guia-definitivo-da-fotografia-hdr>

compressão fazem amostras da imagem em diferentes resoluções, assim o usuário pode escolher qual é a imagem mais adequada para o seu uso.

As características apresentadas acima representam os limites técnicos para a criação de uma imagem digital, e consequentemente de um GIF. Conforme Flusser<sup>82</sup> (1985) indica, o criador escolhe parâmetros previamente definidos pelo programador (criador da máquina utilizada), dessa forma se estabelece o seguinte conflito: o criador de um GIF constrói a imagem e organiza sua forma discursiva de acordo com as ferramentas disponíveis no momento de sua concepção, porém as mesmas técnicas originam imagens completamente distintas. Nessa perspectiva, pode-se deduzir que as estratégias de produção do criador conseguem subverter as fronteiras técnicas, tornando necessária a análise do GIF além dessa esfera.

Além dos aspectos gerais da imagem digital, existem os atributos referentes à animação, que influenciam diretamente na morfologia de um GIF e precisam ser abordados no intuito de abranger a dimensão tecnológica deste formato imagético de forma mais ampla. A seguir as características das animações no espaço digital serão abordadas sob uma perspectiva especificamente voltada aos GIFs na intenção de relacionar as formas de animação do século XIX com os recursos de animação presentes nos GIFs.

### **1.2.2 ANIMAÇÕES NO AMBIENTE DIGITAL**

Accorsi (2002, p.18) explica que a classificação dos sistemas de animação por computador pode ser baseada no critério de modo de produção: em tempo real ou quadro-a-quadro. Os sistemas em tempo real são conhecidos por criar a imagem final no momento em que ela está sendo apresentada, isto favorece seu uso em animações interativas (aqueles cujo desenvolvimento da animação depende da ação do usuário). Já os sistemas de animação quadro-a-quadro utilizam uma sequência animada pré-definida, a partir de seus objetos, modelos e cenas; os quadros são então apresentados em uma taxa de quadros fixa (*framerate*).

---

<sup>82</sup> As ideias de Vilém Flusser serão trabalhadas no capítulo seguinte.

Percebe-se uma razão inversa entre os dois modos de produção: a animação em tempo real trabalha com um arquivo aberto<sup>83</sup> e exige um aparato de hardware mais consistente no momento da leitura para realizar o acesso às bibliotecas de compilação que permitem a renderização das imagens de acordo com os comandos do usuário (comum em jogos digitais) e a animação quadro-a-quadro, categoria na qual os GIFs estão inseridos, exige mais do hardware em seu momento de produção, resultando um arquivo fechado<sup>84</sup>, o que torna sua leitura mais leve e acessível, ao custo da retroalimentação em tempo real.

O funcionamento da animação quadro-a-quadro é similar ao das animações analógicas já existentes, pois as imagens são criadas e agrupadas para serem expostas posteriormente. Verifica-se então a separação entre dois principais tipos da animação quadro-a-quadro: a sequência linear construída a partir de referências à linguagem cinematográfica e a sequência cíclica que remonta os aparelhos de animação pré-cinematográfica analisados anteriormente.

Ao pensar nos dispositivos com funcionamentos mais simples como o taumatópio, cuja ilusão do movimento se baseia em apenas duas imagens, ou mais complexos como o praxinoscópio, no qual uma sequência maior de imagens estáticas é agrupada e há possibilidade de isolamento do objeto em relação ao cenário, encontram-se características comuns ao redor da animação cíclica. A mecânica das animações digitais baseadas na repetição remonta às formas narrativas de dispositivos arcaicos, seja no número limitado de poses, ou nas práticas produtivas (concepção de cada objeto individualmente, seguida pela composição da imagem).

Além dos modos de produção, as imagens se dividem em relação à sua profundidade, elas podem ser construídas de forma tridimensional ou bidimensional. Como esta pesquisa visa analisar os usos dos GIFs, o foco será sobre as animações quadro-a-quadro em duas dimensões. Atualmente, o uso das imagens na internet se divide entre propagandas, jogos, composição de interfaces, desenhos animados, notícias, vídeos, tutoriais, simulações, entre

---

<sup>83</sup> O arquivo aberto contém as instruções para a criação da imagem, que será montada a partir do dispositivo (computador, telefone, tablet, videogame) do usuário.

<sup>84</sup> O arquivo fechado já contém toda a informação visual em seu interior e é apenas reproduzido pelo dispositivo do usuário.

outros. Na maior parte dos casos, o arquivo com as informações da animação e seu módulo de visualização é interpretado por aplicativos independentes (navegador, visualizador de imagens, *plug-ins*).

Os principais padrões de arquivos utilizados para armazenar as imagens em forma de animação são: GIF, MPEG – 1, *Quicktime*, AVI, SVG e SWF. Enquanto os formatos MPEG – 1, *Quicktime* e AVI são utilizados para armazenar vídeos, o SWF é utilizado para conter informações no formato *Flash*<sup>85</sup> (permite animações interativas, animações quadro-a-quadro, vídeos e jogos), o formato SVG é utilizado para armazenar gráficos vetoriais (em geral desenhos e representações gráficas), e por fim, o GIF permite o armazenamento de imagens estáticas e animações com múltiplos quadros. Dentre esses padrões, apenas o GIF e o SVG podem ser abertos sem a utilização de decodificadores externos, isto acontece pelo fato de serem tecnologias mais antigas que foram incorporadas pelos navegadores.

A apresentação dos *loops* e de suas materializações, desde símbolos culturais quanto em estudos científicos, assim como o aparecimento das tecnologias influenciadas pelo racionalismo industrial, definem possíveis modelos para o desenvolvimento das imagens animadas no mundo digital. Ao compreender as relações entre os avanços deste momento histórico com as características da linguagem digital, apresentam-se os elementos que balizam o entendimento do GIF enquanto suporte e objeto técnico. Na seção seguinte os conceitos trabalhados até este momento serão sintetizados em uma definição dos GIFs a partir de suas propriedades técnicas, que funcionam como base para o desenvolvimento de suas especificidades culturais.

A dimensão cultural, responsável pela pertinência dos GIFs perante os processos interacionais observados pelo campo da comunicação, será analisada apenas no próximo capítulo, devido à sua complexidade. Enquanto os usos e apropriações destas imagens serão abordados após a compreensão do GIF enquanto objeto cultural.

---

<sup>85</sup> Adobe® Flash® é um aplicativo que origina animações e aplicações interativas (vídeos, sites, jogos, etc.) lidas por um *plug-in* para navegador de internet.

### 1.3 O GIF (DEFINIÇÃO)

Conforme apresentado anteriormente, a imagem em GIF segue os princípios da imagem digital propostos por Manovich: é representada por meio de um código binário; por ser constituída por pixels e estar presente em bancos de dados, está sujeita à modularidade (as informações em seu interior podem ser recombinadas com outros elementos, a imagem pode então ser exposta em outros contextos e adquirir novos sentidos). Sua produção é parcialmente automatizada<sup>86</sup> por meio de aplicativos de edição de imagens (*Adobe Photoshop* e *GIMP*, por exemplo) que oferecem filtros e algoritmos padrão para a edição e composição da imagem; a questão da variabilidade depende do conhecimento do usuário sobre edição de imagem, pois alterações mais profundas exigem que cada quadro da imagem seja editado independentemente; o GIF, assim como outras imagens digitais, possui dois níveis de informação: a camada técnica (infraestrutura) e a camada cultural (conteúdo).

Em seu nível técnico, pode-se dizer que os GIFs são imagens voltadas ao meio virtual, dessa forma, são concebidos em resoluções mais baixas (entre 72 e 90 DPI). Sua natureza favorece para que o tamanho final do arquivo seja reduzido, contribuindo para um maior nível de compartilhamento da informação. Contudo, a tendência de desenvolvimento das tecnologias das telas<sup>87</sup> pode influenciar estas imagens para que passem a ser criadas em dimensões maiores no futuro.

Por se tratar de um padrão de imagem 8 bits (total de 256 tons cromáticos), o GIF apresenta vantagens e desvantagens: o número reduzido de cores demonstra como o padrão é defasado em relação à aos códigos atuais, porém a redução do espectro cromático em uma tabela geral de cores confere grande otimização do ponto de vista da compressão do arquivo (maiores possibilidades de transmissão e armazenamento da informação).

---

<sup>86</sup> Ferramentas online como <http://gfmaker.me/>, <http://imgflip.com/gifgenerator> e ferramentas móveis como <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.listen5.gif> automatizam completamente o processo de produção, o usuário só precisa definir os parâmetros da imagem.

<sup>87</sup> Nos últimos anos presencia-se uma tendência de aumento na densidade de pixels nas telas com o desenvolvimento das tecnologias de tela no contexto móvel. A partir de 2010, o mercado de aparelhos móveis e displays começou a apresentar produtos com alta densidade de pixels a fim de oferecer imagens cada vez mais nítidas (como referência, as telas tradicionais, de resolução mais baixa, produzidas até meados da década de 2000 trabalham na faixa de 85ppi, enquanto os aparelhos mais modernos passam dos 470 ppi).

O alcance dinâmico pode variar de acordo com a imagem; assim como outros padrões, o GIF suporta imagens com exposições diversas. Além disso, o arquivo GIF pode possuir múltiplos quadros, cada um contendo uma exposição diferente (porém elas não podem ser exibidas simultaneamente).

Em relação à compressão, a utilização do algoritmo *LWZ* (*Lempel-Ziv-Welch*) se baseia no registro dos padrões de uma estrutura para evitar a perda da definição original. O algoritmo lê os valores cromáticos presentes nos pixels e cria uma tabela de códigos que organiza as informações repetidas: por exemplo, uma imagem que apresenta a mesma tonalidade em 10 diferentes pixels têm os mesmos substituídos por um código referência que direciona para a tabela de cores (ao invés de possuir 10 vezes a mesma informação o arquivo é otimizado e passa a possuir a informação uma única vez). O uso dessa técnica pode apresentar uma taxa de compressão de até 75% de seu tamanho original em fotografias, e de até 90% em imagens gráficas (com padronagens bem definidas, grandes blocos de informação contínua ou a mesma cor repetida várias vezes como desenhos, por exemplo). Os maiores problemas desse algoritmo é o crescimento lento da biblioteca de dados da imagem original<sup>88</sup> (cada informação nova precisa ser adicionada à base de dados) e a linearidade de codificação (um único caractere pode quebrar toda a sequência de dados e a informação torna-se inacessível devido à sequência corrompida), motivos pelo qual os usos do GIF atraem nossa atenção para o seu estudo.

Em relação à animação, conclui-se que o GIF pode se apresentar de forma estática como em outros padrões (JPG, PNG) assim como em forma de animações quadro-a-quadro, ou seja, ele é concebido em um momento, finalizado, veiculado e então consumido. Devido à sua preconcepção, a visualização torna-se leve e acessível de qualquer dispositivo com conectividade ao seu servidor (computadores, telefones, *tablets*, televisores). Por se tratar de uma tecnologia “antiga” em relação aos demais protocolos digitais, os códigos necessários para sua exibição foram incorporados pelos navegadores atuais, dispensando a necessidade de decodificadores externos.

Na perspectiva da remediação (BOLTER & GRUSIN, 2000), os GIFs se apropriam de uma série de linguagens: quando são estáticos podem funcionar

---

<sup>88</sup> O algoritmo LZW compila todas as informações presentes na imagem original para em seguida fazer a substituição das informações pelo código.

de maneira semelhante à fotografia ou à pintura, quando animados utilizam-se fundamentalmente de duas linguagens, aquela presente nas técnicas de animação desenvolvidas no século XIX e na montagem cíclica da linguagem cinematográfica, ambas amparadas pela morfologia do *loop* em eterna repetição.

A existência das imagens GIF em uma ou mais base de dados exige do leitor esforços para relacionar o conteúdo visual presente na imagem com a página na qual a mesma está inserida. Esta relação pode afetar o conteúdo de diferentes formas: é possível que a imagem seja compartilhada ao longo de uma grande extensão de páginas, tornando-se memetizada<sup>89</sup> de maneira sintética (a imagem passa a traduzir algum saber ou sentir de forma instantânea) ou pode haver uma apropriação em diferentes camadas semânticas, as relações de ancoragem e revezamento<sup>90</sup> entre as imagens e os textos de determinada página pode alterar o sentido do GIF, exigindo uma percepção da imagem individualmente, coletivamente e contextualmente.

### 1.3.1 ESPECIFICIDADES TÉCNICAS DO GIF

Devido ao algoritmo de compressão *LZW*, os arquivos GIF são reduzidos e tornam-se ideais para a veiculação de pequenas animações. Por permitir imagens de alta qualidade, em diferentes hardwares gráficos, o GIF pôde ser utilizado amplamente na internet, apesar de seus primeiros anos de vida serem marcados pela presença em propagandas online, ícones animados e como parte constituinte dos layouts dos websites.

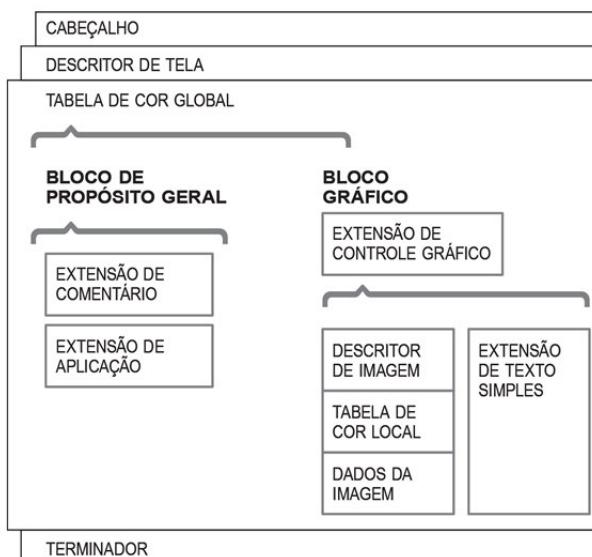
A estrutura de um GIF é constituída por blocos e sub-blocos responsáveis por armazenar as informações de controle gráfico e metainformações. O cabeçalho é dedicado à identificação, é em seu interior que a descrição do GIF está inserida; em seguida encontra-se o descritor de tela, um bloco que prevê os parâmetros gerais para qualquer imagem GIF, é nele que estão as informações sobre cor de fundo e o nível de profundidade da cor (se a imagem

---

<sup>89</sup> A noção de memetizar vem do conceito meme, ideia que se dissemina de forma interpessoal com facilidade e acabam por sintetizar formas de pensar e sentir.

<sup>90</sup> Na perspectiva da imagem enquanto superfície polissêmica (permite múltiplos sentidos) Roland Barthes (1964) trata a ancoragem como a relação entre o componente lingüístico e o componente icônico de uma imagem, na qual a escrita representa um controle perante o poder projetivo da figura, ele limita os sentidos a partir da conexão entre o signo escrito e o signo visual. A relação de revezamento possui um caráter de complementariedade: as palavras e imagens são unidades de uma mensagem mais abrangente.

for maior do que a tela na qual a exibição acontece é este bloco o responsável pelo redimensionamento da imagem); abaixo do descritor está a tabela de cor global que define as cores presentes na imagem; no interior da tabela global pode haver inúmeros blocos gráficos que são utilizados para armazenar informações sobre a animação ou textos. Os blocos gráficos são compostos pela extensão de controle gráfico (determina a permanência do próximo elemento e indica os comandos da animação, se o quadro permanece em exposição ou se é removido, retornando à cor de fundo ou ao quadro anterior). Por fim, o terminador visa promover a sincronização dos quadros e também possui um decodificador para poder processar a imagem automaticamente. (ACCORSI, 2002, p.22).



**Fig. 17 – Diagrama estrutural técnico dos arquivos GIF proposto por Accorsi (2002, p.22).**

A grande potencialidade técnica deste formato está em seu algoritmo de compressão sem perdas (LZW):

Desta forma, os pontos de cada imagem são armazenados nos blocos de dados seguindo essa codificação e decodificados pelo programa de visualização no momento da apresentação. Em geral, a imagem de cada quadro não é armazenada integralmente. Os programas que geram para o formato GIF procuram codificar somente a área da imagem que foi alterada de um quadro para outro, utilizando o descritor de imagem para armazenar as dimensões e coordenadas da área selecionada. (Ibid., p.22)

Percebe-se que o tamanho do arquivo depende do número de quadros-chave da animação e da taxa de compressão alcançada, um arquivo GIF que

procura ser otimizado para ocupar menos espaço de armazenamento busca utilizar apenas a tabela global de cor (descartando as tabelas específicas que acompanham cada frame) e reduzir a quantidade de quadros em seu interior. Tal otimização, porém, pode resultar uma animação debilitada ou imagens com menor definição.

A estrutura em quadros do GIF limita as potencialidades de edição perante os demais protocolos de animação: a utilização de quadros estáticos isolados exige uma manipulação específica para cada pose<sup>91</sup> da animação para se aplicar os efeitos manualmente. Formas de animação que trabalham com objetos (3D e *Flash*) estão mais abertas à reutilização porque os objetos podem ser compartilhados entre diversas animações simultaneamente enquanto os quadros dos GIFs não podem ser compartilhados por outras animações. Assim, o compartilhamento de bibliotecas presente nas animações em 3D cria uma familiaridade entre as animações devido ao reconhecimento dos objetos presentes em mais de uma animação. Por outro lado, a ausência de tais coleções na produção dos GIFs facilita o reconhecimento da presença do autor na imagem: o estilo de cada autor aparece devido à escassez de recursos de manipulação específicos. Em outras palavras, o compartilhamento de bibliotecas pode acarretar em uma plasticidade semelhante entre diferentes animações, enquanto o caráter artesanal do processo produtivo dos GIFs origina aparências diferentes, condicionadas pelas práticas de cada autor.



Fig. 18 – Exemplo de biblioteca compartilhada. O personagem *Jack Jack* (Zézé Pêra em português) aparece em duas animações distintas da produtora Pixar®: à esquerda ele é apresentado em “Os Incríveis®” (2004) e à direita o personagem estrela o curta “*Jack Jack Attack®*” (2005). A mesma modelagem é utilizada em duas obras distintas

Este capítulo teve como objetivo apresentar o GIF enquanto objeto técnico: entender as limitações estruturais do substrato e a sua relação com a

<sup>91</sup> É possível aplicar filtros e edições gerais em todos os quadros de maneira geral, porém, um tratamento de imagem específico exige o tratamento das imagens individuais devido às diferentes posições dos objetos em cada quadro.

efetivação das possibilidades das imagens em seu interior. Para tanto, foi necessário apresentar o funcionamento dos *loops* e a sua presença ao longo da história; o percurso dos aparatos de animação do século XIX, que fornecem os modelos narrativos e enunciativos utilizados pelos GIFs; e, por fim as especificidades da linguagem digital e suas características técnicas que limitam a forma como acontecem os usos e as apropriações do GIF em nossa sociedade. Este trajeto serve como base para as reflexões articuladas nas próximas etapas da pesquisa.

Ainda é necessário abordar o GIF enquanto objeto cultural, porém, é necessário entrar em algumas discussões relativas ao desenvolvimento das potencialidades narrativas influenciadas pela dimensão técnica apresentada até o momento. Os próximos capítulos visam englobar o desenvolvimento da cibercultura e da cultura visual na sociedade contemporânea e as consequências da presença das imagens técnicas, e suas intersemioses, no cotidiano a partir de uma perspectiva direcionada aos GIFs, com o intuito de fornecer pistas sobre a dimensão cultural e comunicacional destas imagens.

## CAPÍTULO 2 – O GIF COMO IMAGEM E PRÁTICA CULTURAL

Enquanto o capítulo inicial desenvolve uma análise sobre as peculiaridades técnicas dos GIFs, o presente capítulo visa associar as elucidações anteriores ao papel cultural dessas imagens na atualidade. Para tanto, temas variados relativos à cultura visual da contemporaneidade serão abordados ao longo deste capítulo.

A primeira parte do capítulo trata do surgimento da imagem técnica enquanto forma de codificação simbólica. Serão analisadas transformações nos sistemas escritos trabalhados pelo linguista Florian Coulmas e as relações desses sistemas com a imagem tradicional a partir dos escritos de Vilém Flusser. A seguir as formas de enunciação e interação da imagem técnica em geral, definidas por Flusser, serão analisadas no intuito de compreender o contexto no qual os GIFs estão inseridos.

A segunda parte do capítulo aborda a interação entre indivíduo e imagem a partir das ideias de Jacques Aumont sobre a percepção visual e as características da imagem e os conceitos de Roland Barthes sobre os aspectos constitutivos da imagem e a retórica da imagem. Tais noções são importantes para a definição de uma metodologia de leitura dos GIFs a ser desenvolvida no terceiro capítulo.

### 2.1 A IMAGEM TÉCNICA

#### 2.1.1 A ESCRITA COMO ALICERCE DA IMAGEM TÉCNICA

A linguagem escrita e o código imagético são formas culturais distintas, com estruturação e características próprias, que convivem no interior das sociedades. Uma reflexão em relação à sobreposição de seus elementos pode auxiliar a compreensão das imagens. Conhecer a estrutura técnica por trás dos GIFs não é suficiente para compreender suas capacidades interacionais: a questão levantada por Vilém Flusser (1985) de que o criador constrói e organiza a forma discursiva da imagem técnica de acordo com as ferramentas disponíveis não pode ser compreendida sem uma análise do GIF a partir da estruturação de seu sistema imagético.

O GIF é um processo cultural cujo modo interacional é codificado enquanto imagem técnica. Essa forma de imagem é construída a partir das reflexões desenvolvidas no interior de textos escritos: enquanto as imagens tradicionais constituem um universo mágico, criado por traços e baseado na imaginação, as imagens técnicas são construídas a partir da racionalidade do pensamento conceitual e são decompostas em partículas<sup>92</sup>. (FLUSSER, 2010).

Se a imagem técnica é fruto do contato entre imagem tradicional e texto, um possível ponto de partida para a compreensão de seu funcionamento é acompanhar as transformações da linguagem escrita: suas adaptações e mutações revelam como a sobreposição de práticas culturais estabelece regras de sintaxe e semântica em cada sistema. Apesar da complementariedade existente entre esses sistemas, uma abordagem analítica que trate cada forma isoladamente facilita o entendimento da interação entre imagem e escrita.

Na visão de Vinícius Andrade Pereira a escrita pode ser entendida como uma série de “referências capazes de ordenar um conjunto de informações a fim de que se manifestem como mensagem” (PEREIRA, 2011, p. 83)<sup>93</sup>. A escrita constitui então um dos sistemas simbólicos responsáveis pela coesão entre cultura e tecnologia nas sociedades: em um pensamento com viés McLuhiano<sup>94</sup> ela é assimilada pelo indivíduo como extensão sensorial, perceptiva e expressiva. O ser ampliado têm sua experiência e consequentemente sua interação com o mundo, mediada pela escrita e por outros sistemas simbólicos (imagens, oralidade, etc.).

Ao dividir a comunicação em “eras” o pensamento de McLuhan parece reforçar um determinismo tecnológico epocalista, pautado na sistematização da história em clivagens temporais. Contudo, Pereira explica que as ideias do pensador canadense superam esta sensação a partir do momento em que se consideram as eras propostas por McLuhan como modalidades de consciência (a partir de sistemas transacionais entre cultura e tecnologia) ao invés de

---

<sup>92</sup> A partícula enquanto elemento mínimo da imagem técnica marca a presença de uma perspectiva científica como base de sua existência.

<sup>93</sup> O autor trata deste tema em “Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global” (PEREIRA, 2011, Cap.4, p.83-106).

<sup>94</sup> Aluno de Harold Innis, Herbert Marshall McLuhan foi um pesquisador canadense responsável pela continuidade dos estudos da escola de Toronto. Seus postulados, que trabalham a influência das tecnologias na percepção e interpretação da realidade, são objeto de polêmica no meio acadêmico. Apesar de polêmicos eles podem elucidar os traços deixados pelo desenvolvimento tecnológico levando-nos ao encontro dos modos de interpretar a realidade atualmente.

momentos históricos fixos no tempo. Tal perspectiva revela a possibilidade de contemporaneidade e complementariedade entre os diferentes modos de consciência e comunicação humana ao longo das tecnologias.

Os códigos provenientes da sobreposição entre as experiências e os sistemas simbólicos não se apresentam como produtos finitos, mas enquanto processos contínuos que revelam a capacidade de adaptação de sistemas (como a escrita e as imagens) perante as articulações entre suas formas. Exemplos claros da natureza mutante dessas codificações são expostos nos estudos do linguista de Cambridge, Florian Coulmas (2003): a existência de regimes de notação visual pré-escrita (grafismos nas cavernas de Lascaux) em diferentes comunidades antes de sistemas orais; a concepção da escrita a partir de desenhos<sup>95</sup> e o aparecimento de sistemas escritos diversas vezes em momentos e sociedades diversas<sup>96</sup>.

Nos primórdios a escrita surge como um “esboço de notação computacional” que originado por fins quantitativos, e, com o passar do tempo surgem os aspectos qualitativos da notação informacional (PEREIRA, 2011, p.96). A incorporação gradual de elementos ao conjunto faz com que haja um movimento que tende à complexidade crescente do sistema.

A figura a seguir ilustra o movimento lingüístico em relação aos sistemas escritos. Na representação denotativa de um sistema pré-escrita um boi é representado em uma transcrição literal na forma de desenho; nos hieróglifos seu equivalente é o símbolo *Apis*; na notação fenícia o caractere *Aleph* realiza esta representação; no grego a tradução equivalente é o símbolo *Alpha*, que seria posteriormente apropriado pelos romanos na letra latina *A*<sup>97</sup>. Percebe-se uma substituição progressiva de notações denotativas em prol de sistemas mais abstratos: a letra latina “A” possui caráter conotativo e marca a transição da representação icônica/ideográfica para a representação fonética.

---

<sup>95</sup> Em diversas linguagens antigas como a egípcia, a chinesa e a grega, havia apenas um verbo significando tanto “escrita” como “desenho” (COULMAS, 2003, p.196) Tradução livre para: “several ancient languages, such as Egyptian, Chinese and Greek, had only one verb meaning both ‘writing’ and ‘drawing’”.

<sup>96</sup> O trabalho de sistematização sobre a origem dos sistemas notacionais deve tomar cuidado para não se desenvolver de maneira etnocêntrica: existem diversas formas de escrita com origens particulares (hieróglifos, escrita mesopotâmica, ideogramas chineses, notações dos impérios indígenas da América pré-colombiana).

<sup>97</sup> Como citado anteriormente, o desenvolvimento da escrita não é uma evolução linear. Este é o caso de uma representação específica.



Fig. 19 – Equivalências das representações escritas: (1) desenho de um boi em notação arcaica. (2) *Apis* em escrita hieroglífica. (3) *Aleph* no alfabeto fenício. (4) *Alpha* em grego antigo.<sup>98</sup> (5) A letra A no idioma latino.

As mutações da escrita listadas acima ajudam na reflexão sobre o código imagético a partir de uma perspectiva simbólica. Coulmas propõe o desencadeamento das seguintes mudanças nas relações semióticas entre os sistemas notacionais e o mundo ao seu redor: inicialmente o desenho (notação pré-escrita) se refere diretamente ao objeto; em seguida há uma articulação entre o objeto e seu nome, a imagem passa a se referir a ambos; em um terceiro momento a imagem pode se referir tanto ao objeto quanto a seu nome e, por fim, o sinal se refere ao nome do objeto que por sua vez refere-se ao objeto (COULMAS, 2003, p197).

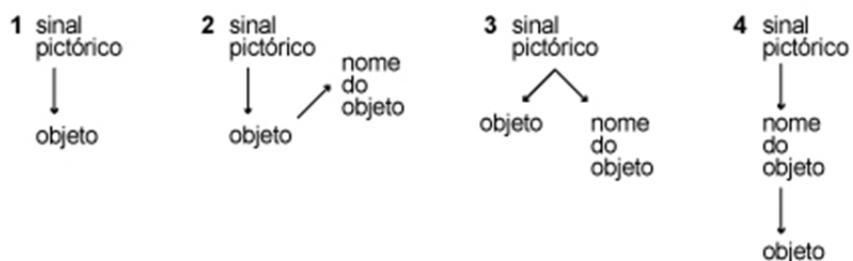


Fig. 20 – Relações propostas por Florian Coulmas entre a representação e a materialidade por meio de notações visuais.

A transição de linguagens escritas denotativas (ícone) para formas escritas conotativas (fonética) foi acompanhada por uma gradual desmaterialização da informação<sup>99</sup> e abstração do raciocínio. A universalização do pensamento permeado por essas características fomenta um desenvolvimento na produção científica e material (renascimento, iluminismo,

<sup>98</sup> Símbolos retirados do site <http://www.arch.mcgill.ca/prof/sijpkes/arch374/winter-2002/pssolange/roman.htm>

<sup>99</sup> Transição de substratos rígidos (tábuas, placas de argila, fichas-toquem, etc.) para formas mais flexíveis (papiro, pergaminho, papel, etc.).

revolução industrial) que coloca a sociedade ocidental perante um vertiginoso volume de informação.

A abstração e o movimento dos sistemas lingüísticos em direção à complexidade introduzem as características necessárias para o crescimento no volume de informações que os últimos séculos apresentaram, culminando em um desenvolvimento exacerbado das tecnologias de processamento da informação e da comunicação que resultou no desenvolvimento das mídias eletrônicas e digitais.

É em meio à proliferação da informação que se estabelecem as formas de codificação da imagem técnica, sistema simbólico que determina as potencialidades interacionais do GIF. A seção seguinte aborda a constituição desta forma de imagem enquanto meio discursivo a partir dos conceitos desenvolvidos por Vilém Flusser.

## 2.2 A IMAGEM TÉCNICA E SEU CÓDIGO

Pensar que as imagens existem enquanto formas culturais que permeiam o cotidiano ajuda a entender sua constituição enquanto linguagem. Vilém Flusser (2010) considera este espaço como o momento em que o ser humano<sup>100</sup> interage com o mundo e produz cultura.

A análise detalhada de uma oficina de sapateiro do século XIV no norte da Itália, por exemplo, pode resultar em entendimento mais profundo das raízes do Humanismo, da Reforma e da Renascença do que aquele derivado do estudo das obras de arte e de textos políticos, filosóficos e teológicos. Pois as obras e os textos foram em sua maioria produzidos por monges, ao passo que as grandes revoluções dos séculos XIV e XV tiveram sua origem nas oficinas e nos conflitos que ali surgiram. Portanto, aquele que indaga sobre o nosso passado deveria concentrar-se na escavação de ruínas das fábricas. E quem se interessa por nosso tempo deveria em primeiro lugar analisar criticamente as fábricas atuais. (FLUSSER, 2010, p.35)

O GIF, enquanto processo cultural do meio digital, é uma imagem constituinte da cultura cotidiana. Seus códigos e discursos revelam muito mais sobre a forma de pensar e sentir das pessoas “comuns” que o produzem e

---

<sup>100</sup> Em sua obra “O mundo Codificado” (2010) o autor utiliza a noção de Homo Faber no lugar da visão de Homo Sapiens. A transição do conceito biológico para uma percepção antropológica marca a importância da fabricação de artefatos e no impacto da presença humana no mundo.

consomem do que o pensamento de grandes artistas. É em sua pequenez que reside a sua grandeza. No contato com o mundo material o ser humano imprime suas formas e produz informação. Para Flusser (2010), a imagem funciona como um modelo para a ação humana e apresenta-se como superfície que conserva a realidade material de forma bidimensional. A compreensão das imagens ocorre por meio da imaginação, capacidade humana de sintetizar o mundo em cenas e de transformar cenas em acontecimentos a partir da decodificação de seus símbolos.

O pensamento do autor tcheco está em sintonia com o clássico postulado de McLuhan, quando ele considera os aparelhos que mediam a relação entre o ser humano e materialidade (ferramentas, máquinas e equipamentos eletrônicos) como imitações do corpo, próteses que ampliam o alcance humano. Sua presença pode ser separada em três momentos: a substituição da mão pela ferramenta, da ferramenta pela máquina e da máquina pelos equipamentos eletrônicos.

A inserção de ferramentas (codificadas pelo seu uso no mundo material) nos processos produtivos cotidianos, dominados anteriormente pela habilidade manual, aumenta a capacidade da produção de informações dos indivíduos. A transição das ferramentas para as máquinas (codificadas por teorias científicas) inverte a relação entre ser humano e aparelho: a máquina toma a posição central do processo e o ser humano passa a trabalhar de acordo com as necessidades da máquina (por exemplo, a transição dos artesãos para os operários durante a revolução industrial). As duas podem ser compreendidas como produtos da codificação linear do pensamento escrito, no qual a informação é limitada e fixada em substratos físicos. Com a utilização de equipamentos eletrônicos (codificados pela informação existente) a informação passa a existir em substratos que rompem limitações físicas<sup>101</sup> postas anteriormente: ela pode ser copiada e transmitida indefinidamente ao longo de campos magnéticos e elétricos.

---

<sup>101</sup> Apesar de Flusser trabalhar o conceito de informação imaterial. Nós consideramos que tanto a informação analógica quanto a digital possuem uma parcela de materialidade (substrato) e outra parcela de imaterialidade (conteúdo). Dessa forma a informação no meio digital também possui sua materialidade (servidores, discos rígidos, armazenamento em memória flash, etc.), apesar de romper limites estabelecidos anteriormente (acesso remoto, maiores possibilidades de reprodução, etc.)

O meio digital, que envolve os GIFs, pode ser situado na terceira categoria de relação entre o ser humano e a materialidade, ele é um reduto virtual que permite a codificação da informação em um suporte eletrônico e propicia a multiplicação das imagens técnicas na sociedade. A materialidade do digital<sup>102</sup> revela diferentes modos de interação entre os indivíduos e a informação:

As linhas escritas impõem ao pensamento uma estrutura específica na medida em que representam o mundo por meio dos significados de uma sequência de pontos. Isso implica um estar-no-mundo ‘histórico’ para aqueles que escrevem e leem esses escritos. Paralelamente a esses escritos, sempre existiram superfícies que também representavam o mundo. Essas superfícies impõem uma estrutura muito diferente ao pensamento, ao representarem o mundo por meio de imagens estáticas. Isso implica uma maneira a-histórica de estar-no-mundo para aqueles que produzem e que leem essas superfícies. Recentemente surgiram novos canais de articulação de pensamento (como filmes e TV), e o pensamento ocidental está aproveitando cada vez mais esses novos meios. Eles impõem ao pensamento uma estrutura radicalmente nova, uma vez que representam o mundo por meio de imagens em movimento. Isso estabelece um estar-no-mundo pós-histórico para aqueles que produzem e usufruem desses novos meios. (FLUSSER, 2010, p.110)

Ao enunciar a convivência entre o pensamento conceitual e a imaginação, Flusser contrapõe dois modos distintos da existência humana. O primeiro é originado pela articulação de sistemas escritos e resulta em uma percepção linear e sequencial do mundo (denominado pelo autor como uma visão histórica), já o segundo é fruto dos sistemas imagéticos e acarreta em uma percepção simultânea dos símbolos e elementos sob uma superfície ou cena.

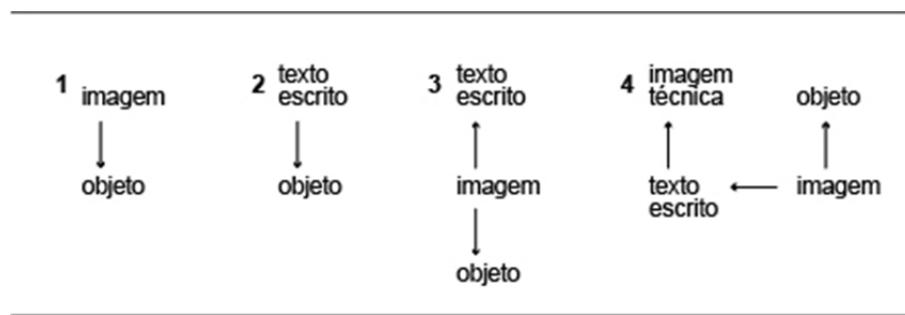
É no conflito gerado pela convivência dialógica entre o código textual (cuja leitura é um processo consciente e seus produtos contêm símbolos mais nítidos) e o imagético (leitura ocorre inconscientemente e os produtos contêm mais informações) que surgem as imagens técnicas<sup>103</sup>, elas se diferenciam da produção de imagens tradicionais por serem produtos de textos.

---

<sup>102</sup> Consideramos o meio digital como um suporte para informações dispostas em uma forma de materialidade diferente dos meios analógicos. Pois, apesar da informação estar contida em impulsos elétricos, ela necessita um aparato físico para ser acessada.

<sup>103</sup> “Em suma, queremos dizer que o pensamento imagético está se tornando capaz de pensar conceitos. Ele é capaz de transformar o conceito em seu ‘objeto’ e pode, portanto, tornar-se um metapensamento de um modo de pensar conceitual.” (FLUSSER, 2010, p.119)

A figura 27 clarifica as diferenças entre a imagem tradicional e a técnica: (1) a imagem tradicional<sup>104</sup> representa uma abstração a partir de duas dimensões (o pintor imagina e transcreve um fenômeno na tela), trata-se de uma abstração direta da realidade (primeiro grau). (2) Os sistemas escritos codificam o mundo a partir de seus caracteres em outra forma de abstração direta (primeiro grau). (3) A crítica da imagem técnica, realizada a partir de um texto, resulta em uma teoria sobre a imagem (ou teoria sobre a representação), tal teoria consiste em uma abstração de segundo grau, pois é uma abstração (texto) de outra abstração (imagem). (4) A partir da consolidação da teoria é possível criar tecnologias com funcionamento análogo a ela para a produção de imagens técnicas. Assim, a imagem técnica constitui uma recodificação do conteúdo textual e uma abstração indireta do mundo (FLUSSER, 1985).



**Fig. 21 – Diferenças entre a natureza das imagens tradicionais e técnicas a partir das reflexões de Vilém Flusser**

Flusser identifica uma hibridação entre as formas de codificação dos sistemas imagéticos e textuais, originada a partir das imagens técnicas:

As imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos, cada vez mais imaginativos. Atualmente o maior poder conceitual reside em certas imagens, e o maior poder imaginativo, em determinados textos da ciência exata. Deste modo, a hierarquia dos códigos vai se perturbando: embora os textos sejam metacódigo de imagens, determinadas imagens passam a ser metacódigo de textos. (FLUSSER, 1985, p.8).

As naturezas das duas categorias imagéticas analisadas até aqui são diferentes, as tradicionais são símbolos codificados em uma superfície por

<sup>104</sup> A dicotomia entre imagem tradicional e imagem técnica também é tratada por Walter Benjamin (1955) a imagem tradicional, carregada pelo valor de culto, era restrita (e auto-suficiente) e a imagem de aparatos técnicos altera a natureza da imagem (valor de exposição) e passa a produzir modelos coletivos de recepção. A reprodução e exposição das imagens técnicas é para Benjamin a fonte da experiência que leva a um inconsciente óptico (absorção fluida dos signos audiovisuais no consumo e produção cultural). (BENJAMIN, 1955, p.12)

agente humano enquanto as imagens técnicas são mediadas por um aparelho (manipulado pelo indivíduo) que se insere na cadeia de construção simbólica. O dispositivo torna o sistema mais complexo: a codificação que anteriormente ocorria na mente passa a acontecer no interior do aparelho e o humano passa a ser um agente que comprehende o instrumento como um canal de transmissão da mensagem no lugar de uma fonte de codificação. Este conceito Flusser denomina de *princípio da caixa preta*, que transforma o sujeito em operador (que desconhece o processo de codificação simbólica do dispositivo e passa a ser um operário do processo).

Um sistema pode ser denominado de *caixa preta* por ter grande parte de suas potencialidades não realizadas e possuir um alto grau de complexidade. O desafio que se apresenta ao agente é ir além dos conhecimentos de entrada e saída da informação<sup>105</sup> (manipulação do aparelho) e aprender o que se passa no interior da caixa, caso contrário será por ela dominado.

Nesta topologia, os GIFs encontram-se enquanto imagem técnica, sua codificação é originária dos símbolos fotográficos, pré-cinematográficos e cinematográficos e o produtor de conteúdo é limitado pelos dispositivos digitais (ele é condicionado pelas limitações dos softwares de edição de imagens e animação). Pensar a imagem criticamente é uma tentativa de branquear (analisar seu funcionamento interno) a caixa preta, pois é na crítica que se coloca o dispositivo como fonte de codificação: “Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa.” (FLUSSER, 1985, p.11)

O uso do aparelho é marcado por um conflito constante: há um número finito de potencialidades, representado pela soma de todos os usos possíveis, e, a cada uso este número diminui; a potencialidade é transformada em realização. O esgotamento das potencialidades programadas em prol da realização do universo de usos tende a criatividade ou à busca de usos inusitados, é na capacidade de esgotamento dos programas que reside a competência do criador de GIFs. O aparato tecnológico possui uma relação dupla com o ser humano: ele existe em função dos sujeitos, porém os sujeitos só podem utilizá-lo de acordo com as capacidades delimitadas pela informação

---

<sup>105</sup> Tratadas no original como Input e Output.

presente no meio. Ao mesmo tempo em que o aparelho expande a ação humana, ele também a limita.

O meio digital é marcado por um alto nível de reprodutibilidade da informação e permite sua transmissão em grandes quantidades. Nesta perspectiva, Flusser (2010) explica que obras “originais”, formuladas pelos diálogos internos de grandes autores tornam-se mitos. A vasta quantidade de informação impõe um diálogo na produção de novos códigos e as imagens são produtos das associações, no caso dos GIFs uma relação entre o criador e os programas utilizados em sua concepção:

Um salto comparável está a caminho no campo da produção de informação. Antes da revolução informacional, havia um lento desenvolvimento de, por exemplo, imagens, da caverna de Lascaux ao filme, ou na música, dos tambores ao sintetizador eletrônico. Cada fase individual deste desenvolvimento é creditada a um grande artista que frequentemente não possuía nome mas era um deus nas primeiras fases e, em casos mais recentes, era um criador talentoso como Cézanne ou Mozart. Após a revolução informacional, este desenvolvimento não apenas acelerará mas também irá adquirir um caráter fundamentalmente diferente. Não haverão apenas imagens e músicas que nós nunca sonhamos, banhadas em uma riqueza de informação nunca imaginada, mas a teoria da informação exercida atualmente vai carregar o processo de produção para fora da competência do criador individual para dentro da competência do diálogo interpessoal. (FLUSSER, 2010, P.102)<sup>106</sup>

Os GIFs se apresentam enquanto produtos deste processo em andamento, frutos de um raciocínio híbrido (entre imaginação e racionalização) localizados no meio do caminho entre o pensar e o sentir.

A comunicação humana, pautada em símbolos organizados nos códigos originados em artifícios, ferramentas e instrumentos permite a troca das informações existentes na esperança de sintetizar novos conceitos em um *sistema comunicacional dialógico* e a preservação de uma informação ocorre a

---

<sup>106</sup> Tradução livre para “A comparable leap is currently under way in the field of information production. Before the information revolution, there was a slow development of, for example, pictures, from cave painting in Lascaux to film, or in music, from the drum to the electronic synthesizer. Each individual phase of this development is credited to a great artist who was often nameless but who may have been a god in the first phases and, in the most recent ones, was a gifted creator type such as Cézanne or Mozart. After the Information Revolution, this development will not only accelerate but will acquire a fundamentally different character. Not only will there be images and music we never dreamed of, drawing on a wealth of information never dreamed of, but the information theory that is now brought to bear will lift the production process out of the competence of the individual creator into the competence of interpersonal dialogue.”

partir de seu compartilhamento em um *sistema comunicacional discursivo* (FLUSSER, 2010):

(a) Nenhuma das duas formas de comunicação pode existir sem a outra; (b) a diferença entre as duas formas é uma questão de ‘distância’ da observação. (a) Para que surja um diálogo, precisam estar disponíveis as informações de discursos anteriores. E, para que um discurso aconteça, o emissor tem que dispor de informações que tenham sido produzidas no diálogo anterior. A questão sobre a precedência do diálogo e do discurso é consequentemente sem sentido. (b) Cada diálogo pode ser considerado uma série de discursos orientados para a troca. E cada discurso pode ser considerado parte de um diálogo. (Ibid., p.97).

Muitas vezes os códigos da comunicação artificial<sup>107</sup> tendem a ser internalizados após sua apreensão. Assim seus símbolos podem ser decodificados de forma consciente e/ou inconsciente. No caso das imagens, a relação observador-imagem ocorre no regime de *scanning*<sup>108</sup> em uma busca de “diacronizar sua sincronicidade”, ou seja, o observador visa reconhecer a cena, em seguida reconhecer os objetos e suas interações. Nessa interação o olhar se volta para “elementos preferenciais” que se mostram mais importantes por conter símbolos responsáveis pelo sentido da leitura. A definição de elementos mais importantes na imagem exige esforços (baseados em convenções inconscientes) por parte do observador (FLUSSER, 1985).

As reflexões sobre a estrutura e a consolidação da imagem técnica enquanto forma de codificação visual auxilia a compreender os GIFs, pois eles são processos culturais cuja enunciação depende dos símbolos oriundos das imagens técnicas. As próximas seções utilizam os conceitos desenvolvidos pelos autores franceses Jacques Aumont e Roland Barthes para trabalhar as questões relativas à percepção da imagem e a consolidação da linguagem imagética, respectivamente.

## 2.3 A LINGUAGEM DO GIF

### 2.3.1 LEITURA E PERCEPÇÃO DA IMAGEM

Conforme a seção anterior indica, as imagens possuem sistemas simbólicos próprios que suscitam diferentes leituras (decodificação da

<sup>107</sup> Flusser categoriza a comunicação humana entre “relações naturais” (mãe e lactante, relações sexuais) e a comunicação artificial que exige a utilização de símbolos.

<sup>108</sup> Olhar que vagueia a imagem (Flusser. 1985, p.7)

superfície). Em sua obra “A imagem” (2002) o francês Jacques Aumont trabalha diferentes aspectos relativos à relação entre leitor e imagem: questões ópticas, subjetividade, dispositivo e a imagem. Apesar de a obra abordar a imagem de maneira universal, as reflexões em seu interior ajudam a identificar a leitura dos GIFs.

As imagens, conforme Aumont indica, são artigos cada vez mais comuns e importantes na sociedade e sua percepção é condicionada por leis perceptivas a partir de relações ópticas (natureza da luz), químicas (transformação da luz em impulsos elétricos no aparelho ocular) e nervosas (decodificação dos sinais no sistema nervoso). A partir de um processo ativo e contínuo de captação, processamento e interpretação aos estímulos visuais o leitor reconhece a imagem e seus elementos.

A partir dos preceitos do autor francês sobre os movimentos oculares<sup>109</sup> na leitura de imagens, considera-se que a leitura do GIF enquanto imagem animada<sup>110</sup> ocorra a partir das seguintes formas: os *movimentos irregulares* (voluntários e involuntários) são utilizados no reconhecimento da cena, a *perseguição* (movimento no qual o olhar segue o objeto) é responsável pelo acompanhamento dos objetos no interior da imagem, a *cintilação* (ou *flickering*, sensação de ofuscamento em determinadas faixas de frequência) faz-se presente na transição entre os quadros da sequência e, dependendo da obra, o *mascaramento* (ocorre quando dois estímulos próximos interagem e um atrapalha a percepção do outro) pode (ou não) estar presente.

O observador é um organismo psíquico, que sofre efeitos da imagem e atuaativamente nos níveis emocional e cognitivo, responsável pela existência da imagem por meio do reconhecimento. Durante o processo que consiste na ação de *re-conhecer*, identificar elementos a partir de conhecimentos existentes, o observador realiza uma série de atos perceptivos que dependem das suas expectativas, conhecimentos e vivências (GOMBRICHT, 1959, apud. AUMONT, 2001). Nessa perspectiva o indivíduo torna-se um expectador, cujas vivências podem ser verificadas ou anuladas durante o contato com a imagem. É por meio de processos cognitivos que o espectador completa as lacunas em todos os níveis da imagem de maneira projetiva, isso torna a temporalidade do

---

<sup>109</sup> Tais movimentos foram trabalhados por Jacques Aumont, em “A Imagem” (2002)

<sup>110</sup> O GIF enquanto dispositivo (e superfície) será abordado na sequência.

sujeito um aspecto fundamental para a compreensão da imagem. Os tempos<sup>111</sup> vividos pelo espectador condicionam sua experiência e consequentemente seu aspecto cognitivo e patêmico. Aumont lista algumas formas temporais para englobar esta temporalidade: o *sentido de presente* (percepção de pequenas durações) utiliza a memória de curto prazo e permite a noção de ritmo; o *sentido de duração* (comumente entendido por “tempo”) é auxiliado pela memória de longo prazo, revela a duração sentida; o *sentido de futuro* (expectativas) possui caráter social e interpretativo; o *sentido de sincronia e assincronia* revela a simultaneidade de acontecimentos.

Outro ponto relevante para a captação da imagem é a atenção, dividida entre atenção central e atenção periférica, e corresponde ao conjunto de processos perceptivos realizados no sistema visual. A atenção central destaca as informações mais importantes do campo visual e reconhece as figuras (parecem estar mais próximas e são facilmente nomeadas) e o fundo (se estende atrás da figura), já a atenção periférica é mais vaga e atua na percepção de fenômenos secundários. O uso simultâneo dos dois tipos de atenção permite uma sobreposição de informações fixadas que resulta na *busca visual (scanning)*: o leitor explora a cena de maneira irregular, sem ordem pré-definida como na leitura escrita. A noção de busca visual é fundamental para a compreensão de um GIF, pois é a partir da sucessão de imagens em seu interior que surgem os sentidos e, como cada leitura é única, há possibilidade de novas leituras brotarem a cada interação entre a imagem e o indivíduo.

O reconhecimento dos elementos é estudado pela *Gestalttheorie*<sup>112</sup>, corrente teórica que analisa a construção da percepção. A partir de suas leis é possível elaborar a noção das formas de figura e suas relações internas, conforme indica a imagem na sequência:

“- a *lei de proximidade*: elementos próximos são mais facilmente percebidos como pertencentes a uma forma comum do que elementos afastados;

- a *lei de similaridade*: elementos de mesma forma ou de mesmo tamanho são mais facilmente vistos como pertencentes a uma

---

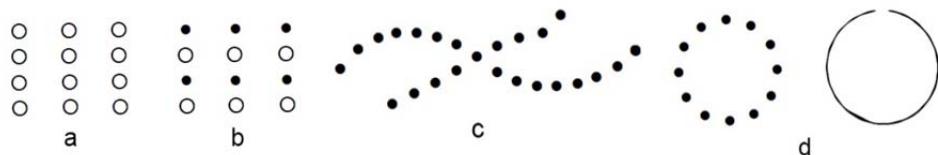
<sup>111</sup> A noção de “tempos” revela uma multiplicidade de temporalidades que surgem juntamente dos acontecimentos e são influenciados por diferentes fatores (o sujeito, o ambiente, o dispositivo, a imagem, etc.) e exclui a visão totalizante do tempo absoluto, que corre em um fluxo regular e rege a ordem universal.

<sup>112</sup> *Teoria da Gestalt* ou *Teoria da Percepção*, trabalhada inicialmente pelos pesquisadores da escola alemã de arquitetura e design Bauhaus.

mesma forma de conjunto;

- a *lei de continuidade*: existe uma tendência "natural" para continuar de modo racional uma determinada forma, se ela estiver inacabada;

- a *lei de destino comum*: refere-se às figuras em movimento, e afirma que elementos que se deslocam ao mesmo tempo são percebidos como uma unidade e tendem a constituir uma forma única." (AUMONT, 2002, p.71 grifos do autor)



**Fig. 22 – (a): lei de proximidade, (b) lei de similaridade, (c): lei de continuidade, ( d ) : lei de fechamento.** (AUMONT, 2002, p.72)<sup>113</sup>

A visão de um espectador ativo prova-se eficiente na análise dos GIFs por inserir a subjetividade no processo de leitura. A relação das temporalidades do sujeito com o tempo cíclico da imagem GIF origina tensões e aguça as diferentes formas listadas por Aumont: o sentido de presente é reforçado devido à eterna repetição, ele torna a cena coesa durante seu desenvolvimento; o sentido de duração liga as cenas repetidas e revela lacunas em níveis que estão além da plasticidade da imagem (diferentes leituras e associações da imagem surgem nesse processo); o sentido de futuro é quebrado pela repetição e remontado a cada volta do *loop*, assim como o mito de Sísifo<sup>114</sup> e, por fim a presença do sentido de sincronia/assincronia depende da obra.

A próxima seção visa abordar a construção das linguagens imagéticas a partir dos conceitos trabalhados por Roland Barthes.

<sup>113</sup> Figura retirada do livro "A Imagem" (AUMONT, 2002, p.72)

<sup>114</sup> Sísifo é um personagem da mitologia grega, pai de Ulisses (Odisseu) com Anticleia, ficou conhecido por dedurar a abdução de Egina por Zeus para Esopo (o pai da donzela). Zeus vingou-se condenando o grego a passar a eternidade no táraro(submundo), porém o astuto Sísifo instruiu sua mulher a não enterrá-lo e persuadiu Persefone (esposa de Hades, o deus do submundo) permitir seu retorno ao mundo dos vivos para organizar seu funeral. A deusa permitiu que ele se fosse por três dias, mas ele quebrou sua promessa e viveu até ser arrastado novamente ao táraro. A punição arquitetada pelos Deuses foi obrigar Sísifo a rolar diariamente uma pedra montanha acima e, ao chegar ao topo, o peso da pedra e a fadiga do condenado fariam com que ela retornasse ao ponto inicial, assim ele deveria rolar a pedra diariamente por ter tramado contra os deuses. Assim como a esperança de Sísifo é desfeita com o retorno do pedregulho a noção de futuro é quebrada com a repetição da ação no GIF, e é reconstruída no dia seguinte juntamente com a tarefa de empurrar a pedra montanha acima.

## 2.4 RETÓRICA DA IMAGEM

A semiologia<sup>115</sup> tratada pelo linguista e filósofo suíço Saussure visava auxiliar o desenvolvimento da lingüística, porém acabou exercendo grande influência nas ciências do campo de estudos culturais por conseguir abordar diversos sistemas de signos. Os signos eram tratados por este estudioso como *entidades psíquicas de duas dimensões*: o significante (imagem acústica) e o significado (imagem mental) conforme será explicado a seguir.

Enquanto a semiologia saussuriana ocupa-se com as significações por meio das estruturas existentes na linguagem escrita, o semiólogo francês Roland Barthes<sup>116</sup> se baseia nesta ciência para tentar compreender as formas de produção de sentido em uma imagem, a partir da verificação da existência de uma linguagem imagética. Ele indica que a semiologia trabalha a relação entre três termos distintos: significante, significado e signo:

temos portanto o significante, o significado e o signo, que é o total associativo dos dois primeiros termos. Tomemos um ramo de rosas: faço-o significar a minha paixão. Não existem apenas aqui um significante e um significado, as rosas e a minha paixão? Nem sequer isso: para dizer a verdade só existem rosas "passionalizadas". Mas no plano da análise, estamos perante três termos; pois estas rosas carregadas de paixão deixam-se perfeita e adequadamente decompor em rosas e em paixão: esta e aquelas existiam antes de se juntarem e formarem este terceiro objeto, que é o signo. (BARTHES, 2001, p.135)

Em sua metodologia de análise para sistemas semiológicos, Saussure (apud. BARTHES, 1972, p135) considera que o significado é o conceito mental e o significante é a imagem acústica formada pelo significado: a relação que liga ambos passa a ser o signo que é uma entidade concreta, por exemplo, a palavra.

No ensaio “A retórica da imagem” (1986) Roland Barthes estrutura uma metodologia de análise das imagens a partir da análise de uma imagem publicitária por acreditar que tal imagem possui uma significação intencional (esta modalidade de imagem se beneficia de significados claros e leituras fechadas).

---

<sup>115</sup> Ciência que estuda os sistemas de signos, instituída em 1915 por Ferdinand de Saussure.

<sup>116</sup> O semiólogo francês Roland Barthes ficou conhecido por seu trabalho analítico sobre a constituição da linguagem imagética no final do século XX.

Ao tratar o signo conforme os estudos de Saussurre: o signo enquanto o total associativo entre a imagem acústica e a imagem mental. Barthes estabelece uma natureza de representação entre esses elementos, os sistemas simbólicos podem ser compreendidos como conjuntos de signos que visam representar o mundo.

A diferenciação entre sistema simbólico denotativo e sistema simbólico conotativo é fundamental para compreender as formas enunciativas da imagem. No *sistema denotativo* a mensagem utiliza significantes provenientes nos signos do próprio sistema (relação literal com a informação) enquanto o sistema conotativo se converte os signos de outros sistemas em seus significantes (BARTHES, 1986, p.36).

A imagem apresenta enquanto um conjunto de signos descontínuos que contém duas mensagens<sup>117</sup>, no primeiro nível há a mensagem literal (denotativa) e atrás dela há a mensagem simbólica (conotativa). Ambas são constituídas por três componentes: o componente *lingüístico* é constituído por signos escritos e pode estar presente em legendas, títulos ou textos no interior da imagem, e possui um duplo caráter de denotação e conotação. O componente *icônico codificado* é literal, denotativa (percebida naturalmente) e aparece como o suporte da componente *icônico não codificado*, que depende da interpretação cultural de seus signos e constitui uma mensagem conotativa.

Conforme Barthes (1986) indica, a presença de diferentes formas de mensagem confere à imagem uma natureza polissêmica, na qual o leitor interage de maneira ativa (conforme foi visto na seção anterior) e pode preterir alguns sentidos em função de outros. No nível literal, o componente lingüístico realiza uma descrição denotada da imagem (identificação dos elementos da cena), trata-se de uma relação de ancoragem dos sentidos denotados do objeto. No nível conotativo, sua interpretação impede a proliferação de sentidos individuais, ele limita o “poder projetivo da imagem”.

Para compreender a relação entre os componentes *icônico codificado* e *icônico não codificado* da mensagem, o autor contrapõe diferentes tipos de imagem: a fotografia, considerada pelo francês como uma imagem de natureza

---

<sup>117</sup> A classificação original de Barthes trabalha a partir de mensagem lingüística, mensagem icônica codificada e mensagem icônica não codificada. Porém, utilizamos a denominação “componente” no lugar de “mensagem” para evitar conflitos com a noção de mensagem denotativa e mensagem conotativa.

análogica que apresenta uma imagem aparentemente sem código, é comparada ao desenho, imagem codificada cuja compreensão depende da aprendizagem de sua linguagem e não reproduz a totalidade da cena. Portanto Barthes (1986, p.8) define que a imagem denotada permite o contato no qual o leitor internaliza seus elementos e naturaliza a mensagem simbólica conotada.

Na última seção do ensaio, também nomeada “A retórica da imagem” Barthes explica que a originalidade da mensagem conotada consiste no fato de seus signos serem provenientes de códigos culturais, ou seja, ela depende de outros sistemas para ser compreendida dessa forma o número de leituras da imagem (*lexia*<sup>118</sup>) varia de acordo com o conhecimento dos indivíduos, pois cada léxico encontra-se em um diferente nível de profundidade.

No intuito de complementar o presente raciocínio a próxima seção aborda a dimensão plástica da imagem, que contém a mensagem imediata e as informações denotativas que levam aos outros níveis de significados em seu interior.

## 2.5 ASPECTOS CONSTITUINTES DA IMAGEM

Partindo da premissa que a mensagem conotada é um sintagma da mensagem denotada (BARTHES, 1986, p.12) a compreensão dos aspectos constituintes da imagem é necessária para decifrar suas mensagens visuais (denotada e conotada). A categoria de signos plásticos (da mensagem denotativa) analisada por Barthes assemelha-se às categorias que apresentam as características do dispositivo tratadas por Jacques Aumont.

O conceito de dispositivo mostra-se demasiadamente amplo, pois se refere a múltiplos objetos (aparelho, suporte, conjunto de técnicas, política, ideologia, etc.), a noção barthesiana de aspectos constituintes da imagem mostra-se mais adequada, por referir-se exclusivamente aos elementos circunscritos pela imagem.

A apresentação do nível plástico da imagem se faz a partir do espaço: está presente em um espaço determinado, sendo o suporte o responsável pelo contato entre o espaço da imagem e o espaço do observador. Jacques Aumont

---

<sup>118</sup> A *lexia* representa “uma porção do plano simbólico (da linguagem) que corresponde a um conjunto de práticas e técnicas.” (BARTHES, 1986, p.10)

(2002, p.136) explica que os elementos plásticos da imagem que caracterizam a imagem como um conjunto de formas visuais: a *superfície* é trabalhada por meio da composição (organização dos elementos ao longo de sua extensão), a *gama de valores* define o contraste global da imagem, a *gama de cores* exprime as tonalidades presentes na imagem e a matéria proporciona a percepção (pinceladas, grão fotográfico, etc.).

Existem outras características determinam a interação sujeito-dispositivo. Dependendo de seu tamanho uma imagem pode se impor sobre o sujeito (grandes formatos) ou ser dominada e armazenada por ele (imagens pequenas, como os GIFs). As fronteiras materiais da imagem (moldura) lhe dão formato ao marcar seus limites físicos, assim elas são responsáveis por separar o que está na imagem e fora da imagem e são classificadas em dois tipos de moldura como *molduras-objeto* (emolduramento de quadros) ou *molduras-limite* (as bordas ou limites sensíveis das imagens) (AUMONT, 2002). No caso das imagens GIF a moldura-objeto pode ser considerada a página da web em que estão inseridas e a moldura limite é definida pelo arquivo. Contudo, é preciso ressaltar que a moldura-objeto do GIF é mutável e depende do aparato no qual se encontra, a mesma página pode se apresentar de formas diferentes em dispositivos móveis (celulares e *tablets*) e em telas de computador.

O autor francês utiliza a noção de pirâmide visual<sup>119</sup> para trabalhar o conceito de *enquadramento*, a atividade de emoldurar (definir os limites da imagem):

Enquadrar é, portanto, fazer deslizar sobre o mundo uma pirâmide visual imaginária (e às vezes cristalizá-la). Todo enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício - o do pintor, da câmera, da máquina fotográfica - e um conjunto organizado de objetos no cenário: o enquadramento é pois, nos termos de Arnheim, uma questão de centramento/dêscentramento permanente, de criação de centros visuais, de equilíbrio entre diversos centros, sob a direção de um "centro absoluto", o cume da pirâmide, o Olho. (AUMONT, 2002, p.154)

A noção de ponto-de-vista complementa os outros constituintes da imagem e, segundo Aumont (2002), pode representar (1) o local de onde a

---

<sup>119</sup> Analogia desenvolvida no período renascentista que consiste na projeção de um cone a partir do olho do observador, sua base representa o limite da visão em determinada superfície e seu volume pode ser comparado ao campo central da visão do indivíduo.

cena é observada, (2) a abordagem de determinada questão ou (3) uma opinião a respeito de um fenômeno. Em relação à imagem, o ponto-de-vista pode marcar a presença de uma subjetividade e de temporalidades da imagem (imagens *não-temporalizadas* mantém-se idênticas ao longo do tempo enquanto imagens *temporalizadas*, se modificam sem a intervenção do espectador). Conforme a classificação do autor sobre temporalidades os GIFs encontram-se em ambas, pois pode ser animado ou estático, sempre carregando seu tempo implícito. Além das características citadas, o autor levanta uma relevante hipótese sobre a *Arché* da imagem:

Se uma imagem que, por si própria, não existe em modo temporal pode entretanto transmitir uma sensação de tempo, é porque o espectador nela coloca algo de seu e acrescenta alguma coisa à imagem. Nossa hipótese é a de que essa "alguma coisa" é um saber sobre a gênese da imagem, sobre seu modo de produção, sobre o que Jean-Marie Schaeffer chama, com respeito à fotografia, sua arché (termo que estenderemos a todas as outras imagens). Aliás, se a seguirmos até o fim, essa hipótese é a penas um aspecto de outra mais ampla referente ao espectador, à imagem e à relação entre eles que é regulada pelo dispositivo. De fato, na condição de objeto socializado, convencionalizado e por assim dizer codificado - e não só objeto visível -, a imagem possui um modo de emprego que seu consumidor, o espectador, supostamente conhece. Como todo artefato social, a imagem funciona apenas em proveito de um hipotético saber do espectador. (AUMONT, 2002, p.163)

Tal reflexão se mostra de grande valia no contexto digital, pois os indivíduos assumem o papel de espectador-criador da imagem, logo o saber sobre o “fazer um GIF” expande as possibilidades interacionais da imagem. Em sua reflexão acerca do saber sobre a imagem, Aumont (2002, p.179) levanta a questão da técnica (esfera da atividade prática) que se distingue em três níveis: (1) equipamento utilizado para determinada função, (2) o emprego deste equipamento e (3) discurso sobre a técnica e suas consequências.

Essa seção teve como objeto de análise as características plásticas da imagem, que funcionam como superfície para as formas enunciativas da linguagem imagética. A sobreposição dos conceitos de Roland Barthes com o pensamento de Jacques Aumont fornece um substrato sólido para compreender os GIFs enquanto formas discursivas constituintes da cultura visual da atualidade. A seguir a pesquisa abordará as estratégias de

construção da linguagem visual dos GIFs a partir de dois textos clássicos de Roland Barthes: “A câmara clara” e “mitologias”.

## 2.6 A LINGUAGEM DO GIF

Apesar de seu trabalho ser voltado à fotografia e publicidade, os conceitos desenvolvidos por Barthes são válidos para o estudo do GIF devido às similaridades entre a fotografia e os GIFs. Após selecionar milhares de fotos de acordo com determinado tema ou interesse, Barthes percebeu em “A câmara Clara” que os objetos de sua amostragem demonstravam um “afeto médio”, e eram capazes de ensinar/educar o espectador (é por meio deste afeto que o indivíduo é capaz de completar a imagem com os seus saberes). O conceito, sem definição em francês encontra no latim uma denominação precisa para explicá-lo: *studium*.

Eu não via, em francês, palavra que exprimisse simplesmente essa espécie de interesse humano; mas em latim, acho que essa palavra existe: e o *studium*, que não quer dizer, pelo menos de imediato, "estudo", mas a aplicação a uma coisa, o gosto por alguém, uma espécie de investimento geral, ardoroso, e verdade, mas sem acuidade particular. (BARTHES, 1984, p.45).

O *studium* é a primeira categoria de interesse de Barthes, ela é trabalhada de forma consciente pelo espectador e é responsável pela coesão das imagens em uma coleção. Uma segunda categoria pode quebrar o *studium*, algo (um detalhe) que parte da imagem e trespassa o espectador, denominada *punctum* (do latim ferimento de flecha).

A esse segundo elemento que vem contrariar o *studium* chamarei então *punctum*; pois *punctum* é também picada, pequeno buraco, pequena mancha, pequeno corte - e também lance de dados. O *punctum* de uma foto é esse acaso que, nela, me punge (mas também me mortifica, me fere). (BARTHES, 1984, p.46).

As duas categorias funcionam em um regime de co-presença, não há uma lei que dite seu funcionamento ou uma ligação direta entre elas. A diferença entre as duas categorias está no tipo de relação que elas constroem com o indivíduo. O *studium* é uma forma codificada e definitiva, presente em seleções mais vastas, proporciona um interesse da ordem do gostar (eu gosto,

ou não, da imagem), já o *punctum* revela um envolvimento mais profundo na superfície imagética porque ele depende do sentimento do espectador, cada indivíduo percebe um *punctum* de acordo com as suas experiências<sup>120</sup>.

A leitura da primeira categoria é desinteressada<sup>121</sup> por se tratar de uma relação mais superficial. Devido ao *punctum* exprimir o desejo de ver além do que está na imagem, sua leitura é ativa: o pequeno ponto que domina a imagem convoca o leitor, ignorando códigos morais e estéticos.

Barthes é incisivo ao demonstrar como o *punctum* é uma especificidade da linguagem fotográfica, para o autor o cinema não permite a existência desta forma, pois a temporalidade do dispositivo não permite a relação profunda e prolongada que há entre o espectador e a fotografia

“Será que no cinema acrescento a imagem? – Acho que não; não tenho tempo: diante da tela, não estou livre para fechar os olhos; senão, ao reabri-los, não reencontraria a mesma imagem: estou submetido a uma voracidade continua;” (BARTHES, 1984 p.85).

É neste ponto que o código imagético do GIF se revela: por não possuir a temporalidade linear do cinema, o caráter cíclico deste tipo de imagem permite a existência de um *punctum* de uma ordem diferente da fotografia. Neste meio o *punctum* se constrói a partir da repetição, é no retorno ao ponto inicial que o momento se torna eterno e o GIF consegue atingir o observador. No nível interpretativo a fotografia e o GIF concretizam a leitura dos sentidos durante a junção entre a banalidade (informação disponível a todos) e a singularidade.

A principal diferença entre o GIF enquanto objeto cultural e a fotografia analisada por Barthes é de ordem ontológica. De acordo com o autor a fotografia trabalha com o noema<sup>122</sup> “Isso-foi” (1984, p.115), ou seja, a fotografia não representa o passado (o que já não é) ela representa um presente acontecido (o que *foi*). Desta maneira a fotografia cristaliza um presente que se exclui do sentido de duração. Enquanto isso, a representação do GIF é da ordem do presente imperfeito (o que está sendo). Tal diferença leva à uma semelhança, a ausência de futuro criada pela retenção do presente.

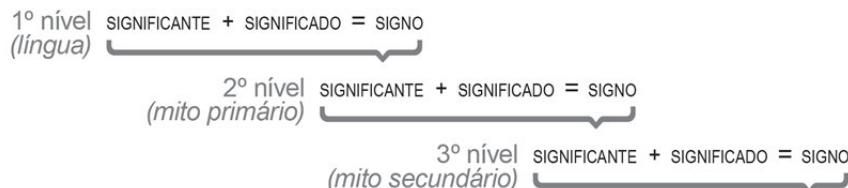
---

<sup>120</sup> “Última coisa sobre o *punctum*: quer esteja delimitado ou não, trata-se de um suplemento: é o que acrescenta a foto e que *todavia já está nela*.” (BARTHES, 1984, p.85)

<sup>121</sup> O desinteresse aqui não representa a indiferença, ele existe no plano utilitarista: não há o intuito de aplicação prática, apenas a fruição da imagem.

<sup>122</sup> Ideia em geral.

Para compreender melhor o GIF enquanto processo cultural é preciso entendê-lo na posição de discurso apropriado<sup>123</sup>. O livro *Mitologias*<sup>124</sup> (1972) de Roland Barthes se mostra válido para o entendimento das apropriações entre linguagens presente nos GIFs. O autor explica que todo mito é uma fala, proveniente de um objeto ou de um discurso<sup>125</sup> existente, que se define pela maneira como é proferida (BARTHES, 2001, p.131). Barthes postula que eles funcionam em um “sistema semiológico segundo” (*Ibid.* p.136), ou seja, o mito se constrói a partir de uma cadeia semiológica já existente: o signo de um sistema primeiro é apropriado pelo mito se transforma em significante no segundo, conforme a imagem abaixo.



**Fig. 23– Relações entre sistemas semiológicos de diferentes níveis. A língua desenvolve os signos a partir da relação entre seus significantes e significados. Ao se apropriar dos signos existentes, o mito cria novos significados e signos que podem, ou não, ser apropriados por outros mitos.**

Ao desenvolver novas cadeias semânticas, o mito desenvolve sua própria língua ou, conforme Barthes denomina, uma *metalinguagem*: um sistema lingüístico que se refere ao anterior ao invés de se referir ao objeto. Nos casos em que o GIF se apropria da linguagem audiovisual de outros meios, há a constituição de uma linguagem visual segunda (*metalinguagem visual*) que se alimenta dos signos presentes na enunciação anterior. A terminologia apresentada facilita a análise e a distinção entre língua e mito. O significante, que marca o final do sistema lingüístico e o início do sistema mítico, tem dois nomes: sentido (no plano da língua) e forma (no plano do mito). O significado é

<sup>123</sup> Não enquanto tecnologia apropriada (conforme visto no início do trabalho), mas em sua forma de enunciação: a transformação de um discurso em outro dentro de seu meio tecnológico específico conforme os exemplos no capítulo 3.

<sup>124</sup> A obra divide-se em dois momentos. Inicialmente Barthes apresenta uma série de textos escritos entre 1954 e 1956, nos quais o autor desenvolve suas ideias por meio de uma sequência de exemplos sobre mitologia moderna, ilustrados por diferentes situações: análises de *telecatch*, filmes de época, notícias (tanto de imprensa branca como de imprensa marrom, publicidade, produtos midiáticos, culinária, fotografia, lingüística, astrologia e política). A segunda parte o livro elenca as características da mitologia moderna.

<sup>125</sup> Barthes considera que as linguagens e discursos não são exclusividade da fala ou da escrita: elas se desenvolvem de forma verbal e também visual

denominado conceito e o signo é dividido entre signo da língua e significação (terceiro termo do mito) (*Ibid.*, p.138). A figura abaixo ajuda a clarificar tal terminologia:

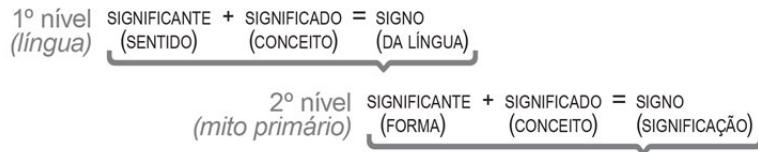


Fig. 24 – Ilustração da terminologia utilizada por Barthes para diferenciar os termos do sistema lingüístico do sistema mítico.

Na seção “A Forma e o Conceito” (*Ibid.*, p.139) do livro *Mitologias*, o primeiro desafio apresentado surge em relação à natureza ambígua do significante (em sentido, é pleno; em forma, é vazio). Enquanto sentido, ele é apreendido pelo leitor, apresenta uma realidade sensorial (ao contrário do signo lingüístico que é mental) e é conceitualmente rico (carrega um saber). À medida que ele passa a ser forma, ele se esvazia (o que se mantém é apenas a letra)<sup>126</sup> e passa a fazer parte de uma história tomada pelo mito de modo parasitário. “A forma afastou toda esta riqueza: a sua pobreza presente requer uma significação que a preencha.” (*Ibid.*, p.139), porém a forma não anula o sentido, apenas o empobrece preservando-o ao seu alcance.

O conceito (que não possui caráter abstrato) passa a absorver a história desenvolvida pela forma, reestabelecendo relações de causa e efeito. É através do conceito que uma história é implantada no mito, neste movimento, o conceito perde parte do seu saber: o saber sobre o real (no nível lingüístico) passa a ser um saber confuso originado por ligações fracas e ilimitadas (nível mítico). Desta maneira pode-se considerar que o conceito possui um caráter aberto e difuso, sua unidade e coerência são dependentes da sua função (ele é passível de apropriações).

...quantitativamente, o conceito é muito mais pobre do que o significante; se limita frequentemente a re-apresentar-se. Na forma e no conceito, pobreza e riqueza estão em proporções inversas: à pobreza qualitativa da forma depositária de um sentido rarefeito corresponde uma riqueza do conceito, aberto a toda a História; e à abundância quantitativa das formas, corresponde um pequeno número de conceitos. Esta repetição do conceito através de formas diferentes é preciosa para o mitólogo, permite-lhe decifrar o

<sup>126</sup> No caso dos GIFs mantém-se os elementos plásticos da figura.

mito: e a insistência num comportamento que revela a sua intenção. (Ibid., p.141)

Barthes postula que o sistema mítico apresenta, perfeita e simultaneamente, ambos os termos (não há atraso da forma em relação ao conceito), esta característica descarta a necessidade de um inconsciente para explicar o mito. O mito é um valor que independe da verdade e pode se apresentar de outra maneira caso seu significante seja multifacetado: “o sentido existe sempre para apresentar a forma; a forma existe sempre para distanciar o sentido. E nunca há contradição, conflito, explosão entre o sentido e a forma, visto que nunca estão no mesmo ponto.” (Ibid., p. 145). Ao se apresentar de maneira dupla (sentido e forma), o mito confere um caráter de notificação e de constatação para a significação (é sempre motivada e possui uma fração de analogia).

Após compreender a composição e as características do mito, Barthes parte para um movimento de sua decifração. A duplicidade do significante (sentido e forma) leva a uma tricotomia de leitura na qual: (1) focaliza-se o significante vazio (caracteriza-se um sistema simples e a significação é literal, por exemplo, o redator jornalístico que busca uma forma para o conceito); (2) focaliza-se o significante pleno (o sentido se distingue da forma, provocando uma deformação entre ambos, por exemplo, o mitólogo que visa decifrar o mito) ou (3) o foco fica sobre o significante em sua totalidade indissolúvel entre sentido e forma (o sujeito passa a ser o leitor do mito e recebe uma significação ambígua, sendo que o valor se concentra na presença).

Enquanto as duas primeiras leituras são estáticas e analíticas, resultando na destruição do mito (por meio da revelação ou do desmascarar da sua real intenção); a terceira é dinâmica e consome o mito em sua estrutura: o leitor consegue vivenciar uma história real e fictícia, não percebendo o mito enquanto um sistema semiológico próprio, mas como uma equivalência indutiva (na qual o significante e significado do segundo nível mantém relações naturais), percebida de maneira ingênua.

O segundo capítulo da pesquisa pretendeu conectar os conceitos de caráter tecnológicos que cercam as imagens GIF, apresentados no primeiro capítulo, com uma série de reflexões acerca do processo cultural existente no

interior dessas imagens. A primeira parte do capítulo se encarregou com as discussões sobre as transformações nas relações de representação escrita, que indicam a crescente abstração necessária para o estabelecimento do contexto informacional que envolve os GIFs, e pela consolidação da imagem técnica enquanto sistema visual próprio. Flusser trabalha a questão da imagem técnica a partir da imagem enquanto modelo para as ações humanas no cotidiano. A imagem técnica aparece como um produto do contato entre a imagem tradicional e os textos: o GIF consiste em uma forma de imagem técnica, que opera abstrações indiretas (suas formas de enunciação são mediadas por um aparato que se insere no processo de imaginação).

A segunda parte deste capítulo trabalha diversas questões relativas ao sistema simbólico imagético. As reflexões de Aumont sobre a percepção da imagem iniciam o entendimento da leitura deste código. A retórica da imagem desenvolvida por Barthes auxilia na identificação dos componentes que constituem as mensagens desenvolvidas no interior da superfície. A análise dos aspectos constituintes da imagem plástica permite a identificação dos elementos plásticos que contém as mensagens imagéticas. Por fim o conceito de mito enquanto *metalinguagem* foi utilizado para facilitar a compreensão de casos quando o GIF se apropria de linguagens visuais existentes, criando uma codificação própria.

## **CAPÍTULO 3 – CONHECENDO OS INTERTEXTOS DO GIF A PARTIR DE SEUS USOS E APROPRIAÇÕES**

Nos dois capítulos iniciais, esta dissertação buscou apresentar o GIF enquanto tecnologia e imagem, respectivamente. Ao examinar o universo da produção visual que originou este tipo de imagem, foi possível tratar as formas culturais da imagem técnica digital. Simultaneamente às reflexões de caráter teórico sobre imagem, linguagem, cultura e tecnologia, nós buscamos trabalhar com uma pesquisa exploratória de caráter pessoal na procura de imagens que apresentassem semelhanças.

Neste terceiro e último capítulo, analisamos uma coleção de imagens construída ao longo de um ano e sete meses (de junho de 2012 até janeiro de 2014), coletadas ao longo de milhares de horas vasculhando diferentes camadas da internet com a ajuda de muitas pessoas. Tal conjunto de imagens não possui um caráter totalizante sobre o tópico GIF, afinal nossa seleção é limitada e a diversidade de formas imagéticas do GIF cresce diariamente, de acordo com suas práticas, usos e apropriações.

No início do trabalho, aventamos a hipótese de que o GIF realiza uma operação discursiva capaz de transmutá-lo de um simples recipiente para compressão de imagens em um meio potencial para criação de enunciações próprias que revelam formas de pensar e sentir da atualidade. Tal movimento revigora o GIF e confere um potencial crescimento de usos (por parte de indivíduos, empresas e instituições diversas) e de significados (criando diferentes formas de expressão e produtos culturais). Os objetivos traçados no início da dissertação eram: identificar as características e especificidades da imagem GIF, compreender as capacidades relacionais dessas imagens e verificar o aparecimento de novas formas enunciativas a partir de seus usos e apropriações.

Além de cumprir os objetivos traçados no início do trabalho o presente capítulo será estruturado em três momentos: inicialmente haverá a introdução da análise esquemática da imagem proposta por Martine Joly (a partir da retórica da imagem concebida por Roland Barthes e desdoblada em diversos detalhamentos por Joly). Em seguida, serão explicados os critérios utilizados para a definição da amostra e algumas considerações sobre os exemplos

obtidos para análise. Por fim, a análise das obras unirá os conceitos abordados pelo trabalho até o momento no intuito de revelar as potencialidades das formas culturais do GIF.

### 3.1 ESTRUTURAÇÃO DA ANÁLISE DA IMAGEM

De acordo com a metodologia proposta por Martine Joly em “Introdução à Análise da Imagem” (2007), o GIF pode ser inserido em um grupo denominado “as novas imagens”. Produzidas por computador, elas são o resultado da síntese de formas imagéticas já existentes e originam um contato mais extensivo entre os modelos visuais já existentes. Ao tratar as imagens enquanto uma forma de mensagem, a autora introduz conceitos da semiótica anglo-saxã<sup>127</sup> e da semiótica visual francesa<sup>128</sup>. A segunda corrente teórica será utilizada na análise a ser desenvolvida por mostrar-se mais compatível com as demais reflexões teóricas desenvolvidas ao longo do trabalho.

A autora trata a leitura da imagem como uma percepção visual que parece ser natural, acontece com rapidez e simultaneidade entre o reconhecimento do conteúdo e a interpretação do observador. Para sair do senso comum, Joly explica a necessidade de conceber uma leitura que vá além do nível emocional e da fruição estética, o pesquisador deve conversar com os modos de produção de sentido (os caminhos pelos quais a imagem apresenta significados e possibilita interpretações) na busca por desvelar diferentes camadas de significação do objeto.

É na tentativa de compreender a produção de sentido que os pensamentos da semiótica visual desenvolvidos por Roland Barthes<sup>129</sup> buscam verificar a existência de uma linguagem imagética. As imagens formam um conjunto heterogêneo e coerente de signos diversos (isso a consolida como linguagem), que pode ser dividido entre signos icônicos e plásticos, semelhantes aos signos lingüísticos trabalhados por Saussure (JOLY, 1994. P.55).

Fica claro que a percepção da imagem enquanto instâncias sígnicas permite leituras interpretativas e poéticas, pois a significação depende do

---

<sup>127</sup> Concebida pelo matemático norte-americano Charles Sanders Peirce.

<sup>128</sup> Oriunda da Semiólogia, concebida por Ferdinand de Saussure na Europa, a semiologia foi uma etapa da constituição de diferentes semióticas. A mudança da designação “semiologia” para “semiótica” no contexto europeu, visou evitar a associação dessas teorias aos sistemas signos, voltando-se, antes, para a investigação dos sentidos.

<sup>129</sup> Joly trabalha fundamentalmente a partir do texto clássico “A retórica da imagem” de Roland Barthes.

contexto de seu aparecimento e do repertório de saberes do leitor. Joly explica que o reconhecimento dos elementos constituintes da imagem exige uma aprendizagem (percepção de diferenças entre o mundo material e a representação) gradual que ocorre de maneira semiconsciente. A interpretação, condicionada pelo aprendizado, permite compreensão das significações (pessoais e coletivas) presentes na imagem, construídas em determinadas circunstâncias, porém não há como reconhecer a intencionalidade do autor.

Para a autora, a análise de uma imagem deve ser determinada por seus objetivos: é a partir da definição do objetivo que serão estabelecidos os recursos para a análise da imagem, não há uma metodologia absoluta. O exemplo de análise de imagem publicitária utilizado por Barthes em “A retórica da Imagem” (1964) sobre a massa Panzani revela os significantes lingüísticos (sonoridade do nome da marca), plásticos (as cores remetem à bandeira da Itália) e icônicos (objetos determinados pelo contexto sociocultural) da cena analisada. Tal abordagem identifica as formas constituintes da imagem publicitária e pode ser utilizada para analisar os GIFs por ajudar a compreender seus elementos e as formas enunciativas presentes em seu interior. Porém, este método não é suficiente para verificar o surgimento de novas formas enunciativas oriundas dos usos e apropriações das imagens existentes.

A criação de uma imagem é um processo perceptivo (o criador observa, seleciona e aprende) que resulta na construção (ou reconstituição) de formas enunciativas já existentes. Assim, Joly explica que a investigação dessa imagem ocorre com base nos princípios de *oposição* e *segmentação*, nos quais há uma sistematização da imagem em elementos autônomos que possam ser substituídos:

Por isso, vejo o vermelho e não o verde, o azul ou o amarelo;; vejo um círculo e não um triângulo, um quadrado ou um retângulo; vejo linhas curvas e não linhas retas, etc. Este tipo de associação mental que permite localizar os elementos que compõem a imagem (neste caso, signos plásticos - a cor, as formas) alarga-se à distinção das diferentes classes de elementos: vejo um homem e não uma mulher, uma criança, um animal ou mesmo ninguém... O seu vestuário tem características rurais e não citadinas ou de cerimônia... (signos icônicos - motivos reconhecíveis); existe um texto escrito e não texto algum; é preto e não vermelho e por aí adiante... (signos lingüísticos – texto). (JOLY, 1994, p.58)

A presença (ou ausência) de tais elementos pode ser hierarquizada a partir da noção semiótica de *dupla axialidade da linguagem*<sup>130</sup> e suas relações proporcionam possíveis significados. No caso das imagens GIF, os elementos estão estendidos ao longo da superfície da imagem (elementos plásticos) e em sua temporalidade (elementos temporais).

O passo inicial para a metodologia proposta por Joly é a **descrição da obra**, trata-se de uma “transcodificação das percepções visuais para a linguagem verbal” (JOLY, 1994, p.82) é na descrição que se distinguem os tipos de mensagem que a compõem. A verbalização utiliza recursos de semelhança e analogia para ativar processos conscientes de percepção da imagem que outrora funcionavam de maneira inconsciente.

Caso haja um **componente lingüístico**<sup>131</sup>, a segunda etapa é a identificação de seus suportes (em que locais se encontra na imagem), sua interpretação e a articulação entre o conteúdo escrito e a mensagem visual. Em seguida o foco da análise passa para a mensagem visual com a **distinção dos signos figurativos ou icônicos**<sup>132</sup>, seguida pela **designação dos componentes plásticos da imagem**<sup>133</sup>.

A retórica da imagem formulada por Barthes é uma retórica da conotação que provoca novos níveis de significação a partir de seus elementos internos o que confere à imagem o caráter de signo pleno (JOLY, 1995, p.95).

Entender a leitura da imagem como um processo ativo que exige esforços do observador para decompor a imagem (superfície que carrega grande número de informações) e completar suas lacunas com saberes individuais. Esta polissemia da imagem pode exigir por vezes que o componente escrito atue como uma âncora no intuito de controlar a torrente de sentidos. A escrita também pode complementar a imagem, substituindo determinadas carências em sua manifestação.

---

<sup>130</sup> A mensagem se desenvolve em um eixo horizontal (sintagmático) que apresenta o conjunto de elementos co-presentes (escolhidos a partir de classes de elementos ausentes). E o eixo vertical (paradigmático ou associativo) no qual são realizadas as associações mentais entre os elementos.

<sup>131</sup> O que Joly trata como componente lingüístico nós interpretaremos enquanto linguagem escrita, que pode, porém, estilizar recursos de remissão à oralidade. Afinal, os códigos visuais também são constituídos por componentes lingüísticos.

<sup>132</sup> Barthes ressalta que os elementos icônicos não codificados ressaltam a naturalidade aparente da mensagem fotográfica.

<sup>133</sup> “Signos icónicos e signos plásticos são então considerados como signos visuais simultaneamente distintos e complementares.” (JOLY, 1994, p.86)

Na **análise da instância plástica**<sup>134</sup>, os conceitos trabalhados por Jacques Aumont no capítulo anterior (suporte, moldura, enquadramento, ponto de vista, composição, cores, luz, elementos, formas e textura) são relacionados aos significados presentes na imagem (um enquadramento fechado pode remeter à proximidade, por exemplo).

Em seguida, os signos icônicos, listados pela descrição são trabalhados na **análise da mensagem icônica**. Figuras de linguagem podem surgir a partir das significações dos elementos. Depois de traçar as relações entre os elementos da imagem e os signos icônicos, há uma **síntese da mensagem icônica**, a interpretação dos motivos presentes na imagem.

A etapa conclusiva é denominada **síntese geral** e é tecida a partir da síntese parcial resultante de cada uma das etapas anteriores, revelando possíveis sentidos presentes na imagem.

Na seção seguinte serão apresentados os caminhos utilizados para a definição do *corpus* de pesquisa e os resultados obtidos a partir da comparação e categorização das imagens que o compõem.

### 3.2 OBSERVAÇÕES SOBRE O CORPUS

Com as reflexões teóricas desenvolvidas e os critérios de análise estabelecidos, chegou o momento de definir nosso *corpus* de pesquisa. Devido ao caráter qualitativo deste trabalho, a amostragem foi definida de forma arbitrária, trata-se de uma amostra não probabilística, intencional e estratificada. Ou seja, é uma amostra *não representativa*, apesar de ilustrar diferentes características ela não contém a totalidade do universo de imagens GIF<sup>135</sup>. Os critérios de seleção foram pautados a partir dos objetivos específicos traçados no início da pesquisa (verificar o aparecimento de novas formas enunciativas a partir da análise de obras diversas), assim, foi preciso selecionar algumas imagens vindouras dos primeiros anos de existência dos GIFs e outras que ilustrassem a produção de GIFs na atualidade.

---

<sup>134</sup> Quando presente, o componente lingüístico também deve passar pela análise da mensagem plástica, pois pode se apresentar igualmente, enquanto informação visual e parte da composição

<sup>135</sup> Esta diferença ocorre devido a questões técnicas: a pesquisa não consegue crescer na mesma proporção e velocidade com que ocorrem as transformações do sistema visual dos GIFs.

Para se pensar em novas formas enunciativas, é necessário conhecer as formas enunciativas já consolidadas nesse universo, portanto, o primeiro passo foi a realização uma pesquisa de caráter exploratório com a intenção de acumular o maior número de imagens (que ainda se mostra pequeno perante o grande volume de GIFs existentes na internet). A segunda etapa foi uma filtragem do material acumulado: estendemos todas as imagens encontradas lado a lado, em um imenso quadro para ter uma visão mais global da amostra, então as obras foram agrupadas de acordo com seus autores, local de exposição e semelhanças.

Durante o processo de seleção das imagens, percebeu-se que os GIFs possuem tamanhos variáveis e em média são imagens de tamanho reduzido (500 pixels por 500 pixels<sup>136</sup>), porém com a progressão da capacidade de armazenamento e transmissão da informação, o tamanho das imagens tende a crescer. Todo GIF é concebido em formato retangular ou quadrado, porém muitas imagens usam artifícios como utilizar a mesma cor de fundo para a página e para a imagem, dando impressão de que sua superfície não é regular. O número de quadros varia de animação para animação e está entre 1 (imagem estática) até 200 (animações mais longas ou sequências sintetizadas por amadores, sem muito controle da dimensão técnica), porém a média é de cerca de 30 quadros. A taxa de quadros também varia de imagem para imagem, existem animações fluidas (30 quadros para 1 segundo de animação) e animações truncadas (3 quadros para 4 segundos de animação). O tamanho dos arquivos varia em função do número de quadros, tamanho da imagem e nível de compressão, resultando em arquivos que ocupam entre 300Kb e 3Mb.

Após nos debruçarmos sobre o *corpus*, as relações entre as imagens mostraram pontos em comum entre as obras observadas, o que permitiu uma categorização do GIF a partir de suas semelhanças, diferenças, efeitos dos discursos construídos e dos valores sensoriais estimulados. Tendo em mente o objetivo de verificar o aparecimento de novas formas enunciativas, foram criadas seis categorias independentes<sup>137</sup> que se provam úteis para verificar a

---

<sup>136</sup> Em resolução de impressão, 300dpi, o tamanho médio destas imagens é de 4,23cm x 4,23cm.

<sup>137</sup> Uma categoria não condiciona as demais, com exceção da categoria forma, que depende do tipo do GIF e da linguagem desenvolvida.

dinâmica de usos e apropriações de imagens, assim como elucidar noções sobre a criação dos GIFs: tipo, linguagem, forma, contexto, gênero e uso.

1) A **categoria tipo** aborda um aspecto técnico: o GIF pode ser estático ou animado. No segundo caso, sua animação pode ser linear (é reproduzida apenas uma única vez e sua exibição acaba no último quadro) ou cíclica (após chegar ao último quadro a animação retorna ao ponto inicial, infinitamente). A animação linear é semelhante à forma cinematográfica, porém a taxa de quadros é variável<sup>138</sup>.

Devido aos GIFs dos tipos estático e linear carregarem formas enunciativas muito semelhantes às formas de notação visual anteriores a eles, a amostra presente no trabalho é constituída exclusivamente de animações cíclicas. Acreditamos que elas aproveitem melhor sua capacidade comunicacional por explorar formas narrativas menos utilizadas em outros meios.

2) Para a definição da **categoria linguagem** houve uma apropriação dos conceitos propostos por Roland Barthes sobre a mitologia: no caso dos GIFs há uma divisão entre o sistema discursivo próprio (linguagem visual de primeiro grau) e a utilização de um sistema discursivo apropriado (linguagem visual de segundo grau), neste caso, trata-se da transliteração da linguagem de um meio existente (fotografia, cinema, animações, CGI, tipografia, design gráfico). Nessa apropriação, o sentido presente inicialmente se reconfigura em forma, definida pelo seu uso: originando uma *metalinguagem visual*. A análise desenvolvida sobre a mitologia e os questionamentos propostos por Barthes são válidos para a compreensão de tal categoria.

A linguagem do GIF linear é semelhante à linguagem do cinema, porém a resolução menor e a ausência do áudio transformam a linguagem audiovisual do cinema em outra linguagem, exclusivamente visual. Em relação à animação cíclica, a imagem utiliza a repetição como elemento argumentativo, logo, a análise de Ingedore Koch (2011) sobre a repetição enquanto estratégia do texto verbal pode ser adaptada para a compreensão da narrativa circular do GIF. No capítulo 9 de seu livro “O texto e a construção dos sentidos”, a autora trata da reformulação retórica a partir da repetição enquanto estratégia argumentativa. A

---

<sup>138</sup> No cinema ela é fixa em 24 quadros por segundo ou 48 em captações específicas chamadas HFR (*High Frame Rate*, ou alta taxa de quadros).

repetição é percebida inicialmente como redundância ou uma construção textual errada, porém, em uma análise mais aprofundada percebe-se que ela constitui um importante elemento textual, uma ferramenta retórica que promove a persuasão, a coerência e a coesão textual: Koch trata a repetição como um processo facilitador da aprendizagem e do processamento de informações.

No caso dos GIFs cílicos, consideramos a repetição como operadora de uma retórica de sobreposições: ao aplicar-se a *lei da proximidade* proposta pela *teoria da Gestalt* (elementos próximos são mais facilmente percebidos como pertencentes a uma forma comum) na dimensão temporal do *loop*, a repetição é o elemento de coesão da cena que reforça o sentido de presente e permite que o sentido de duração revele lacunas que estão além do nível plástico da imagem<sup>139</sup>.

Exemplos de linguagens próprias do GIF cílico são facilmente encontrados nos *cinemagraphs*<sup>140</sup>, em GIFs de *glitch art*<sup>141</sup> e em GIFs de *pixel art*<sup>142</sup> que serão analisados posteriormente.

3) A **categoria forma** representa a materialidade da categoria linguagem a partir da apropriação ou não dos meios anteriores (*remediation*): um GIF que faz referência a uma cena cinematográfica específica toma a forma da linguagem cinematográfica (utilização de planos, montagem, temporalidade); já uma imagem concebida como GIF utiliza uma linguagem própria. Essa categoria também se refere à questão da pureza de linguagem: a imagem pode utilizar uma linguagem simples (apenas um meio) ou uma linguagem composta (sobreposição de linguagens a partir de *mash ups*).

As categorias a seguir não são exclusividade do GIF e podem ser aplicadas à qualquer forma imagética, porém elas têm muito a revelar sobre nosso objeto empírico pois trabalham questões exteriores a ele, responsáveis pela rede de sentidos e interpretações que envolvem o GIF.

4) **Categoria Gênero**, refere-se à uma categoria mais abrangente que aborda os grandes gêneros (documental, erótico, fantasia, humor, romance,

---

<sup>139</sup> Conceitos apresentados na seção 5.2 do segundo capítulo, p. 82.

<sup>140</sup> Cinemagraphs são Imagens parcialmente estáticas, de caráter exclusivamente visual, que exploram movimentos cílicos em determinadas áreas, criando a ilusão de movimento.

<sup>141</sup> **Glitch Art** GIF é o termo utilizado para denominar GIFs produzidos a partir dos erros dos sistemas digitais (erros de compilação, artefato digital, bugs, etc.)

<sup>142</sup> O GIF criado em pixel art é oriundo da estética 8-bit e 16-bit, presentes em computadores e videogames antigos. Eles utilizam uma quantidade reduzida de pixels para desenvolver imagens estilizadas.

terror) como linhas guias e desenvolve uma análise temática específica para cada objeto empírico presente nos estudos de caso.

5) A **categoría contexto** é definida pela dinâmica entre duas relações: a forma em que a imagem se apresenta, isolada ou em grupo, e a relação entre a imagem e o espaço na qual ela está inserida. A figura portanto, pode ser singular ou plural e fazer (ou não) parte de um contexto maior: uma galeria de imagens, uma postagem, matéria, a cobertura de um evento, etc.

6) Por fim, a questão da **categoría uso** é fundamental, pois ela é a maior definidora dos sentidos, o conjunto de tais sentidos define a imagem em sua totalidade. Com base na pesquisa exploratória inicial, entende-se que as grandes áreas de aplicação da imagem GIF são: arte, fotografia, design, publicidade educação, entretenimento/expressão e notícias. Assim como na cultura em geral, as barreiras entre essas categorias vêm se apresentando de maneira cada vez mais difusa, há aproximação natural entre áreas como arte, design, moda e publicidade, entretenimento e expressão<sup>143</sup>.

As áreas da arte, design, fotografia, moda e publicidade têm mais contato com referências visuais diversas, há maior autonomia para explorar as limitações das linguagens já estabelecidas por meio de combinações e apropriações entre elas. Os estímulos sensoriais desenvolvidos por tais áreas de vanguarda são, lentamente, apropriados pelas demais categorias, consolidando a linguagem visual dos GIFs.

Visando concretizar essa tipologia, mostraremos na sequência os usos, circunscritos nas categorias descritas acima, seguida pela análise de objetos culturais desenvolvidos a partir de GIFs acompanhada por uma ficha técnica contendo os seguintes dados adicionais: nome do trabalho, nome do autor, fonte, caminho da imagem, dimensão, tamanho e número de quadros.

### **3.3 USOS, APROPRIAÇÕES E ANÁLISE DE OBJETOS CULTURAIS**

As análises realizadas a seguir utilizarão a trama conceitual abordada no segundo e terceiro capítulos do presente trabalho, as principais referências serão os pensamentos de Jacques Aumont, Roland Barthes, Martine Joly e a categorização concebida acima. Todos os exemplos consistem em animações

---

<sup>143</sup> Existem aproximações entre outras áreas, mas essas são as aproximações mais previsíveis.

cíclicas por permitirem maiores potencialidades interacionais. Os quadros principais de cada animação foram isolados, no intuito de promover uma melhor compreensão da sequência no trabalho escrito. As imagens podem ser conferidas integralmente no CD que acompanha o trabalho, ou nos links presentes nas fichas técnicas. No paragrafo inicial de cada análise haverá a tipologia da imagem a partir das categorias listadas acima, os números entre parênteses indicam respectivamente cada categoria: 1 refere-se à categoria tipo, 2 à linguagem, 3 à forma, 4 ao gênero, 5 ao contexto e 6 ao uso.

### 3.3.1 GIFs ARCAICOS<sup>144</sup>

Os GIFs criados nos anos 1980 e 1990 podem ser sintetizados em uma palavra: simplicidade. A presença da possibilidade de animação já era o suficiente para destacar conteúdos em uma internet cujas formas discursivas eram predominantemente escritas. Os GIFs já se faziam presentes enquanto elementos de páginas (caso 1), memes<sup>145</sup> (caso 2) e na publicidade (caso 3).

#### CASO 1:

Nome do trabalho: **Nestscape logo** // Nome do autor: **Netscape Communications**

Fonte: <http://www.textfiles.com/underconstruction/netscape/>

Caminho da imagem: <http://adrianroselli.com/Files/images/articles/about-nscp-anim.gif>

Dimensão: **60x60 px** // Tamanho: **35,4Kb** // Número de quadros: **41**

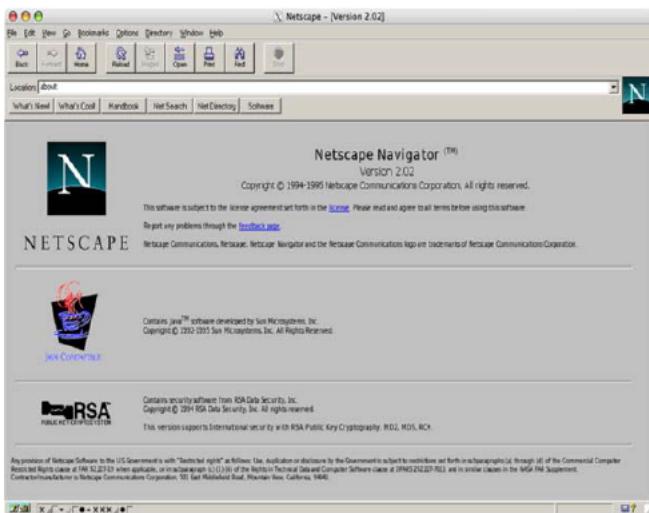


Fig. 25 – Quadros de animação do caso 01 (Netscape Logo).

A imagem que compõe a marca do navegador de internet Netscape em 1996 é um GIF animado de caráter cílico (1) e cria a ilusão de movimento utilizando recursos lingüísticos da animação em stopmotion (2), por exemplo, os efeitos especiais de *Lettering* do cinema (3). Seu gênero é informativo (4) e ela está inserida no navegador ao lado direito da barra de busca (5) e sua animação ocorre enquanto o processo de busca está ativo (6).

<sup>144</sup> O termo arcaico não é o ideal, pois não se pode denominar objetos com pouco mais de vinte anos como sendo arcaicos, porém foi o conceito mais adequado por ilustrar as limitações das imagens GIF deste período.

<sup>145</sup> Ideias que viralizam (espalam de forma semelhante aos vírus) de maneira interpessoal ao longo da internet. Pode ter a forma de imagem, link, vídeo, site, hashtag, entre outros. Seus principais polos de disseminação são sites de relacionamento pessoal e muitas vezes criam subculturas próprias.



**Fig. 26 – Imagem de tela do Caso 01.**

A imagem recria a marca estática do navegador (que originalmente apresenta a inicial “N” gigante posta em um horizonte com uma iluminação em tonalidades escuras de verde) adicionando os seguintes elementos: um firmamento estrelado e uma ocasional chuva de estrelas cadentes.

Enquanto elemento do navegador ela é isolada das páginas: percebe-se a existência de camadas, a informação local (navegador) está mais próxima e a internet existe em um nível mais distante, separado por efeitos de chanfro e entalhe na janela. O enquadramento é fechado na letra inicial do navegador, destacando sua importância.

As estrelas caem diagonalmente da esquerda para a direita, suas formas podem ser compreendidas como círculos em movimento, a proximidade desses elementos confere uma unidade, formando uma chuva de estrelas e sua continuidade cria uma noção de duração: a chuva existe enquanto o navegador realiza sua busca. A cor do plano de fundo é composta em três porções: na parte inferior uma mancha preta remete ao solo e a um horizonte, as tonalidades mais claras na porção média e mais escuras na porção superior remetem à aurora e a mensagem lingüística se limita à letra N.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente, chanfro no navegador.
Enquadramento	Plano médio // Apresenta todo o personagem
Ângulo do ponto de vista	Frontal // Neutro
Composição	Regra dos terços // Valorização do objeto
Formas	Movimento // Dinamismo das cenas

Dimensões	Reduzida // Imagem fetichizada
Cores	Frias // noite
Iluminação	Concentrada // Aurora, estrelas cadentes
Textura	Gráfica // visual

Presume-se que a inicial represente o aplicativo de navegação, a haste anterior encontra-se em um plano à frente ao horizonte enquanto a base de sua segunda haste está escondida atrás dele. O horizonte pode simbolizar as fronteiras da informação, as estrelas cadentes podem simbolizar a surpresa de algo inesperado e a aurora representa uma esperança: assim o navegador se põe como a ferramenta responsável pela transposição das barreiras do saber que permite o usuário se aventurar pela internet e seu uso carrega uma expectativa de aprendizado.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Letra N	Código alfabético	Navegador Netscape
Horizonte	Ponto final de uma perspectiva	Barreira
Estrelas	Elementos do céu	Surpresa
Aurora	Início do dia	Esperança / alegria

A cena presente na marca do navegador incorpora elementos que ressaltam um sentido já existente. A presença das estrelas cadentes é apenas um artifício visual criado na tentativa de dinamizar a marca.

CASO 2<sup>146</sup>:

Nome do trabalho: **Peanut Butter Jelly ou A Banana Humba** // Nome do autor: **Ryan Gancenia & Kevin Flynn** sob os pseudônimos de **RalphWiggum** e **Comrade Flynn**

Fonte: <http://peanutbutterjellytime.net/>

Caminho da imagem: <http://peanutbutterjellytime.net/peanut-butter-jelly-time.gif>

Dimensão: 33x35px // Tamanho: 35,4Kb // Número de quadros: 8



Fig. 27 - Quadros de animação do caso 02 (*Humba Banana*).

<sup>146</sup> Há grande semelhança entre os GIFs "Peanut and Butter Jelly" e "Baby Cha-Cha": ambos mostram imagens de personagens dançando de forma humorística. Apesar do GIF "Baby Cha-Cha" ser anterior, não o encontramos em uma resolução propícia para a ilustração do exemplo. Acreditamos que o exemplo desenvolvido com "Peanut and Butter Jelly" consiga abordar todas as características desse tipo de imagem.

A banana dançante é um personagem concebido para uma animação em *flash* no início dos anos 2000 pela dupla Ryan Gancenia e Kevin Flynn. Ela dança ao som da banda “The Buckwheat Boyz” e tornou-se um *meme* em 2002. Em 2003, transformou-se em *emoticon*<sup>147</sup>, ganhando várias releituras e esteve presente em milhões de conversas de *chats*, *forums* e mensageiros instantâneos (conforme ilustra a imagem abaixo).

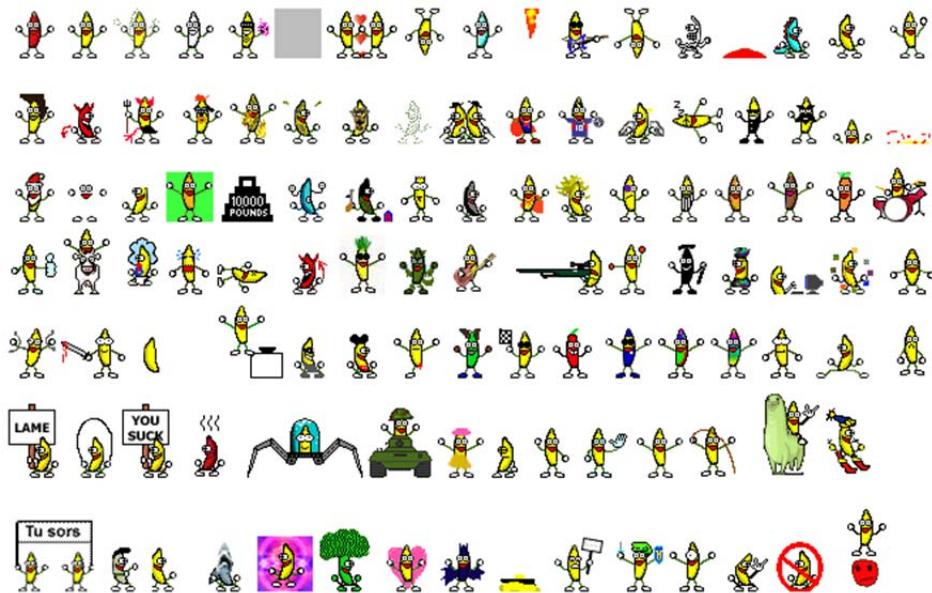


Fig. 28 - Imagem de tela do Caso 02.

A banana dançante é um GIF animado de caráter cílico (1) e cria a ilusão de movimento utilizando recursos lingüísticos da animação por célula (2), por exemplo, a utilização de Quadros-chave (*Key Frames*) (3). Seu gênero é humorístico (4) e ela está presente em mensageiros instantâneos (enquanto *emoticon*), fóruns de discussão (enquanto *emoticon* e *meme*) e redes sociais (*meme*) (5). Geralmente ela sintetiza a ideia de descontração e humor (6).

A imagem é composta por uma soridente banana, munida de membros humanos, que realiza uma dança eterna composta por dois momentos: ela muda a direção de seu rosto enquanto contrai e estica seus membros. A banana está inserida em um fundo transparente, dando a entender que não há moldura, por se tratar de uma cena simples (apenas um elemento) o

<sup>147</sup> Forma escrita paralingüística, o termo *emoticon* é a junção entre as palavras *emotion* e *icon* (emoção e ícone em inglês). É constituído por caracteres tipográficos (por exemplo, :) e :D) ou imagens que traduz alguma estado psicológico ou emotivo de quem o utiliza

enquadramento é fechado. Por ter sido transformada em *emoticon*, a imagem possui proporções extremamente reduzidas.

SIGNIFICANTE PLÁSTICO	APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO
Moldura	Ausente // Liberdade
Enquadramento	Fechado // <i>Proximidade</i>
Ângulo do ponto de vista	Frontal // <i>Neutro</i>
Composição	Central // <i>não há preocupação com a composição</i>
Formas	Movimento // Dinamismo das cenas
Dimensões	Reduzida // Imagem fetichizada
Cores	Amarelo // banana, felicidade, alegria
Iluminação	Ausente // objeto isolado
Textura	Gráfica // visual e sonora (acompanha a música)

A surreal cena de uma banana dançante causa estranhamento na maioria dos leitores, trata-se de uma prosopopeia, pois os objetos inanimados são atribuídos de características humanas. No caso da dança, há uma relação entre a expressão corporal e a felicidade, por isso a banana é utilizada como *meme* veiculador da síntese da emoção “alegria”.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Banana	Fruta	Personagem
Dança	Comunicação corporal	Euforia

A imagem é tecnicamente simples e geralmente acompanha o componente lingüístico da fala em *chats* e fóruns, dessa maneira seu sentido depende do contexto na qual é utilizada.

### CASO 3:

Nome do trabalho: **Banner** // Nome do autor: **Everyone.net**

Fonte:

[http://web.archive.org/web/20010603140227im\\_](http://web.archive.org/web/20010603140227im_/)/[http://myspace.com/partners/everyonenet\\_but88x31.gif](http://myspace.com/partners/everyonenet_but88x31.gif)

Caminho da imagem:

[http://web.archive.org/web/20010208191254/http://www.myspace.com/nd\\_home.asp](http://web.archive.org/web/20010208191254/http://www.myspace.com/nd_home.asp)

Dimensão: 88x31 px // Tamanho: 8,28Kb // Número de quadros: 12



Fig. 29 - Quadros de animação do caso 03 (Banner Everyone.net).

Um banner publicitário de tamanho reduzido que constitui um GIF animado de caráter cílico (1), composto exclusivamente por texto (*all-type*) e trabalha suas transições com recursos de animação (2), por exemplo, os efeitos especiais de *Lettering* do cinema (3). Seu gênero é publicitário (4), ele existe em um espaço dedicado aos patrocinadores ao lado esquerdo do site MySpace (layout de 2001<sup>148</sup>) (5) e sua função é direcionar para ofertas da empresa (6).

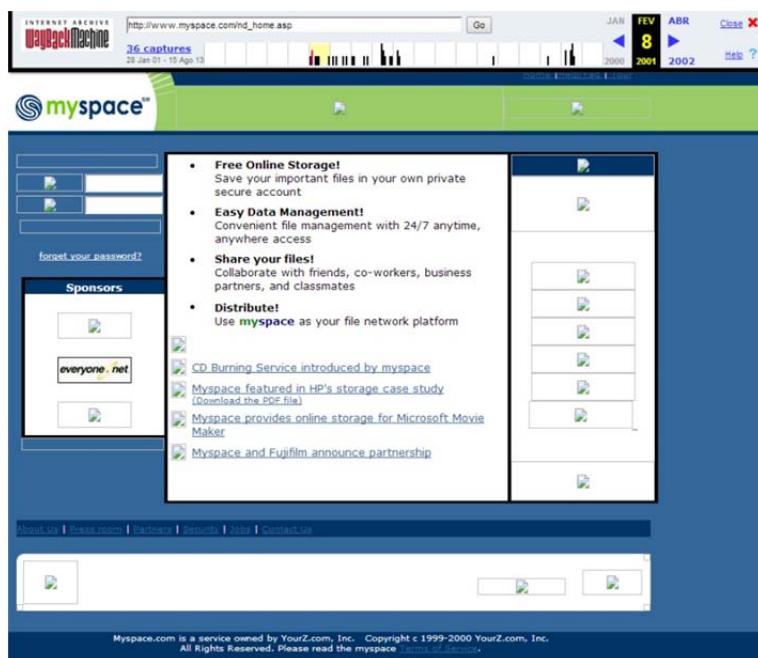


Fig. 30 - Imagem de tela do Caso 03.

O banner apresenta a seguinte mensagem escrita “*Earn More Money, Get More Traffic, Add Free Email Today, Everyone.net*” (Ganhe Mais Dinheiro, Gere mais Trafego, Adicione um Email Gratuito Hoje, *Everyone.net*). *Everyone.net* é uma provedora de E-mail e fornece serviços de mensagens. O anúncio utiliza fontes sem serifa e encorpadas sobre fundos coloridos que transitam entre as cores básicas da escala cromática aditiva (Vermelho, Verde e Azul). A transição entre as frases ocorre por meio do achatamento de imagens, simulando a movimentação de um objeto tridimensional.

A imagem é delimitada por uma borda negra que separa o conteúdo do banner do conteúdo do site, provavelmente ela tenha sido concebida para facilitar a aplicação da imagem em diferentes sites. Os textos encontram-se centralizados no banner e com um alinhamento centralizado.

<sup>148</sup> Site antigo acessado via <http://archive.org/web/>

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente, borda negra.
Enquadramento	Fechado // ausência de recuos
Ângulo do ponto de vista	Frontal // Neutro
Composição	Centralizado // Valorização do texto
Formas	Retangulares // Foco no texto
Dimensões	Reduzida // Simulação de botão
Cores	Primárias // atenção
Iluminação	Ausência
Textura	Textual // visual

A imagem trabalha com três frases em três fundos distintos, a frase “*Earn More Money*” (Ganhe Mais Dinheiro) está posta sobre um fundo verde, pode-se estabelecer uma relação de tranquilidade entre a cor verde e a ação de ganhar dinheiro. A frase seguinte “*Get More Traffic*” (Gere mais Trafego) encontra-se acima de um fundo vermelho, a relação sugerida é de atenção. Por fim, a frase *Add Free Email* (Adicione um Email Gratuito) no fundo azul sugere algo positivo e contextualiza a promoção para seus clientes.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Ganhe Mais dinheiro	Código alfabético	Fartura, tranquilidade
Cor Verde	Natureza, calma	Barreira
Gere mais trafego	Código alfabético	Surpresa
Cor Vermelha	Atenção, emoção	Estímulo, Atenção
Adicione um Email Gratuito	Código alfabético	Recompensa
Cor Azul	Tranquilidade, ordem	Bonificação

O anúncio possui uma estrutura simples e utiliza estímulos de diferentes ordens para cumprir sua função persuasiva: a oferta de dinheiro e tráfego age no nível racional, e a oferta de um presente age emocionalmente.

Existem inúmeros exemplos de “GIFs arcaicos” (chamas, faixas para dizer que o site está em construção, *memes* e propagandas diversas), porém acreditamos que os exemplos apresentados acima conseguem ilustrar de forma satisfatória o espírito do GIF em suas origens (a superficialidade de suas formas enunciativas, suas limitações técnicas e a busca por uma mobilidade

ainda inexistente nos primórdios da internet) e o uso massivo destas imagens no âmbito decorativo.

### 3.3.2 ARTE

A arte consegue explorar as possibilidades técnicas apresentadas pelos GIFs no intuito de estimular as sensibilidades do leitor. Seja criando o GIF enquanto elemento expressivo (caso 4), utilizando as possibilidades interacionais para criar relações mais profundas com o observador (caso 5), reimaginar obras existentes, atribuindo novas camadas de sentido (caso 6), mesclar técnicas para originar novas imagens (caso 7), estimular o pensamento crítico e reflexivo (caso 8), ou desenvolver linguagens próprias por meio do uso de diferentes formas de expressão, por exemplo, a *glitch art* e a *pixel art* (caso 9).

#### CASO 4:

Nome do trabalho: **Sem título** // Nome do autor: **Mestre Fungo**

Fonte: <http://mestrefungo.com/>

Caminho da imagem: <http://mestrefungo.com/IMG/120904.gif>

Dimensão: **1179x680 px** // Tamanho: **696Kb** // Número de quadros: **8**



Fig. 31 - Quadros de animação do caso 04 (Sem título).

A cena desenhada por Mestre Fungo é um GIF animado de caráter cílico (1) e cria a ilusão de movimento utilizando recursos lingüísticos da animação (2), como a estereoscopia (3), presente em vários meios. Seu gênero é dramático (4) e ela está inserida em uma galeria com as demais ilustrações do artista (5) e seu uso é a fruição estética (6).



Fig. 32 - Imagem de tela do Caso 04.

A página é composta por uma sequência sem intervalos entre as obras. A presença do conjunto introduz o leitor à entonação do artista, apresentada a partir de tons vibrantes e ilustrações disformes. O fundo neutro ressalta as figuras e a marca do autor no canto superior direito, construída de forma a apresentar seu estilo psicodélico.

A ilustração trabalha um momento de reflexão entre dois personagens, um senhor de idade, fumando um cigarro à esquerda e um jovem pensativo à direita. O enquadramento no meio plano médio sugere um diálogo entre os dois, que se encontram nas linhas sobre os terços da imagem, que é grande em relação à média dos GIFs, aproximadamente o dobro da superfície. As formas e o movimento das cores levam o olhar para o personagem mais velho que se impõe perante o jovem devido ao seu volume. A gama cromática trabalhada é complementar entre tons de roxo e amarelo, e a representação possui uma textura exclusivamente gráfica. A recursividade de formas transitando em pontos focais remonta ao movimento de contracultura psicodélica dos anos 1960 por meio de uma sobreposição estereoscópica das cores. A gradiente de tons que compõem o fundo varia entre a cor púrpura e o lilás, ressaltando os demais elementos. A movimentação encontra-se em quatro pontos da imagem: a fumaça, a emulsão de círculos da testa do personagem mais velho, os movimentos verticais da gravata e o reflexo no brasão do uniforme do jovem. O eixo do olhar transita entre o centro da testa do personagem mais velho até seu umbigo, devido à movimentação das cores.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente, borda fina.
Enquadramento	Meio plano médio // <i>Apelo dramático</i>
Ângulo do ponto de vista	Frontal // <i>Neutro</i>
Composição	Regra dos terços // <i>Valorização dos personagens</i>
Formas	Reduzidas // <i>Destaque para as cores e sua movimentação</i>
Dimensões	Média // <i>Imagem se destaca da página</i>
Cores	Complementares // <i>psicodelia</i>
Iluminação	Concentrada, bem contrastada // <i>Dramaticidade</i>
Textura	Gráfica // visual e tátil

A pose dos personagens cria uma atmosfera de tensão: o jovem leva sua mão direita ao pescoço e olha para o velho com certo desespero, em meio à sobreposição estereoscópica percebe-se uma linha verde na parte inferior do olho do jovem que se assemelha a uma lágrima. O personagem mais velho olha para o chão e seu semblante é de calma, como se estivesse buscando uma solução para um problema apresentado. A emissão de círculos concêntricos da testa deste personagem remete a uma atividade mental (pensamento, reflexão) e o movimento de sua gravata é vertical, indo no sentido inferior, o que lembra um sintoma de doenças gástricas com componentes psicossomáticos (gástrite, úlcera). A fumaça do cigarro está sempre em movimento apesar do fumo não ser consumido.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Mão ao pescoço (garoto)	Linguagem corporal, coçar	Preocupação
Olhar lacrimejante (garoto)	Emoção, sentimentos	Impacto
Boca aberta (garoto)	Expressão verbal	Surpresa
Olhar para baixo (senhor)	Busca visual	Reflexão
Gravata (senhor)	Vestimenta	Nervosismo
Cigarro queimando (senhor)	Consumo, imobilidade	Paciência, concentração
Fumaça (senhor)	Produto do cigarro, visão turva	Passagem do tempo, ausência de respostas

A construção da imagem apresenta o choque perante uma informação, o desespero do garoto pode se dar em relação à mensagem passada para o senhor ou pela ausência de resposta do mesmo. Enquanto isso, o mais velho

parece procurar uma solução para um problema sem respostas. O ponto crítico dessa imagem se dá em torno do cigarro: o tempo presente na movimentação da fumaça e ausente na queima do fumo cria um paradoxo temporal. A animação cíclica cria uma ambiguidade visual que pode ser lida como uma expansão no tempo cronológico para o tempo psicológico ou a ausência do tempo. Nas duas leituras a tensão dramática é reforçada pela questão temporal e atrai ainda mais o observador.

#### CASO 5:

Este exemplo difere das demais imagens por se tratar de uma sobreposição entre GIF, HTML e JAVA. Não foi possível retirar a imagem da página, portanto carecemos de informações técnicas (tamanho, número de quadros e link para a imagem). O exemplo só pode ser visto na internet.

Nome do trabalho: **NAPTIME** // Nome do autor: **REED + RADER**

Fonte: <http://reedandrader.com/naptme.html#content>

Dimensão: **1000x600 px** // Número de quadros: **12 (aproximadamente)**



**Fig. 33 - Quadros de animação do caso 05 (*NAPTIME*).**

A obra concebida pela dupla Pamela Reed e Matthew Rader faz parte de uma série de imagens interativas intituladas “*NAPTIME*” (hora da soneca). A imagem é um GIF cuja animação é condicionada pelo usuário<sup>149</sup> (1) e cria a ilusão de movimento utilizando recursos discursivos da fotografia (2), por exemplo, a fotografia sequencial e o copião (3). Seu gênero é fantasioso (4) e ela está inserida em uma galeria sequencial que totaliza quatro obras (5) e seu uso é fruição a partir de um aspecto lúdico (6).

<sup>149</sup> A animação pode ser linear, cíclica ou irregular, pois depende dos comandos inseridos pelo observador.

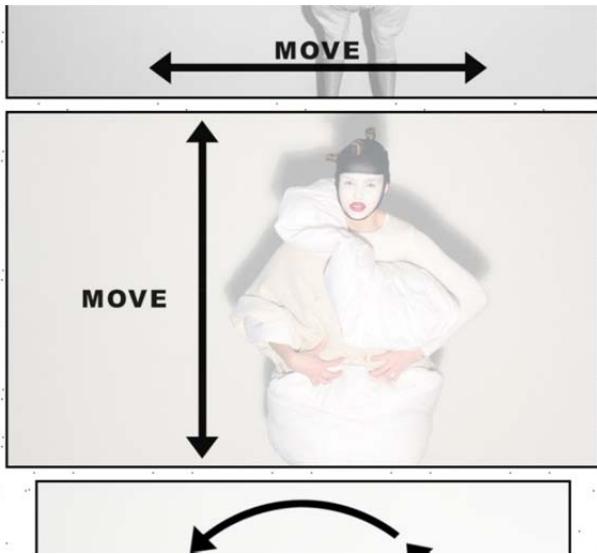


Fig. 34 - Imagem de tela do Caso 05.

Na parte superior da página, há um cabeçalho com links para artigos que contêm informações sobre o trabalho, formas de contato e compartilhamento das obras em sites de redes sociais. O fundo é neutro, composto pela cor branca e pontos negros, que criam uma atmosfera de artesanalidade, comum nas obras da dupla.

O quadro inicial contém as instruções necessárias para a interação entre imagem e usuário: ao movimentar o *mouse* sobre a imagem, na direção e sentido indicados, a cena corresponde com uma movimentação específica. No caso do exemplo, a movimentação deve ocorrer verticalmente, quanto mais inferior for a posição do *mouse*, mais escura fica a cena.

A obra inicia de forma superexposta com uma luz branca excessiva que mescla a modelo ao fundo. A modelo encara fixamente a câmera enquanto acompanha a movimentação do *mouse*, seguida pela diminuição da luminosidade da cena. A imagem não possui bordas aparentes e se apresenta mesclada ao fundo da página inicialmente. O enquadramento em plano americano é preenchido pelo figurino assimétrico que forma uma mescla entre cortes de alta costura e roupas de cama. A modelo é desumanizada com a utilização de uma maquiagem branca, contrastando com batom vermelho forte e bandagens negras ao redor do topo da cabeça e em torno do rosto (com mechas de cabelo amarradas irregularmente como protuberâncias da cabeça). O olhar da modelo e a posição da câmera colocam o observador em primeira pessoa, ele passa a fazer parte da cena. O fundo infinito neutro branco reforça

a composição e direciona a visão para a personagem. As cores são bem definidas: há uma predominância de tons claros (brancos e pastéis) que contrastam com o batom vermelho e a “touca negra”. As cores acompanham a transformação da luz superexposta para a subexposição conforme a animação progride, e passam para tons mais frios ao final. A iluminação trabalha fortemente o contraste: a imagem inicia “branca”, passa a ter formas definidas e termina “negra”, com apenas uma contraluz iluminando a vestimenta.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano americano // Apresentar a totalidade da modelo
Ângulo do ponto de vista	Frontal // Primeira pessoa
Composição	Regra dos terços // Valorização dos personagens
Formas	Assimétricas // direcionamento da visão
Dimensões	Média // Imagem se destaca da página
Cores	Neutras // apatia
Iluminação	Variável e marcada // Dramaticidade
Textura	Fotográfica // Tátil

A personagem passa a cena inteira na mesma posição: agarrando sua vestimenta (que parece ser muito confortável). A dramaticidade está concentrada na face da modelo, ela encara o observador de forma provocativa em toda a ação. Inicialmente a cabeça jogada para trás remete a uma entidade, uma figura que domina o observador; no meio do movimento a cabeça baixa e os olhos fixos na lente revelam que não há uma confiança, mesmo quando ela dorme o observador sente que ela está atenta. Tal atenção remete ao título da obra “NAPTIME” que sugere sonos curtos. A sombra é um elemento presente em quase todos os quadros, com exceção do último, parece haver um movimento de incorporação da sombra na modelo, pois ela deixa de ser iluminada e passa a compor uma forma negra.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Roupas estilizadas	Vestido, travesseiros	Conforto, aconchego
Olhar	Encarar	Desafio
Iluminação	Contraste, transição	Metamorfose, encarnação

A forma de animação, definida pela posição do *mouse*, retoma a noção de atenção: ao retornar do ponto final para qualquer outro momento da animação a modelo “acorda” e se impõe perante o observador. Acompanhar o movimento de maneira reversa inverte a leitura, enquanto em um sentido a personagem dorme, no outro ela acorda, mas em ambos o espectador sente sua presença. Assim a utilização dos comandos pelo *mouse* implica em uma interação mais profunda entre a imagem e o leitor, o jogo entre os lados de tal interface apresenta diferentes narrativas, condicionada pelas múltiplas temporalidades, de acordo com a vontade do leitor: a animação pode fluir ciclicamente ou linearmente, o movimento pode ser congelado a qualquer momento, a sequência dos fatos pode ser revertida, a animação pode saltar entre quadros alternados.

Neste âmbito, o leitor transforma-se em agente que condiciona o sentido. A imagem deixa de ser uma narrativa singular sobre a personagem indo dormir e passa a ser uma visualidade múltipla (que contém cenas da personagem dormindo, acordando, transições bruscas entre os dois estados) carregada de potencialidades.

#### CASO 6:

Nome do trabalho: ***Animated Banksy #6*** // Nome do autor: **ABVH**

Fonte: <http://madebyabvh.tumblr.com/post/30733476591/animated-banksy-6-its-been-a-while-since-i-did>

Caminho da imagem: [http://25.media.tumblr.com/tumblr\\_m9qf1vHGOw1ryvq99o1\\_500.gif](http://25.media.tumblr.com/tumblr_m9qf1vHGOw1ryvq99o1_500.gif)

Dimensão: **500x550 px** // Tamanho: **191Kb** // Número de quadros: **18**



Fig. 35 - Quadros de animação do caso 06 (*Animated Banksy #6*).

O artista ABVH produz uma série de GIFs que dão movimento ao trabalho do artista de rua Banksy chamados “*Animated Banksy*” (Banksy animado). O exemplo retirado constitui uma animação de um estêncil a partir de um registro fotográfico, um GIF animado de forma cíclica (1) e seu movimento vem a partir da *Street art* (2), no caso o estêncil (3). Seu gênero é de humor e crítica social

(4) e ela está inserida em uma galeria com todas as obras do artista, organizada por data de publicação (5), seu uso a reflexão a partir de objetos cotidianos (6).

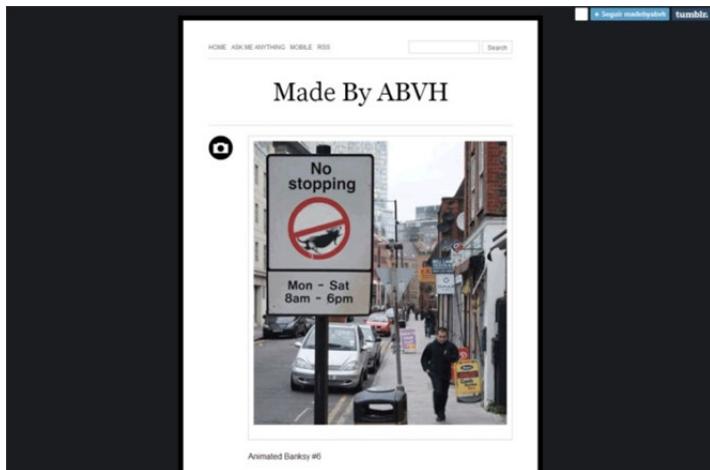


Fig. 36 - Imagem de tela do Caso 06.

A página é dividida em três espaços: no canto superior direito estão os botões de compartilhamento da plataforma *Tumblr*, ao fundo uma tonalidade de cinza valoriza o terceiro espaço, a área da imagem. Neste espaço branco há o cabeçalho de identificação do artista, a imagem principal, acompanhada por um ícone a esquerda que identifica o tipo de conteúdo (vídeo, imagem, texto), abaixo estão os links para as outras obras da série e a lista de pessoas que compartilharam a imagem.

A imagem se separa em dois principais elementos: a placa em primeiro plano e a cidade, composta pela polifonia urbana. ao fundo. Apenas a placa é animada, o resto da imagem está estático. A cidade possui uma ordem harmônica própria, o sentido da rua, pedestres andando. Enquanto uma placa de trânsito proíbe a parada de carros de segunda a sábado das oito horas da manhã às seis horas da tarde (*No stopping Mon - Sat 8am - 6pm*), porém o símbolo de proibido (círculo vermelho cruzado por uma linha diagonal) é transformado em uma roda de *hamster* na qual o desenho de ratazana se exercita indefinidamente.

Há uma moldura-objeto minimalista constituída por um espaço vazio seguido por uma estreita faixa cinza, ela faz parte do *template* do site e isola a imagem. O enquadramento em plano médio insere a placa no cenário urbano e o ponto de vista é neutro. A placa ocupa aproximadamente um quarto da imagem e se posiciona no canto superior direito, a leitura ocorre na forma de "U"

da direita para a esquerda: se inicia pela área de respiro proporcionada pelo espaço entre os edifícios e segue explorando o espaço urbano até culminar na placa. A forma retangular da placa e circular do símbolo em seu interior se destacam às demais formas por constituir a superfície e o objeto da animação, respectivamente. A paleta cromática possui diversos tons contínuos produzidos pela textura fotográfica e a iluminação é sutil, indicando um dia nublado.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente // <i>isolamento da imagem</i>
Enquadramento	Plano médio // <i>Contextualização</i>
Ângulo do ponto de vista	Frontal // <i>neutro</i>
Composição	Objeto de interesse em primeiro plano // <i>Valorização da animação</i>
Formas	Variadas ao fundo e básicas em primeiro plano // <i>direcionamento da visão</i>
Dimensões	Média // <i>neutralidade</i>
Cores	Tons de cinza, ocre, azul e branco // <i>Cenário Urbano</i>
Iluminação	Difusa // <i>Dia nublado</i>
Textura	Fotográfica // Tátil

O congelamento fotográfico da cena é quebrado pela movimentação da obra de arte de rua criada por Banksy: uma ratazana anda indefinidamente no interior de uma placa de trânsito. A primeira constatação é em relação à figura do roedor na obra de Banksy, o animal vem da obra de um artista de rua da década de 1970 chamado Blek le Rat que criava grafites e estêncis de rato para representar a invasão das subculturas nos grandes meios urbanos, espaços das culturas de massas. No trabalho de Banksy o rato também é um elemento de subversão da ordem urbana.

A placa que proíbe a parada de veículos na rua é apropriada pela arte urbana e se transforma com a presença do rato: o instrumento de normatividade passa a ser uma metáfora para o modo de vida das pessoas nas grandes cidades, utilizando a lei de proximidade é possível associar a frase “*No stopping*” (Proibido parar) e a intervenção urbana de Banksy. A placa passa a mandar ao rato que, com a transição para o GIF, não para de andar nunca. O rato, regido pela normatividade urbana, passa a compor um estilo de vida comum na atualidade: o sujeito preso pelas normas e pelo tempo.

Outro ponto importante nesta imagem é o questionamento sobre a imposição das regras, a placa de transito deve teoricamente explicar o que pode ou não ser feito no trânsito. Porém, percebe-se que a placa (instrumento do sistema) está virada no sentido contrário ao da rua, ela não avisa os motoristas, mas sim os transeuntes que vão contra o sentido estabelecido. A ironia se estabelece com a subversão desta ferramenta.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Cidade	Espaço público, urbanização	Estilo de vida
Rua	Trafego	Normatividade estabelecida
Placa/posição	Sinalização de trânsito	Contravenção
Sinal	Codificação visual	Continuidade
Rato	Animal	Impotência

Neste exemplo, o GIF altera a natureza da obra inicial. O estêncil de Banksy representa a invasão do ambiente urbano e a quebra de suas regras. No GIF, a obra de Banksy pode ser condicionada às regras que ela visa questionar, o rato passa de elemento de potência para elemento de impotência.

#### CASO 7:

Nome do trabalho: **Sem Título** // Nome do autor: **Matthias Brown**

Fonte: <http://traceloops.tumblr.com/post/75837939200>

Caminho da imagem:

[http://25.media.tumblr.com/77f32d0696c8073806a6dd6bce9de96b/tumblr\\_n0lk9xEjSI1rb40pc0\\_1\\_500.gif](http://25.media.tumblr.com/77f32d0696c8073806a6dd6bce9de96b/tumblr_n0lk9xEjSI1rb40pc0_1_500.gif)

Dimensão: **500x746 px** // Tamanho: **869Kb** // Número de quadros: **15**

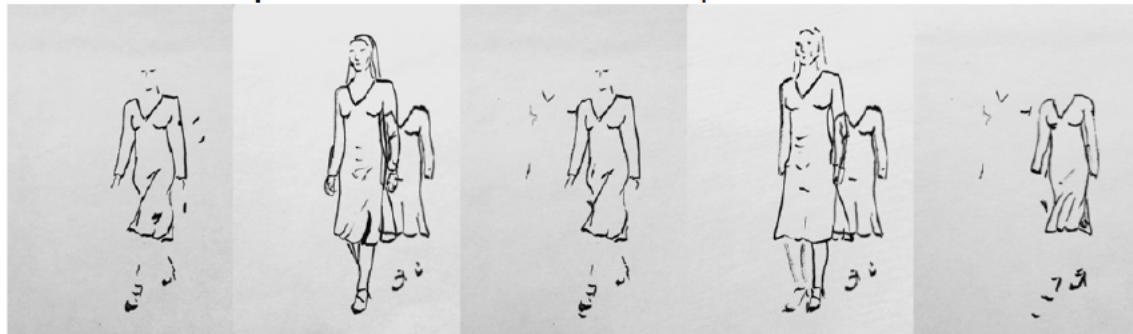


Fig. 37 - Quadros de animação do caso 07 (**Sem Título**).

Matthias Brown desenha seus GIFs manualmente. Nesta obra sem título a animação manual tornou-se um GIF animado de forma cíclica (1) e seu movimento vêm a partir da animação (2), utilizando a técnica da rotoscopia (3). Seu gênero é artístico (4) e ela está inserida em uma galeria com todas as

obras do artista, organizada por data de publicação (5) e seu uso principal consiste na estética do desenho e seu efeito reflexivo (6).



Fig. 38 - Imagem de tela do Caso 07.

No canto superior direito da página estão os botões de compartilhamento da plataforma *Tumblr*, à direita estão links para imagens de diferentes categorias, ao fundo uma tonalidade de cinza claro destaca a imagem. Na região central, encontra-se um GIF feito à mão, referente ao nome do blog (*Traceloops*, ciclos desenhados em português), abaixo se encontram a imagem principal e uma lista de pessoas que a compartilharam.

A animação é construída a partir da desconstrução da filmagem de um desfile em desenhos constituídos apenas por traços. Não há preenchimento, apenas uma modelo caminhando na folha em branco em três momentos: aparecimento, constituição e desaparecimento. O fundo simula uma folha de papel e sofre uma leve deformação na parte inferior durante os últimos quadros, porém não há moldura. O Enquadramento é centralizado e a movimentação fica a cargo dos elementos da personagem, que transita em direção ao espectador, da direita para a esquerda, o ângulo remonta um leve contra-plongé, colocando o observador no lugar da plateia do desfile. As formas são compostas por traços simples, não há iluminação ou preenchimento, apenas rachuras que remetem aos croquis de estilistas. A imagem é monocromática, composta por um fundo branco e traços negros, isso cria uma textura exclusivamente gráfica.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	ausente // desenho se expande além da folha
Enquadramento	Plano geral, sem cenário // <i>aproximação</i>
Ângulo do ponto de vista	Contra-plogeé // <i>imposição da personagem</i>
Composição	Minimalista, em direção ao observador // <i>fluxo contínuo de elementos</i>
Formas	Traços vazados // <i>simplicidade dos movimentos</i>
Dimensões	Média // <i>neutralidade</i>
Cores	Monocromático // <i>Croqui</i>
Iluminação	Ausente // <i>planificação da imagem</i>
Textura	Gráfica // visual

O croqui é a primeira materialização das ideias de um estilista, ele representa o projeto de um figurino. Neste exemplo se aplicam as quatro leis da Gestalt: o conjunto é criado pela *proximidade*, *similaridade*, *continuidade* e *destino comum* dos elementos. O croqui se transforma em unidade de um conjunto maior, o universo da moda. Nesta perspectiva, surge uma multiplicidade de leituras a repetição do croqui pode simular a imaginação do estilista concebendo as etapas futuras de seu trabalho. Outra leitura possível é que o ciclo sustente o poder de normatividade do mundo da moda, criando modelos padronizadas e colocando todos na posição de observadores de uma linha de produção fabril do gosto e o estilo de vida na contemporaneidade.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Ponto de vista	Local de espectador	Imaginação, impotência
Modelos	Feminilidade, padrão	Destaque para o figurino, regras de moda

Nesse exemplo, os ciclos do GIF sustentam a sequência e o movimento das figuras e serve como estrutura básica para os sentidos, porém a interpretação é aberta e depende dos conhecimentos e experiências do espectador.

## CASO 8:

Nome do trabalho: **#Antiwar** // Nome do autor: **Milos Rajkovic "Sholin"**

Fonte: <http://milosrajkovic.tumblr.com/>

Caminho da imagem:

[http://31.media.tumblr.com/ac1508cbbba805c6967fc0fd1e31bd63/tumblr\\_ms8g98HS0N1qbd14o1\\_400.gif](http://31.media.tumblr.com/ac1508cbbba805c6967fc0fd1e31bd63/tumblr_ms8g98HS0N1qbd14o1_400.gif)

Dimensão: **300x450 px** // Tamanho: **751Kb** // Número de quadros: **41**



Fig. 39 - Quadros de animação do caso 08 (#Antiwar).

#Antiwar faz parte de uma sequência de imagens concebidas por Milos Rajkovic e trabalha os motores das formas de pensar sobre determinados assuntos. Trata-se de GIF animado de forma cílica (1) e seu movimento vem a partir da animação em *stopmotion* (2), utiliza técnicas de recorte e colagem (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista, organizada por data de publicação (5) e seu uso é o questionamento de padrões normativamente convencionados(6).



Fig. 40 - Imagem de tela do Caso 08.

Na parte superior da página está a marca do artista, seu nome e cidade de origem (Belgrado). Abaixo estão as imagens e à esquerda de cada imagem estão palavras-chave que direcionam para outras obras semelhantes. O fundo branco direciona toda a atenção de leitura para as imagens.

A obra apresenta uma construção de uma imagem clássica nos meios de comunicação de massa: o retrato da figura de autoridade, no caso trata-se de um militar, reforçada pela bandeira do país (Estados Unidos) e um fundo neutro criado em estúdio. A imagem é transformada quando o artista simula uma secção transversal na cabeça do oficial militar, revelando o que há no interior de sua cabeça: no lugar de uma morfologia humana percebe-se que há uma máquina debaixo do crânio.

Não há moldura objeto, apenas os limites da imagem, enquadrada em primeiríssimo plano para revelar os detalhes dos mecanismos do personagem. O ponto de vista é neutro, e a cabeça foi dividida em quatro: nos dois quadrantes inferiores o observador vê a expressão facial, no quadrante superior direito há o crânio e alguns poucos movimentos oculares e o quadrante superior esquerdo carrega a maior parte dos significantes icônicos da imagem. As formas utilizadas são elementos clássicos dos retratos de autoridade (bandeira, uniforme, fundo neutro) e elementos diversos abaixo do crânio (engrenagens, alavancas e outros objetos maquinícnicos). A paleta de cores é bem variada, composta por tons de azul, verde, tons de pele, cinza e creme. A textura da imagem é fotográfica e cria uma atmosfera realista.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	ausente //
Enquadramento	Primeiríssimo Plano // Destaque para detalhes
Ângulo do ponto de vista	Frontal // neutro
Composição	Excesso de elementos interligados // Causa e efeito, leitura circular
Formas	Inorgânicas // Máquina, objetificação
Dimensões	Reduzida // imagem fetichizada
Cores	Tons contínuos // realismo
Iluminação	Artificial // construção da imagem
Textura	Fotográfica // visual, tátil

A figura de autoridade é uma das bases dos discursos dominantes nas sociedades contemporâneas, as classes militares representam a as consequências para a necessidade de ordem e segurança. Sholim questiona esta figura com um retrato controverso, ao ilustrar o que há por trás das bocas que proferem discursos dominantes o artista revela a fonte de pensamentos limitados. A boca semiaberta e os olhos em um eterno movimento de curiosidade indicam a ingenuidade ou limitações cognitivas presente em pequenos infantes. O cérebro minúsculo também denota as limitações do indivíduo, cérebro este movimentado por meio de um operário forte com a cabeça em forma de televisão.

O *operário-televisão* representa o senso comum, discursos que são construídos a partir das informações disponíveis em meios de comunicação de massa (empresas de particulares) e compartilhados sem senso crítico. O militar passa de autoridade a marionete, apenas uma engrenagem em um sistema que se alimenta da guerra promovida por sua classe.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Fundo	Cor azul	Tranquilidade, segurança
Uniforme	Exercito	Confiança
Bandeira	Nacionalismo	Autoridade
Olhos	Visão perdida, procura	Inocência, déficit cognitivo
Boca	Sorriso	Ingenuidade
Cérebro	Intelecto, raciocínio	Déficit cognitivo
Máquina	Produtividade, automação	Desumanização
Operário-televisão	Trabalho braçal	Replicação de discursos estabelecidos de forma ingênua

Nesta obra é o *loop* que sustenta os movimentos responsáveis por desumanizar a figura do militar. Sem a movimentação os olhos não transmitiriam o conceito com a mesma força e a sequencialidade dos movimentos da máquina também seria afetada.

## CASO 9:

Nome do trabalho: **Sem Título** // Nome do autor: **Haydi Roket**

Fonte: <http://www.haydiroket.com/>

Caminho da imagem: [http://31.media.tumblr.com/tumblr\\_m15ji8azcR1qzgjfc1\\_500.gif](http://31.media.tumblr.com/tumblr_m15ji8azcR1qzgjfc1_500.gif)

Dimensão: **500x500 px** // Tamanho: **381Kb** // Número de quadros: **29**



Fig. 41 - Quadros de animação do caso 09 (Sem Título).

A imagem não faz parte de nenhuma galeria e encontra-se em meio às demais produções do artista Haydi Roket. Trata-se de GIF animado de forma cíclica (1) e seu movimento vem a partir da animação digital em duas dimensões (2), e mistura técnicas da *glitch art* e da *pixel art* (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista, organizada por data de publicação (5) e seu uso é a articulação da estética da banalidade a partir de simples objetos (6).

Na parte superior da página está a seguinte inscrição “\*\*\*\*RAYDIROKET 64 BASIC V2\*\*\*\* 64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE, READY” (\*\*\*\*HAYDYROKET 64 BÁSICO V2\*\*\*\* SISTEMA 64K RAM 38911 BYTES BÁSICOS LIVRES, PRONTO) que lembra os sistemas operacionais baseados em texto das décadas de 1970 e 1980. A nostalgia é uma característica desse artista. Essa inscrição encontra-se em um fundo roxo padrão dos sistemas de 256 cores. Abaixo estão a galeria de imagens e um menu com informações e links sobre o trabalho do artista. Cada imagem é isolada em um quadro próprio que remonta ao formato das fotografias *Polaroid*.

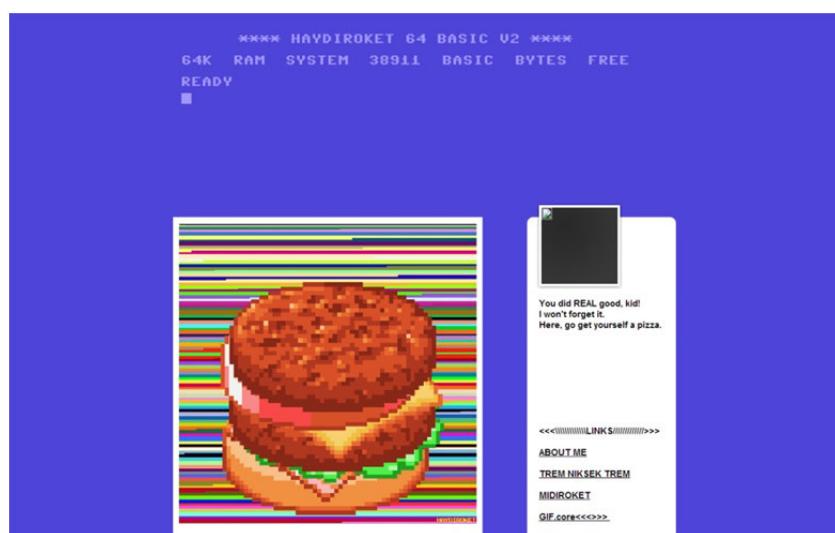


Fig. 42 - Imagem de tela do Caso 09.

A ilustração animada apresenta as etapas da montagem de um *cheeseburger* duplo, a cada quadro um novo elemento é adicionado: uma fatia de pão, três tiras de bacon, uma folha de alface, um hamburger, uma fatia de queijo, uma rodelinha de tomate, outro hamburger, mais uma fatia de queijo e outra fatia de pão. O sanduíche é montado acima de um fundo composto por cores vibrantes em movimento.

A moldura é constituída por um retângulo branco, preenchido pela imagem quadrada e simula as antigas fotografias *polaroid*. O enquadramento é centralizado, o ponto de vista possui um leve *plongée* que permite a criação de uma representação ortogonal (objeto tridimensional retratado em dois planos). A composição ocorre em dois planos: ao fundo linhas coloridas irregulares se alternam indefinidamente, no primeiro plano os elementos do *cheeseburger* aparecem quadro-a-quadro. As formas desta imagem podem ser reduzidas a linhas (fundo) e círculos (primeiro plano). As cores são abundantes, ao fundo os tons super saturados remetem ao espectro 256 cores (8-BITS), no primeiro plano as cores também são limitadas, porém são mais harmônicas (tons de amarelo, marrom, verde e vermelho). A iluminação é criada a partir da transição de tons sólidos e a textura é de gráficos criados em computador.

SIGNIFICANTE PLÁSTICO	APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO
Moldura	Polaroid // saudosismo
Enquadramento	Close // Destaque para detalhes
Ângulo do ponto de vista	Leve <i>plongée</i> // representação tridimensional
Composição	Novos elementos a cada quadro // Construção do objeto
Formas	Linhos e círculos // imagem criada via computador
Dimensões	Reduzida // imagem fetichizada
Cores	Espectro limitado // saudosismo
Iluminação	Transição de tons sólidos // adaptação ao espectro cromático
Textura	Gráfica, 8 BITS // visual

A *pixel art* (arte em pixels) consiste em criar imagens manualmente a partir da manipulação dos pixels de um arquivo. Essa forma de expressão surgiu no início dos anos 1970 e foi utilizada em larga escala para a criação de

*sprites*<sup>150</sup> para softwares e jogos em geral. Durante a “era de ouro dos videogames” (final da década de 1970 e meados da década de 1980) a *pixel art* se consolidou como forma de enunciação e originou diferentes movimentos, por exemplo, a “estética 8 BITS”.

Tal movimento aproveitava o uso do espectro cromático limitado, emulado nos computadores da época, para criar suas formas representativas. As tonalidades limitam-se a 256 cores ( $2^8$  tons) as imagens são reduzidas e os objetos são pixelizados (percebe-se a textura dos pixels): cada ponto é importante para a construção das formas.

Outro movimento artístico vindouro da informática é a *glitch art* (arte do erro), nesta corrente o artista explora as falhas das plataformas digitais e utiliza erros imprevisíveis em seu processo de criação.

A obra de Haydi Roket consiste em uma hipérbole nostálgica do estilo de vida dos adolescentes norte-americanos da época de ouro dos *arcades* (fliperamas) por meio da informática: jovens que saiam da escola para os *penny arcades*<sup>151</sup> e depois comiam *cheeseburgers* e tomavam *milk-shakes* em lanchonetes. O site remonta ao sistema operacional da época, a galeria de imagens homenageia a *polaroid*, forma comum de captação de imagens fotográficas em ambientes domésticos, e a imagem escolhida (assim como outras obras) glorifica o *cheeseburger* comida oficial daquela geração.

O fundo da imagem remete à *glitch art* e é animado de maneira irregular, o que cria uma atmosfera de virtualidade: os objetos estão sob um erro da máquina e não sobre uma superfície física. As técnicas da construção da *pixel art* funcionam como elemento de coesão entre o *cheeseburger* e a virtualidade do plano de fundo.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Fundo	Transição de cores	Erro, artefato digital, virtualidade
Cheeseburger	Comida, <i>fast-food</i>	Juventude, diversão
Textura de pixel	Estética 8-BITS, informática	Nostalgia, virtualidade

<sup>150</sup> Imagens, animações ou quadros de animações bidimensionais criados separadamente e integrados posteriormente a uma cena maior.

<sup>151</sup> Estabelecimentos com vários fliperamas, nos quais jovens tinham que inserir moedas (*pennys*) para jogar.

Neste exemplo o *loop* opera a infinita construção do alimento no meio virtual, é por meio do ciclo que cada elemento é posto e o conjunto dos elementos resulta em um símbolo que extrapola a esfera do alimento.

A seção seguinte apresentará um conjunto de exemplos de GIFs interligados pelas múltiplas referências que suas formas enunciativas prestam à linguagem fotográfica.

### 3.3.3 FOTOGRAFIA

A transformação da imagem fotográfica pelas potencialidades do GIF oferece novas experiências estéticas. O principal exemplo está nos *cinemagraphs*, imagens concebidas inicialmente em 2011 e que se tornaram populares rapidamente. Os responsáveis pela criação desta forma de imagem são o designer Kevin Burg e a fotógrafa de moda Jamie Beck. A linguagem do *cinemagraph* deve-se ao extensivo contato entre formas imagéticas que permitiu a hibridação entre a codificação fotográfica e cinematográfica.

Os exemplos foram selecionados dentro desta categoria devido à proximidade com a imagem fotográfica. As imagens possuem estilos diversos que transitam entre a moda (caso 10), a representação de grandes espaços (casos 11 e 13), a releitura de técnicas fotográficas (caso 12) e a transformação de imagens a partir da estrutura técnica dos GIFs (caso 14). Em cada exemplo os *loops* possuem uma função própria que se relaciona com os conteúdos visuais em seu interior.

#### CASO 10:

Nome do trabalho: **Coco Projector** // Nome do autor: **Jamie Beck & Kevin Burg**

Fonte: <http://cinemagraphs.com/>

Caminho da imagem: <http://cinemagraphs.com/images/demo/coco-projector-429.gif>

Dimensão: **715x429 px** // Tamanho: **649Kb** // Número de quadros: **8**



Fig. 43 - Quadros de animação do caso 10 (*Coco Projector*).

Coco Projector faz parte do projeto “*Cinemagraphs.com*” e encontra-se em uma galeria junto às demais imagens da dupla de artistas Jamie Beck e Kevin Burg. Trata-se de um *cinemagraph*, GIF fotográfico animado de forma cíclica apenas em algumas porções da imagem (1) e seu movimento vêm a partir da fotografia e do cinema (2), e em uma forma própria (3) com porções da imagem estáticas e porções animadas. Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é a fruição estética (6).

A página é dividida em três elementos: acima há a marca de apresentação do projeto e links para as categorias de imagens produzidas pela dupla (editorial de moda, cobertura da semana de moda de Nova York, a cidade de Nova York, imagens da produção da cerveja *Dogfish* e comida), abaixo está localizada uma galeria horizontal de imagens que varia de acordo com o tema e na porção inferior estão os créditos das imagens



Fig. 44 - Imagem de tela do Caso 10.

A imagem apresenta um escritório doméstico no qual a modelo posa para uma “foto” enquanto um projetor ao seu lado passa um filme continuamente. A modelo olha fixamente para a projeção enquanto a transição de quadros do rolo cria uma iluminação irregular sobre a cena.

Não há moldura-objeto. O enquadramento realizado em plano americano revela o ambiente do escritório e contextualiza a modelo, o ponto de vista em um leve *plongée* em uma angulação de 45 graus proporciona grande profundidade à cena. A composição é reforçada pelo ponto de vista: as linhas da imagem direcionam a visão para a posição da modelo que se encontra na frente de uma fonte luminosa, criando uma espécie de aura na personagem. O espectro cromático é complementar entre tons de azul claro e creme, de acordo com a alternância da luminosidade. Existem duas fontes de luz na cena:

a janela escondida pela modelo e o projetor, cuja percepção da luminosidade ocorre devido à modelo. A textura da imagem é fotográfica.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano americano // contextualização da cena
Ângulo do ponto de vista	<i>Plongée angulado // Profundidade</i>
Composição	Direcional // destaque para a modelo
Formas	Linhas // criação de perspectiva
Dimensões	Medianas // neutralidade
Cores	Alternância entre tons de azul e amarelo // ambiente íntimo
Iluminação	Contraluz forte acompanhado por iluminação variável do projetor // intimidade
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A fusão entre as formas enunciativas do cinema e da fotografia presente nos *cinemagraphs* permite a exploração de uma linguagem visual adequada às limitações técnicas dos GIFs. A imagem fotográfica estática munida de movimentos cílicos em pequenas porções de sua superfície trata a questão temporal em uma nova abordagem. A proposição do noema fotográfico “isto-foi” por Barthes é substituída por um presente contínuo. A imagem deixa de representar um momento passado para apresentar um momento eternamente presente, exterior ao senso temporal comum.

Na imagem editorial “coco projector” a porção estática é responsável pela composição da cena, a ambiciência gerada pela composição é complementada pela animação: a iluminação do projetor denota a intimidade do momento. A intimidade e conflitada com a ostentação a partir de símbolos como o vestido de gala e a pose artificial da modelo. A cena inicialmente intimista é transformada em um espaço conflituoso a partir da movimentação infinita do projetor.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Objetos de cenografia	Escritório	Privacidade
Projetor	Filme; filme familiar	Lembrança, intimidade
Vestido	Alta costura; moda	Evento social
Pose	Fotografia	Artificialidade da imagem

Esse exemplo inicial está no meio do caminho entre a linearidade da sequência filmica e o congelamento da imagem fotográfica. O ciclo foi utilizado para a construção de uma linguagem genuína que expande indefinidamente o momento no qual a ação ocorre.

#### CASO 11:

Nome do trabalho: *SeeingNY01* // Nome do autor: Jamie Beck & Kevin Burg

Fonte: <http://www.ignant.de/2014/02/06/seeing-new-york-in-cinemagraphs/><sup>152</sup>

Caminho da imagem: <http://www.ignant.de/wp-content/uploads/2014/02/seeingNY01.gif>

Dimensão: 750x396 px // Tamanho: 2,11Mb // Número de quadros: 60



Fig. 45 - Quadros de animação do caso 11 (*SeeingNY01*).

A imagem acima foi ganhadora da categoria “ART + DESIGN” do prêmio *thegifys.com*<sup>153</sup> e faz parte da série “Seeying NY” (Olhando Nova York), também da dupla de artistas Jamie Beck e Kevin Burg. Trata-se de um *cinemagraph*, GIF fotográfico animado de forma cíclica apenas em algumas porções da imagem (1) e seu movimento vêm a partir da fotografia e do cinema (2), e em uma forma própria (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é a fruição estética (6).

A imagem traz um ponto de vista sobre a estação central de metrôs da cidade de Nova York, a poucos centímetros da lente um par de óculos atua

<sup>152</sup> No momento de seleção das imagens o site do estúdio da dupla estava fora do ar e o Tumblr *cinemagraphs.com* não continha as séries mais recentes dos trabalhos da dupla, portanto a imagem foi retirada de uma postagem de terceiros na qual todas as imagens da série estavam postas umas abaixo das outras, logo neste exemplo não haverá análise da página (contexto).

<sup>153</sup> Prêmio digital que reconhece os GIFs com maior destaque em diversas áreas ao decorrer do último ano. <http://thegifys.com/#GOTY>

como mediador entre a cena e o observador: a imagem no interior das lentes dos óculos está nítida e o restante da imagem encontra-se embaçada.

Não há moldura-objeto aparente, o enquadramento em plano geral permite a percepção de um grande saguão no interior da estação e o fluxo de pessoas que ocorre nele. A composição é bem definida, a metade superior é ocupada por vitrais e pelo andar superior da estação (ausente de movimento) o que proporciona grande área de respiro para a informação em destaque. Na metade inferior encontra-se o andar inferior da estação, atrás do par de óculos, o posicionamento das lentes na intersecção entre as linhas que dividem os terços da imagem ressalta a transição entre a imagem nítida e desfocada originada pelo fluxo de pessoas que transitam pelas lentes.

SIGNIFICANTE PLÁSTICO	APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano geral // grande ambiente
Ângulo do ponto de vista	Superior // distância entre os óculos e o movimento
Composição	Regra de ouro // destaque o fluxo de pessoas
Formas	Básicas no cenário e orgânicas na ação // naturalidade
Dimensões	Medianas // neutralidade
Cores	Predominância de tons amarelos // ambiente interno
Iluminação	Interna complementada pela luz no vitral // interior de edifício
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A imagem intitulada olhando Nova York utiliza os óculos como uma ferramenta da visão, suas lentes escolhem o que pode ou não ser visto. Sem os óculos se olha um ambiente qualquer e as pessoas se assemelham a objetos, compondo elementos do cenário. A presença deste aparelho situa o observador e permite a identificação das formas arquitetônicas de Nova York e da transmutação das massas disformes em movimento em pessoas.

As lentes direcionadas para escadas e corredores ressaltam a passagem dos transeuntes, não há foco em espaços com menor movimento como os parapeitos do segundo andar ou o guichê de informações. Esta imagem retrata o cotidiano urbano da “grande maçã”: a arquitetura denota o espaço público e

as formas da cidade; o fluxo das pessoas remete à pressa e o modo de ser dos nova yorkinos e os óculos tem a função de situar o observador neste cenário.

A alteridade é um conceito latente nesta imagem, a diferença de nitidez situa o observador no local de uma pessoa com deficiências como a miopia e o astigmatismo e mostra a importância de aparelhos como os óculos e lentes de contato para interfacear a relação visual do míope com o mundo. Outra relação de alteridade está na função dos óculos, ao proporcionar foco à imagem os óculos proporcionam um reconhecimento e uma humanização das pessoas.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Arquitetura	Estação de metrô,	Movimento, urbanidade
Fluxo de pessoas	Transito, mobilidade	Pressa
Óculos	Lentes, visão	Reconhecimento, alteridade

Esta imagem pode ser separada em duas porções: uma estática e outra cinética. A primeira é responsável pela ambientação, enquanto a segunda corresponde ao uso desta ambientação, o fluxo de pessoas é sustentado pelos ciclos do GIF, sem a sua presença as transformações proporcionadas pelas lentes dos óculos não existem.

#### CASO 12:

Nome do trabalho: ***One Loop Portrait a Week #22*** // Nome do autor: **Romain Laurent**

Fonte: <http://romainlaurent.tumblr.com/>

Caminho da imagem:

[http://31.media.tumblr.com/137f613e9db03cc795b2f29f6bebeae9/tumblr\\_n0c25al5T61qef46h0\\_1\\_500.gif](http://31.media.tumblr.com/137f613e9db03cc795b2f29f6bebeae9/tumblr_n0c25al5T61qef46h0_1_500.gif)

Dimensão: 500x700px // Tamanho: 922Kb // Número de quadros: 12



Fig. 46 - Quadros de animação do caso 12 (*One Loop Portrait a Week #22*).

O retrato acima faz parte da coleção “One Loop Portrait a Week” (Um retrato cíclico por semana) de Romain Laurent. Trata-se de um *cinemagraph*, GIF fotográfico animado de forma cíclica apenas em algumas porções da imagem (1) e seu movimento vem a partir da fotografia (2) em uma forma própria (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é a fruição estética a partir da expansão das possibilidades disponíveis nos retratos (6).

O retrato número 22 mostra a jovem ruiva em frente a um fundo infinito, vestindo uma camiseta dos jogadores do *Seattle Seahawks*, time de futebol americano da cidade de Seattle, com o número 25 estampado ao peito, olhando fixamente para algo elevado. Abaixo da imagem há o seguinte texto que funciona como legenda “*Kelsey Medved has her heart pounding for the Seattle Seahawks*” (Kelsey Medved tem seu coração batendo pelos Seattle Seahawks).

A página inicia com a apresentação do artista “Sou fotógrafo, vivo e trabalho na cidade de Nova York. Nasci e cresci nos Alpes franceses. Toda semana eu faço um retrato cíclico e posto nesta página.” Seguido por links para o portfolio do artista e e-mails para contato. Abaixo há uma galeria vertical com as obras produzidas por ele.



One Loop Portrait a Week - #22  
Kelsey Medved has her heart pounding for the Seattle Seahawks  
[www.romain-laurent.com](http://www.romain-laurent.com)  
facebook / instagram / agent  
2 weeks ago · more / 200

Fig. 47 - Imagem de tela do Caso 12.

Não há moldura-objeto aparente, o enquadramento em plano americano angulado em aproximadamente 45 graus cria a profundidade que permite a percepção do movimento na camiseta da jovem. A composição é simples e remonta uma fórmula trabalhada por retratistas: o sujeito é centralizado e cercado por um fundo infinito. As maiores áreas da imagem são dominadas pelo gradiente de branco e cinza ao fundo, e pelos tons de azul da camiseta. Pequenas porções com cores mais vivas complementam a paleta, como os tons avermelhados do cabelo e da pele e o verde presente em pequenos elementos da camiseta. A iluminação direcional da esquerda para a direita remonta a artificialidade de estúdios de retratistas. A textura é fotográfica.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano americano // Foco no sujeito
Ângulo do ponto de vista	45 graus // Profundidade e lateralidade
Composição	Centralizado // destaque para o peito da personagem
Formas	Apenas a personagem // retrato
Dimensões	Medianas // neutralidade
Cores	Complementação entre azul e vermelho // equilíbrio
Iluminação	Direcional // artificialidade, estúdio
Textura	Fotográfica // visual e tátil

Os únicos elementos da imagem são a modelo sua camiseta de time *Seattle Seahawks*. Seu vestuário indica que ela seja uma fã do time e seu rosto expressa euforia. Pode-se concluir que a vista da personagem esteja fixa em uma televisão presa ao teto, comum em bares esportivos na América do Norte. O movimento da camiseta simula o batimento cardíaco acelerado.

O conjunto de símbolos (olhar fixo, sorriso, postura e movimentos no uniforme) refere-se à paixão pelo esporte: são consequências da felicidade e euforia causada por uma disputa esportiva, provavelmente a jogada decisiva durante uma partida. Entender esta imagem como um retrato, uma síntese da personalidade da jovem, revela a intensidade da relação entre ela e o esporte.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Olhar fixo	Atenção	Concentração
Sorriso	Felicidade, alegria	Deleite
Postura	Tensão	Momento decisivo
Camiseta	Vestuário	Euforia

A construção da imagem, comum em retratos, resulta em uma linguagem visual sintética. A otimização simbólica retira elementos conflitantes e utiliza símbolos complementares (neste exemplo, a feição, postura e vestuário) que congelam o caráter polissêmico da imagem. Neste exemplo o *loop* sai da dimensão temporal e adentra a emoção, são os ciclos no movimento da camiseta que denotam a euforia da torcedora.

#### CASO 13:

Nome do trabalho: **blue is a wavelength to me...** // Nome do autor: Erdal Inci

Fonte: <http://erdalinci.tumblr.com/>

Caminho da imagem:

[http://25.media.tumblr.com/9df2643b8ef02c3fc7391481fac152b0/tumblr\\_mrkhyaZsf31qgdc0oo1500.gif](http://25.media.tumblr.com/9df2643b8ef02c3fc7391481fac152b0/tumblr_mrkhyaZsf31qgdc0oo1500.gif)

Dimensão: 500x240 px // Tamanho: 950Kb // Número de quadros: 27

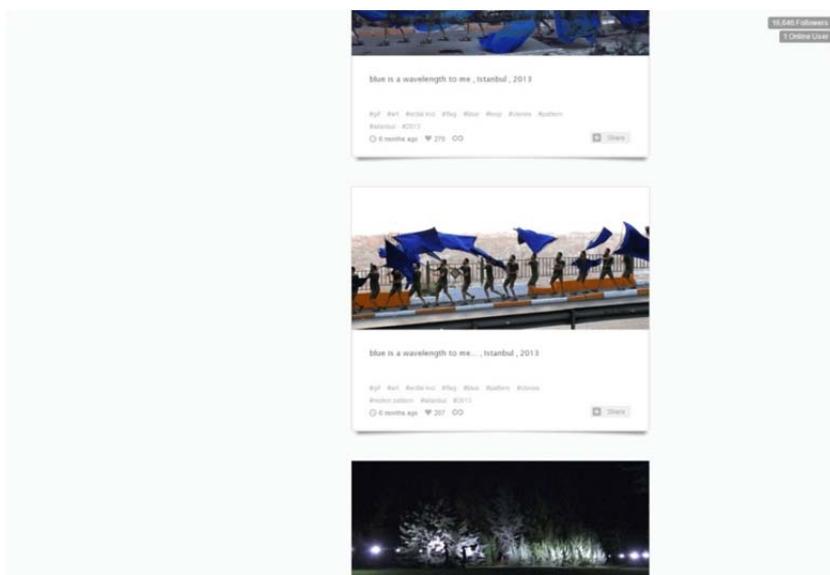


Fig. 48 - Quadros de animação do caso 13 (*Blue is a wavelength to me...*).

A imagem acima não faz parte de nenhuma coleção, mas se assemelha com os demais trabalhos de Erdal Inci. Trata-se de um *cinemagraph* (1) e seu movimento vem a partir da fotografia (2) e relembará as técnicas da cronomotografia (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é a fruição estética (6).

“*Blue is a wavelength to me...*” (Azul é um comprimento de onda para mim...) mostra o artista movimentando uma bandeira azul ao longo de uma calçada. No entanto a imagem se difere das demais por ilustrar muitos quadros da animação simultaneamente, representação que remonta a sequência cronomotográfica. Em primeiro plano está o artista e sua bandeira e o meio fio colorido e ao fundo está a cidade de Istambul.

Sua página é dividida em vários momentos: no cabeçalho estão os botões de compartilhamento e contato, no lado direito há um menu, constituído por uma imagem de identificação, seguida pelo nome e uma crítica introdutória do jornal *Huffington Post*, um link para doações e outras obras do artista. Ao centro está o fluxo de obras, uma galeria vertical organizada de acordo pela data de publicação das imagens. Nesta galeria as imagens estão delimitadas por quadros que simulam folhas de papel, estas molduras contém a imagem, o título, palavras-chave, botão para compartilhamento e data de publicação.



**Fig. 49 - Imagem de tela do Caso 13.**

Não há moldura-objeto aparente, o enquadramento em plano geral mostra um grande campo visual que ajuda a acompanhar toda a movimentação da bandeira. O ponto de vista em perfil permite a leitura do movimento da direita para a esquerda. A imagem está dividida em três planos, mais próximo à objetiva encontra-se o *guard-rail* da via automotiva, em segundo plano está o artista, descendo uma ladeira em frente à uma grade de proteção, ao fundo está o horizonte. Presença simultânea da bandeira azul em diferentes pontos obstrui uma visão total do horizonte da cidade, dominada pelos tons quentes do entardecer.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente // isolamento da imagem
Enquadramento	Plano americano // <i>Foco no sujeito</i>
Ângulo do ponto de vista	<i>Lateral // continuidade</i>
Composição	Planificada // <i>profundidade</i>
Formas	Variáveis // <i>movimento</i>
Dimensões	Medianas // <i>neutralidade</i>
Cores	Tons quentes e azul sólido // <i>destaque para a bandeira</i>
Iluminação	Entardecer // <i>tons quentes</i>
Textura	Fotográfica // <i>visual e tátil</i>

A cidade atua como plano de fundo para o artista e sua bandeira. O azul, considerado apenas um “comprimento de onda” revela-se muito mais do que isso, ele salta perante um cenário dominado por tons quentes. Levantar a bandeira azul funciona como um grito de resistência, a expressão do artista perante a cidade e as demais cores.

Os movimentos calculados originam uma sequência que concentra a bandeira em pontos específicos durante a posição, a sobreposição dos tons de azul transforma a bandeira em uma mancha que expande suas dimensões originais, ao mesmo ponto que origina áreas de respiro que permitem a percepção do horizonte. A justaposição dos quadros faz com que o artista perca sua solidez: as bandeiras atravessam seu corpo e, por vezes, o artista fica azul. Há uma fusão entre a cor e o personagem.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Bandeira	Símbolo, representatividade	Forma, apresentação
Mancha Azul	Cor azul	Discurso
Personagem repetido	Elemento técnico	Pluralidade
Passos planejados	Distância, cautela	Sobreposição do discurso

Os ciclos originam o movimento das personagens e da bandeira, é por meio deles que cada pose que compõe a marcha toma o lugar da pose seguinte, em uma eterna descida da cor azul.

## CASO 14<sup>154</sup>:

Nome do trabalho: ***Run Fox, Run*** // Nome do autor: **Desconhecido**

Fonte: <http://icanhas.cheezburger.com/gifs>

Caminho da imagem: <https://i.chzbgr.com/maxW500/7778946560/hC9883322/>

Dimensão: **400x450 px** // Tamanho: **1,69Mb** // Número de quadros: **30**



Fig. 50 - Quadros de animação do caso 01 (*Run Fox, Run*).

A imagem acima não faz parte de nenhuma coleção. “*Run Fox, Run*” (Corra Raposa, Corra) é um GIF fotográfico animado de forma cíclica (1) e seu movimento vêm a partir do cinema e do vídeo (2) e remonta as técnicas de *chroma key* (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma postagem com outras imagens de animais (5) e seu uso é a fruição estética (6).

A imagem, que traz uma raposa correndo em meio a um campo de grama, é seccionada por uma estreita faixa vertical branca que dá a sensação de dividir a imagem em dois quadros distintos. O único texto que acompanha a imagem é seu título *Run Fox, Run* (Corra Raposa, Corra).

A faixa branca ao meio atua como moldura por dar a impressão de transformar uma imagem quadrada em duas imagens retangulares, o enquadramento em plano médio permite a aproximação da raposa ao longo da extensão do campo, o ponto de vista frontal apresenta a imagem com neutralidade. A Leitura se desenvolve no formato de S, acompanhando o movimento da raposa enquanto ela contorna o elemento central. Em relação à paleta cromática percebem-se tons naturais de verde e marrom, compondo respectivamente a grama e a terra que constituem o plano de fundo e o objeto central (raposa) é constituída por tons de laranja e branco, a cor de seus pelos. Pode-se decompor a raposa em triângulos, o que parece aguçar seu movimento. A iluminação é composta por tons quentes e a sombra fica verticalmente alinhada à raposa, delatando o horário: próximo ao meio-dia. A textura fotográfica confere realismo à obra.

<sup>154</sup> Assim como o exemplo 11, esta imagem foi retirada de uma postagem de terceiros. No caso desta imagem ela estava em uma galeria sobre imagens de animais, sem nenhum texto ou indicador de relação entre elas.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente, sem moldura (limites da imagem), Corte ao meio da imagem // <i>Concreta</i>
Enquadramento	Fechado // <i>Proximidade</i>
Ângulo do ponto de vista	Frontal // <i>Neutro</i>
Escolha da objetiva	Teleobjetiva // <i>Focalização</i>
Composição	Proporção áurea // <i>Valorização do objeto</i>
Formas	Movimento // <i>Dinamismo</i>
Dimensões	Pequena
Cores	Quente // <i>Dia</i>
Iluminação	Bem distribuída, vertical sombra // <i>Meio-dia</i>
Textura	Fotográfica // <i>tátil</i>

A raposa corre continuamente em direção à câmera, sua aproximação seguida por um corte brusco remonta à figura da Elipse, pois a sequência do movimento é presumida pelo observador. A eterna aproximação do animal dá a impressão de um grande trajeto percorrido, ao mesmo tempo em que parece haver uma grande distância a ser traçada pela raposa.

Se considerarmos a raposa como um símbolo da esperteza (preso pela distância do movimento) pode-se inferir que esta imagem apresenta a submissão da sagacidade perante determinadas obrigações: a raposa não consegue subverter a ordem imposta, portanto passa a correr indefinidamente.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Raposa	Animal em seu Habitat	Astúcia
Faixa Branca	Divisão	Superação de obstáculos
Movimentação	Aproximação	Presença
Olhos do animal	Visão	Percepção do leitor

O ciclo existe na dimensão espacial desta imagem, ele é o responsável por conectar o ponto inicial ao final, o que dá ao leitor a noção de complementariedade entre cada volta da raposa.

### 3.3.4 DESIGN E PUBLICIDADE

O design e a publicidade atuam de maneira semelhante à arte e à fotografia, a exploração das possibilidades interacionais do formato visa estimular as sensibilidades dos leitores e revelam caminhos para o surgimento de novas linguagens próprias dos GIFs. A apropriação de linguagens existentes e a liberdade criativa proporcionada pelo ambiente de contato são fundamentais para o aparecimento progressivo de novas imagens. Estas áreas conseguem transformar imagens já existentes (caso 15) por meio da inserção de elementos animados em imagens estáticas, transliterar sequências presentes em vídeo para formas de ilustração próprias (caso 16), referenciar imagens existentes por meio de apropriações simultâneas entre múltiplas linguagens (caso 17), associar múltiplas imagens de forma a utilizar os *loops* como elementos persuasivos (caso 18) e sintetizar sentimentos a partir de imagens desconexas com a presença de um elemento coesivo (caso 19)

#### CASO 15:

Nome do trabalho: **KILLERS – BATTLE BORN** // Nome do autor: **WTF ALBUM COVER**

Fonte: <http://wtf-albumcover.tumblr.com/>

Caminho da imagem:

[http://25.media.tumblr.com/de2158441e944d0de7db33c982c7069b/tumblr\\_momi9vdoct1s94ilu01\\_500.gif](http://25.media.tumblr.com/de2158441e944d0de7db33c982c7069b/tumblr_momi9vdoct1s94ilu01_500.gif)

Dimensão: 500x500 px // Tamanho: 843Kb // Número de quadros: 20



Fig. 51 - Quadros de animação do caso 15 (KILLERS – BATTLE BORN).

O trabalho dos autores do *Tumblr WTF Album cover*<sup>155</sup> retoma capas de discos famosos, animando seus elementos ou adicionando elementos animados. O exemplo acima se trata de um GIF fotográfico animado de forma cíclica apenas em algumas porções da imagem (1) e seu movimento deriva da fotografia e do cinema (2), relembrando as técnicas da fotografia como a fusão de quadros e a solarização no efeito de raios (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma

<sup>155</sup> O nome *WTF Album Covers* refere-se à expressão coloquial “*What the fuck*” que pode ser traduzida como “Que merda é essa”. O título do site já faz uma alusão à surpresa originada por seus trabalhos.

galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é a expansão da discursividade da imagem a partir da recursividade técnica da animação (6).

A capa original do álbum *Battle Born* da banda “*The Killers*”, criada por artistas contratados pelas gravadoras *Island Records* e *Vertigo Records* apresenta a marca da banda, o nome do álbum e uma imagem abaixo que contém uma estrada em meio a um deserto, indo em direção de uma montanha. Na estrada estão um *muscle car* (tipo de carro conhecido por ter grandes motores, desenvolver potências elevadas e alcançar grandes velocidades) e um cavalo negro indo um em direção ao outro.

Sua página é dividida em três momentos: o fundo preto destaca as imagens, no rodapé estão os créditos e links para contato e no meio encontra-se a galeria de imagens, organizada em amostras que mostram apenas parte das imagens. Ao passar o mouse por cima a imagem se expande e aparece completamente.

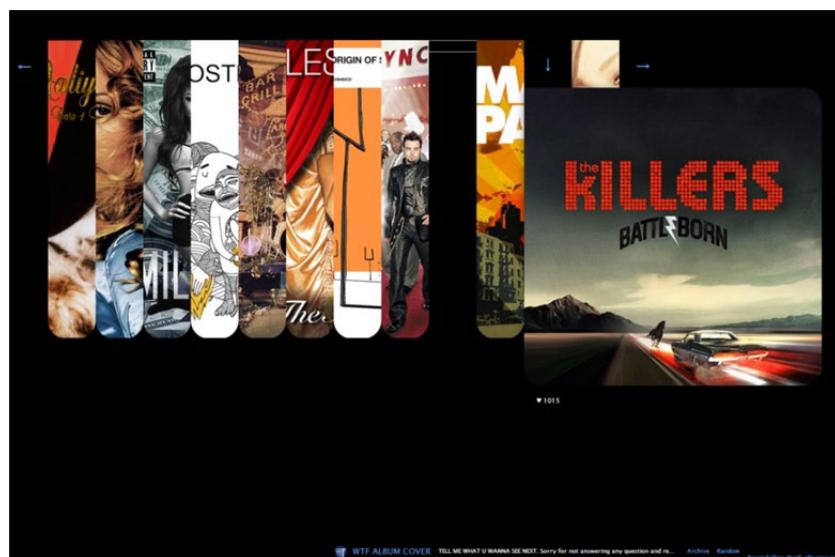


Fig. 52 - Imagem de tela do Caso 15.

Não há moldura-objeto aparente, o enquadramento em plano geral mostra um grande campo visual que apresenta a cena e todos seus elementos. O ponto de vista é angulado e cria a profundidade que revela a direção da estrada. A leitura da imagem ocorre da direita para a esquerda, acompanhando o movimento do carro. Sua composição ocorre em dois planos: ao fundo estão montanhas e o céu e no primeiro plano há o embate entre o carro e o cavalo. As formas criadas pela luz das lanternas são compostas de linhas coloridas

que denotam velocidade, a paleta cromática é dominada por tons azuis no céu e amarelos e marrons abaixo. As linhas vermelhas na traseira do carro destacam-se na iluminação marcada criada pela tempestade latente. Percebe-se o tratamento e a artificialidade da imagem pela presença de detalhes excessivos e uma textura geral lisa.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano geral // <i>totalidade da cena</i>
Ângulo do ponto de vista	45 graus // <i>Profundidade</i>
Composição	Otimização de elementos // <i>fechamento da leitura</i>
Formas	Linhos // <i>velocidade</i>
Dimensões	Medianas // <i>neutralidade</i>
Cores	Tons frios, detalhes quentes // <i>ressaltar detalhes</i>
Iluminação	Anoitecer, tempestade // <i>alto contraste, tons frios</i>
Textura	Fotografia digital // <i>visual e tátil</i>

A marca da banda é padrão em todas as suas capas e faz uma referência clara aos refletores presentes em grandes eventos musicais, o título do álbum “*Battle Born*” (Nascido para batalha) foi diagramado como um emblema de gangues de motociclistas, a letra E foi transformada em um raio (elemento de força e velocidade). O título é reforçado pela imagem abaixo, pois na imagem os dois símbolos de força e velocidade (*muscle car* e cavalo) estão indo de encontro um ao outro. A velocidade, percebida pelo rastro luminoso e pela crina do cavalo aumenta a tensão do embate e cria uma espécie de ringue. Ao fundo a animação do trovão funciona como ambiência para o embate entre a potência dos dois elementos abaixo.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Marca	Nome da banda	Fama, reconhecimento
Título	<i>Battle Born</i> (Nascido para Batalha)	Embate, conflito
Montanha	Formação geográfica	Solidez
Muscle Car	Automóvel, locomoção	Força, velocidade, potência
Cavalo	Animal, locomoção	Liberdade, transposição de barreiras
Velocidade	Liberdade, totalidade	Delimitação espacial

Neste exemplo os *loops* adicionam novos elementos a uma obra (relâmpagos no céu) e expandem formas existentes (as luzes das lanternas estavam originalmente apenas atrás do carro, mas no GIF elas cercam toda a estrada) de forma a complementar o sentido original da imagem.

#### CASO 16:

Nome do trabalho: **White Stripes** // Nome do autor: **Josh Carrafa**

Fonte: <http://musichistoryingifs.com/>

Caminho da imagem: [http://25.media.tumblr.com/tumblr\\_mbm2fxDpol1rbgzizo1\\_r1\\_500.gif](http://25.media.tumblr.com/tumblr_mbm2fxDpol1rbgzizo1_r1_500.gif)

Dimensão: **500x281 px** // Tamanho: **536Kb** // Número de quadros: **29**



Fig. 53 - Quadros de animação do caso 16 (*White Stripes*).

Josh Carrafa recria momentos da história do *rock'n roll* a partir de ilustrações em *pixel art*. O exemplo acima se trata de um GIF animado de forma cíclica (1) e seu movimento vem a partir da ilustração e animação (2) por meio da sequencialidade de quadros e da ilustração em *pixel art* (3). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é homenagear cenas clássicas (6).

A imagem acima recria o videoclipe “*The Hardest Button to Button*” da dupla de rock norte-americana “*The White Stripes*”. No vídeo original a dupla toca seus instrumentos através de uma cidade e sua locomoção ocorre por meio da utilização de técnicas de vídeo e *stopmotion*: a cada batida da bateria surge um novo quadro com os instrumentos e músicos em novas posições enquanto os elementos ao fundo se movimentam de forma contínua.

No GIF, um cenário que lembra o videoclipe e os personagens da dupla são desenhados em *pixel art*. O movimento dos elementos remonta a transição de quadros do videoclipe.

A página que contém o exemplo possui um cabeçalho na parte superior, um menu fixo com a apresentação do artista e links para contato. Ao centro está a galeria de imagens, contendo as obras produzidas pelo artista. Cada imagem é acompanhada por um texto que fala sobre o ano de produção da cena original, o nome da banda e os estilos musicais.



Fig. 54 - Imagem de tela do Caso 16.

Não há moldura-objeto aparente, o enquadramento em plano geral permite o desenvolvimento da animação. O ponto de vista lateral simplifica a ilustração e remonta a narratividade dos videogames que impulsionaram as ilustrações em 8 BIT nos anos 1970-1980. A leitura da imagem acompanha a animação e ocorre da esquerda para a direita, sua composição depende da sobreposição de elementos na cena: no primeiro quadro a cena está vazia e no último ponto ela está preenchida por baterias e amplificadores estilizados. As formas são simplificadas, condicionadas pelas possibilidades de se desenhar com poucos pixels, as cores são tons sólidos e variam entre os 256 tons presentes nas imagens 8 BIT. A textura é gráfica, comum em obras de *pixel art*.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano geral // <i>totalidade da cena</i>
Ângulo do ponto de vista	Perfil // <i>Lateralidade</i>
Composição	Sobreposição de elementos // <i>continuidade</i>
Formas	Simples, pixelizadas // <i>estilo próprio</i>
Dimensões	Reduzidas // <i>imagem fetichizada</i>
Cores	Cores sólidas, tons 8 BIT // <i>imagem estilizada</i>
Iluminação	Ausente // <i>cores sólidas</i>
Textura	gráfica // <i>visual</i>

As quatro regras da *Gestalt* são aplicáveis a este desenho: a proximidade e similaridade entre elementos permite a percepção de seu conjunto, a continuidade

e o destino comum levam o espectador a imaginar a continuidade da cena. A presença de múltiplos instrumentos e apenas dois personagens utilizando os equipamentos dá a entender que os artistas da cena são movidos pela música, sem os instrumentos os músicos não sairiam do lugar.

A imagem simples criada por Josh Carrafa possui uma leitura curta e em poucos segundos o espectador parte para as outras imagens da galeria.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Instrumentos musicais	Música, musicalidade	Harmonia
Músicos	Operação, criatividade	Sujeito
Repetição	Reforço, presença	Sobreposição, polifonia
Movimento	Locomoção	Desenvolvimento

Os ciclos são responsáveis por recriar a cena de outra mídia. Sua presença reforça a interpretação da imagem.

#### CASO 17:

Nome do trabalho: **JAWS** // Nome do autor: **Mr Whaite**

Fonte: <http://www.mrwhaite.com/tagged/neon>

Caminho da imagem: [http://31.media.tumblr.com/tumblr\\_ln3ji3URFJ1qhv2wyo1\\_500.gif](http://31.media.tumblr.com/tumblr_ln3ji3URFJ1qhv2wyo1_500.gif)

Dimensão: 450x500 px // Tamanho: 381Kb // Número de quadros: 12

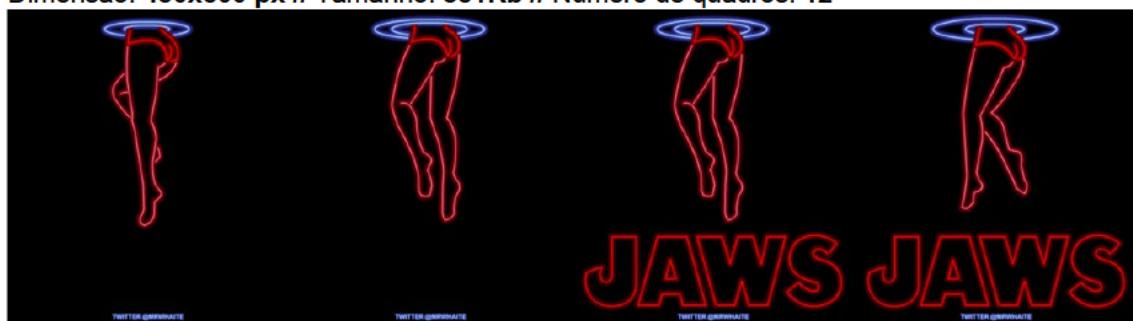


Fig. 55 - Quadros de animação do caso 17 (JAWS).

Mr. Whaite recria momentos clássicos do cinema associando os ciclos dos GIFs com a linguagem dos neons publicitários de 1950. O exemplo acima é GIF animado de forma cíclica (1), seus movimentos são análogos aos neons luminosos (3) e remontam cenas de cinema (2). Seu gênero é artístico (4), está inserida em uma galeria com todas as obras do artista (5) e seu uso é a lembrança de cenas a partir de uma imagem sintética (6).

A imagem acima faz uma releitura sintética da cena “Chrissie’s last swim” do filme “Tubarão” (JAWS, 1975). A cena original apresenta um casal de jovens indo

nadar em uma baía que abriga o tubarão, ela ficou famosa pelo *take* em contraplongée das pernas da jovem abaixo d'água. No GIF há uma ilustração simples de um par de pernas femininas submersas, o nome do filme piscando ininterruptamente e o endereço de *twitter* do autor como uma forma de assinatura.

A página do autor contém um menu lateral com links para as galerias e um espaço com as últimas interações no *twitter* do artista. No centro da página há um fluxo com toda a produção, apresentada por ordem de publicação. Cada imagem é cercada por um quadro branco, podendo ou não haver legenda, com a data e o número de compartilhamentos.



Fig. 56 - Imagem de tela do Caso 17.

Não há moldura-objeto aparente, o enquadramento em meio primeiro plano destacam as pernas e seus movimentos. O ponto de vista em 45 graus a partir das costas utiliza a linguagem publicitária dos neons (que se aproveitam das formas femininas) para o desenvolvimento da imagem. A composição trabalha com linhas simples, que simulam o neon, sob um fundo preto. A ausência de formas preenchidas faz com que o espectador complete as formas definidas pelos traços. A cor predominante é o preto do fundo, e os destaque estão em vermelho, rosa e azul. A textura da imagem é puramente gráfica

SIGNIFICANTE PLÁSTICO	APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO
Moldura	Ausente
Enquadramento	Meio Primeiro Plano // <i>Foco nas pernas</i>
Ângulo do ponto de vista	45 graus a partir das costas // <i>sensualidade</i>
Composição	Centralizado // <i>equilibrio</i>
Formas	Traços // <i>leveza</i>
Dimensões	Reduzidas // <i>imagem fetichizada</i>
Cores	Apenas em pontos de destaque // <i>linguagem do neon</i>
Iluminação	Ausente // <i>apenas traços</i>
Textura	gráfica // <i>visual</i>

Ao centro da imagem estão pernas femininas nadando que denotam a sensualidade, comum em filmes de terror e também na linguagem publicitária, abaixo o título original do filme (*JAWS*) pisca continuamente, como se estivesse convidando o espectador a assistir um show. Abaixo da imagem está o seguinte texto “Tubarão foi lançado há 36 anos e eu ainda não quero entrar na água. Para este design eu tentei inicialmente animar o pôster clássico, com a nadadora e o tubarão. Infelizmente parecia que a garota estava nadando no lugar correto e o tubarão estava mastigando chiclete – nada ameaçador! Então eu coloquei um par de pernas femininas nadando no mesmo lugar – isso evoca um sinal de neon de um clube de strip-tease barato, porém com algum perigo. Além disso, as ondas fazem uma ligação limpa com o pôster em neon anterior do Spielberg, Jurassic Park.”<sup>156</sup> Conclui-se que o pôster visa sintetizar a cena em uma imagem simplificada.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Ondas	Água, oceano	Superfície, submersão
Pernas	Corpo feminino, exercício	Sensualidade, natação
Título	Filme tubarão	Cena do ataque

<sup>156</sup> Tradução livre de: “Jaws was released 36 years ago today and I still won’t get back in the water. For this design, I initially tried animating the classic Jaws poster with the swimmer and shark. Unfortunately it looked like the girl was swimming on the spot and the shark was chewing gum - not very menacing! Instead, I’ve gone for a pair of shapely female legs treading water - it evokes a sleazy strip-club neon sign but with added danger. Also, the ripples are a neat link to the previous Spielberg neon poster, Jurassic Park.”

Os *loops* são a base da linguagem neon, o espírito da mensagem está na repetição. Sem os ciclos a imagem se transforma em uma ilustração minimalista.

#### CASO 18:

Nome do trabalho: **Cinemosaic StarTrek** // Nome do autor: **Paramount Pictures**

Fonte: [https://www.facebook.com/StarTrek.UK/app\\_502959826428477](https://www.facebook.com/StarTrek.UK/app_502959826428477)

Caminho da imagem:

<https://apps.paramountpictures.com/movie/startrek/cinemosaic/uk/2/images/01.gif> até 09

Dimensão: **481x744 px(mosaico) 160x250 px (parte)** // Tamanho: **256~742Kb (parte)** //

Número de quadros: **55**

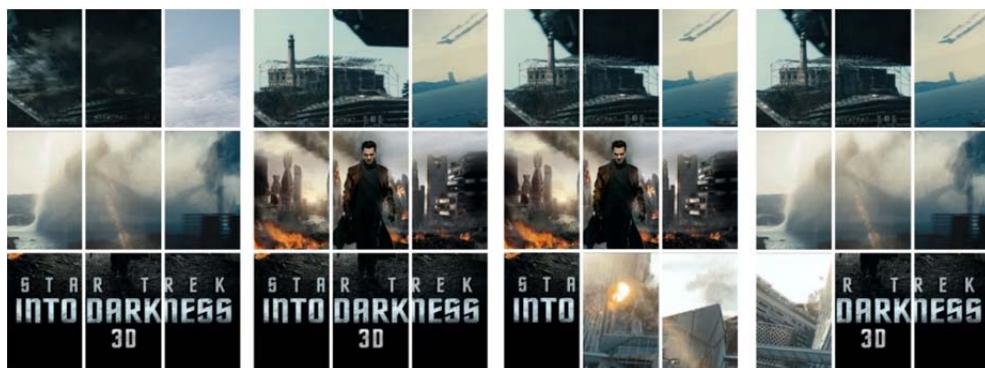


Fig. 57 - Quadros de animação do caso 18 (*Cinemosaic StarTrek*).

O mosaico acima é um conjunto de GIFs animado de forma cíclica (1), seus movimentos são oriundos da linguagem cinematográfica (2), por exemplo, a troca de câmeras e o enquadramento (3). Seu gênero é publicitário (4), o conjunto de imagens está isolado em uma *fan page* do filme no *facebook* (5) e seu uso volta-se para a persuasão e informação (6).

O mosaico de GIFs faz parte da estratégia de divulgação do filme “*Star Trek 2: into the darkness*” (*Star Trek*, além da escuridão). Ele é composto por nove quadros retangulares organizados em três linhas e três colunas, cada quadro possui uma sequência filmica própria cuja última cena é uma porção do cartaz do filme: o espectador consegue observar a ação em cada quadro e ao final contemplar o cartaz composto por todos os GIFs.

A página em questão é dedicada ao mosaico, além dele há apenas links para compartilhamento (via *twitter* ou anexo em *site/blog*). Uma estreita faixa branca separa as imagens.

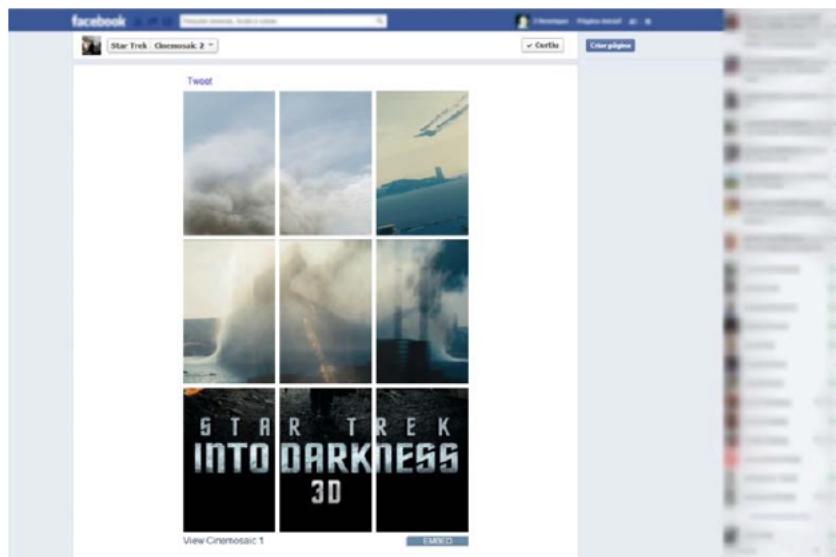


Fig. 58 - Imagem de tela do Caso 18.

Numerando sequencialmente as imagens, da esquerda para a direita e de cima para baixo, temos nos dois primeiros quadros uma composição em close do casco de uma nave espacial colidindo com um edifício. No terceiro quadro há um plano geral de uma nave espacial caindo em um oceano. No quarto, quinto e sexto há um close do impacto entre a nave e a água. No sétimo, oitavo e nono há outro close de uma nave espacial destruindo edifícios. Por fim todas as imagens formam o cartaz, no qual um homem (o vilão Khan) anda em direção à câmera enquanto a cidade ao fundo está em chamas.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Presente // conexão entre múltiplas imagens
Enquadramento, Ângulo do ponto de vista, Composição e Formas	Variável //
Dimensões	Reduzidas nas pequenas imagens, grande no mosaico // <i>Imposição da imagem</i>
Cores	Apenas em pontos de destaque // <i>linguagem do neon</i>
Iluminação	Variável, em sua maioria equilíbrio entre tons de azul e cinza, com destaque para as chamas vermelhas // <i>tons contínuos</i>
Textura	Fotográfica // visual e tátil

Os *takes* da queda da espaçonave culminam na imagem representada no cartaz, a destruição causada por um vilão tão poderoso que, sozinho, consegue destruir uma cidade inteira. Nesta rápida passagem pela imagem estática surgem alguns símbolos importantes: o enquadramento centralizado do personagem coloca em foco a destruição ao fundo, a fumaça dos incêndios esconde o céu azul

anterior, a postura do vilão mostra que ele está se movendo em direção à câmera e não há nenhuma barreira entre eles. Seu corpo e suas roupas não possuem nenhuma sujeira ou amassados.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Cidade destruída	Incêndio, catástrofe	Destruição, vilania
Fumaça	Fogo, combustão	Falta de esperança
Postura	Movimento	Potência, poder
Roupas	Vestimentas, moda	Resistência, poder

Os ciclos dos GIFs individuais permitem a sincronia entre os quadros e também mantém a ação constante. Desta forma a linguagem do GIF atua de maneira persuasiva por apresentar ao público um pouco da ação presente no filme, uma amostra da experiência promovida pela exibição nas salas de cinema.

#### CASO 19:

Nome do trabalho: *wish-we-could-bottle-summer* // Nome do autor: Coca-Cola

Fonte: <http://coca-cola.tumblr.com/>

Caminho da imagem: <http://coca-cola.tumblr.com/post/60018859971/wish-we-could-bottle-summer>

Dimensão: 500x720 px// Tamanho: 213Kb // Número de quadros: 7



Fig. 59 - Quadros de animação do caso 19 (*wish-we-could-bottle-summer*).

A empresa de bebidas Coca-Cola possui um *Tumblr* direcionado para consumidores ativos na plataforma, a marca utiliza este canal para realizar ações que envolvem diferentes meios para reforçar sua presença na internet (ilustrações, vídeos, jogos, animações), entre eles os GIFs. O exemplo escolhido é um GIF animado de forma cíclica (1) e seus movimentos vêm a partir da fotografia e da ilustração (2) em simples troca de imagens (3). Seu gênero é publicitário (4), ela está inserida em meio às demais ações da marca (5) e seu uso é a persuasão (6).

“Wish we could bottle summer” (Gostaríamos de poder engarrafar o verão) utiliza uma série de fotografias relacionadas ao verão (uma mulher bebendo Coca-

Cola em um dia quente, uma passeio de lancha em um paraíso tropical, uma abelha polinizando uma flor, um óculos de sol, uma roda gigante, uma mulher nadando e uma piscina) no formato da icônica garrafa de coca cola com a marca posta ao centro, sobre um fundo branco.

A página possui um cabeçalho que remete ao rótulo da garrafa dois litros do principal produto da marca, com botões de compartilhamento à direita e o texto “where happiness **lives online**.” (onde a felicidade **vive online**) que demonstra o direcionamento para o público da marca que é consumidor de internet. Ao lado direito estão os links para os canais online da marca e as principais palavras-chave utilizadas pela coca: *LOL* (*Laughing out Loud*, ou rindo alto), *Quote* (citação), *DIY* (*Do It Yourself*, ou faça você mesmo) e *Move* (mexa-se). Ao centro estão todas as ações da marca concebidas para o *Tumblr*, geralmente trabalham com a linha visual da marca (cores quentes e pessoas jovens) para ressaltar objetos que carregam o conceito de frescor trabalhado pela empresa em suas peças publicitárias.

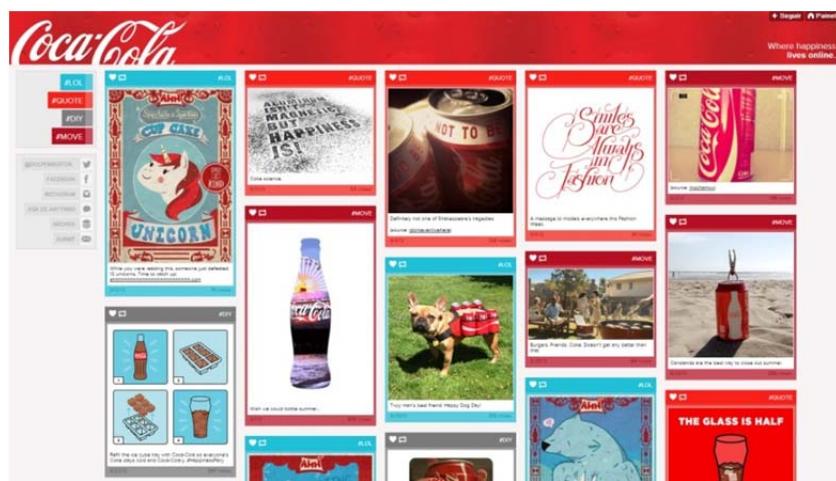


Fig. 60 - Imagem de tela do Caso 19.

A imagem é cercada por uma borda vermelha padrão do site, com botões para o espectador dizer se gostou da imagem, compartilhamento, a palavra-chave #move a data de publicação e o número de compartilhamentos. O enquadramento centralizado da forma da garrafa explora as imagens em seu interior. O ponto de vista frontal coloca apresenta todas as imagens de forma planificada. A composição é simples: cenas de verão no interior da principal forma da imagem, uma garrafa de Coca. A paleta de cores possui muitos tons

claros e vibrantes, que remetem ao calor do verão. A textura da imagem é mista, a superfície é gráfica, mas o conteúdo é fotográfico.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Close // foco nas imagens internas
Ângulo do ponto de vista	Frontal // neutralidade
Composição	Centralizado // equilíbrio
Formas	Garrafa de Coca-Cola // fixação dos elementos da marca
Dimensões	Grandes // imposição da imagem
Cores	Tons claros e vibrantes // verão, frescor, alegria
Iluminação	Cenas claras // iluminação diurna
Textura	Mista (gráfica e fotográfica // visual e tátil)

As cenas no interior da garrafa refletem diferentes faces do verão, a animação tenta sintetizar as emoções relacionadas à estação em um único objeto, a garrafa de Coca-Cola. Esta tentativa, presente no título “Gostaríamos de poder engarrafar o verão”, visa relacionar as experiências do verão ao consumo da bebida. Esta conexão revela o atual posicionamento da marca “A vida começa aqui” dentro da imagem: a proposta é de que o verão não é verão sem a bebida, o calor por si, sem o contraponto do arrefecimento gerado pelo consumo de Coca-Cola, não tem graça.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Garrafa	Coca-cola	Frescor, diversão, plenitude
Beber Coca-Cola	Ingerir líquido	Refrescar
Água	Mar, piscina	Lazer, felicidade
Óculos de sól	Proteção contra o sol	Sol, clima agradável
Roda Gigante	Brinquedo	Diversão, tempo livre

Nesta imagem os ciclos são responsáveis pela transição de imagens, que permitem uma noção global do que é o verão com Coca-cola. O *loop* passa de recurso técnico para argumento retórico, é a repetição que une as diferentes imagens no interior da garrafa. Sem a coesão proporcionada pelos *loops* haveria a apresentação de apenas imagens individuais, iconicamente mais pobres.

### 3.3.5 INFORMAÇÃO (EDUCAÇÃO E JORNALISMO)

Os exemplos abaixo foram selecionados a partir de sua função predominantemente informativa, a aplicação das imagens visa explorar ao máximo seu nível denotativo, tanto na educação quanto no jornalismo. O caráter cíclico das animações permite um contato mais extenso com a informação, isso permite que o leitor se envolva com os detalhes da cena e absorva com maior facilidade os conteúdos.

As imagens da categoria informação possuem origens e aplicações distintas: podem ser vídeos da internet transformados em GIF no intuito de ensinar (caso 20), um vídeo transformado em imagem demonstrativa (caso 21), uma imagem que ilustra as informações presentes em um infográfico (caso 22) ou a transformação de programas televisivos e vídeos para a cobertura de eventos ao vivo (caso 23).

#### CASO 20:

Nome do trabalho: **Peróxido de Hidrogênio misturado com Iodeto de Potássio //**

Nome do autor: **Gloryholio**

Fonte: <http://imgur.com/a/yIHdU>

Caminho da imagem: <http://i.imgur.com/kjZYJkC.gif>

Dimensão: **281x288 px// Tamanho: 213Kb // Número de quadros: 74**



Fig. 61 - Quadros de animação do caso 20 (Experiência química).

O exemplo acima é um GIF retirado de um vídeo. Trata-se da repetição cíclica de uma sequência linear (1) e seus movimentos vêm do vídeo que o originou (2) as imagens foram retiradas da sequência linear e inseridas em uma sequência cíclica (3). Seu gênero é educacional (4), este GIF está inserido em postagens com outras imagens sobre ciência (5) e seu uso é a educação e informação (6).

Nesta imagem um estudante mistura duas substâncias, originando uma reação química cujo produto possui características físicas muito particulares: dois líquidos originam um sólido gelatinoso. O jovem parece surpreso com o resultado e a cena se repete continuamente.

A página onde as imagens estão presentes mostra uma galeria vertical de experiências químicas e físicas que podem ser utilizadas como truques de mágica por internautas curiosos. Ela é composta por um fundo escuro, pelas imagens e suas respectivas legendas, conforme o padrão do site de hospedagem [imgur.com](http://imgur.com).

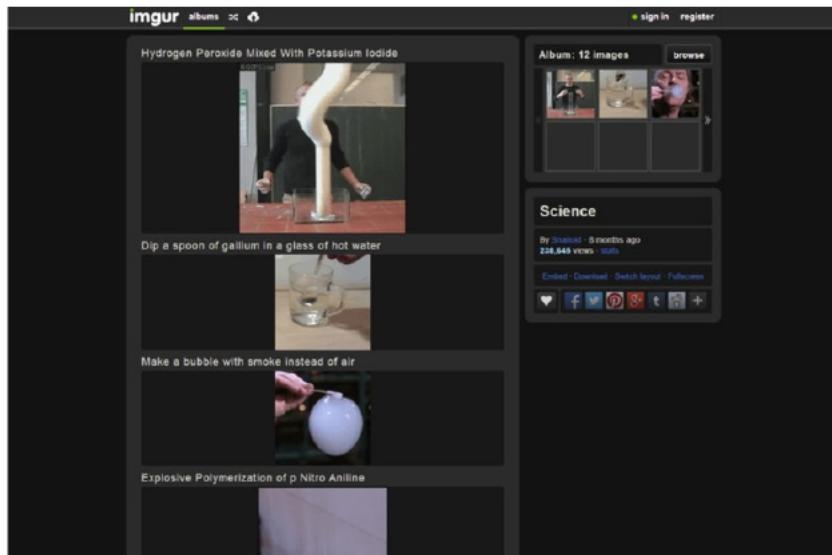


Fig. 62 - Imagem de tela do Caso 20.

A imagem não possui moldura-objeto aparente, o enquadramento centralizado revela que a despreocupação na captação do vídeo que originou o GIF. O ponto de vista é frontal, e a cena é composta pelo jovem realizando o experimento e o tubo ao centro no qual as substâncias são misturadas. A principal forma é a espuma resultante da reação química: ela possui um formato cilíndrico que é deformado conforme sua expansão, por não haver sustentação. A textura da imagem é fotográfica.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Close // foco nas imagens internas
Ângulo do ponto de vista	Frontal // neutralidade
Composição	Centralizado // equilíbrio
Formas	Garrafa de Coca-Cola // fixação dos elementos da marca
Dimensões	Grandes // imposição da imagem
Cores	Tons claros e vibrantes // verão, frescor, alegria
Iluminação	Iluminação difusa // cena interna
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A experiência também é conhecida como “pasta de dente de elefante”, o peróxido de hidrogênio (água oxigenada) reage com o iodeto de potássio decompondo o componente inicial, o oxigênio liberado forma uma espuma que sai com grande velocidade do recipiente, como uma pasta de dente tamanho extragrande.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Espuma	Reação química	Transformação, fenômeno

O exemplo desta reação química ilustra a potencialidade do uso educacional das imagens GIF: o *loop* atua como argumento que utiliza a insistência como estratégia, a repetição gera uma naturalização do processo e ajuda a fixação de conceitos. A repetição do fenômeno prolonga a atenção do observador e a presença da imagem em sua consciência, assim o GIF pode ser utilizado como uma ferramenta didática complementar que auxilia na compreensão de detalhes dos fenômenos.

#### CASO 21:

Nome do trabalho: **Sem Título** // Nome do autor: **GIZMODO**

Fonte: <http://gizmodo.uol.com.br/hands-on-samsung-galaxy-gear>

Caminho da imagem: <http://gizmodo.uol.com.br/wp-content/blogs.dir/8/files/2013/09/3evck.gif>

Dimensão: 360x240 px// Tamanho: 1.666Mb // Número de quadros: 38



Fig. 63 - Quadros de animação do caso 21 (**Sem Título**).

O caso acima também consiste em um GIF cíclico (1), retirado de um vídeo. A repetição cíclica de um trecho do vídeo (2) é utilizada como uma demonstração de produto (3). Seu gênero é jornalístico (4), este GIF está inserido em uma matéria sobre o aparelho em um blog de tecnologia (5) e seu uso é a informação (6).

A imagem está inserida em uma análise no portal *GIZMODO* sobre um *smartwatch* (relógio que se conecta ao telefone e fornece notificações sobre chamadas, mensagens, clima e outras funções), na seção sobre como utilizá-lo. O

texto da matéria fala sobre o aparelho e comenta suas funções, simultaneamente a imagem mostra como operar o aparelho.



**GIZMODO**

**ESPECIAIS** | **REVIEW** | **HANDS-ON**

E mesmo assim, sua bateria de 215 mAh dura apenas cerca de 25 horas. Ou seja, é preciso recarregar seu Gear todo dia, assim como o smartphone. O Galaxy Gear é resistente à água e à poeira, mas não é à prova d'água, então nada de mergulhar usando este relógio de pulso.

**Como usar**

O Galaxy Gear é quase um smartphone em miniatura, mas tudo o que você faz nele depende do seu smartphone – exceto mostrá-las horas, é claro. (Também há timer e cronômetro, mas bizarramente eles ficam bem escondidos dentro da seção Apps.)



Para usar o Gear, primeiro compre um Galaxy Note 3 ou o novo Note 10.1, e conecte-o ao smartwatch. Se você não tem nenhum desses, então é preciso esperar. A Samsung diz que ele exige dispositivos da própria empresa que rodam Android 4.3 – provavelmente pelo suporte a Bluetooth Smart. O Galaxy S III e S4 devem ganhar suporte ainda este ano quando forem atualizados.

Suponha que você tem um dispositivo compatível. Ótimo! Ative o Bluetooth, faça o pareamento e pronto.

Usar o Gear é relativamente simples. Primeiro, ative a tela pressionando o botão lateral – ou apenas levante seu pulso, e a tela acende sozinha. Navegue deslizando para os lados, e toque para selecionar uma função. Em nosso teste, tudo funcionou bem rápido e sem qualquer engano.

Ao deslizar para baixo, você volta à tela anterior; isso significa que, quando o Gear exibe uma lista de opções, é preciso rolar até o topo para depois realizar o comando Voltar. E às vezes, deslizar para cima revela funções adicionais em um app (como o botão Menu do Android), mas não há pistas visuais – você precisa testar.

**Funções inteligentes**

Agora certas notificações do seu smartphone – como e-mail, SMS, compromissos da agenda etc. –

**Fig. 64 - Imagem de tela do Caso 21.**

Este GIF consiste em uma sequência curta e demonstra como o relógio fica no pulso do usuário e a sequência de comandos necessários para ativar o dispositivo. A imagem não possui moldura-objeto aparente, o enquadramento é um close do dispositivo e o ponto de vista é superior, como se o espectador fosse o próprio usuário do relógio. A cena é composta pelo braço do jornalista cruzando diagonalmente a imagem, com o relógio na intersecção entre as linhas divisórias dos terços da imagem. A forma principal da imagem é a tela do relógio, um quadrado. A cor laranja da tela salta perante as demais, a iluminação revela uma iluminação interna e a textura da imagem é fotográfica.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Close // foco no aparelho
Ângulo do ponto de vista	Superior // naturalidade
Composição	Diagonal // equilibrada
Formas	Tela quadrada // destaque para o funcionamento
Dimensões	Pequena // imagem se mescla ao texto
Cores	Laranja // atenção, criatividade
Iluminação	Tons avermelhados difusos // iluminação interna
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A imagem demonstra as características do texto que se encontra ao lado dela: "Usar o Gear é relativamente simples. Primeiro, ative a tela pressionando o botão lateral – ou apenas levante seu pulso, e a tela acende sozinha. Navegue deslizando para os lados, e toque para selecionar uma função. Em nosso teste, tudo funcionou bem rápido e sem qualquer engasgo".

Há um caráter de complementariedade entre imagem e texto, a imagem ilustra o texto ao mesmo tempo em que ele explica o que ela apresenta. Assim o sentido da imagem é limitado ao conteúdo lingüístico, ela apenas mostra a simplicidade de uso do aparelho.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Relógio	Acessório, tecnologia	Praticidade, agilidade

Neste caso o GIF substitui o uso de um vídeo. A imagem cíclica apresenta vantagens e desvantagens: ela contém menos informações e é estruturalmente mais simples, porém ocupa menos espaço e é otimizada para navegação. Em cenários específicos como a utilização da internet via redes móveis, onde a franquia de dados é limitada, esta ferramenta prova-se útil por carregar mais rapidamente e gastar menos a banda de transferência de dados.

## CASO 22:

Nome do trabalho: **Golf Swing Anatomy** // Nome do autor: **Lumen Interactive**

Fonte: <http://lumeninteractive.com/portfolio/>

Caminho da imagem:

<http://rack.2.mshcdn.com/media/ZqkyMDEzLzA1LzA4LzY3L2dvbGZncmFwaGljLmQ4NTlhLmdpZgpwCXRodW1iCTEyMDB4OTYwMD4/08485735/be3/golf-graphic-800px-final.gif>

Dimensão: 800x1477px // Tamanho: 846Kb // Número de quadros: 59

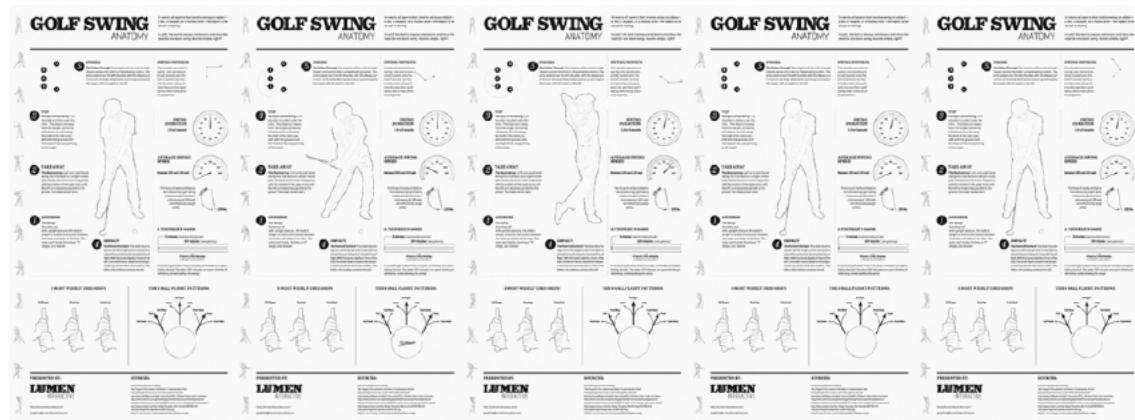


Fig. 65 -Quadros de animacão do caso 22 (Golf Swing Anatomy).

Esta imagem consiste em um GIF gráfico, separado por regiões estáticas e regiões animadas em ciclos (1), seus movimentos são vindouros do *motion design* (2) trata-se de um infográfico animado (3). Seu gênero é jornalístico (4), quando inserido em uma página esta imagem se expande para melhor visualização de seus detalhes<sup>157</sup> (5) e seu uso é de natureza informativa (6).

Este exemplo apresenta uma complexidade elevada perante as demais imagens apresentadas até o momento, ela possui grande quantidade de informações, apresentadas de modo complementar entre imagens e escrita. O infográfico pode ser dividido em seis áreas distintas: apresentação, biomecânica da tacada, física da tacada, pegadas, padrões de voo da bola e créditos.

---

<sup>157</sup> Por se destacar do restante dos conteúdos das páginas a análise desta imagem não abordará a descrição contextual.

# GOLF SWING ANATOMY



- 5
- 3
- 2
- 1
- 4

## 5 FINISH

**The Follow Through:** The impetus of the club through impact carries the club in a freewheeling motion. The arms extend over the left shoulder, with the elbows out in front of the body. Belly button points up and toward the target, with all weight on the left.



## 3 TOP

**The Apex of the Swing:** Left shoulder is tucked under the chin. The hips turn away from the target, achieving full balance. On a full swing, the shaft of the club is parallel with the ground, with the head of the club pointing at the target.



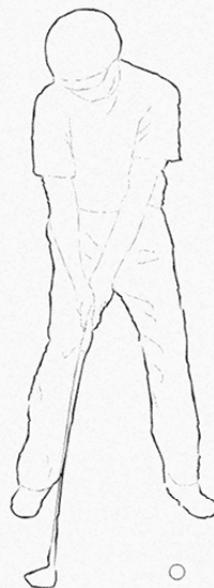
## 2 TAKE AWAY

**The Backswing:** Left arm and hand swing the club back on a slight inside path. Hands and arms move in sequence with the rotation of the upper torso until the left arm becomes parallel to the ground. The knees remain bent.



## 1 ADDRESS

**The Setup:** Standing tall with upright posture, the body's weight is evenly distributed between the heels and balls of the feet. The arms and hands, forming a "V" shape, are relaxed.



## 4 IMPACT

**The Point of Contact:** The club returns square to the target and is now able to extend forward along the intended line of flight. With the hands slightly in front of the ball, the shaft leans toward the target, creating a pivot that starts after, not before, the clubface contacts the ball.

## SWING PHYSICS

**The Double Pendulum:** One pendulum [club] tacked onto the end of another [arms]. A trebuchet catapult and the perfect golf swing share many physics properties.



## SWING DURATION

1.5 to 2 seconds

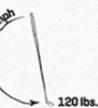


## AVERAGE SWING SPEED

Between 105 and 110 mph



The force of inertia emitted on the club during a golf swing creates enough force that a club swung at 100 mph will effectively weigh 120 lbs.



## A THINKER'S GAME

3 minutes [ total time hitting the ball ]

237 minutes [ swing planning ]

4 hours / 240 minutes

A round of golf takes 4 hours to play. 3 minutes are spent hitting the ball. The other 237 minutes are spent thinking & rethinking, contemplating the swing!

## 3 MOST WIDELY USED GRIPS



10 finger



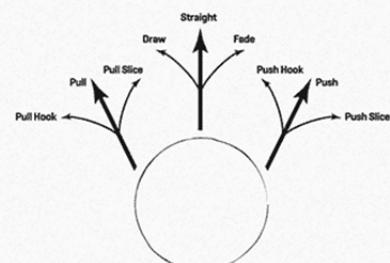
Overlap



Interlock



## THE 9 BALL FLIGHT PATTERNS:



## PRESENTED BY:

**LUMEN**  
INTERACTIVE



<http://lumeninteractive.com/>

graphics@lumeninteractive.com

## SOURCES:

<http://focusgolfgroup.com/blog/>  
 \*Ben Hogan's Five Lessons: The Modern Fundamentals of Golf  
[http://pdf.pgalinks.com/p-a/FineSwing/Golf\\_Skills.pdf](http://pdf.pgalinks.com/p-a/FineSwing/Golf_Skills.pdf)  
<http://www.golfdigest.com/golf-instruction/2011-04/teen-folks-make-me-better>  
<http://www.tutelman.com/golf/swing/golfSwingPhysicsid.php#doublependulum>  
<http://www.livesport.com/article/20977-what-is-the-average-golf-swing-speed/>  
<http://www.amazon.com/dp/B00781145>  
<http://perfectgolfswingreview.net/BallFlight.jpg>  
<http://7-iron.com/wp-content/uploads/2012/10/Capture4.jpg>

Fig. 66 - Imagem de tela do Caso 22.

A apresentação traz o título “*Golf Swing Anatomy*” (Anatomia da Tacada de Golf) e um curto texto que diferencia o *golf* dos demais esportes mediados por tacos: ele é o único esporte no qual a bola está inicialmente estática, porém não torna o movimento mais simples.

Na seção sobre a biomecânica do movimento, o infográfico ilustra os cinco momentos da tacada: direção, impulso, topo, impacto e finalização. Em cada um dos momentos há um texto curto que explica como obter a postura ideal. As poses do desenho animado também estão estáticas ao longo do lado esquerdo do infográfico, formando uma sequência vertical.

À direita está a seção sobre a física da tacada, neste espaço estão ilustrações sobre especificidades como o funcionamento do processo de alavanca utilizado na taca, tempo médio de duração de uma tacada, velocidade média, força aplicada sobre a bola e distribuição do tempo ao longo de uma partida. Cada uma destas características possui uma ilustração própria.

Abaixo destas duas seções está o espaço sobre a pegada, mostrando as três formas mais comuns de se segurar um taco de *golf*, e uma imagem com os padrões de voo da bola, que ensina os esportistas iniciantes a planejar os efeitos das tacadas.

Este infográfico mostra as potencialidades interacionais do GIF no âmbito informacional do universo jornalístico. A aplicação do GIF permite a animação de imagens estáticas de forma leve e de fácil desenvolvimento. Não há necessidade de grandes equipes para sua realização, conhecimentos básicos das áreas de diagramação e animação permitem o desenvolvimento de materiais mais imersivos sem grandes sacrifícios de usabilidade e prazos.

## CASO 23:

Nome do trabalho: ***I Heart One Direction*** // Nome do autor: **Desconhecido**

Fonte: <http://mashable.com/2013/04/10/mtv-movie-awards-giffies-gifs/>

Caminho da imagem:

<http://rack.2.mshcdn.com/media/ZgkyMDEyLzA5LzA2LzlyXzA1XzAwXzk2MV9maWxICnAJdGh1bWIJODUweDU5MD4KZQlqcGc/04af900f.jpg>

Dimensão: **500x250 px**// Tamanho: **912Kb**// Número de quadros: **15**



Fig. 67 - Quadros de animação do caso 23 (*I Heart One Direction*).

O exemplo acima é um GIF cíclico (1) retirado de uma transmissão ao vivo. Sua linguagem é televisiva (2), e utiliza a perspectiva de um fã para retratar um show transmitido pela MTV durante o *MTV Movie Awards* (3). Seu gênero é jornalismo de entretenimento (4), este GIF está inserido em uma seleção de GIFs sobre o evento que constituem um *LIVE GIF* (5), seu uso é a informação e o entretenimento (6).

A noção de *LIVE GIF* consiste na transposição da cobertura de eventos transmitidos originalmente pela televisão em imagens GIF. Os espectadores e profissionais contratados pelas emissoras acompanham um programa e escolhem os momentos mais marcantes para eternizá-los ou atribuir novos sentidos. Os *Live GIFs* constituem uma coletânea de imagens que permeiam múltiplas categorias (jornalística, entretenimento, reflexão) não existem regras fixas, o que importa é adaptar o momento a uma das linguagens do GIF.

No exemplo selecionado há uma seleção da transmissão do show realizado pela banda *One Direction* na premiação *MTV Movie Awards*, uma sequência que mostra o show com as mãos de uma fã no formato de coração foi eternizada em um dos GIFs selecionados pelo “*The Giffies*” (mini premiação que seleciona os GIFs mais “memoráveis” do evento). Junto desta imagem estão outras imagens selecionadas pela premiação, formando uma galeria própria.

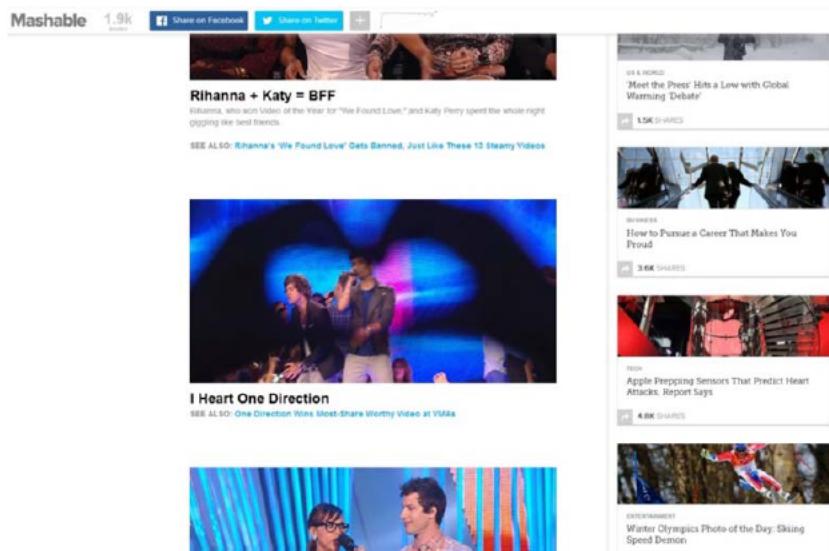


Fig. 68 - Imagem de tela do Caso 23.

A imagem não possui moldura-objeto aparente, o enquadramento em plano americano é emoldurado pelas mãos de um fã, em forma de coração. O ponto de vista é em *contra-plongée* e posiciona o espectador no lugar do fã, em meio à plateia. Ao centro encontra-se o vocalista e ao seu redor estão os outros integrantes da banda. Os tons de azul e rosa da cenografia do evento são predominantes nesta imagem. A iluminação uniforme revela a execução do show no interior de um teatro e a textura da imagem é fotográfica.

SIGNIFICANTE PLÁSTICO	APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO
Moldura	Ausente
Enquadramento	Plano americano // performance no palco
Ângulo do ponto de vista	Inferior // engrandecimento do personagem
Composição	Enquadramento dentro da imagem // destaque para o vocalista
Formas	Coração desfocado em primeiro plano // cria um metaenquadramento
Dimensões	Pequena // presença da imagem no fluxo do evento
Cores	Azul e rosa // cenografia
Iluminação	Uniforme // estúdio
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A relação entre ídolo e fã é de adoração, um sentimento platônico pelo lado do fã, a imagem situa os integrantes da banda enquanto figuras públicas realizando uma performance enquanto um fã se empolga. A posição das mãos no meio do caminho entre a câmera e o palco traduz o que o momento significa para quem está na plateia.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Posição da câmera	Captação do evento	Alteridade, subjetividade
Forma das mãos	Foco nos integrantes da banda	Carinho, euforia
Pose do artista	Apresentação	Fama

Nesse exemplo, o GIF serve como ferramenta para eternizar um momento televisivo, porém o mais importante é a apropriação que os espectadores realizam do conteúdo televisivo, inserindo sentidos pessoais para um evento público. Ao retomar um evento, os *LIVE G/Fs* expandem sua área de cobertura e duração, além de atribuir novas camadas de significação para o circuito midiático já existente.

### **3.3.6 ENTRETENIMENTO**

É na área do entretenimento que se encontra a maior diversidade de GIFs, o volume e a intensidade com que as comunidades se apropriam de outros objetos culturais é imensurável. A criação de imagens próprias e a transformação de elementos de outras mídias toma forma a partir da busca dos indivíduos por formas expressivas próprias. Na banalidade cotidiana o conteúdo de qualquer imagem pode ser transformado em GIF visando o entretenimento. Seja na tentativa de expressar uma ideia ou sentimento a partir de uma imagem existente (caso 24), divertir-se a partir de uma cena que funciona como alívio cômico para pressão do cotidiano (caso 25) ou homenagear ídolos, entes queridos ou personagens fictícios de forma irreverente (caso 26).

## CASO 24:

Nome do trabalho: ...do nada bate aquele sono no final da tarde.

Nome do autor: **Marcelo Cidral**

Fonte: <http://comoeumesintoquando.tumblr.com/>

Caminho da imagem:

[http://31.media.tumblr.com/ba0f0aae6d88e5f58133009ae318e0b7/tumblr\\_msIk6yVFY41qdlh1io\\_1\\_400.gif](http://31.media.tumblr.com/ba0f0aae6d88e5f58133009ae318e0b7/tumblr_msIk6yVFY41qdlh1io_1_400.gif)

Dimensão: 327x266 px // Tamanho: 1,99Mb // Número de quadros: 79



Fig. 69 - Quadros de animação do caso 24 (...do nada bate aquele sono no final da tarde).

O exemplo acima é um GIF cíclico (1) retirado de um vídeo amador no *Youtube* (2), e transforma a sequência de imagens fotográficas, comuns em vídeos, (3) para expressar novas ideias. Seu gênero é *GIF de Reação* (4), ele está inserido com outras imagens desta categoria em um *Tumblr* de Reação chamado “Como me sinto quando” (5), seu uso é a expressão e o entretenimento (6).

O GIF de Reação consiste na substituição ou complementação de mensagens escritas por imagens em GIF, a pessoa se expressa utilizando uma sequência curta que expressa seus sentimentos. Nesse processo o GIF de reação opera a função de revezamento proposta na retórica da imagem barthesiana. A natureza de *meme*, presente em GIFs arcaicos, desta categoria passa a ser o compartilhamento social: nas décadas de 2000 e 2010 ela se popularizou no ambiente digital e se consolidou como uma das formas de GIF mais presente e reconhecida na internet. A rápida expansão dos GIFs de reação se deve a dois fatores: o primeiro é a facilidade de criação (qualquer pessoa pode criá-los com facilidade, basta possuir um programa de edição de imagens e um script para download de vídeos da internet: o indivíduo então retira o trecho desejado e o salva como imagem GIF) e o segundo é a variedade de fontes disponíveis (virtualmente qualquer imagem pode ser apropriada, ilustrações, fotografias, filmes, desenhos animados, vídeos da internet, programas de televisão, shows, comerciais, etc.).

A imagem transliterada em GIF de Reação geralmente é acompanhada por uma legenda ou título externo que realiza a transformação do sentido por meio do processo de ancoragem. Devido à expressão exclusivamente visual

dos GIFs, é comum cenas retiradas de meios audiovisuais possuírem legendas internas para substituir a ausência do áudio existente na imagem original.

O exemplo utilizado para retratar esta categoria de GIFs foi retirado do *Tumblr* “Como eu me sinto quando”. A página apresenta grande diversidade de GIFs de reação, postados diariamente. Sua estrutura é dividida em três espaços: o fundo é preenchido pela cor roxa, ao centro está a área principal que contém um cabeçalho com links (informações sobre a página e formas de contato) e o espaço da imagem, iniciado pela legenda de Marcelo Cidral, seguido pela imagem, palavras chave, data e botões de compartilhamento.



Fig. 70 - Imagem de tela do Caso 24.

A cena é composta por um filhote de gato que brinca energicamente com seu dono e, de repente, o pequeno felino cai no sono. A imagem não possui moldura-objeto aparente, o enquadramento é fechado na brincadeira do filhote com uma mão humana, o ponto de vista é angulado para entre a mão e o gatinho e permite a compreensão da ação. A mão que incita a brincadeira ocupa uma pequena porção à esquerda da imagem e o filhote ocupa a maior parte do quadro ao longo de sua ação. Os tons cinza da coberta e da pelagem do animal são dominantes e contrastam com os tons amarelados da mão. O reflexo no olho do felino mostra a presença de uma luz no teto presente em ambientes internos e a textura da imagem é fotográfica.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Ausente
Enquadramento	Close // Destaque no animal
Ângulo do ponto de vista	Angulado // compreensão da ação
Composição	Animal centralizado e se expande ao longo da ação// conteúdo de maior importância
Formas	Curvas // calça do dono
Dimensões	Pequena // imagem fetichizada
Cores	Cinza // pelagem do animal e roupa
Iluminação	Fluorescente // cena interna
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A imagem inicialmente constitui um vídeo caseiro no qual o dono brinca com seu animal de estimação, um filhote de gato, em seu colo. O sono repentino é comum em filhotes por não possuírem grande resistência física. A sequência, que inicialmente denota o entretenimento do animal e seu dono, é transformada pelo componente lingüístico "... do nada bate aquele sono no final da tarde.". A presença desta frase faz com que a imagem funcione como uma ilustração para o sono do final da tarde. O vídeo transforma-se em um *meme*, que sintetiza o sentimento de quem estabeleceu a relação de ancoragem.

<b>SIGNIFICANTE ICÔNICO</b>	<b>SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL</b>	<b>CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL</b>
Filhote de gato	Animal	Infância, curiosidade
Posição do animal	Companhia	Conforto
Mão	Dono	Provocação, brincadeira
Sono repentino	Cansaço	Falta de resistência
Título	Sentimento repentino	Fatiga

No caso dos GIFs de reação a relação mais importante está entre a imagem e o componente lingüístico. O reforço ou substituição de um pelo outro funciona de maneira a sintetizar um sentimento. Os ciclos operam apenas como suporte para esta relação, pois é por meio da repetição que o leitor pode tomar consciência dos detalhes que ajudam na fixação da ancoragem.

## CASO 25:

Nome do trabalho: ***The guy who cannot catch a break***. // Nome do autor: Desconhecido

Fonte: <http://mashable.com/2013/09/11/treadmill-fails/>

Caminho da imagem: <http://i.imgur.com/sMFAKs3.gif>

Dimensão: 338x220px// Tamanho: 787Kb // Número de quadros: 73



Fig. 71 - Quadros de animação do caso 25 (*The guy who cannot catch a break*).

A imagem acima é um GIF cíclico (1) retirado de um vídeo no *Youtube* (2), e edita a sequência do vídeo inserindo elementos de videogames (3). Seu gênero é humorístico (4), ele está inserido em uma coletânea de GIFs sobre pessoas com problemas para operar esteiras ergométricas (5), seu uso é o entretenimento (6).

Este exemplo consiste em um pastiche criado pela colagem entre um vídeo e os elementos de videogame. O vídeo original apresenta um senhor fora de forma tentando utilizar uma esteira ergométrica, porém o desconhecimento dos modos de operação faz com que ele sofra uma série de machucados, como se ele estivesse “brigando” para utilizar a esteira.

A cena descrita acima faz parte de uma compilação humorística com usos errôneos de equipamentos de ginástica, organizada pelo site de notícias *Mashable*. O site utiliza o humor para falar da tendência moderna de cuidados com o corpo, conforme o informal e irônico texto no início da página:

*“É preciso grandes quantidades de vigor e resistência para entrar em forma. Para alguns, isso também é motivo de orgulho. Coincidencialmente, a academia é facilmente um dos lugares mais intimidadores para se exercitar. Claro, eles têm toalhas e o luxo de ambientes climatizados. Porém, também existem esteiras, que podem ser assustadora, confusas e totalmente perigosas. Tome nota destas pobres e desajeitadas almas. Que você nunca saia da academia, porque seus equipamentos comeram as suas calças.”<sup>158</sup>*

Abaixo da chamada estão 14 exemplos de GIFs cíclicos ilustrando pessoas desajeitadas utilizando equipamentos de exercícios. Cada imagem é precedida por um título e seguida pela fonte de onde foi retirado.

<sup>158</sup> Tradução literal de “It takes a great amount of stamina and endurance to get fit. For some, it also takes a lot of pride. Coincidentally, the gym is easily one of the most intimidating places to work out. Sure, there's free towels and the luxury of controlled climates. But there are also treadmills, which can be scary, confusing and totally dangerous. Take note from these poor, clumsy souls. May you never run out of a gym because its equipment ate your pants.”

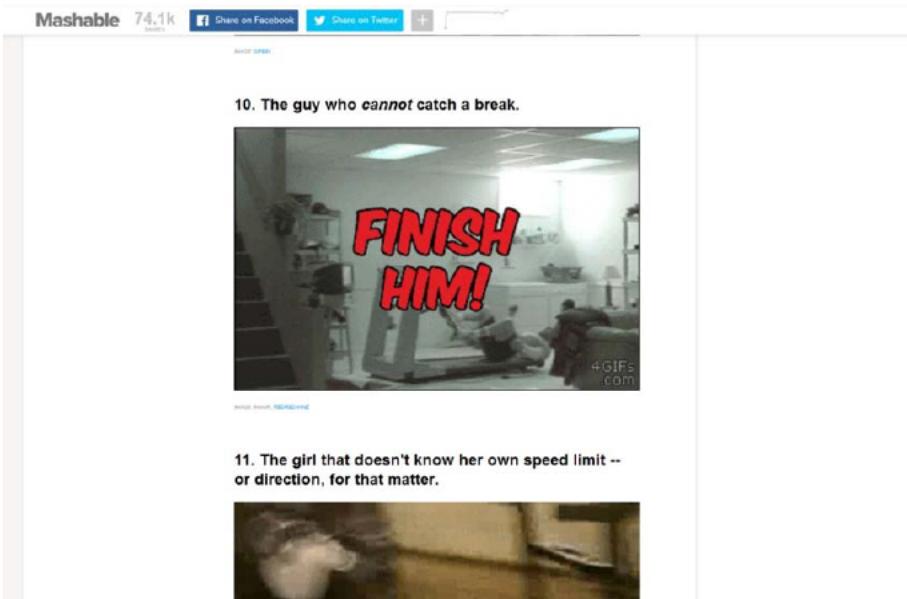


Fig. 72 - Imagem de tela do Caso 25.

A imagem apresenta uma fina linha negra, que atua como moldura, isolando-a do restante da página. O enquadramento em plano médio engloba o homem, a esteira e o ambiente doméstico no qual a ação ocorre. O ponto de vista simula uma câmera escondida, como se alguém estivesse brincando com o homem. A ação encontra-se centralizada e ao redor é possível reconhecer uma série de elementos que denotam o ambiente privado (sofá, máquinas de lavar roupa, pequena televisão, escada). A imagem é predominada por tons de cinza, simulando uma câmera de vigilância. A pequena janela ao fundo e as luzes no teto são as principais fontes de iluminação desta cena interna.

<b>SIGNIFICANTE PLÁSTICO</b>	<b>APRESENTAÇÃO // SIGNIFICADO</b>
Moldura	Borda suave // delimitação da <i>imagem</i>
Enquadramento	Plano médio // Contextualização da ação
Ângulo do ponto de vista	Distante // estética de pegadinha
Composição	Ação centralizada // contextualização do <i>fenômeno</i>
Formas	Objetos domésticos // espaço privado
Dimensões	Pequena // imagem fetichizada
Cores	Cinza // imagem de segurança
Iluminação	Fluorescente // cena interna
Textura	Fotográfica // visual e tátil

A décima imagem da compilação, intitulada “*The guy who cannot catch a break*” (O cara que não consegue um descanso) mostra o homem apanhando nas “garras” da esteira ergométrica, após ser incapacitado a frase “*finish him*” (finalize-o) aparece em vermelho ao centro da tela. A esteira dá o golpe final, seguido pelo texto “*fatality*” (fatalidade). Estas frases apareceram inicialmente no jogo de luta *Mortal Kombat* (1992) jogo que causou polêmicas na época de seu lançamento por conter grandes quantidades de violência e sangue. Nesse jogo, o jogador podia imobilizar o adversário após desferir grandes quantidades de golpes, enquanto o oponente estivesse atordoado o personagem poderia fazer finalizações cruéis (desmembramento, empalação, decapitação, etc.) a partir de comandos no joystick.

A introdução desses elementos no vídeo transforma a esteira, concebida inicialmente como máquina de exercícios, em um instrumento de tortura que finaliza cruelmente seu oponente. O humor encontra-se na grande dificuldade e sofrimento do homem para operar a esteira, um equipamento de manuseio relativamente simples.

SIGNIFICANTE ICÔNICO	SIGNIFICADO DE PRIMEIRO NÍVEL	CONOTAÇÕES DE SEGUNDO NÍVEL
Forma física	Sedentarismo, despreparo	Indivíduo desastrado
Esteira	Exercício, corrida	Equipamento de tortura
Ambiente	Casa, privacidade	Solidão, vergonha
Frases do videogame	Cansaço	Falta de resistência

A cena original é curta e possui aproximadamente cinco segundos, os loops estendem o contato entre imagem e leitor. A repetição permite que a segunda leitura associe as frases do videogame com as trombadas entre o homem e a esteira, evidenciando a pertinência de seu uso como elemento de afiação do processo discursivo.

## CASO 26:

Nome do trabalho: **Daenerys** // Nome do autor: **Desconhecido**

Fonte: <http://garotasgeeks.com/2013/08/09/os-melhores-gifs-biograficos-de-game-of-thrones/>

Caminho da imagem: <http://garotasgeeks.com/2013/08/09/os-melhores-gifs-biograficos-de-game-of-thrones/>

Dimensão: **250x320px**// Tamanho: **1,170Mb** // Número de quadros: **29**



Fig. 73 - Quadros de animação do caso 26 (*Daenerys*).

O último exemplo acima é um GIF cílico (1) criado a partir de uma coleção de imagens estáticas (2), as imagens são relacionadas a legendas criadas pelo autor do GIF (3) Resultando em um GIF Biográfico (4), presente em uma postagem com outros GIFs semelhantes (5), seu uso é a expressão e o entretenimento (6).

O GIF biográfico ou GIF de homenagem apresentam coletâneas de características e/ou ações de pessoas famosas e personagens de maneira bem humorada. A imagem escolhida apresenta a personagem “Daenerys Targaryen” da série *Game of Thrones* (HBO, 2011). O GIF associa diferentes sequências da personagem com legendas de tonalidade irreverente.

A imagem foi encontrada em uma postagem do blog “Garotas Geeks” com homenagens para diversos personagens da série. Ela não possui moldura-objeto aparente, cada quadro possui um enquadramento, ponto de vista, composição, formas, cores e iluminação próprias. Os únicos elementos constantes são a imagem da personagem vivida pela atriz Emilia Clarke e a legenda amarela sublinhando suas qualidades:



Fig. 74 – Todas as imagens presentes no caso 26.

Suas características e ações são apresentadas progressivamente e a imagem de cada quadro ilustra o texto contido nas legendas, que seguem a seguinte ordem: “Linda (1). Mulher (2). Educada (3). Humilde (4). Fala Valiriano<sup>159</sup> (5). Dothraki (6). E idioma comum (7). Era Suja (8). Passava fome (9). Mas agora é ryca (10). E toma banho (11). Tem dragões (12). É top capa de revista (13). Sabe se comportar (14). Sabe andar a cavalo (15). Tem exército (16). E navio (17). Liberta escravos (18). Comeu coração de cavalo (19). E não vomitou (20). É santa (21). E safada (22). Não pratica incesto (23). Ajuda necessitados (24). Não tem preconceito (25). Tem amigo gay (26). Consola os amigos (27). Queima cidades (28). Samba nos *Haters* (29).” As legendas dos quadros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 15 e 18 mostram características da personagem. Os quadros 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20 e 29 condensam a evolução da personagem ao longo da história. Os quadros 10, 11, 13, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, e 29 utilizam a

<sup>159</sup> No seriado televisivo Valiriano e Dothraki são línguas estrangeiras, com pouca utilização pelos personagens principais da trama.

linguagem informal das comunidades de fãs para retratar a personagem: o uso de expressões como “ryca”<sup>160</sup>, “toma banho”, “é top capa de revista”<sup>161</sup>, “é santa e safada”, “não pratica incesto”, “não tem preconceito”, “tem amigo gay” e “samba nos haters”<sup>162</sup> revela despreocupação e descontração no momento de criação deste tipo de GIF. As comunidades se apropriam das imagens e aproximam produtos midiáticos da sua realidade, tais associações revelam um humor de natureza absurda que desconsidera qualquer limitação imposta à imagem original.

Os componentes plásticos (corpo da personagem homenageada e legenda contínua) funcionam de acordo com lei da similaridade da Gestalt. Estes elementos comuns a todos os quadros criam a percepção de um conjunto, algo além das imagens estáticas. Já o *loop* funciona de acordo com a lei da continuidade, pois durante a leitura contínua o observador tende à interligar os quadros na tentativa de compreender o personagem em sua totalidade a partir desta homenagem.

Neste terceiro e último capítulo, a apresentação de imagens GIF selecionadas no período de 2012 a 2014, buscou trabalhar a consolidação dessa forma imagética em dois planos: a partir de uma categorização mais ampla e das análises específicas de cada exemplo. Tais esforços identificam a pluralidade de formas enunciativas do GIF perante suas limitações técnicas (a mesma tecnologia permite a criação de imagens diferentes em seus níveis plásticos e simbólicos).

Conforme apresentado anteriormente, a presença do GIF em diferentes contextos, a partir de formas enunciativas diversas, revela características que vão além da proliferação deste tipo de imagem em áreas distintas. Em seus primórdios, o GIF surge de forma limitada (entre *memes* e elementos recursivos de sites) e seu movimento contínuo funcionava como um artifício técnico que enfeitava a imagem. A expansão do GIF revela como seus ciclos passaram a ser reimaginados, além da trucagem inicial, em diferentes esferas.

---

<sup>160</sup> Esta gíria se popularizou a partir da viralização de uma cena da novela *Beleza Pura* produzida pela rede Globo em 2008. Nesta cena a personagem Norma, interpretada por Carolina Ferraz, gritava “Eu sou rica!”.

<sup>161</sup> Expressão oriunda do refrão da música “Capa de Revista” do artista Mc bola: “Ela não anda. Ela desfila. Ela é top, capa de revista.” E se refere a uma mulher bonita.

<sup>162</sup> “Sambar na cara” é uma expressão coloquial que conota o ato de sobressair em uma situação.

Na arte os *loops* são utilizados como instrumentos narrativos, no nível estrutural da imagem, que definem a ordem de leitura de seus signos. A função do ciclo como elemento interacional é variada e ativa formas perceptivas específicas no leitor: em certos casos a expansão de imagens existentes a partir da repetição possibilita a leitura de novas camadas de sentido, construídas a cada período. Em outros casos a animação de pequenos elementos funciona de maneira análoga à mensagem lingüística, pois a articulação de tais elementos leva à construção de um sentido mais amplo (semelhante à exposição de conceitos por meio de palavras e frases).

A repetição dos GIFs na fotografia origina transformações em sua estrutura, pois o contraste estabelecido entre porções estáticas e animadas da imagem quebra a ordem estabelecida pelo “congelamento fotográfico”. A natureza do registro de algo que ocorreu é substituída por um presente contínuo, alimentado pelos ciclos.

O GIF na área do design e da publicidade atua de modo semelhante à sua presença na arte, contudo a maior diferença está nem seus elementos. Enquanto a arte trabalha com imagens próprias, o GIF no design remete à objetos de outros circuitos midiáticos (videoclipes, capas de disco, cinema, etc.). Outra diferença está na função, que passa de um caráter reflexivo para uma função persuasiva ou informativa a partir da seleção dos elementos plásticos das imagens.

Na esfera da informação o GIF constitui imagens com sentido mais fechado, No âmbito educacional e jornalístico a função informativa compartilha características do GIF no design, pois é a partir da seleção das formas constituintes da imagem que se reduz a gama de interpretações possíveis. Percebeu-se que o GIF informativo se faz principalmente a apropriação de materiais de outros meios de comunicação (vídeos, cobertura de eventos) e pela produção de materiais próprios (por exemplo, os infográficos).

Na sequência, busca-se associar os objetivos concebidos no início da pesquisa com os resultados das reflexões teóricas e das análises práticas do objeto empírico. Dessa maneira o GIF pode ser encarado enquanto técnica e processo cultural simultaneamente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS E CAMINHOS FUTUROS

Ao longo de quinze anos a forma GIF foi ignorada, as pessoas que conviviam com o GIF percebiam apenas a imagem e o conteúdo, havia pouca ou nenhuma exploração da forma: o GIF consistia em imagens estáticas (fotografias e desenhos) e animações com poucos elementos e simples. Nosso interesse de pesquisa surgiu a partir de um contato extensivo e desinteressado com essa forma de imagem, após anos dividindo o cotidiano com os GIFs pudemos indagar-nos a respeito de suas potencialidades comunicacionais: como um formato criado ao final da década de 1980 persistia em nosso cotidiano, quase trinta anos depois?

Foi com questões como essa em mente que resolvemos compreender o que havia por trás deste padrão digital. O primeiro passo foi reconhecer características do ambiente no qual elas estavam inseridas, o meio digital é um espaço que estimula o contato e a coexistência entre diferentes formas culturais: a codificação binária assimila técnicas existentes e cria uma compatibilidade entre elas. Os produtos deste meio tendem, então, a ser mestiços oriundos de diferentes linguagens que se desenvolvem a partir da experimentação: os criadores observam formas existentes para conceber suas ideias (os conteúdos de imagens, sons, textos escritos convergem e referenciam-se mutuamente).

Por mais que o ambiente influencie, ele não será a variável determinante na consolidação dos sistemas simbólicos em seu interior. Portanto, a pesquisa tratou de abordar uma série de questões teóricas no intuito de propiciar o entendimento da constituição dos signos e dos processos discursivos dos GIFs. O resultado da associação de articulações teóricas e análises práticas nos leva a duas ordens de conclusões: reflexões de caráter teórico e comentários sobre a pesquisa prática.

No primeiro capítulo a discussão sobre o *loop* enquanto forma cultural e estrutura narrativa revelou que o caráter cílico dos GIFs é anterior ao meio digital, trata-se de uma topologia centenária presente em diferentes sociedades. Ao abordar os *loops* é fundamental ressaltar que ao retornar ao ponto inicial a narrativa é cumulativa e transforma-se a cada volta. A interação operada pelos ciclos constrói uma noção peculiar de tempo que exige uma

postura ativa do indivíduo para sua compreensão: ao comparar cada passagem ele consegue adicionar sentido e diversificar sua interpretação da cena.

O histórico da fotografia às técnicas de animação pré-cinematográfica, abordado ainda no primeiro capítulo, ilustra a inserção da narratividade cíclica na produção de imagens técnicas. Os aparatos analisados precedem o GIF em mais de um século e ambos compartilham muitas características morfológicas: o *loop* surge a partir do limitado número de quadros, as animações são irregulares e tornam-se fluidas com a disseminação e refinamento da tecnologia. Não queremos dizer com isso que os GIFs são uma tradução das técnicas de animação do contexto pós-industrial, trata-se de uma série de referências a esses (e outros) meios, apropriadas com a finalidade de desenvolver as linguagens próprias do GIF.

O aparecimento no circuito científico para uma eventual transposição para o cotidiano de diferentes momentos sociais é outra característica compartilhada entre as técnicas do século XIX e os GIFs. É no rompimento das barreiras delimitadas que a imagem se desenvolve e cria seus operadores enunciativos: o taumatópio, por exemplo, consiste na utilização de uma ferramenta concebida para comprovar o fenômeno da persistência retiniana para a fruição de pessoas “comuns”. O GIF deixa de ser uma extensão para compressão de dados para ser uma forma imagética própria da cultura cotidiana.

Ao final do primeiro capítulo, foram apresentadas características técnicas comuns a toda imagem digital e características específicas do GIF. Os princípios propostos por Manovich (representação numérica, modularidade, automação, variabilidade, transcodificação) formam padrões nas linguagens digitais. É na análise de características técnicas como resolução, profundidade de bits e compressão que o GIF pode ser encarado enquanto padrão defasado<sup>163</sup>. Conforme apresentado, o GIF consiste em imagens digitais de baixas resoluções, cuja variação cromática gira em torno de 256 cores (8 BITS) e sua produção é mediada por aplicativos semi-automatizados.

Do ponto de vista analítico à constituição do *corpus*, a primeira consideração posterior à análise das imagens é que a presença das imagens

---

<sup>163</sup> Existem formatos criados para funções específicas que oferecem imagens com maior resolução e profundidade de bits, acompanhadas por uma melhor taxa de compressão (JPG e PNG para imagens estáticas; AVI, MPEG e Quicktime para vídeos; SWF para animações; SVG para gráficos vetoriais, por exemplo.).

GIF cresce em uma magnitude maior do que nossa capacidade de análise. No início do período de coleta as imagens GIF eram pontuais e encontravam-se pulverizadas e faziam-se presentes em postagens de blogs e plataformas próprias como o *Tumblr*. Até o momento do término da redação do trabalho, presenciamos o aparecimento de premiações específicas (*The.GIFYS*<sup>164</sup> nos Estados Unidos e o *The Motion Photography Prize*<sup>165</sup>, na Inglaterra) e uma duplicação no volume de buscas sobre este tipo de imagem<sup>166</sup>. Dessa maneira, o recorte realizado não tem caráter representativo do GIF, ele apenas apresenta formas de codificação visual circunscritas em seu interior.

A segunda consideração é que não se pode tratar de “uma linguagem” ou “uma forma de enunciação do GIF”, este objeto cultural é permeado por uma pluralidade de discursos que variam de acordo com múltiplos critérios, ou seja cada obra pode apresentar linguagens diferentes e heterogêneas. Na presente pesquisa julgamos mais adequado criar uma categorização própria, a partir das imagens encontradas e de suas mensagens. A transformação das formas enunciativas do GIF deve-se à experimentação: nos primórdios do GIF o *loop* funciona como um artifício, de maneira análoga às tecnologias pré-cinematográficas (o conteúdo perde relevância perante o movimento que conecta as poses). O reconhecimento do *loop* enquanto forma enunciativa permitiu uma acumulação semântica nas imagens e originou imagens mais densas, cuja miríade de significados é proveniente de suas relações com outros conteúdos (de ordem imagética, audiovisual, escrita, etc.) e com o contexto na qual se encontra inserida.

A terceira consideração é de que as categorias surgiram da análise do material selecionado; no cotidiano elas são variáveis, encontram-se de maneira difusa, e, muitas vezes sobrepostas. O caso número 22 (p.148) clarifica essa situação: nós o classificamos enquanto GIF informativo, porém um infográfico pode ser enquadrado como imagem da área de design, ou ainda, se ele for exposto em um site para amantes de Golf o caráter informativo passa a conviver com um caráter de entretenimento.

---

<sup>164</sup> <http://thegifys.com/> acesso em 26 de fevereiro de 2014.

<sup>165</sup> <http://www.saatchigallery.com/mpp/> acesso em 26 de fevereiro de 2014.

<sup>166</sup> De acordo com o Google Trend, ferramenta para análise de busca de termos específicos. <http://www.google.com/trends/explore#q=%2Fm%2F03fbfb> acesso em 26 de fevereiro de 2014.

A quarta consideração leva em conta o jogo entre operador e instrumento (o operador visa transformar a potencialidade em realização por meio de usos criativos e o instrumento é programado para incentivar o operador a continuar este movimento, no intuito de transformar todas suas potencialidades em realizações) proposto por Flusser para entender que há uma tendência ao crescimento de aplicações dos GIFs, juntamente ao aparecimento de novas formas enunciativas: nos últimos anos constatou-se um aumento de usos e no volume de GIFs, mas essas imagens estão longe de alcançar seu limite de aplicações: o caso 5 (p.103) é o único da amostra que utiliza ferramentas de programação para expandir a narratividade cíclica.

A quinta consideração é relativa às linguagens, o GIF existe enquanto um reduto de discursos, ou se apropriam de códigos existentes (e os adaptam ao seu espaço cíclico), ou criam novas linguagens a partir da sobreposição de formas anteriores. Os casos 5 e 10 (p.119) ilustram linguagens próprias dos GIFs mais recentes: o primeiro utiliza o recurso de *mouse over*<sup>167</sup> e o segundo mescla o código fotográfico com os ciclos para animar pequenas porções da imagem.

A sexta e última consideração diz respeito à natureza temporal do *loop*, a eterna repetição funciona como elemento de coesão que aguça o sentido de presente, permite que o sentido de duração preencha as lacunas da imagem e quebra o sentido de futuro (expectativa). Assim, o GIF corresponde à representação de um presente eterno, exterior ao senso de temporalidade linear percebido comumente.

A estrutura repetitiva do discurso no interior dos GIFs força o contato entre os momentos da imagem e o leitor, obrigado a retornar ao momento inicial. O discurso, sustentado pelos ciclos, passa a manifestar seus valores hermenêuticos na presença constante dos elementos plásticos e simbólicos da imagem.

Percebe-se então a criação de uma cultura própria do GIF, baseada na informalidade e na descontração. Seja em uma piada, na reflexão sobre conceitos estabilizados ou na observação de um fenômeno, a relação entre leitor e GIF ocorre em poucos segundos, efemeridade que reflete um

---

<sup>167</sup> Um código básico reconhece o ponteiro do mouse acima da imagem e, dependendo de sua localização nos eixos x-y a imagem fornece um quadro: enquanto o mouse estiver acima da imagem, a animação acompanha seu movimento.

movimento da sociedade contemporânea em buscar informações simples e rápidas. O meio digital era, inicialmente, constituído majoritariamente por textos escritos, porém a rápida proliferação de imagens em seu interior fez com que elas disputassem a posição hegemônica da escrita.

Ao resgatar as hipóteses de que (1) as imagens originadas no padrão GIF são impregnadas pelos valores da cultura digital e (2) o GIF, que existia enquanto uma simples extensão para comprimir gráficos, revela-se uma fonte potencial para a criação de produtos culturais específicos. Ao ser apropriado pelos indivíduos, ele se liberta do caráter exclusivamente funcional e se transforma em formas de enunciações que revelam modalidades de consciência da sociedade contemporânea. Conclui-se que as hipóteses são procedentes no tocante à relevância dos GIFs mesmo no contexto atual: os GIFs são construídos por indivíduos, inseridos na sociedade contemporânea, existem ao longo do nosso cotidiano.

Procuramos ao longo do trabalho cumprir os objetivos propostos na introdução: analisamos aspectos da visualidade contemporânea a partir dos usos das imagens GIF, suas características (técnicas e culturais) e suas potencialidades interacionais no intuito de categorizar os GIFs e compreender suas capacidades relacionais.

Pensamos que a proliferação dos GIFs deva atrair mais pesquisadores futuramente, dessa forma a articulação teórica da presente pesquisa pode ser aproveitada para aprofundar os estudos e reflexões sobre esta forma imagética tão recente e que remonta a diversos outros tipos de imagens existentes.

Por fim, voltamos à questão motriz desta pesquisa procurando dar-lhe senão uma resposta, pelo menos um direcionamento de investigação: como um padrão tecnicamente defasado, os GIFs ainda apresentam um contínuo crescimento de usos e de significados? Não há uma resposta simples para essa questão, pois o crescimento de usos ocorre devido ao interesse dos indivíduos. É, porém, na defasagem técnica que o GIF encontra sua força: sua simplicidade é resultado de um processo produtivo acessível, qualquer indivíduo com um computador consegue produzi-los (basta um pouco de instrução em aplicativos de tratamento de imagens). A proliferação de sentidos no interior do GIF (que ocorre durante a consolidação dessas imagens enquanto discursos visuais) é fruto das constantes apropriações que

transformam e reimaginam continuamente outras formas de codificação visual. O GIF consiste em um modelo democrático de imagem que continuará existindo enquanto houver espaço e liberdade para sua aplicação. Tal proliferação também é reveladora das constantes metamorfoses da imagem e de sua permanente tensão entre inovação e tradição.

Levando em conta as considerações e conclusões delineadas acima, percebe-se a abertura para a complementação de nossa dissertação por meio do desenvolvimento de diferentes trabalhos relacionados ao GIF: as questões relacionadas à poética desse objeto cultural podem revelar os processos que culminam nas formas enunciativas analisadas nos capítulos anteriores; o contato entre as linguagens circunscritas no GIF fornece material para trabalhos de ordem analítica que visem compreender a constituição de formas híbridas; a inserção do GIF no cotidiano permite a identificação da apropriação de suas imagens e de cenas exteriores ao padrão, culminando em diferentes tipos de intersemioses; as questões relativas à proliferação do GIF exigem um esforço de compilação e curadoria da informação no meio digital.

Em suma, a pesquisa sobre os GIFs ainda demonstra fôlego no tocante a seus objetos empíricos e potencialidades de desenvolvimento. Consideramos o GIF como um dos produtos entre as pessoas e o cotidiano, um momento social rico em fenômenos sociais diversos e esperamos que o GIF apareça enquanto questão central e periférica em pesquisas futuras por ainda se tratar de uma profunda caixa preta em nossa sociedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACCORSI, Fernando. **Animação Bidimensional para World Wide Web Baseada em Autômatos Finitos.** 2002. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Programa de Pós Graduação em Computação, UFRGS, Porto Alegre.

AUMONT, Jacques. **A imagem.** Campinas: Papirus: 2002. 7<sup>a</sup>ed.

BARTHES, Roland. **A câmara clara:** nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BARTHES, Roland. "Retórica de la imagen." In: *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, voces, textos.* Buenos Aires: Paidós (1986): 29-47.

BARTHES, Roland. **Mitologias:** nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: BCD UNIÃO DE EDITORAS S.A., 2001. 11<sup>a</sup>ed.

BATTILANA, Michael C. "The GIF Controversy: A Software Developer's Perspective." (2003). Disponível em <<http://www.cloanto.com/users/mcb/19950127giflzw.html>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reproducibilidade técnica.** 1955.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard A. **Remediation:** Understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet.** Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.2<sup>a</sup> ed, cap. 6 e 7.

CAMARGO, Maria Emilia. **SISTEMA JUST IN TIME: CONCEITOS IMPRESCINDÍVEIS.** Revista Qualit@s, Paraíba, v. 7, n. 2, p.1-6, set. 2008. 1678-3166. Disponível em: <<http://revista.uepb.edu.br/index.php/qualitas/article/view/268>>. Acesso em: 04 set. 2013.

CARVALHO, Victa de. **O Dispositivo na Arte Contemporânea::** relações entre cinema, vídeo e mídias digitais. 2008. 184 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura, Departamento de Escola de Comunicação. Universidade do Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<http://www.laboratoriodefotografia.eco.ufrj.br/sites/default/files/O dispositivo na Arte contemporânea.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2013.

COULMAS, Florian. **Writing Systems: An introduction to their linguistic analysis.** 2. ed. New York: Cambridge University Press, 2003. 292 p.

COURI, Aline. **Imagens e sons em loop**:: tecnologia e repetição na arte. 2006. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Comunicação e Cultura, Departamento de Escola de Comunicação. Universidade do Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <[http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/disserta\\_acouri\\_2006.zip](http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/disserta_acouri_2006.zip)>. Acesso em: 17 out. 2013.

DOWNING, John. **Mídia radical. Rebeldia nas comunicações e movimentos sociais**. São Paulo: HUCITEC, 2002.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: HUCITEC, 1985.

FLUSSER, Vilém. **Into the Universe of Technical Images**. Minneapolis - London: University Of Minnesota Press, 2010. 225 p. 32 v. Translated by Nancy Ann Roth.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 222 p. Org. Rafael Cardoso Trad. Raquel Abi-Sâmara.

GEERTZ, Clifford. **The Interpretation of Cultures**, Nova York: Basic Books Inc., 1973.

GIBSON, William. (1993). **Neuromancer**. 1984. New York: Ace.

Hornung, E. Baines. **Conceptions of God in Ancient Egypt**: The One and the Many. Cornell University Press, 1996, p. 179.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008 (Edição em português).

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa: Ed.70, 1994.

LICKLIDER, J. C. R. **Man-computer symbiosis**. *Human Factors in Electronics, IRE Transactions on*, (1), 4-11. (1960)

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KOCH, Ingredore G. V. **O texto e a construção dos sentidos**. Editora Contexto, 2000.

KOCH, Ingredore G. V. TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Argumentação e linguagem**. rev. São Paulo: Contexto 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: ed. 34, 1999.

MALDONADO, Alberto E. **La perspectiva transmetodológica en la coyuntura de cambios civilizatorios a inicios del siglo XXI**. Rio Grande do Sul: Unisinos, 2009, p13-54.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema.** São Paulo: Unesp, 2003. 514 p.

MANOVICH, Lev. **Novas mídias... Dez definições.** In: LEÃO, Lúcia. O chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre as Novas Mídias. São Paulo: SENAC, 2005. p. 24-50

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema.** 2002. Disponível em: <<http://www.manovich.net/text/digital-cinema.html>>. Acesso em: 15 abr. 2012.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: Mit Press, 2001. 307 p. Disponível em: <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>>. Acesso em: 05 mar. 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

NUNES, João F. I. **CULTURA PÓS-FOTOGRÁFICA: o devir das imagens eletrônicas no estudo de caso do Acervo Fotográfico do Museu Histórico da Biblioteca Pública Pelotense..** 2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação e informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, UFRGS, Porto Alegre.

OLIVEIRA, Kleber A S. **O ponto e o pixel: Novas mídias, novas linguagens.** 2006. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Departamento de Design e Arquitetura, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <[http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-14052010-104738/publico/ponto\\_pixel.pdf](http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-14052010-104738/publico/ponto_pixel.pdf)>. Acesso em: 17 out. 2013.

PEREIRA, V. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à teia global.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

RECUERO,R.C. TEORIA DAS REDES E REDES SOCIAIS NA INTERNET: Considerações sobre o Orkut, os Weblogs e os Fotologs. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 27. 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17792/1/R0625-1.pdf>> Acesso em: 01/09/2011

SANTAELLA, Lúcia. Substratos da cibercultura. In: \_\_\_\_\_. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** Coordenação Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003. cap. 4, p. 77-113.

SILVERSTONE, Roger. **Porque estudar a mídia?** São Paulo: ed. Loyola, 2002.

TOSSATO, Claudemir Roque. **A função do olho humano na óptica do final do século XVI.** Scientiae Studia: Associação Filosófica Scientiae Studia, São Paulo, v. 3, n. 3, p.415-441, set. 2005. 1678-3166. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-31662005000300004#nt03](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-31662005000300004#nt03)>. Acesso em: 08 nov. 2013.

## NA INTERNET:

ALEXA. **TUMBLR.COM** disponível em <http://www.alexa.com/siteinfo/tumblr.com> acesso em 01 de setembro de 2013

BALZER, Dick. Dick Balzer's Website. 2007. **Imagen do fenaquistiscópio e taumatrópio.** Disponível em: <<http://www.dickbalzer.com/Phenakistoscopes.256.0.html>> e <http://transitofvenus.nl/wp/past-transits/1874-december-9/>. Acesso em: 05 out. 2013.

DAGUERRE, Louis Jacques-mandé. **Retrato de Edgar Allan Poe.** 1848. Disponível em: <[http://howto.wired.com/mediawiki/images/thumb/Edgar\\_Allan\\_Poe\\_2.jpg/230px-Edgar\\_Allan\\_Poe\\_2.jpg](http://howto.wired.com/mediawiki/images/thumb/Edgar_Allan_Poe_2.jpg/230px-Edgar_Allan_Poe_2.jpg)>. Acesso em: 05 out. 2013.

ERICKSON, Christine (Eua). Mashable. **GIF Tops YOLO as Oxford American Dictionary Word of the Year.** 2012. Disponível em: <<http://mashable.com/2012/11/12/gif-oxford-american-dictionary/>>. Acesso em: 12 nov. 2012.

G1. **Yahoo! anuncia a compra do Tumblr por US\$ 1,1 bilhão** Disponível em <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/05/yahoo-anuncia-compra-do-tumblr-por-us-11-bilhao.html> acesso em 01 de setembro de 2013

GIFMAKER.me Disponível em <http://gifmaker.me/> acesso em 01 de setembro de 2013

GIF Camera. Disponível em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.listen5.gif> acesso em 01 de setembro de 2013

GIORGI, Joseph. **The Art of the ‘Cinemagraph’: GIFs Are Finally Growing Up.** Disponível em <http://www.qualitylogoproducts.com/blog/art-cinemagraph-gifs-finally-growing-up/> acesso em 06 de setembro de 2012

GREENFIELD, Rebecca. **A 25 Year History of the Animated GIF Told by GIFs.** disponível em <http://www.theatlanticwire.com/technology/2012/06/25-year-history-animated-gif-gif-format/53608/> acesso em 06 de setembro de 2012

GUaida, Solange. evolution of the roman alphabet. Disponível em <http://www.arch.mcgill.ca/prof/sijpkes/arch374/winter-2002/pssolange/roman.htm> acesso em 01 de setembro de 2013

HARRY RANSOM CENTER From the Outside In: "Horse in Motion," Eadweard Muybridge, ca. 1886. 2013. Disponível em: <<http://blogs.utexas.edu/culturalcompass/2013/05/22/eadweard-muybridge/>>. Acesso em: 05 out. 2013.

IMGFLIP Disponível em <http://imgflip.com/gifgenerator> acesso em 01 de setembro de 2013

**Imagen de Praxinoscópio.** Disponível em: <<http://2.bp.blogspot.com/-7LwnM30xLOQ/T9ArWxLk4AI/AAAAAAABo0/4tuYfFIau7s/s1600/11.png>>. Acesso em: 05 out. 2013.

LINSTEADT, Stephen. **The Egyptian Ouroboros and the Enigma of Our Fractal Reality.** 2006. Disponível em: <<http://www.stephenlinsteadtstudio.com/articles/ouroboros.html>>. Acesso em: 06 out. 2013.

**Marey's photographic gun.** 2012. Diagrama de funcionamento do rifle de marey. Disponível em: <<http://urbananimalsand.us/?p=41>>. Acesso em: 08 out. 2013.

MARQUES, Nelson. **História ou Memória do Cinema?** 2012. Disponível em: <<http://cineclubenatal.com/artigos/historia-ou-memoria-do-cinema>>. Acesso em: 12 out. 2013.

MUSEU DA CIÊNCIA (Portugal). Universidade de Coimbra. **Ficha de objeto.** 2007. **Imagen do anortoscópio.** Disponível em: <<http://museudaciencia.inwebonline.net/ficha.aspx?id=1620&src=fisica&tab=cie ncia>>. Acesso em: 07 out. 2013.

NIÉPCE, Joseph Nicéphore. **Vista da janela em Le Gras.** 1826. Disponível em: <<http://i10.tinypic.com/6oc9p34.jpg>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

OMICRON ESCOLA DE FOTOGRAFIA (Curitiba). AS ORIGENS DA FOTOGRAFIA. **Imagen do daguerreótipo.** Disponível em: <<http://omicronfotografia.com.br/blog/?tag=daguerreotipo>>. Acesso em: 05 out. 2013.

PBS. **Animated GIFs: The Birth of a Medium | Off Book | PBS** disponível em [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=vuxKb5mxM8g#!](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=vuxKb5mxM8g#!) acesso em 06 de setembro de 2012

POPOVA, Maria. **Chronophotography:: Early Victorian Motion Photography.** Exemplo de imagem cronomotográfica. Disponível em: <<http://www.brainpickings.org/index.php/2011/05/13/etienne-jules-marey/>>. Acesso em: 08 out. 2013.

SIMEN. **GIF: A Technical History.** Disponível em <http://enthusiasms.org/post/16976438906> acesso em 06 de setembro de 2012

SPITZNAGEL, Carl R.. **Vignette 1: The Möbius Band and Other Topological Surfaces.** 2000. Disponível em: <<http://www.jcu.edu/math/vignettes/Mobius.htm>>. Acesso em: 03 out. 2013.

STEPHENS, John. **World's Fastest Internet Speed: 186 Gbps Data Transfer Sets New Record (VIDEO).** Disponível em [http://www.huffingtonpost.com/2011/12/16/worlds-fastest-internet\\_n\\_1154065.html](http://www.huffingtonpost.com/2011/12/16/worlds-fastest-internet_n_1154065.html) acesso em 12 de setembro de 2013

THE INTERNET ARCHIVE AGENT (Estados Unidos). **The internet Archive: wayback machine.** 2001. The Internet Archive, a 501(c)(3) non-profit, is building a digital library of Internet sites and other cultural artifacts in digital form. Like a paper library, we provide free access to researchers, historians, scholars, the print disabled, and the general public.. Disponível em: <<http://archive.org/web/web.php>>. Acesso em: 06 ago. 2012.

TUMBLR. **INFORMAÇÕES À IMPRENSA.** Disponível em <http://www.tumblr.com/press> acesso em 02 de setembro de 2013

VILELA, Flávia. **Proporção de brasileiros com acesso à internet mais do que dobrou de 2005 a 2011** Disponível em <http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2013-05-16/proporcao-de-brasileiros-com-acesso-internet-mais-do-que-dobra-de-2005-2011> acesso em 05 de julho de 2013