

Universidade Estadual Paulista

“Júlio de Mesquita Filho”

Instituto de Artes

CAMILA MOURA ALVES

ANIMAÇÃO DE MOVIMENTOS EM REPETIÇÃO

Uma ênfase nas possibilidades do formato GIF

São Paulo

2015

CAMILA MOURA ALVES

ANIMAÇÃO DE MOVIMENTOS EM REPETIÇÃO

Uma ênfase nas possibilidades do formato GIF

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Instituto de Artes,
Universidade Estadual Paulista, como
parte dos requisitos para a obtenção
do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientação: Prof. Dr. Sérgio Mauro
Romagnolo.

São Paulo

2015

RESUMO

Este trabalho parte da origem do interesse humano no movimento, traçando um breve histórico da animação, desde suas mais remotas manifestações até o surgimento do formato GIF, para abordar a questão do movimento em repetição, estabelecendo um paralelo entre esse formato e dispositivos primitivos de exibição de animação, já que ambos possuem a característica de apresentar um movimento repetitivo. Também são trazidas questões relativas aos usos do GIF como meme e como arte, e as possibilidades que a repetição proporciona em ambos os casos. Através de produção artística e pesquisa empírica, investigou-se a adequação de diversas técnicas a proposta de produzir uma animação que proporcionasse aos seus espectadores uma sensação de continuidade, na intenção de contribuir para o desenvolvimento de uma linguagem do GIF. Dessa maneira, foram pesquisados os efeitos que essa repetição dos movimentos causa nos espectadores, bem como se essas manifestações seriam diferentes entre pessoas de idades e profissões distintas. Ao fim da pesquisa, concluiu-se que técnicas de animação com características visuais contrastantes foram aptas a transmitir a sensação de continuidade, assim como as sensações perante as animações independem dos grupos sociais a que os pesquisados pertenciam.

Palavras-chaves: GIF. Animação. Repetição do movimento. Meme. GIF arte.

ABSTRACT

This thesis goes from the origin of the human interest in movement, tracing briefly the history of animation, from your remotest manifestations until the appearance of the GIF format, to address the topic of repetition in movement, establishing a parallel between this format and primitive devices of animation exhibition. It is also brought into this project some questions relative to the uses of GIF as meme and as artwork, and the possibilities that the repetition offer in both cases. Through artistic production and empiric research, many techniques were considered adequate to produce an animation that gave the public the sensation of continuity, with the intent to contribute to the development of GIF language. It was also researched the effect of the movement repetition on the spectators, and if these manifestations were different for each person by age and with distinct professions. At the end of the research, was concluded that animation techniques with contrasting visual characteristics were able to give the sensation of continuity, as well as the sensations towards the animations were independent of the social groups that the spectators belongs.

Keywords: GIF. Animation. Movement repetition. Meme. GIF art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Cena do filme “Divertida mente”	19
Imagem 2 – Quadro do GIF “Camondo Stairs” de Edarl Inci.....	20
Imagem 3 – Quadros da animação A.....	23
Imagem 4 – Quadros da animação B.....	23
Imagem 5 – Quadros da animação C.....	25
Imagem 6 – Quadros da animação D.....	25
Imagem 7 – Quadros da animação E e F.....	26
Imagem 8 – Zoostroscópio.....	27
Imagem 9 – Detalhe do zootroscópio.....	27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO, GIF E SEUS USOS NA ARTE	12
1.1 Breve histórico da animação.....	12
1.2 GIF.....	15
1.3 GIF arte.....	17
2 METODOLOGIA	22
2.1 Metodologia da produção das animações.....	22
2.2 Metodologia da pesquisa.....	28
3 ANÁLISE DOS DADOS	29
3.1 Entrevistas.....	29
3.2 Análise geral.....	33
4 CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS	38

INTRODUÇÃO

Assim, encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas – inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como um código social (Egito antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna (LUCENA JR., 2002, p. 29).

Segundo Arnheim (2005, p. 365) “o movimento é a atração visual mais intensa da atenção”.

Essa resposta vigorosa e automática dos homens ao movimento se desenvolveu devido ao fato de que movimento gera atenção as condições do ambiente. Uma mudança no ambiente pode exigir algum tipo de reação. “E como os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência, adaptaram-se a sua tarefa” (ARNHEIM, 2008, p. 365).

Um exemplo desse desejo humano é a representação de um javali com oito pernas, encontrada em uma gruta na Espanha, com cerca de 30 mil anos. Nessa imagem, já temos a ideia de movimento como uma sequência de posições de um personagem, nesse caso sendo representadas em um único quadro.

Porém animação, entendida como ilusão de movimento através da rápida sucessão de imagens, necessitava de desenvolvimento tecnológico para ser feita.

No século XIX surgem dispositivos capazes de apresentar a animação de desenhos. Alguns deles são o fenaquistoscópio, zootrocópio e praxinoscópio¹. As animações exibidas por esses dispositivos eram constituídas de uma sequência de movimentos em repetições contínuas até o dispositivo perder o ímpeto ou o espectador interrompê-lo (EPPINK, 2014, tradução nossa).

Pouco tempo após a criação desses dispositivos surge o *flipbook*², que possui natureza linear e deu origem a animações mais narrativas.

A subsequente criação da fotografia leva a experimentos com sequências de fotos, para entender o movimento de pessoas e animais. O surgimento da película fotográfica em bobina impulsiona a criação do cinema. Logo haveria um interesse

¹ Será abordado com mais detalhes no capítulo 1.

² Páginas com desenhos em sequência, montadas no formato de livro. Quando as páginas são viradas rapidamente se tem a ilusão de movimento.

não apenas em captar a realidade, mas “trapaceá-la” (LUCENA JR., 2002, p. 41), através da técnica³ *stop-motion*, onde interrompia-se o funcionamento da câmera durante a gravação, sem modificar sua posição, alterando elementos na cena para criar efeitos.

O aperfeiçoamento dessa técnica deu origem aos filmes de animação, que logo abarrotaram o mercado do cinema, e o público passou a perder o interesse.

Foram artistas como Emile Cohl e Winsor McCay que, através da preocupação estética com suas produções, resgataram o público e levaram a animação ao campo da arte.

Estúdios de animação e descobertas técnicas, como o acetato, deixaram a produção da animação menos trabalhosa, fazendo a entrar em sua “época de ouro”, período que foi de 1928 a 1940.

Nos anos 1950 e principalmente 1960, artistas passaram a usar os recentes computadores eletrônicos digitais para experimentações artísticas.

No fim dos anos 1980 surge uma técnica que compartilha a característica da repetição (entre outras) com o fenaquistoscópio e os dispositivos semelhantes a ele, o formato de imagem digital GIF.

O *Graphics Interchange Format* (GIF) é um formato digital de imagem criado em 1987 pela empresa estadunidense de *internet CompuServe*. Em 1989 ele sofreu uma revisão que o tornou capaz de suportar uma sequência de imagens no mesmo arquivo e controlar o atraso de uma imagem para outra, viabilizando uma animação. Esse formato traz em si a possibilidade de que a animação nele contida se repita infinitamente.

Os arquivos GIFs são compactados de forma eficiente, o que os torna ideais para conexões lentas de *internet*. Isso resultou em sua popularidade nos anos 1990, quando essas conexões prevaleciam. Mas a consequência dessa compactação é a perda da qualidade da imagem e ausência de som.

³ Conjunto de processos de uma arte.

Apesar da difusão recente das conexões de internet banda larga⁴ e *sites*⁵ como o *youtube*, que transmitem vídeos em formatos de alta definição de imagem e som, os GIFs continuam sendo amplamente utilizados, em parte devido a um apelo nostálgico de sua estética imperfeita (WEINER, 2010).

A repetição é o conceito fundamental da técnica GIF. O autor (2010) diz que os GIFs tem uma economia que é atraente: vão direto ao clímax, e quando o espectador sente o impulso de assistir aquele momento novamente, ele reinicia exatamente de onde deveria. Nesse sentido, ele é adequado a uma *internet* com usuários cada vez menos pacientes. Para Peter Marquez⁶, em entrevista ao site *Wired*⁷ em 4 de dezembro de 2013, a repetição dos GIFs dialoga com a memória e com a forma como nos lembramos das coisas.

A repetição eterna dá vida as lembranças (MIGLIOLI; BARROS, 2013).

Tompkin (2011) traz como exemplo o momento de um aperto de mãos. Uma foto registraria o momento, mas perderia a dinâmica do movimento. Um vídeo teria o movimento, mas seria difícil chamar a atenção para o ato, pois ele dura apenas um instante. Um GIF, curto e repetitivo, enfatizaria o ato de forma dinâmica.

Para um aproveitamento integral da técnica GIF e desenvolvimento de sua linguagem⁸, qual será a forma mais adequada de criar uma animação que, quando repetida infinitamente, transmita ao espectador uma sensação⁹ de continuidade, sem que seja possível por parte dele sentir o momento em que o ciclo reinicia?

Logo, o objetivo deste trabalho será verificar se as animações produzidas transmitem ao espectador sensação de continuidade.

Os GIFs serão produzidos pela pesquisadora-artista em técnicas de animação devido ao interesse da mesma pelo assunto e também pela intenção de analisar

⁴ A internet banda larga tem velocidade mínima de 128 Kbps enquanto a internet discada tem velocidade máxima de 56 Kbps. Quanto maior a velocidade, mais rápido será a navegação, *download* e *upload* de arquivos, etc.

⁵ Local na internet identificado por um nome e composto de uma ou mais páginas de conteúdo diverso.

⁶ Artista que trabalha com GIFs: <http://www.giftedtogether.com/> Acesso em 8 de novembro de 2015.

⁷ *Wired* é uma revista norte americana com foco em tecnologia. Seu site mantém conteúdo semelhante: www.wired.com Acesso em 8 de novembro de 2015

⁸ Código, conjunto de símbolos.

⁹ Impressão que algo produz, através dos sentidos.

como se dá seu processo de criação dentro da proposta de produzir movimentos contínuos.

“Os GIFs animados representam uma revisão do olhar sobre o mundo como o conhecemos e a chance de mostrá-lo de uma maneira nova, uma oportunidade extraordinária para videoartistas e criadores visuais.” (MIGLIOLI; BARROS, 2013, p. 74)

Existe uma categoria intitulada GIF arte, onde tem se uma preocupação em agregar valor estético a produção (MIGLIOLI; BARROS, 2013). Os principais representantes dessa categoria seriam os *cinemagraphs*.

Cinemagraphs são GIFs em que apenas uma parte da cena está em movimento contínuo, contrastando com o ambiente estático ao seu redor, ao contrário da maioria dos GIFs, nos quais toda a cena se repete. Essa modalidade de fotografia móvel foi inaugurada pelo fotógrafo de moda Jamie Beck e o *designer* visual Kevin Burg em 2011.

Para Niewland (2012, tradução nossa) trabalhos artísticos podem oferecer modos complexos de pensar, que desafiam a audiência a ver o mundo de novas formas. Enquanto isso, se engajam em uma exploração formal de materiais artísticos, formatos e conceitos. Os *cinemagraphs* contemplam essa descrição devido a sua mistura de técnicas de fotografia, animação e cinema enquanto sua repetição infinita cria uma nova maneira de trazer memórias a vida.

Museus e galerias, como a *Saatchi Gallery*, em Londres, o *Museum of the moving image*, em Nova York, e o Museu da fotografia, em Curitiba, tem levado os GIFs para dentro de seus espaços, colaborando para sua aceitação e difusão dentro da arte.

Portanto, nesse estudo de natureza empírica, foram feitas seis animações utilizando diferentes técnicas para produzir seus quadros:

- Duas animações com desenhos dos quadros iguais feitos em gravura em metal, porém utilizando diferentes processos (água tinta e água forte). Apresentação final digital, em formato GIF.

- Duas animações com desenhos dos quadros iguais, sendo que os de uma delas serão feitos com grafite e papel, desenhando e apagando sempre na mesma página, enquanto que os da outra foram feitos em um *software* de edição de vetor (*Adobe Illustrator*)¹⁰. Apresentação final digital em formato GIF.
- Duas animações com quadros iguais feitos a partir de fotografias de uma marionete (técnica *stop-motion*¹¹), porém uma teve apresentação final digital em formato GIF enquanto outra foi exposta em um dispositivo analógico, o zootroscópio¹².

A intenção de produzir as animações com diferentes técnicas foi a de avaliar a adequação das mesmas dentro da proposta de criar uma sensação de continuidade e também a de reafirmar o valor artístico do trabalho.

As técnicas foram escolhidas por familiaridade e interesse, e agrupadas em 3 duplas para comparação de suas características contrastantes, respectivamente: mancha e linha, mancha e linha digital, digital e analógico. Essa é a razão pela qual os desenhos dos quadros serão iguais entre as duplas. O número de animações foi adequado ao tempo despendido no trabalho.

As animações serão apresentadas para seis pessoas diferentes (dois estudantes de artes, dois de outras áreas do conhecimento, sendo esses com idade até 30 anos, e duas pessoas da terceira idade), individualmente e na ordem que foram descritas acima.

O número de pessoas foi escolhido devido o tempo de duração do trabalho (sete meses). Optou-se por estudantes de artes e de outras áreas na intenção de verificar se as opiniões divergem entre os dois grupos. O mesmo se deve na escolha de pessoas de idade até 30 anos e idosas.

As apresentações foram individuais para que os espectadores não influenciem uns aos outros. A ordem das duplas de animações foi escolhida de forma aleatória.

Após assistirem todas as animações lhes foi perguntados:

¹⁰ *Software* de edição de vetor, lançado em 1986, pela empresa de *softwares Adobe Systems*. (www.adobe.com/br/products/illustrator.html) acesso em 8 de novembro de 2015

¹¹ Uma das mais antigas técnicas de criação de animação, porém ainda utilizada atualmente.

¹² Um dos primeiros e mais simples dispositivos de exibição de animações.

- Se sentiram o momento em que um ciclo de movimento termina e outro começa em cada animação.
- Se essa sensação (ou a ausência dela) foi mais intensa nas animações com característica de manchas (água tinta e grafite) ou linhas (água forte e vetor), ou se não houve diferença da sensação entre as técnicas.
- Se essa sensação (ou ausência dela) foi mais intensa na animação com formato final digital ou em suporte tradicional, ou se não houve diferença da sensação entre os suportes.

Por fim, foi solicitado que fizessem observações sobre sua percepção da obra, da experiência, outras sensações evocadas (além da de continuidade), etc.

O primeiro capítulo do trabalho traz um breve histórico da animação, de seus primeiros dispositivos até o surgimento do GIF. O GIF é abordado com mais detalhes sobre seu surgimento e utilização, assim como os efeitos da repetição, focando nos GIFs artísticos: seus artistas e os espaços em que estão inseridos.

No capítulo dois a metodologia da produção das animações e de como foi efetuada a pesquisa é descrita com mais detalhes, enquanto no capítulo 3 as respostas são analisadas. A conclusão indica as considerações finais sobre o trabalho.

1 HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO, GIF E SEUS USOS NA ARTE

1.1 Breve histórico da animação

Retomaremos a ideia apresentada na introdução desse trabalho, de que o movimento é a atração visual mais intensa da atenção. Isto explicaria o desejo humano, manifestado desde o início da história da arte, de animar suas criações. Porém, o que entendemos por animação (ilusão de movimento através da rápida sucessão de imagens) necessitava de desenvolvimento tecnológico para ser feita.

Em 1824, o cientista Peter Mark Roget publicou um artigo chamado “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects”. Esse artigo dizia que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra está sendo observada. Se as imagens forem vistas em sequência, com a velocidade, regularidade e iluminação adequadas, o olho humano as combina em um único movimento. Baseados nesses princípios surgiram os primeiros dispositivos que efetivamente apresentavam uma animação (LUCENA JR., 2002).

Um desses dispositivos era o fenaquistoscópio, criado pelo cientista Joseph Plateau em 1828. O objeto era constituído de dois discos: um com imagens em sequência, em torno do eixo e outro com frestas na direção das imagens. Uma haste unia ambos através de um orifício no meio de cada disco. Com uma das mãos se segurava o cabo da haste, enquanto com a outra se girava os discos, olhando as imagens através das frestas. Estas funcionavam como um obturador, permitindo a interrupção necessária para o olho combinar as imagens corretamente.

Mais tarde surgiram o zootrocópio e o praxinoscópio, criados respectivamente pelo relojoeiro William Horner em 1834 e pelo pintor Emile Reynaud em 1877. O princípio desses dispositivos era bem parecido com o do fenaquistoscópio, porém no zootrocópio os desenhos eram feitos em uma tira de papel e montados em um tambor giratório, onde também através de frestas na tira se observava o movimento. O praxinoscópio substituiu as frestas por espelhos, que refletiam cada uma das imagens desenhadas na tira de papel.

Em 1868, John Barnes Linnett patenteou o *flipbook*, outra invenção capaz de exibir uma animação, mas de aspecto linear, que deu origem a animações narrativas.

Pouco mais tarde, o fotógrafo Eadweard Muybridge vai fazer experiências com sequências de fotografias para analisar o movimento humano e animal. O resultado de seus estudos foi publicado no fim da década de 1880, e posteriormente se tornou referência para os animadores.

Em 1884, George Eastman, fundador da *Kodak*¹³ patenteou o primeiro filme fotográfico em formato de rolo, que contribuiu para criação do cinema.

Logo a realidade não seria mais tão difícil de captar, e os artistas voltariam seu interesse para manipulá-la, desenvolvendo a técnica *stop-motion*. Nessa técnica, interrompia-se o funcionamento da câmera, e sem movê-la mudavam-se de lugar os elementos da cena filmada. Assim, quando a câmera era posta em funcionamento novamente, efeitos visuais eram criados: objetos desapareciam e reapareciam em outro ponto, transformavam-se uns em outros.

O *stop-motion* estava ligado a origem dos *trickfilms*, cujo melhor representante da categoria é o mágico George Méliès, criador de *Viagem a Lua*. Nesses filmes, os efeitos que a técnica *stop-motion* proporcionava eram utilizados para criar truques e brincadeiras que entretecem e impressionassem o espectador.

Diz Kerber (2014, p. 5) que os *trickfilms* “em sua maioria, eram atrações que visavam sempre destacar os feitiços da técnica a fim de divertir e intrigar os espectadores. A magia se dá pelo truque aplicado a um aparelho que pretende ter a sintetização do movimento como principal efeito”.

A autora ainda diz que (2014, p. 9):

Talvez essa magia possa ser aplicada a todas as técnicas de animação, visto que, todas sofrem manipulação de artistas, que colocam suas mãos - muitas vezes de forma semelhante às do pintor – em função de brincar com as capacidades físicas, químicas e psíquicas dos seres humanos.

O aperfeiçoamento do *stop-motion* resultou no desenvolvimento da técnica de animação. Em 1906, o ilustrador James Stuart Blackton fez o primeiro desenho animado: “Humorous Phases of Funny Faces”¹⁴.

¹³ Empresa multinacional que produz equipamentos fotográficos (www.kodak.com). Acesso em 8 de novembro de 2015.

As animações abarrotaram o mercado cinematográfico, e o público, já conhecedor do processo empregado nesses filmes, foi gradualmente perdendo a curiosidade. Emile Cohl, um artista francês, e Winsor McCay, um artista americano, foram os responsáveis por resgatar o interesse do público na animação, devido a preocupação estética com suas produções.

Cohl deixou os traços da animação mais simples, mas preservou sua expressividade. Passou a usar uma mesa de luz¹⁵ na hora de fazer os desenhos, o que lhe permitia sobrepor as folhas e ter mais precisão para desenhar, evitando descontinuidades. Suas produções eram fluidas, explorando escorço¹⁶ e perspectiva. “Fantasmagorie”, sua primeira animação, de 1908, obteve sucesso internacional.

McCay já era um desenhista renomado quando adentrou no mundo da animação, sendo o autor da série de quadrinhos “Little Nemo”, de considerável sucesso na época e referência para outros artistas. Em 1911, lançou sua primeira animação, de mesmo nome, trazendo para a tela todo seu sofisticado estilo gráfico.

Lucena Jr. (2002, p. 56) diz:

Naquele momento teve-se a noção precisa de que se abria uma nova era para as artes visuais – o público percebia que a animação não se tratava de uma categoria de *trickfilm*, mas um tipo de arte com características próprias (um filme composto por desenhos), que rapidamente ia definindo sua linguagem.

Porém o processo de produzir uma animação nesses termos era trabalhoso, lento e caro. McCay levou aproximadamente quatro anos e quatro mil desenhos para criar “Little Nemo”. Em uma tentativa de tornar o processo de animação mais rápido, barato e competitivo frente aos filmes de ação ao vivo, que recebiam mais atenção da mídia, surgem os estúdios de animação.

¹⁴ Algo como “Fases engraçadas de rostos divertidos”: animação de 3 minutos que começa com um cartunista desenhando rostos em uma lousa, que ganham movimento através da técnica *stop-motion*.

¹⁵ Um tipo de mesa que possui iluminação. Desenhando-se sobre ela, é possível sobrepor as folhas, que com a iluminação ganham transparência, facilitando a continuidade do desenho. Usada até hoje pelos artistas.

¹⁶ Uso da perspectiva em desenho ou pintura para dar a figura impressão de tridimensionalidade.

John Randolph Bray, um ilustrador americano, criou as bases do que seria um desses estúdios, instituindo a divisão do trabalho e investindo na distribuição e *marketing* dos filmes.

Duas invenções contribuíram para aumentar a viabilidade das animações: a descoberta do desenho sobre acetato e da rostoscopia.

O acetato nada mais é do que um material transparente patenteado por Earl Hurd em 1914. Desenhados sobre ele, os personagens das animações ganhavam total independência do cenário, enquanto ele poderia ganhar camadas. Até o surgimento da computação gráfica, o acetato foi a maior contribuição técnica que a animação recebeu (LUCENA JR., 2002).

Já a rostoscopia era uma técnica desenvolvida pelos irmãos Fleischer em 1915, que consistia em filmar um movimento humano para desenhar por cima dos quadros da filmagem, obtendo movimentos mais suaves.

Unindo essas descobertas com o surgimento da possibilidade de acrescentar sons aos filmes, a animação vai adentrar em sua chamada “época de ouro”, que vai de 1928 a 1940, onde recebeu o reconhecimento que desejava graças a seu desenvolvimento artístico e técnico.

Em 1950, John Whitney construiu o primeiro equipamento de computação gráfica com fins artísticos e produziu os primeiros filmes feitos com a ajuda de um computador. Suas animações possuíam formas abstratas e tipográficas. Ele quem produziu, em parceria com a desenhista Saul Bass, a abertura animada do filme “Um corpo que cai”, de Alfred Hitchcock, em 1958.

Nos anos 1960, a ciência disponibilizou computadores eletrônicos digitais, com possibilidade de utilização na produção artística, dando início a uma fase de profundas experimentações e descobertas.

1.2 GIF

No fim dos anos 1980 surge o *Graphics Interchange Format* (GIF) um formato digital de imagem, criado pela empresa de *internet CompuServe*. Pouco tempo após sua criação ele sofreu uma alteração que o tornou capaz de suportar mais de uma

imagem no mesmo arquivo, e controlar o atraso de uma para outra, permitindo armazenar uma animação.

O GIF foi idealizado para uma *internet* de baixa velocidade de transmissão de arquivos. Dessa forma, ele compacta as imagens de forma eficiente, o que resulta em perda de qualidade. O formato atende uma paleta de no máximo 256 cores para cada quadro da animação. Para comparação, uma imagem em outro formato digital, o JPEG (*Joint Photographic Experts Group*) pode armazenar até 16.777.216 cores. Em um vídeo de alta definição, de 1920 *pixels*¹⁷ de largura por 1080 *pixels* de altura, o número de cores pode chegar a bilhões. Obviamente o arquivo fica maior, e seu *download* e *upload*, mais lento.

Além da limitação de cores, as animações em formato GIF não tem som. No momento de criar o arquivo, existe a possibilidade de deixar a animação em reprodução infinita. Em geral, GIFs não precisam de nenhum comando por parte do espectador para dar início a exibição, e é impossível pausá-los.

Devido sua adequação a *internet* discada, os GIFs se tornaram populares. Apesar da posterior difusão de conexões mais rápidas, e *sites* que apresentam vídeos em alta definição de imagem e som, como o *youtube*, o interesse pelos GIFs persiste.

Para Weiner (2010), parte desse interesse no GIF está em sua estética imperfeita, que apela para uma nostalgia sobre a época do início da *internet*, assim como simular efeitos de câmeras antigas em vídeos e fotos parece fazer sucesso.

Miglioli e Barros apresentam a ideia de que (2013, p. 69):

A propósito de tecnologia e arte, é importante lembrar que não são excludentes, não deixam completamente de existir ou são substituídas por outras inteiramente novas. Na verdade, o contemporâneo é em essência mais uma reorganização do que algo propriamente novo.

Essa ideia se relaciona com a de Weiner, de que o GIF, apesar de não ter se modificado ao longo de sua existência, apresenta aspectos adequados a maneiras contemporâneas de consumo cultural, que outros formatos não possuem. Em poucos segundos ele chega em seu clímax, e o repete automaticamente bem no

¹⁷ Menor unidade que compõe uma imagem digital (DALLWITZ, 2010, p.1 tradução nossa).

momento em que o espectador sentiria o impulso de fazer o mesmo. A economia dos GIFs é atraente em uma sociedade cada vez menos paciente.

Através dessa ideia de Miglioli e Barros, também é possível traçar paralelos entre os GIFs e os dispositivos ópticos fenaquistoscópio, zootroscópio e praxinoscópio.

Os dispositivos ópticos foram “resultado da aplicação de princípios científicos, mas sem maiores intenções ou significados para a arte” (LUCENA JR., 2002, p. 36) tal como o formato GIF, que surgiu para resolver um problema de armazenamento de dados. As animações exibidas por ambos são constituídas de uma sequência de movimentos em repetições contínuas que se interrompem pela ação do espectador, que paralisa o dispositivo ou deixa de assistir o GIF. Dessa forma, é o espectador quem determina a duração da animação, e no caso dos dispositivos ópticos, até sua velocidade.

Ambos compartilham de um “limite de armazenamento” de quadros e no caso do GIF de cores. Por fim, os dispositivos ópticos eram para uma audiência de um ou poucos, assistindo bem próximo da imagem. O GIFs comumente serão vistos nas mesmas condições, através de telas “fisicamente privadas, mas socialmente públicas” (EPPINK, 2014, pg.1, tradução nossa) afinal, através da conexão dessas telas com a *internet*, os GIFs podem ser compartilhados, com grandes chances de se tornarem meméticos e virais.

Inocencio e Nicolau (2014, p. 3) dizem que, para os usuários de *internet*, “o termo meme é frequentemente usado para descrever a propagação de piadas, boatos, vídeos e *sites* que se propagam de forma viral na *internet*”.

Sobre os memes, os autores ainda dizem que “eles são, assim, nada mais que uma evolução digital de longas tradições de brincadeiras, humor subversivo, piadas internas e bordões que sempre permearam o imaginário popular”.

GIFs exercem um papel fundamental nessa cultura memética. Por serem mais apelativos do que uma imagem estática, mais imediatos do que um vídeo, e com alto poder de síntese, se tornaram o formato ideal para a circulação desses memes.

Nos memes, há um abandono da preocupação estética, pois a atenção é deslocada para o teor jocoso da produção. Isso não é diferente nos GIFs meméticos.

1.3 GIF arte

Porém existe uma categoria que se pode chamar GIF arte, onde o foco é a preocupação estética. Os principais representantes dessa categoria são os *cinemagraphs*, em que apenas uma parte da cena preserva o movimento repetitivo, enquanto o entorno se mantém estático.

Essa construção apresenta uma nova solução para a questão da representação do movimento: uma fotografia enfoca uma ação, mas não preserva sua dinâmica. Um vídeo conserva o movimento, porém não mantém a atenção, pois ele dura apenas um instante. No *cinemagraph*, temos o movimento, e a repetição o enfatizando.

Nos GIFs meméticos, a repetição tem a função de contar uma piada de forma mais engraçada do que seria com um vídeo (que possui começo, meio e fim) ou uma imagem estática. Porém, o fato de que existe uma categoria de produtores e consumidores de um GIF com preocupação estética e intenção artística leva a crer que essa forma de construção do movimento, baseada na repetição, pode proporcionar possibilidades sensíveis mais amplas, uma vez que boa parte da produção de GIF arte não tem intenção cômica.

Niewland (2012, tradução nossa) vai dizer que essa repetição se relaciona a forma como nós armazenamos nossas memórias. Peter Marquez, artista que trabalha com GIFs, diz o mesmo em entrevista ao site *Wired*, em 4 de dezembro de 2013. Os *cinemagraphs* seriam como extensões da nossa memória, preservando eventos no tempo.

O filme de animação “Divertida mente”, de 2015 do estúdio *Pixar*, traz como enredo as transformações de humor vividas por uma jovem, observadas pelo ponto de vista de suas próprias emoções, representadas como personagens antropomorfizados. Nesse filme, as memórias são apresentadas como globos que mostram pequenos trechos da vida da garota, em constante repetição. Um formato muito parecido com o GIF.

Imagem 1 - cena do filme “Divertida mente” que mostra um dos globos de memória.



Fonte: site *Coming Soon*¹⁸

Niewland (2012, tradução nossa) ainda diz que a característica repetitiva preserva o movimento e isso prende o espectador, o que pode lhe ser perturbador. Para a autora, o infinito é um conceito que nenhum humano vai conhecer verdadeiramente, pois, sendo seres mortais, isso está fora de sua experiência. Humanos se conectam ao desconhecido com medo, enquanto encontram conforto na familiaridade. Logo, a repetição daria uma característica inquietante aos GIFs.

Entende-se que essa impressão tem ligação com quanto tempo se passa assistindo o GIF. Quando meméticos, imagina-se que dificilmente transmitirão essa sensação, por ser consumidos muito rápido, tal qual acontece com todos os memes. Já os GIFs arte inspiram a observação por um tempo maior, o que pode inspirar um raciocínio mais complexo e o surgimento dessas emoções perturbadoras.

Galerias e museus tem colaborado para a inserção do GIF na arte e para difusão entre os artistas, trazendo-os para seus espaços. *O Museum of the moving image*, em Nova York, tem exposições e alas dedicadas ao assunto. A *Saatchi Gallery*, em Londres, organizou em 2014 um prêmio de “fotografia móvel”, para trabalhos em formato GIF. No Brasil, o Museu da fotografia, em Curitiba, apresentou em 2014 a exposição "Horizontes Improváveis", com trabalhos de artistas de diversos países, entre eles Erdal Inci¹⁹, da Turquia, um dos principais nomes da GIF arte. Seus GIFs são conhecidos por trazerem sua imagem realizando uma ação cotidiana, porém clonada repetidas vezes.

¹⁸ <http://www.comingsoon.net/movies/news/608589-new-clip-pixars-inside-explores-little-girls-memories> Acesso em 8 de novembro de 2015.

¹⁹ <http://erdalinci.com> Acesso em 8 de novembro de 2015.

Imagem 2 - Quadro do GIF “Camondo Stairs” de Erdal Inci



Fonte: página do autor²⁰

Também participaram da exposição Rick Silva²¹, artista brasileiro que reside no exterior e já expôs seus GIFs em amostras coletivas e individuais em vários países do mundo, e Matthew Divito²², artista bastante popular na *internet*. Essa foi a primeira exposição brasileira totalmente dedicada ao assunto, visitada por mais de 400 pessoas de diversas partes do país e do mundo²³.

Em 2015, o Festival sem Paredes²⁴, de Juiz de Fora, promoverá a primeira mostra nacional de GIFs, exibindo trabalhos de artistas brasileiros. Mais de 400 GIFs foram inscritos para participar da mostra.²⁵ Para Henrique Kopke, um dos organizadores do festival, em entrevista ao site Folha de São Paulo²⁶ de 21 de outubro de 2015, diz que o GIF traz a possibilidade de que artistas que não disponham de recursos para produzir curtas e longas metragens de animação possam, através dele, se inserir nessa área devido a sua simplicidade técnica, em comparação com outros formatos de animação.

Como visto, a repetição é uma característica das primeiras animações, que retorna a contemporaneidade, por sua adequação as formas de comunicação utilizadas na *internet* (memes) e ao comportamento de seus usuários. O GIF é o formato atual

²⁰ <http://erdalinci.tumblr.com/> Acesso em 8 de novembro de 2015.

²¹ <http://ricksilva.net> Acesso em 8 de novembro de 2015.

²² <http://cargocollective.com/matthewdivito> Acesso em 8 de novembro de 2015.

²³ <https://www.facebook.com/horizontesimprovaveis/posts/1611559492397063> Acesso em 8 de novembro de 2015.

²⁴ Festival independente que abrange múltiplas linguagens e acontece em Juiz de Fora (MG).

²⁵ <https://www.facebook.com/FestivalSemParedes/posts/1257728030910388> Acesso em 8 de novembro de 2015.

²⁶ Folha de São Paulo é um jornal brasileiro editado na cidade de São Paulo (www.folha.uol.com.br) Acesso em 8 de novembro de 2015.

melhor adaptado a mesma. Artistas o tem explorado e, conseqüentemente, também a repetição. Neste trabalho, pretendeu-se fazer o mesmo colocando a repetição como principal assunto das animações criadas, buscando que elas transmitissem para quem as assistiu uma sensação de continuidade. Dessa forma, espera-se contribuir para o desenvolvimento de uma linguagem do GIF e analisar brevemente os efeitos da repetição.

No próximo capítulo será abordado a metodologia da produção dos GIFs e da pesquisa com os espectadores.

2 METODOLOGIA

2.1 Metodologia da produção das animações

Como dito anteriormente, pretendeu-se nessa pesquisa explorar o recurso da repetição, para executar uma breve análise de seus efeitos e desenvolver a linguagem do GIF. Dessa forma, questionou-se nesse trabalho qual seria a maneira mais adequada de criar uma animação que, quando repetida infinitamente, transmitisse para o espectador uma sensação de continuidade, sem que fosse possível reconhecer o momento em que o ciclo de movimentos reinicia.

Portanto, o objetivo desta pesquisa foi verificar se as animações produzidas transmitiram aos espectadores essa sensação.

Neste estudo de natureza empírica foram feitas seis animações, utilizando diferentes técnicas para produzir seus quadros e sua exibição. Isso se deve a intenção de avaliar a adequação das mesmas dentro da proposta e também de reafirmar o valor artístico do trabalho. O número foi adequado ao tempo empregado no trabalho (sete meses). As animações foram produzidas pela pesquisadora-artista para também analisar como se dá seu processo de criação.

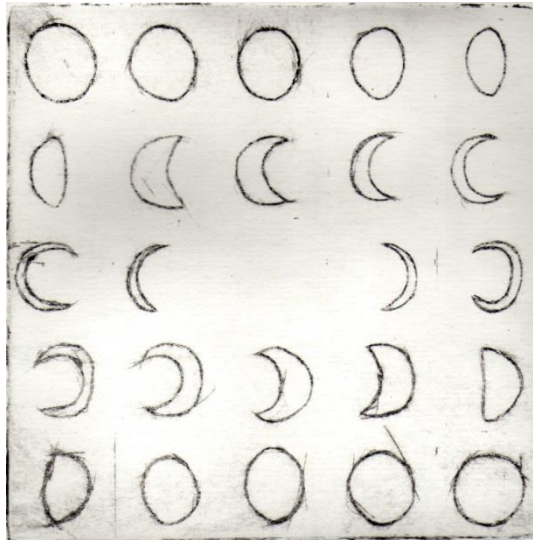
As técnicas e *softwares* utilizados foram escolhidos por familiaridade e interesse da pesquisadora-artista, que também possui um histórico de trabalho com desenho, o que a levou a produzir os GIFs em animação.

As animações foram organizadas em três duplas, e em cada uma as técnicas empregadas possuem características contrastantes. Para reforçar a comparação da técnica, os desenhos dos quadros são iguais nas duplas.

Dupla 1 – Animações **A** e **B**

Os quadros da animação **A** foram produzidos através da gravura em metal, no processo denominado água-forte. Nesse processo é aplicado um verniz na placa de metal, e então com uma ponta metálica faz-se a incisão do desenho que se deseja obter, removendo-o. Por fim a placa é mergulhada em substância ácida, que forma sulcos no local em que o verniz foi removido, onde será aplicada a tinta da impressão.

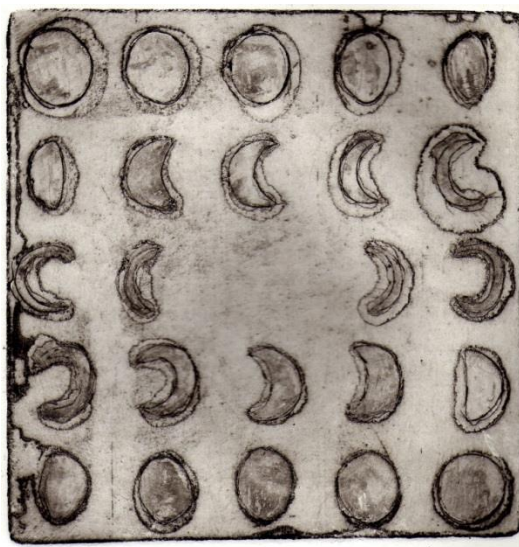
Imagem 3 - Quadros da animação A



Fonte: Arquivo da pesquisadora

Os desenhos dos quadros da animação **B** são os mesmos da animação **A**, feitos também em gravura em metal, porém no processo denominado água-tinta. Nesse processo o verniz é substituído por uma resina, que quando aquecida se funde a placa. Quando a placa é colocada em substância ácida, a resina produz uma textura que dá um tom acinzentado a impressão.²⁷

Imagem 4 - Quadros da animação B



Fonte: Arquivo da pesquisadora

²⁷ Os conhecimentos sobre essas técnicas foram adquiridos durante a disciplina "Técnicas de reprodução II", ministrada no curso de Bacharelado em Artes Visuais da UNESP pelo Prof. Dr. Noberto Stori.

A impressão de ambas as placas foi digitalizada e no *software Adobe Photoshop*²⁸ foram criados os GIFs.

Para se criar os GIFs neste *software*, organizou-se as imagens que o comporiam em uma linha de tempo, definindo a duração de cada uma delas e salvando o arquivo em formato GIF. Nesse momento, optou-se por deixá-lo em reprodução infinita. Em ambas animações os quadros estão com a mesma velocidade.

Como é possível visualizar nas impressões, a água-forte possui uma característica visual de linhas, enquanto a água-tinta, de manchas. Logo, esses processos estão em paralelo para que se compare qual tem maior potencial de criar uma animação que proporcione sensação de continuidade.

Dupla 2 – Animações **C** e **D**

A animação **C** foi feita de forma semelhante a uma técnica criada por William Kentridge, artista sul-africano, denominada por ele “cinema da idade da pedra”. Nessa, todos os quadros da animação são feitos em uma única página, apagando e modificando os desenhos anteriores, deixando um resíduo nos próximos.

Pode-se relacionar essa técnica com a representação do javali de 30 mil anos, citada na introdução, uma vez que ela já continha a ideia de representar todo o movimento em um mesmo quadro. O nome escolhido por Kentridge para sua técnica então parece ser bem adequado.

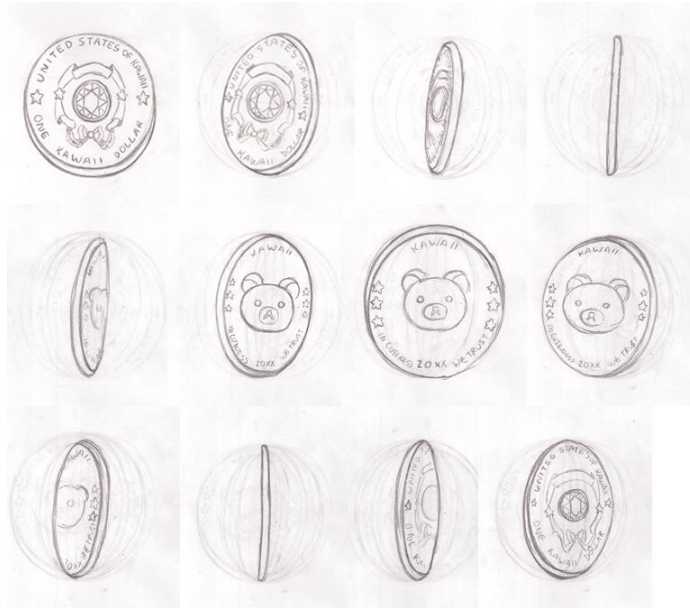
Em um processo de animação comum, milhares de desenhos são feitos por uma equipe numerosa. Kentridge pode fazer uma animação, nesse método, com apenas 20 desenhos.

Ainda sobre a própria técnica, ele diz que registra a história dos desenhos. O resultado não contém apenas as alterações no desenho, mas as histórias dessas mudanças. (2008, tradução nossa)

Os materiais escolhidos para fazer os desenhos da animação **C** foram papel sulfite e grafite.

²⁸ *Software* de edição de imagem lançado em 1990, pela empresa de *softwares Adobe Systems*. (www.adobe.com/br/products/photoshop.html) Acesso em 8 de novembro de 2015.

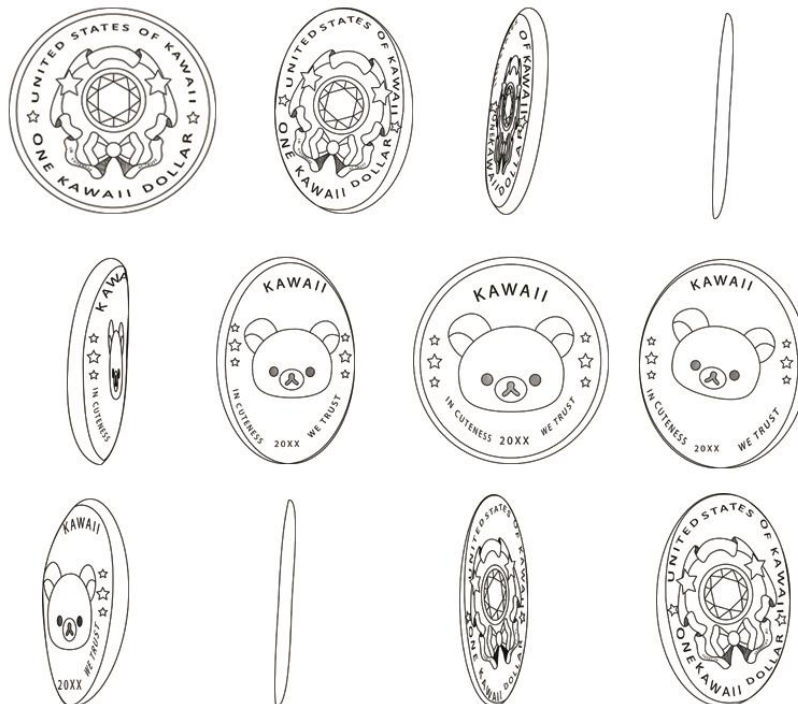
Imagem 5 - Quadros da animação C



Fonte: arquivo da pesquisadora

Na animação **D** os mesmos desenhos foram feitos através de um *software* de edição de vetor, o *Adobe Illustrator*.

Imagem 6 - Quadros da animação D



Fonte: arquivo da pesquisadora

Uma imagem vetorial armazena as formas através de descrições matemáticas, ao contrário das imagens do tipo *bitmap*, que armazenam o valor da cor de cada ponto que compõe a imagem (DALLWITZ, 2010, tradução nossa).

Os desenhos que compõem os quadros da animação **C** foram digitalizados e os vetores da animação **D** transformados em imagem do tipo *bitmap*, para que pudessem ser suportados no *Adobe Photoshop*, onde os GIFs foram criados.

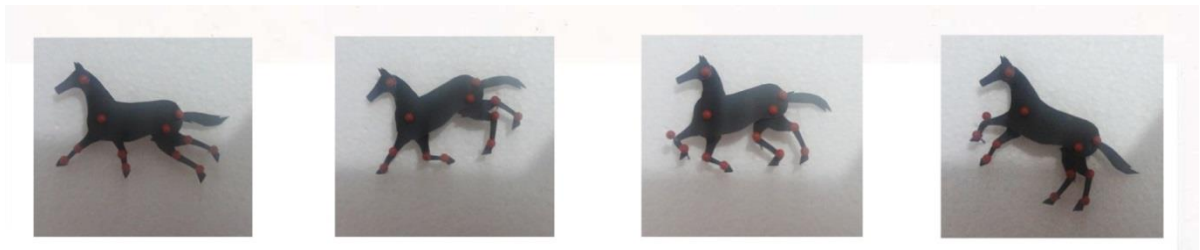
O processo de criação foi o mesmo da dupla **1**, incluindo o fato da velocidade dos quadros ser a mesma entre as duas animações.

Aqui novamente temos um processo que deixa manchas em oposição as linhas, com o fato de que as linhas de uma imagem criada através de vetores é ainda mais precisa, devido a ter sido produzida e armazenada como uma fórmula matemática.

Dupla 3 – Animações **E** e **F**

Os quadros das animações **E** e **F** foram feitos através da técnica *stop-motion*. Uma marionete foi criada e colocada em diferentes posições, cada uma delas fotografada.

Imagem - Quadros das animações E e F



Fonte: arquivo da pesquisadora

As fotos se tornaram os quadros das animações. A animação **E** foi transformada em GIF pelo processo já descrito. Já a **F** foi montada no dispositivo zootroscópio.

Para montar o zootroscópio, os quadros foram colocados em uma tira de papel, cortando frestas acima deles. Depois, unem-se as extremidades da tira, montando essa estrutura de tal forma que permita o espectador gira-la enquanto observa a animação pelas frestas.

Imagem 8 - Zootroscópio



Fonte: arquivo da pesquisadora

Imagem 9 – Visão da fresta do zootroscópio



Fonte: arquivo da pesquisadora

Nesse caso, não é possível deixar a velocidade dos quadros de ambas animações iguais, já que a velocidade do zootroscópio é determinada pelo espectador.

As animações **E** e **F** foram colocadas em paralelo para comparação da tecnologia analógica com a digital, devido aos paralelos já citados do GIF com os dispositivos ópticos.

2.2 metodologia da pesquisa

As animações foram apresentadas para 6 pessoas diferentes: dois estudantes de artes, dois de outras áreas do conhecimento, sendo esses com idade até 30 anos, e duas pessoas da terceira idade. O número de pessoas foi determinado pelo tempo de duração do trabalho (sete meses).

Optou-se por essas pessoas para analisar se haveria uma diferença significativa na sensação entre pessoas que possuem convívio artístico e pessoas que não o tem. O mesmo se deve para a escolha de pessoas de até 30 anos e pessoas idosas: o objetivo era constatar se haveria uma diferença na sensação de pessoas jovens, sendo elas usuárias habituais de *sites* onde GIFs são presença constante, e pessoas idosas, essas não tão familiarizadas por não frequentarem esses mesmos espaços.

As animações foram exibidas individualmente para que os espectadores não influenciassem uns os outros. A ordem de exibição das duplas foi 1, 2 e 3, determinada de forma aleatória.

Após assistirem todas as animações lhes foram questionados:

- Se sentiram o momento em que um ciclo de movimento termina e outro começa em cada animação.
- Se essa sensação (ou a ausência dela) foi mais intensa nas animações com característica de manchas (água tinta e grafite) ou linhas (água forte e vetor), ou se não houve diferença da sensação entre as técnicas.
- Se essa sensação (ou ausência dela) foi mais intensa na animação com formato final digital ou em suporte tradicional, ou se não houve diferença da sensação entre os suportes.

Por fim, foi solicitado que discorressem sobre a experiência, as sensações provocadas pela mesma (além da continuidade), etc.

As respostas foram gravadas, transcritas e analisadas no próximo capítulo.

3 ANÁLISE DOS DADOS

3.1 Entrevistas

Optou-se por preservar a identidade das pessoas entrevistadas. Os termos de autorização para uso dos dados coletados está em posse da pesquisadora.

A primeira pessoa entrevistada foi um senhor de 70 anos.

Ele não sabia o que era um GIF. Notadamente, os assistiu por menos tempo do que as outras pessoas que participaram da pesquisa. Talvez, por este ter sido seu primeiro contato com o formato, o mesmo lhe causou um estranhamento que o estimulou a abreviar a experiência, em uma relação com o que Niewland fala sobre o “medo do desconhecido” que os GIFs podem proporcionar, abordado no capítulo 1 dessa pesquisa.

Ele afirmou ser capaz de sentir o momento em que o ciclo de movimentos reinicia em todas as animações.

Entre as animações A e B, disse que a B proporcionou maior sensação de continuidade.

Entre C e D, afirmou que a C proporcionou mais essa sensação.

Sobre essa dupla, ele disse que prestou mais atenção na animação D, pois as linhas estavam mais limpas e fáceis de ler. Por ter prestado mais atenção, percebeu mais facilmente o momento do reinício do ciclo. Pouco antes, perguntou “para que serviam” os GIFs. É possível que tenha se empenhado em lê-los na tentativa de compreender melhor sua função. Nenhum dos outros entrevistados demonstraram se importarem com o que estava escrito (todos tinham conhecimento, mesmo que superficial, do que era um GIF).

Entre E e F, indicou a F como a que mais proporcionou a sensação.

A segunda participante da pesquisa foi uma estudante de Artes Visuais de 22 anos, habituada com GIFs.

Assistiu as animações por um longo período, afirmando poder não se cansar de vê-las.

Quando questionada, disse que não sentiu o momento em que o ciclo de movimentos reinicia em nenhuma das animações.

Entre A e B, indicou A como a que proporcionou maior sensação de continuidade.

Entre C e D, escolheu C.

Nessa dupla, disse que a animação C lhe causou uma ilusão de ótica, parecendo girar no sentido contrário do que estava girando antes a partir de um determinado momento.

Este efeito é chamado de “efeito estroboscópio”. Isso ocorre porque as telas (monitores, tvs) apagam por microssegundos, piscando os objetos na visão. Em geral esse piscar não é perceptível, mas quando ele acontece mais rápido do que a frequência de giro do objeto que está sendo assistido, tem-se a impressão de que ele está girando ao contrário.²⁹

Entre E e F, escolheu F.

Quando estava manuseando o zootroscópio, tentou gira-lo em direção contrária a que estava fazendo no começo, porém isso não causou nenhum efeito visual significativo ou algo parecido com o ocorreu na animação C.

Ainda com o zootroscópio, pediu permissão para observar o interior de sua estrutura, como que diante de um truque de mágica, em dúvida se o “mágico” lhe permitiria tentar desvendar seu segredo. Isto vai em conformidade com o que foi dito no capítulo 1 por Kerber, de que todas as técnicas de animação possuem uma magia inerente.

Por fim me indagou sobre a escolha da ordem em que as animações foram exibidas. A entrevistada disse que quando parava de assistir uma animação para passar à próxima, sentia que o movimento que ela havia acabado de ver se conservava em repetição na sua memória. A animação seguinte sempre possuía um movimento semelhante (circular) até a chegada da animação E, de aspecto linear, o que interrompe essa continuidade mental do movimento.

²⁹ <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/por-que-as-vezes-vemos-as-rodas-girando-no-sentido-contrario-ao-que-vai-o-carro> Acesso em 8 de novembro de 2015.

Como dito no capítulo 2 desse trabalho, a ordem de apresentação foi decidida de forma aleatória sem levar em conta esse aspecto das animações.

Também já foi abordado as relações que os GIFs tem com a memória, pois lembramos das coisas em repetição, tal qual um GIF.

O terceiro entrevistado foi um estudante de Gestão Ambiental de 24 anos, igualmente familiarizado com GIFs.

Assistiu os GIFs por um curto período de tempo, mais parecido com o do primeiro entrevistado.

Declarou não ter sentido o momento de reinício em nenhuma das animações.

Entre A e B, disse que B proporcionou maior sensação de continuidade.

Entre C e D, escolheu D.

Entre E e F, escolheu F.

Comentou que as animações B e D pareciam mais rápidas de que seus pares, respectivamente A e C, embora elas possuam a mesma velocidade e quantidade de quadros. Indicou a velocidade da animação como um dos fatores responsáveis por não ter sentido o momento de reinício.

A quarta pessoa entrevistada foi uma senhora de 59 anos, que já havia visto alguns GIFs, porém não mantinha contato frequente com o formato.

Seu comportamento durante a entrevista foi bastante semelhante com o da primeira estudante de artes pesquisada: ficou bastante tempo assistindo cada animação, indicou que a animação D também lhe proporcionou a ilusão de ótica de ver a moeda girando na direção oposta após algum tempo, e também pediu permissão para examinar a estrutura do zootroscópio.

Entre todas as animações, declarou sentir o momento de reinício apenas na E.

Entre A e B, disse que a B proporcionou maior sensação de continuidade.

Entre C e D, disse que a D cumpriu este papel, devido a sua leveza.

Entre E e F, escolheu F, devido a possibilidade de poder controlar sua velocidade, indicando que quanto mais rápido, mais difícil ficava de sentir.

A quinta pessoa entrevistada foi uma estudante de Artes Visuais de 23 anos, habituada com GIFs. Os assistiu por um tempo médio em relação aos outros.

Declarou sentir o momento de reinício de todas as animações, menos da F.

Entre A e B, disse que B transmitiu maior sensação de continuidade.

Entre C e D, disse que não sentiu diferença significativa na sensação que ambas transmitiram.

Entre E e F, indicou F.

Sugeriu que, por desenhar, manteve-se atenta a movimentação da linha, notando qualquer alteração de sua posição no espaço, percebendo assim o momento em que a animação reiniciava. Mas as duas últimas lhe transmitiram uma maior sensação de continuidade do que as outras, devido ao formato chapado do cavalo.

A sexta e última pessoa foi uma estudante de Gestão Ambiental de 26 anos, também familiarizada com GIFs.

Assistiu as animações por um período curto, e declarou sentir o momento de reinício em todas.

Entre A e B, indicou A como a que proporcionou maior sensação de continuidade.

Um fato curioso é que essa pessoa não percebeu que os desenhos dos quadros das animações A e B eram os mesmos, achando se tratar da A uma lua e da B uma fruta.

Entre C e D, escolheu D.

Entre E e F, escolheu E.

Assim como segunda entrevistada, também indagou sobre a ordem das animações, perguntando por que o cavalo fazia parte do grupo, já que ele quebrava a harmonia dos movimentos circulares com um movimento linear.

3.2 Análise geral

Em todas as duplas (dois idosos, dois estudantes de artes e dois estudantes de outras áreas do conhecimento), os entrevistados discordaram entre si no que dizia respeito a sentir o momento de reinício das animações, o que leva a crer que a idade e o campo de atuação profissional dessas pessoas não exerceu uma influência decisiva sobre a sensação que elas experimentaram diante das animações.

Entre as duplas, também não houve um consenso total sobre qual das animações transmitia uma maior sensação de continuidade. Unindo todas as respostas, vemos que as animações B, D e F foram indicadas como as que mais proporcionam essa sensação.

B é a animação com a característica de manchas mais acentuada, enquanto D é a animação com a característica de linhas mais acentuada, logo a característica de manchas ou linhas parece também não ter sido decisiva para construir uma animação que transmitisse sensação de continuidade. Concluímos então que ambas estavam adequadas a proposta de oferecer essa sensação. B foi descrita como “orgânica”, “vibrante”, enquanto D foi descrita como “limpa”, “clara”, “leve”. Um ponto em comum citados pelos entrevistados sobre as animações B e D foi sua velocidade, que parecia maior que o de seu respectivo par, apesar de não ser.

Dessa forma, talvez seja possível considerar a velocidade da animação um fator determinante para que ela proporcione uma sensação de continuidade, pois a animação F, exibida através do zootroscópio, tinha sua velocidade determinada através do espectador.

A animação menos indicada como transmissora da sensação de continuidade foi a E. Talvez isso se deva ao fato de que, pois ter sido feita através da técnica *stop-motion*, um cuidado maior deveria ter sido tomado no sentido de manter a posição da câmera sempre a mesma, assim como a luz, o objeto em relação ao cenário, etc. evitando diferenças entre os quadros, além obviamente da diferença na posição da marionete. No zootroscópio, esses detalhes ficaram praticamente imperceptíveis (devido a velocidade, tamanho da imagem) enquanto que no GIF se tornam bem visíveis.

Outro fator que pode ter prejudicado a animação E foi ter sido exibida logo após uma série de animações de característica circular, enquanto ela mesma possuía uma característica linear. Não foi considerado, no momento de estabelecer a ordem de exibição, que assistir várias animações circulares geraria uma “expectativa” no espectador, que seria quebrada pela animação E. Essa expectativa ocorreu tanto nas pessoas que assistiram os GIFs por mais tempo, quanto nas que assistiram por menos tempo, dando um bom exemplo de como a repetição interage rapidamente com a memória humana.

Essa “quebra de expectativa” pode ter reduzido a potencialidade da animação E em proporcionar a sensação de continuidade.

Porém, a mesma animação, quando exibida no zootroscópio, transmitiu essa sensação. Além dos fatores já citados, talvez o aspecto mágico que o zootroscópio transmitia tenha contribuído neste sentido.

Ele, aliás, cumpriu tão bem quanto o GIF a proposta de oferecer essa sensação aos espectadores. Como foi dito, novas tecnologias na arte não precisam ser encaradas como substituição das antigas, mas como uma nova organização da ideia.

Alguns dos entrevistados relataram seu “incômodo” para com as animações C e D, pois inconscientemente esperavam pelo momento em que a moeda cairia, (que nunca chegava) o que resultava em uma inquietude por parte dos espectadores. Novamente temos uma quebra de expectativa, porém essa parece ter influenciado na sensação do movimento como contínuo ou não de forma contrária: crê-se que por gerar a expectativa de um momento que nunca chega, os GIFs C e D sejam os mais contínuos de todos, não apenas no que diz respeito a sua estética mas também em sua temática.

O GIF é realmente uma maneira econômica de se trabalhar com animação. Viu-se que para tornar a animação mais viável é indicado trabalhar em grupo, porém esses GIFs, por terem uma quantidade baixa de frames e edição relativamente simples (em comparação com um curta metragem de animação, por exemplo) foram perfeitamente plausíveis de serem criados por uma só pessoa, independente das técnicas empregadas. Tem-se então uma característica desses GIFs que mais se

assemelha ao desenho do que a animação em si, já que o desenho é na maioria das vezes um trabalho realizado sozinho.

Optou-se por avaliar a adequação a proposta das técnicas empregadas nas animações por um viés que tem maior relação com o desenho em si, seja ele estático ou em movimento, do que sob aspectos mais particulares da animação. Isso se deu porque a pesquisadora-artista tem um histórico de trabalho focado em desenho, tendo começado a trabalhar com animação a pouco tempo.

Porém agora, vê-se que os aspectos escolhidos (linha e mancha, digital e analógico) não se apresentaram determinantes para proporcionar a sensação de continuidade.

A conclusão dessa análise é a de que cada pessoa teve uma experiência particular com o GIF. Naturalmente paralelos entre as experiências podem ser traçados, mas idade ou área profissional não parecem ser fatores determinantes para que essas experiências sejam semelhantes. Para a construção de um GIF que proporcione sensação de continuidade, o fator mais relevante parece ser a velocidade. Em um grupo de GIFs a serem apresentados juntos, um fator importante a ser considerado é a unidade do tipo de movimento que eles apresentam: isso contribui para que o todo proporcione sensação de continuidade.

CONCLUSÃO

O processo evolutivo do homem consolidou o movimento como a atração visual mais intensa da atenção, o que o levou a tentar animar suas criações desde os tempos mais remotos.

Os primeiros dispositivos usados para tal feito exibiam um movimento repetitivo, mas com o desenvolvimento das tecnologias empregadas na produção da animação, este foi se tornando linear.

O aperfeiçoamento das técnicas de produção de animação, unido a uma preocupação estética por parte dos artistas dessa área levou a animação ao campo da arte.

Nos anos 1980 surge o GIF, um novo formato de animação, que retoma esse aspecto do movimento repetitivo. Nos baseando na ideia de que o contemporâneo é uma reorganização do passado, podemos traçar paralelos entre o GIF e os primeiros dispositivos de exibição de animação.

Também podemos explicar porque o GIF, que surgiu idealizado para uma *internet* diferente da que temos hoje, e que não mudou ao longo de sua existência, continua sendo utilizado: sua repetição é uma característica adequada ao comportamento do usuário de *internet* da atualidade.

A maioria dos GIFs que circulam pela *internet* cumprem uma função de meme, mas artistas tem produzido GIFs arte, graças a sua preocupação com a estética.

Nesses GIF arte, a repetição trouxe uma nova forma de representar o movimento: dinâmica como um vídeo, porém enfática como uma fotografia.

Essa repetição se relaciona com a forma humana de guardar e acessar suas memórias, e também proporciona um estranhamento por parte de seu espectador.

Possibilitando trabalhar com animação de uma maneira mais econômica e independente, em comparação com outros formatos de animação, os GIF arte vem sido aceitos pelos artistas e espaços artísticos, como museus e galerias.

Com a intenção de contribuir para a criação de uma linguagem do GIF e compreender os efeitos da repetição, essa pesquisa foi feita. Foram produzidas seis

animações, utilizando diversas técnicas, para verificar qual delas possuía características que mais proporcionariam ao espectador uma sensação de continuidade, sem que fosse possível por parte dele identificar o momento de reinício do ciclo de movimentos.

Seis pessoas foram entrevistadas, sendo duas delas pessoas mais velhas, duas estudantes de arte e duas estudante de outras áreas do conhecimento, para avaliar se esses fatores condicionariam suas sensações de alguma forma.

Concluiu-se que a idade e a profissão dos entrevistados não influenciou a sensação das pessoas pesquisadas, pois as duplas não concordaram entre si sobre a questão da sensação de continuidade. Ou seja, cada experiência diante dos GIFs foi pessoal, embora seja possível traçar paralelos entre as reações, ela independe de idade ou profissão.

Percebeu-se que as animações com característica de linhas e manchas mais proeminentes foram as que mais proporcionaram sensação de continuidade, ou seja, uma característica não sobrepujou a outra, mas ambas se mostraram adequadas a proposta de oferecer essa sensação.

A tecnologia analógica foi eficiente em proporcionar sensação de continuidade, e também transmitiu aos espectadores uma “sensação mágica”.

A repetição dos GIFs interagiu rapidamente com a memória dos espectadores e lhes causou certo incômodo.

Um fator em comum sobre as animações que mais proporcionaram sensação de continuidade foi que elas aparentavam ser mais velozes do que seus respectivos pares, e eram compostas de um movimento circular.

Na perspectiva de dar continuidade a esta pesquisa, pretende-se analisar as animações através de aspectos próprios da animação (velocidade, tipo de movimento) do que do desenho em si (linhas, manchas), pois esses pareceram ter maior relevância em proporcionar ou não sensação de continuidade. Uma maior quantidade de entrevistas também confirmaria se fatores como idade ou profissão, ou até mesmo outros fatores, influenciam na percepção do espectador ou não.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- DALLWITZ, M.J. **An introduction to computer images**, 2010. Disponível em <<http://delta-intkey.com/www/images.htm>> Acesso em 12 nov. 2015
- EPPINK, Jason. A brief history of the GIF (so far). **Journal of visual culture**, vol.13, p. 298-306, 2014.
- INOCENCIO, Luana; NICOLAU, Marcos. **GIFs meméticos, cultura pop e reapropriação da imagem**: uma análise do *Tumblr* “Como Eu Me Sinto Quando”, 2014.
- KENTRIDGE, William. Fortuna: neither programme nor chance in the making of images. **Cycnos**, vol. 11 n.1, 2008.
- KERBER, Marina Teixeira. **Os truques são feitiços**: breves relações entre pixilation e trickfilms. 2014. Disponível em <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/art13_MarinaKerber.pdf> Acesso em 12 nov. 2015.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.
- LUPINACCI, Ludmila. **GIFs animados sequenciais no Tumblr**: fronteiras entre quadrinhos, fotonovela e cibercultura. Porto Alegre, 2015. Disponível em <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0104-1.pdf>> Acesso em 12 nov. 2015
- MACDONALD, Fiona. **Can Saatchi Gallery elevate GIFs to an artform?** BBC, 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.com/culture/story/20140318-can-gifs-be-fine-art>> Acesso em 8 nov. 2015.
- MIGLIOLI, Sarah; BARROS, Moreno. Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte. **Sessões do imaginário**, Porto Alegre, n. 29, pg 68-75, 2013.
- NADAL, João Henrique Duarte. **A Cultura do GIF**: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas. Curitiba, 2014. Disponível em <http://tede.utp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=629> Acesso em 12 nov. 2015.
- NIEWLAND, Meaghan. **Framed in time**: a cinemagraph series of the everyday & grounded theory of cinemagraphy, 2012. Disponível em <http://www.niewland.com/cinemagraphs/Framed_In_Time_Niewland_MRP_2012.pdf> Acesso em 12 nov. 2015.

TOMPKIN, James et al. **Towards moment imagery: automatic cinemagraphs**, 2011. Disponível em <<http://vecg.cs.ucl.ac.uk/Projects/AutoCinemagraphs/autocinemagraphs.pdf>> Acesso em 12 nov. 2015.

WEINER, Jonah. **Christina Hendricks on an Endless Loop: The glorious GIF renaissance**, 2010. Disponível em: <http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_a_n_endless_loop.html>. Acesso em 8 nov. 2015.