

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
Instituto de Arte e Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em
Estudos Contemporâneos das Artes

JULIANA FASUOLO DE CARVALHO PEREIRA

GIF: O INSTANTE INFINITO

Niterói, 2019

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
Instituto de Arte e Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em
Estudos Contemporâneos das Artes

JULIANA FASUOLO DE CARVALHO PEREIRA

GIF: O INSTANTE INFINITO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes, na linha de pesquisa de Processos Artísticos em Audiovisual, como requisito parcial para a processo de qualificação, na obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Audiovisual, Arte e Tecnologia.

Orientadora: Prof. Dra. Marina Cavalcanti Tedesco

Niterói, 2019

JULIANA FASUOLO DE CARVALHO PEREIRA

GIF: O INSTANTE INFINITO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes, na linha de pesquisa de Processos Artísticos em Audiovisual, como requisito parcial para processo de qualificação, na obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Audiovisual, Arte e Tecnologia.

BANCA EXAMINADORA

—
Prof. Dra. MARINA CAVALCANTI TEDESCO – Orientadora (UFF)

—
Prof. Dra. (UFF)

—
Prof. Dr. –(UFF)

Niterói, 2019

FICHA CATALOGRÁFICA

FASUOLO, Juliana. GIF: O Instante Infinito/ Juliana Fasuolo de Carvalho Pereira, Niterói, 2019. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes - linha de Pesquisa: Processos Artísticos), Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social/ IACS - Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes/ PPGCA, 2019.
Orientadora: Marina Cavalcanti Tedesco 1. Gif 2. Dispositivos de visualidade 3. Entre-artes: Loops Contemporâneos 4. O Processo I. Tedesco, Marina C. (orient.). II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes. III. Título

JULIANA FASUOLO DE CARVALHO PEREIRA

Sumário

RESUMO	06
ABSTRACT	07
1. INTRODUÇÃO	08
2. GIF	15
3. ESTEREOPSIA E A IMAGEM ESPETACULAR	40
4. ENTRE-ARTES: LOOPS CONTEMPORÂNEOS	61
5. O PROCESSO	66
<i>Obra 01 – Stereoshot</i>	68
<i>Obra 02 – Bruma</i>	70
BIBLIOGRAFIA	72
LINKS	78

RESUMO

Esta dissertação debruça-se sobre um formato de mídia da Cultura Visual das redes, original da web, chamado Gif animado, parte de um novo regime de visualidade, subjetividade e de partilha do sensível, e, portanto, visto aqui como um expoente da contemporaneidade. A pesquisa analisa especificamente o Gif Estereográfico como uma substância em estado de passagem entre o movimento do filme e o instante fotográfico, produto de uma virtualidade natural e espetacular.

Palavras-chave: arte contemporânea, gif estereográfico, imagem, movimento, rede

ABSTRACT

The research is about a new media of Digital Visual Culture, original of web, named Gif animated, funding of a new regime of visibility, subjectivity and share, and, therefore, seen here, as the exponent of contemporaneity. The paper analyzes the Stereographic Gif as a substance in the state of passage between the movement of the film and the photographic instant, product of a natural and spectacular virtuality.

Tags: contemporary art, gif, moving-image, internet.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta um estudo empírico e teórico, realizados durante os dois anos (2017-2019) do mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes, na Universidade Federal Fluminense. A investigação é iniciada a partir da participação nos Laboratórios CoLab/Museu de Memes (UFF) e Labic (ECO-UFRJ) e é uma proposta de investigação e processo contínuo de produção de obras com tendências transversais e que misturam diversas vertentes da expressão artística audiovisual. A fim de representar uma parte das 465 possibilidades desenvolvidas em ateliê particular, relato, aqui, duas obras selecionadas: *StereoShot* (2019) e *Bruma* (2017).

O interesse principal é aproximar o campo da Arte ao da Cultura de Redes, criando um espaço de diálogo, reflexão e contemplação do Gif Estereoscópico através da exploração da sua potência poética e interativa.

Fundador de um novo regime de visualidade, subjetividade e partilha do sensível; o Gif é, portanto, visto aqui como um expoente da cultura contemporânea e um dispositivo de exteriorização das transformações coletivas do capitalismo avançado, processo análogo ao surgimento do cinema e da modernidade, no século XIX.

A nova configuração da sociedade, em rede, tem tomado a centralidade das discussões sobre a produção e difusão de imagens digitais, além do surgimento de culturas virtuais. Há uma transformação nos modos de ver, sentir e produzir imagens, no século XXI, comparáveis, porém diferentes, a processos históricos vividos no início da Era Moderna.

A pesquisa observa os Gifs Estereoscópicos e detecta a emergência de uma multidão anônima em experimentação de uma linguagem visual no fluxo e em fluxo. O que remete à idéia bergsoniana (1990) de um universo em permanente movimento,

formando faces. Uma proposição de uma imagem móvel, constituída de elementos heterogêneos combinados de modo a criar arranjos sempre provisórios.

O projeto também procura explorar o conceito de cinema expandido, levando em consideração a hibridização das mídias e a tecnologia de geração de dados, onde emergem novas camadas de significação no campo da disputa das narrativas por imagens que agem e reagem umas sobre as outras.

A especificidade da cinemática da imagem estereoscópica, em estágio intermediário, que se encontra entre o instante fotográfico* e a animação do *frame* do filme/video, também é objeto de interesse do projeto. Visto que a noção tempo-espaço se expande na percepção de um instante único da imagem, que em *loop* se torna infinito tanto na duração quanto no alcance da imagem. Essas mudanças significativas na percepção do instante em movimento criam um dispositivo de cinema de artista ampliado, contemporâneo, pulverizando a noção de autor e de espectador em um processo de mutação na visualidade, que transforma as formas de ver, sentir, se relacionar e produzir política, arte e conhecimento.

O presente estudo parte do fundamento do GIF (*graphic interchange format* – formato de intercâmbio gráfico), especificamente o gif animado, como uma das formas pioneiras de expressão artística popular surgidas na cultura visual das redes. Criado a partir da convergência entre fotografia, vídeo e as tecnologias de computação gráfica, ainda é atravessado pelo conceito de Meme de internet (Shifman, 2014) desdobrando, com profundo impacto cognitivo-afetivo e político, o nosso tempo.

O desenvolvimento das tecnologias dos meios digitais ocasionou o surgimento de novos formatos, estéticas e culturas, possibilitando, portanto, uma rica oportunidade de experimentação e pesquisa sobre os caminhos percorridos e desafios possíveis para a criação de arte na era do capitalismo cognitivo*.

O objetivo aqui não é descrever ou analisar o plano discursivo de obras específicas, que se utilizam do formato gif, ou realizar uma etnografia virtual, e sim

refletir sobre o gif como fenômeno visual contemporâneo e traçar condições de funcionamento e de possibilidade de criação de obras que dialogam com a videoarte. A partir do conceito de cinema expandido*, pretende-se explorar experiências disruptivas e potentes como é fruição do GIF estereoscópico, levando em conta as complexas e profundas transformações históricas no ato da contemplação de imagens.

As postagens com as micro animações e as trocas de mensagens de forma dialógica do formato já se tornaram parte do cotidiano de grande parte da população, em escala global e, associadas a *hashtags*, *tweets* e memes de internet, criam ondas de intensa participação. A experiência de tempo e espaço se ampliam com a partilha do sensível, indo além do “hackeamento” (apropriar-se para subverter) das narrativas. A intensidade do engajamento constrói um complexo sistema de espelhamento e potencialização em rede (Shifman, 2014).

Para pesquisar estes novos paradigmas e paradoxos da visualidade no século XXI, a pesquisa pretende traçar algumas relações entre o GIF estereoscópico animado e a história do desenvolvimento artístico e audiovisual, principalmente o cinema, a fotografia e o vídeo. Além de investigar os novos processos de articulação de sentidos e as novas linguagens artísticas que usam tecnologias digitais e a internet, como um laboratório de uma nova subjetivação e produção/partilha da experiência do sensível.

O projeto trata de analisar o Gif estereoscópico a partir da sua relação entre imagem e movimento, que encontra, na convergência entre o instante fotográfico e o vídeo, seus agenciamentos e sua natureza de dispositivo em um ambiente virtual. Visa a compreensão de quais seriam as bases e os princípios necessários para relacionar e identificar uma poética intrínseca a essas imagens em *loop ad infinitum*, co-construídas em rede de recombinações e ressignificações de imagens que criam um diálogo esquizóide e potente. O trabalho de pesquisa vai absorver a estrutura rizomática em si, construindo caminhos de experimentações artísticas a partir de questões observadas teoricamente.

Para tal, o projeto busca a gênese do pensamento sobre imagem e movimento com base na concepção afirmativa de cinema, de Gilles Deleuze em diálogo com as teses de Henri Bergson, nos livros: “Imagem-Tempo” (1990) e “Imagem-Movimento” (1983), seu conceito de Rizoma e da Teoria do Dispositivo de Michel Foucault, à luz de pesquisas de estudiosos como André Parente (2013), Ivana Bentes (2015) e Philippe Dubois (2004), etc. Outros pensamentos que também serão caros para a discussão teórica e o entendimento da realidade contemporânea são, principalmente, aqueles voltados para a Arte e Tecnologia e a Teoria da Imagem, como a visão de mundo codificado de Flusser, a “Era Pós-Artística” de Allan Kaprow, o cinema expandido de Gene Youngblood e os estudos ontológicos sobre a visualidade de Jonathan Crary.

A pesquisa não poderia deixar de adentrar no campo da Cibercultura e da constituição do Comum, de autores como Pierre Levy, Antonio Negri e Michael Hardt. A escolha destas teorias como ferramentas conceituais não só explica o surgimento do objeto como um dos sintomas das transformações profundas na visualidade contemporânea por conta da mudança de matriz de produção do capitalismo, do fordista para o cognitivo, como também apresentam uma visão ampla o bastante para explorar e perceber esse fenômeno acontecendo em campos distintos do conhecimento e da arte.

Para iniciar o processo de pesquisa, abre-se o estudo com um método de análise multidisciplinar para compor teses acerca do objeto (Gif Estereoscópico) e sua relação com imagem, arte e movimento. O capítulo introdutório esmiúça as estruturas do pensamento contemporâneo na experiência artística, aplicadas à experiência estética do cinema. O Gif é, em sua dimensão ampla e fundamental, entendido como um dispositivo de materialização do conceito deleuziano de Rizoma - em eterno devir, tanto em sua forma como em conteúdo - em um *loop* eterno sem passado nem futuro - como em seus agenciamentos simbólicos, atravessamentos temporais e tentativas de linhas

de fuga.

A investigação se aproxima do objeto de estudo e da estereofotografia, e levanta importantes questões sobre a natureza da visão humana. Este formato, que surgiu na web, apresenta, portanto, duas temporalidades diferentes. Uma temporalidade pertence ao fotográfico e a outra ao cinematográfico, e essa pesquisa propõe analisar a relação entre as duas e a nova specularidade gerada. Percebe-se uma diferença constitutiva em relação à condição estática da arte tradicional, como a da pintura e fotografia e, ao mesmo tempo, uma materialidade bem diferente da do filme em movimento.

Assim, o Gif estereoscópico incorpora a idéia de movimento da arte cinética, mas não como uma obra que representa o movimento gráfico e sim como uma imagem que contém movimento ótico em si ou está, ela mesma, em movimento, transformando-se em um objeto bidimensional com uma perspectiva móvel. A imagem transmuta o instante fotográfico em *loops* transgressivos, sempre recomeçados. É o rompimento de um esquema sensório-motor de hábitos e condicionamentos que revela uma sensação de estranheza diante de imagens banais fontes de um eterno presente.

O projeto parte do GIF como objeto para tentar abordá-lo em si mesmo, atribuindo-lhe um corpo estético específico e considerando este para além da fotografia, da videoarte e do cinema. Não se trata de questionar se estas animações ou microvideos são arte ou não, e sim o que o desenvolvimento desta linguagem faz com a subjetividade e a estética e vice-versa. E questiona quais as implicações envolvidas nas artes e as transformações em curso na natureza da percepção e da visualidade. Três focos principais de discussão se abrem para investigação e experimentação: a questão da imagem-movimento, da autoria/multidão (a capacidade de autodeterminação dos muitos e as novas subjetividades em disputa) e a dinâmica dialógica e seus efeitos com o novo regime da imagem e cultura visual.

Apresento, como hipótese central, a potencialidade do GIF animado como obra de arte genuinamente contemporânea que envolve cinema, fotografia e vídeo e como uma nova vertente popular da videoarte. Seria uma chave para entender o nosso próprio tempo. Uma potência criadora anônima que usa a inteligência das massas e que é capaz de hackear narrativas, institucionalizadas pelos meios “oficiais” de arte e comunicação, para gerar linguagens autônomas e a partilha do sensível e do afeto, em uma dinâmica de rede.

A pesquisa investiga processos históricos, mas não temporalmente lineares, do desenvolvimento técnico e subjetivo da visualidade para tentar explicar, diante desta polifonia de anônimos, os paradoxos do sistema de arte contemporânea. Está em curso um processo profundo de transformação coletiva e potencialização da multidão na disputa das narrativas e imaginários. O Gif é apresentado como um exemplo de dispositivo de exteriorização desse novo paradigma do capitalismo cognitivo, de desocultamento dos processos contemporâneos de produção de subjetividade que nos assujeitam e emancipam. Assim como foi o cinema o modelo de formação da subjetividade automatizada da modernidade.

O formato do Gif conta ainda com as mesmas especificidades e limitações técnicas e de uso dos anos 1980, momento de sua criação. Não obstante, mostra-se ainda eficiente e veloz acompanhando a evolução da sociedade ultra-conectada, revelando involuções criadoras (Deleuze) e adquirindo novos significados e formas de linguagem. Estudar o Gif como animação *low tech* ou um formato hoje ultrapassado por animações com uma técnica de computação gráfica mais complexa é relegar a segundo plano sua potência dialógica e fazer uma análise com uma tendência a um determinismo técnico, fruto de uma visão que expõe sua falta. “Na cultura, não há falta, a cultura é afirmativa, pura positividade”. (Parente, 2013, p.77)

Portanto, pretende-se explorar as diversas instâncias do agenciamento deste dialeto imagético e entender essa arte que não conhece barreiras geográficas ou

culturais e não está delimitada a uma comunidade artística daqueles que se identificam como tais. O projeto é uma reflexão sobre a ordem poética do Gif (e suas variações) como um dispositivo que fornece a base fundamental ao campo ampliado da discussão sobre arte e tecnologia. É a senha que abre as portas para a arte do século XXI, sob um novo regime de produção da imagem, do movimento e das novas subjetividades que emergem nas narrativas fora do academicismo e do sistema mercantilista da arte.

A pesquisa discute questões e aspectos estéticos e políticos relacionados ao GIF. Uma questão importante que surge é a necessidade dos artistas escaparem da autorreferência encontrada nas artes “tradicionais” e nas instituições do sistema de arte. O anônimo criador se revela em conexão direta com a vida, descobrindo a artcidade do mundo. Allan Kaprow, em “A Educação do Não-Artista” (1971), apresenta a idéia visionária da “Era Pós-Artística, que hoje se tornou uma realidade graças às tecnologias e culturas de redes.

O capítulo também explora a dimensão artística do Gif, inserindo o formato dentro de discussões contemporâneas sobre questões da imagem de segunda geração como: registro, cópia, simulacro, citacionismo, apropriação, múltiplo, etc. e outros assuntos mais complexos e polêmicos do campo da arte como o lugar do espectador-participador, a autoria, o uso da imagem técnica e dos meios tecnológico.

1. O GIF

“ o mesmo conhecimento que permitiu o aumento de racionalização e controle do humano fruto de novas necessidades econômicas e institucionais foi também condição para novas experiências na representação visual.”

(Crary, 2013)

Em sua breve história, o formato Gif, criado nos anos de 1980, já conta com alguns traços reconhecíveis de linguagem, como o *loop* infinito (onde o início e o final são indistinguíveis), o *Cinemagraph* (cenas paradas com algum elemento visual em movimento), os efeitos psicodélicos ou ilusão de ótica, os efeitos paramétricos, as técnicas de *stop motion*, estereoscopia e *takes* de filmes, microperformances domésticas, etc.

Todos os gêneros de Gif, mesmo com intencionalidades diferentes, têm como elemento comum a manipulação e edição, na sua linguagem técnica e estética, que valoriza intervenções, interpretações e recriações pelo *remix* ou efeitos visuais de infografia. O Gif, portanto, é, em essência, uma ressignificação de imagens apropriadas, hackeadas* e mixadas em um modo de animação que utiliza técnicas variadas.

Ocorre uma profunda reconfiguração das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação com a chegada dos computadores pessoais, nos anos de 1980. A demanda por maior velocidade em *downloads* e *uploads* resultou na criação de uma tecnologia com mais rapidez em trocas de arquivos. O novo formato se espalhou pela rede em muito pouco tempo. Com programas de manipulação e edição de imagens e vídeos acessíveis para o cidadão comum, a rede foi inundada por criações independentes e amadoras. Tais imagens – domésticas, precárias, instáveis ou

emergenciais – têm adquirido uma inédita centralidade nas práticas audiovisuais e culturais. As narrativas são construídas através de novos agenciamentos de enunciação individuais e coletivos. As teorias da espectralidade de Francesco Casetti (1990, p. 15-37), mostram que sempre houve uma dimensão criativa no público, porém a participação do espectador ganha uma nova importância e dimensão com o desenvolvimento tecnológico da imagem digital.

A Inteligência coletiva é a marca da convergência das mídias. Surge uma nova modalidade de experiência, o GIF como ferramenta, como linguagem e recurso de sociabilidade. Uma oportunidade de narrar o cotidiano e a vida social de forma mais expressiva e potente. De forma rápida, fluida e contínua, processos artísticos e de comunicação são desenvolvidos, transformando a vida cotidiana do cidadão comum radicalmente, em um processo de mediatização sem volta.

O desenvolvimento da tecnologia de processamento, memória e indexação tornou possível a facilitação da pesquisa e construção de acervos com microperformances, expressões e micronarrativas que formam a gramática da linguagem. Esses elementos, produtos de *bricolage* de diversos formatos de imagem, aparecem como processos de linguagem sobre linguagem pênhes de referencialidade.

O Gif estereoscópico é uma das classificações do formato .Gif, que combina *frames* de perspectivas diferentes do mesmo instante fotográfico para produzir um efeito ilusório de movimento ou profundidade. Este mecanismo é o fundamento da produção e exibição de filmes para cinema e televisão com tecnologia 3D e, mais recentemente, também utilizado em instalações de realidade virtual, com a composição de imagens ligeiramente diferentes, como as vistas por cada olho, que, combinadas no cérebro, produzem a percepção de uma terceira dimensão.



Figuras 1 e 2: foto da artista e fotógrafa Kate Bones. Demonstração do funcionamento do GIF Estereoscópico – duas imagens quase iguais, em sequência, criam uma ilusão de perspectiva

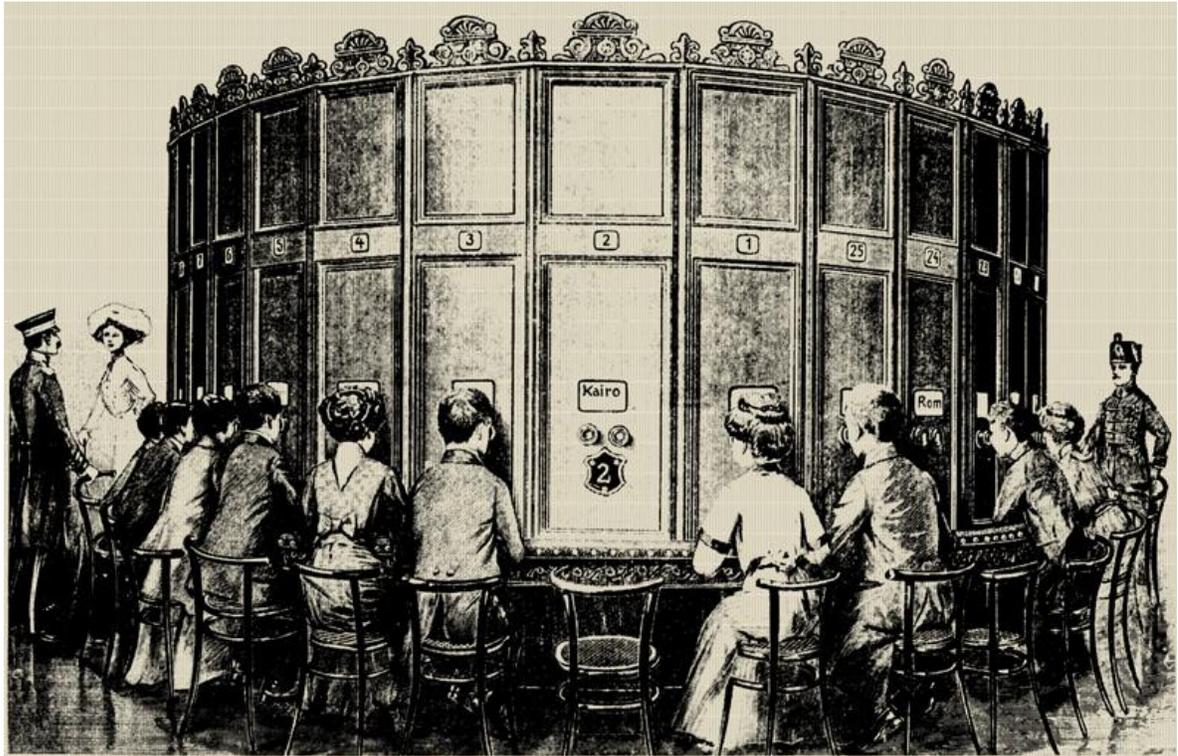
Fonte: <https://giphy.com/gifs/3d-wiggle-stereoscopic-3oz8xLBAFDyupo6jc>

Como reflete Arlindo Machado¹, do pré-cinema ao pós-cinema a arte do movimento nasce e se mantém até hoje sob os signos da revolução e do experimentalismo. É uma história de produção e expressão do imaginário coletivo. A pesquisa investiga e reflete sobre os acontecimentos na história que transformam as práticas artísticas com a assimilação de novas tecnologias da visualidade.

Durante o século XIX, dispositivos que podiam animar imagens tornaram-se populares. O *Kaiserpanorama*, *Thaumatrope*, o *Phenakistoscope*, o *Zootrope* e outros aparelhos faziam, através do movimento de uma seqüência de imagens, ações

¹ DUBOIS, Philippe, 2004

apresentadas em *loop*, como uma animação em GIF.



Figuras 3: Ilustração de pessoas utilizando um Kaiserpanorama de 25 cabines, em 1880. (fonte: autor desconhecido, foto em domínio público - August Fuhrmann-Kaiserpanorama) Fonte: "A historical review on panorama photogrammetry", de Thomas Luhmann, 2008.

Portanto, o GIF animado, em *loop*, soa bastante próximo da forma experimental circular do cinema de atrações do início do século - imagens em sua maioria de plano único, de cunho documental ou de cenas cotidianas - de movimentos de cinema de vanguarda, como o cinema estruturalista americano dos anos 1960 - de realizadores como Michael Snow, "Wavelength" (1967) -, ou em trabalhos iniciais da videoarte e Vjing (manipulação de imagens em *loops* audiovisuais ao vivo). Como se a produção audiovisual voltasse mais uma vez para uma fase de livres experimentações, porém em

outro contexto, condições de criação, tecnologias e subjetividades. A repetição sempre traz uma diferença e o novo. Assim, é possível fazer uma perspectiva genealógica deste formato, passeando pela história da imagem e diferentes meios, entendendo a relevância para compreensão da heterogeneidade do fenômeno gif.

(...) cada época da história das imagens, vivemos uma tensão entre modelos e imagens: o pensamento das imagens arquetípicas (Antiguidade), o pensamento da imagem perspectivada (Renascença) e o pensamento da imagem fractal (Contemporâneo). Para cada uma delas, o modelo esquema, desenho e algoritmo, dependendo da época é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal), a sua atualização

(Parente, p. 7, 2015).

Se a história da representação pictórica ganhou o movimento com a invenção do cinema e a instantaneidade e simultaneidade com a televisão; GIF trouxe a possibilidade de novas experiências de linguagem através da manipulação, simulação e síntese de componentes audiovisuais (filmes, computação gráfica, fotografias) extraídos da rede, a subversão de uma obra existente com o objetivo de criar um algo novo em um diálogo em tempo real. Há uma reedição, nos gifs, de outros momentos da história da arte com deslocamento de sentidos e uma desterritorialização. A imagem ganha mais uma relação com o atual do que com suas origens constituintes.

A partir destes estudos, abre-se um longo caminho para um melhor entendimento e discussão acerca dos Gifs estereoscópicos, relacionando estas imagens com conceitos no campo da filosofia e da arte contemporânea, que se soma aos já colocados pelos estudiosos da teoria da imagem. A cultura do GIF funda mais que um novo campo expressivo com uma pluralidade múltipla, fluida e indeterminada. Longe de determinar um fim para a presente investigação, conluo o projeto com a abertura de

novas possibilidades para a criação artística sob o regime de uma nova visualidade; tátil, dialógica e em rede.

“As imagens de síntese formam uma nova escrita que modificará profundamente nossos métodos de representação, nossos hábitos visuais, nissos modos de trabalhar e de criar. Não se trata mais de um gadget, nem de uma moda passageira, e sim de uma revolução escrita profunda. Com elas surge uma nova relação entre imagem e linguagem. Agora o legível pode engendrar o visível.”

(Philippe Queau, in DUBOIS, 2004, p. 91)

O *Graphics Interchange Format*, mais conhecido por seu acrônimo GIF (/dʒɪf/ *JIF* ou /gɪf/ *GHIF*), é um formato de imagem desenvolvido por uma equipe do provedor BBS (CompuServe), liderada pelo americano Steve Wilhite, em 15 de junho de 1987.

O GIF é um padrão simplificado de imagem digital, com uma paleta de até 256 cores RGB (*Red, Green and Blue* – vermelho, verde e azul – padrão de cores de imagem digital). O formato define um mecanismo para o armazenamento e transmissão de informações gráficas baseadas em varredura, ou seja, a imagem é construída por linhas de pixels a medida que é transmitida. O menor número de informação por quadro torna o processo mais leve e rápido por consumir menos *bytes* de memória em *downloads* e *uploads*. Estas configurações são pontos fundamentais para explicar o sucesso do formato desde seu lançamento, uma época em que a internet funcionava através da linha telefônica de baixa velocidade.

A animação, em sequência de *frames*, foi adicionada à especificação GIF89a por meio do *Graphics Control Extension* (GCE), que permite que vários quadros sejam colocados no arquivo com pequenos atrasos de tempo, formando um clipe de vídeo. No

entanto, até 1989, uma animação exibia a seqüência de quadros apenas uma vez, parando no último exibido. O navegador Netscape, nos anos 1990, desenvolveu uma programação para que o quadro voltasse para o início e a animação continuasse em forma de *loop*, criando assim o eterno retorno, linguagem que é usada até hoje.

A partir da década de 1990, as tecnologias digitais, no campo da cultura visual, arte e comunicação, nos faz questionar a taxonomia tradicional que, ao longo do século XX, via uma separação bastante clara entre a tipologia da imagem estática (principalmente fotografia) e a da imagem em movimento (representada pelo cinema). Na cultura online atual, o sucesso do Graphics Interchange Format (GIF) - um dos primeiros formatos de imagem nativos da web empregados como uma ferramenta de comunicação cotidiana por usuários anônimos e como um meio artístico - oferece um exemplo significativo da atual reconfiguração da relação entre o estático e o movimento.

As imagens GIF estereográficas, em loop potencialmente inesgotáveis, tendem a revelar o paradoxo da imagem em movimento, que, ao mesmo tempo, apresenta uma natureza estática. O "eterno retorno" ao qual os GIFs parecem "condenados" também tem uma importante consequência na percepção do espectador. Um efeito que, ao confundir as fronteiras usuais entre imagem em movimento, de forma cíclica e repetitiva, gera o *loop* de uma imagem parada. A escolha de focar no GIF estereocópico está ligada à natureza fotográfica "híbrida" deste tipo de imagem comparada com outros tipos de GIFs. Se, por um lado, os GIFs estereocópicos ainda mantêm a especificidade da experiência fotográfica através de sua qualidade estática, por outro, eles remodelam os limites temporais da fotografia em direção a um processo de "cinematização" em *looping*.

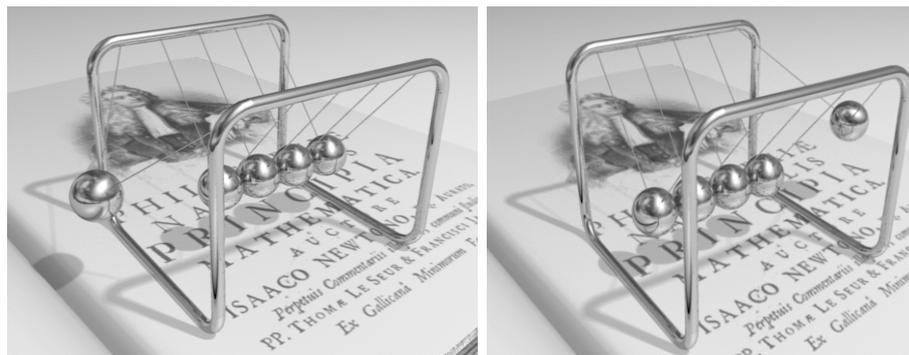
A coexistência de quietude e movimento característico da cinematografia não cria simplesmente uma experiência visual breve e fugaz, particularmente sintonizada com a "cultura contemporânea de distração" e "video-shorthand". Ela lembra uma noção "arqueológica" de animação que identifica seu próprio princípio subjacente na

repetitividade na estrutura mais elementar na base do funcionamento da imagem em movimento.

Quase tão grande quanto o número de movimentos artísticos e artistas (ou não) que utilizam o GIF como linguagem e forma de expressão, no trabalho ou entretenimento, é o número de aplicativos móveis, sites e classificações do formato encontrados nas redes sociais e telemáticas.

Neste capítulo, a dissertação traça um panorama do formato, explorando as principais classificações e evidenciando o que o destaca e o que o aproxima de expressões visuais como o vídeo, o cinema e imagens nativas da internet como o Meme.

Criado nos anos de 1980, em sua curta história conta com alguns traços reconhecíveis de linguagem e técnicas, diferenciando-se enquanto formato por ter uma origem totalmente digital. Ou seja, não possui um “lastro” de uma mídia física, como o vídeo, apesar de poder dela se apropriar. Tecnicamente, o que define o GIF, em todas as classificações estudadas, é uma programação que utiliza uma quantidade reduzida de cores, *frames* e de tamanho de arquivo, que proporciona a diminuição da quantidade de *bytes* de memória necessária para a transferência e possibilita o *loop* infinito (onde o início e o final são indistinguíveis).



Figuras 4 e 5: Sequência de imagens de demonstração do funcionamento do *Loop*
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Newtons_cradle_animation_book_2.gif)

As técnicas mais populares utilizadas são classificadas em sites especializados e aplicativos móveis como o GIPHY (site: giphy.com) e GIFGIF (<http://gifgif.media.mit.edu/>), onde é possível criar, buscar e repostar gifs classificados por intencionalidades, como *Reaction* GIFs (performances de reações e intenções variadas), GIFs *Cinemagraphs* (cenas paradas com algum elemento em movimento), GIFs *Morphing* (imagens que se fundem em outras), GIFs Psicodélicos, GIFs Cinéticos, GIFs em *Stop Motion*, GIFs Estereoscópicos, microperformances domésticas, etc. Há em todos eles o elemento comum da manipulação de imagens, que valoriza intervenções, interpretações e recriações pelo *remix* ou efeitos visuais de infografia.

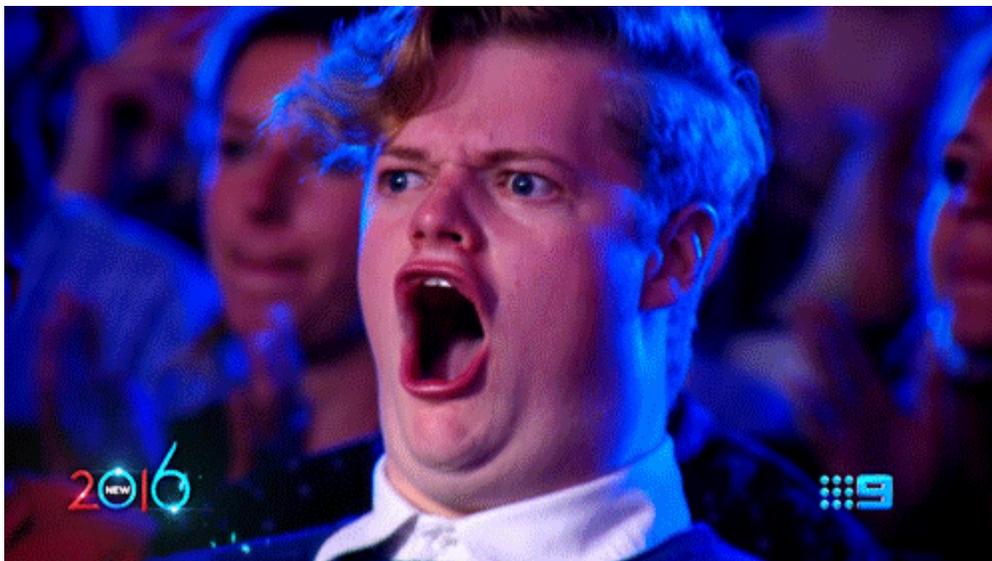


Figura 6: Gif animado do tipo *Reaction Gif*,
com tagueamento: #reaction, #shocked, #mrw, #wow, #omg etc.
fonte: <https://giphy.com/gifs/9jumpin-wow-nice-well-done-xT77XWum9yH7zNkFW0>



Figura 7: Gif animado do tipo Psicodélico,
com tagueamento: #colors, #trippin, #psychedelic, #psychodelic e etc.
fonte: <https://giphy.com/gifs/psychedelic-colors-trippin-KtErSZK9apmJa>



Figura 8: Gif animado do tipo Morphing,
com tagueamento: #animation, #happy, #illustration, #weird e etc.
fonte: <https://giphy.com/gifs/drawing-mickey-morphing-l2SpMMVivErM0Q7jG>

O Gif, portanto, apresenta-se como uma ressignificação de imagens apropriadas e mixadas de forma genial ou simplista, mecanicista, reducionista e tautológico de fazer vídeos e animações e que utiliza técnicas variadas que dialogam com mídias e diversas formas de expressões artísticas.

A investigação busca entrelaçamentos possíveis entre processos políticos e estéticos para pensar a autoria na arte. Utilizamos para tanto a famosa conferência de Michel Foucault, “O que é um autor?” (1969), texto que não pensa a autoria num movimento de negação do sujeito-artista que produz a obra, mas um lugar a partir de uma ausência secreta que, por sua vez, traz à tona a questão da importância de quem faz. Não se trata de uma indiferença quanto à autoria, mas uma potencialização de uma experiência singular do espectador diante da obra. Relaciona-se este texto aos conceitos de Multidão e *commons*, Antonio Negri e Michael Hardt; e Mídia-Multidão, de Ivana Bentes (2015), para fazer um esboço da explosão de singularidades e narrativas contemporâneas surgidas com o avanço da cultura de rede do nosso tempo.

Abaixo, segue um caso como estudo concreto sobre este tema e exemplo nesta discussão fundamental para o entendimento da cibercultura e do GIF.

O GIF animado é uma forma de arte nativa da Internet. Por esta mesma razão, registrou-se, no decorrer da pesquisa, uma discussão interessante sobre a sua pronúncia correta. As correntes principais sugerem os fonemas da língua inglesa: (1) *Soft G* : / dʒ ɪ f / *JIF* e (2) *Hard G*: / g ɪ f / *GHIF* .

Segundo o blogueiro de tecnologia Andy Baio², a indicação do “inventor” do formato, o programador da CompuServe Steve Wilhite, seria com o J. Porém, como acontece frequentemente na internet, os desejos do criador são, na maioria das vezes, desconhecidos. Uma das grandes honras do processo de invenção da modernidade

² *blog*

era, até então, o direito e poder de nomeação e, por extensão, da definição da pronúncia.

Porém, um detalhe: Steve Wilhite e CompuServe não inventaram o formato do GIF animado como existe hoje. Os criadores do formato GIF não previram um tipo de uso e nunca especificaram o *loop* de animações, não só recorrente, como definidor do que pode ser considerado um GIF. Quando a CompuServe adicionou animação à especificação GIF89a, em 1989, as animações só tocavam uma vez. Por seis anos, todos os GIFs animados terminavam no quadro final. Foi o navegador Netscape, não a programação da CompuServe, que acrescentou a capacidade de repetir as animações, com a versão do navegador 2.0 beta 4, em dezembro de 1995. O *Netscape* definiu uma extensão para o formato GIF, que especificava como uma animação deve fazer um *loop* e ser reproduzida infinitamente. Hoje, todo GIF animado contém o *string* "NETSCAPE2.0", que coloca o GIF animado moderno como uma invenção da era da web.

Portanto, quando o tema é GIFs, não estamos falando, na verdade, sobre o formato do arquivo, e sim sobre a forma de arte e cultura que o cerca, e que foi criada e popularizada pela Internet. O GIF aqui não é visto apenas como um formato de arquivo, e sim como uma forma de arte e uma cultura.

Para encerrar a discussão, em homenagem ao trabalho do pioneiro Wilhite, tudo sobre o formato do arquivo, transparência, entrelaçamento e GIFs estáticos são pronunciados como "jifs". Mas o GIF animado, como o conhecemos, foi criado pela Netscape e popularizado pela Internet, então é com *hard-G*. Então, em resumo: "JIF" é formato e "GIF" a cultura. Já há um registro de uma estética digital em que o GIF é um dos seus principais pilares.

Deste embate sobre um detalhe de pronúncia, a princípio irrelevante, percebe-se um importante aspecto na questão contemporânea sobre os desejos do autor, bem como uma dificuldade de sua atribuição, visto a ocorrência de um processo de involução e deriva de fato anônimo, em rede e incontrolável.

Esta questão da autoria foi tema de uma conferência realizada por Michel Foucault, em 1970, na universidade de Buffalo, Nova Iorque (publicada um ano antes no *Bulletin de la Société Française de Philosophie*). Nela, o filósofo disserta sobre “que importa quem fala?” e como, nesta indiferença, afirma-se o princípio ético mais fundamental da escrita contemporânea: o apagamento do autor.

Em contraposição e, ao mesmo tempo, complementando, a discussão sobre a importância do autor e a fruição da obra pela percepção de um indivíduo, em Foucault, coloca-se também o conceito de Multidão de Negri, como uma imanência, uma potência ontológica, um conjunto de singularidades, que age diferente de uma “passividade” das massas da sociedade industrial. Vemos uma mudança substancial na era do capitalismo cognitivo, não só na produção de mercadorias e reprodução da sociedade, mas em uma efervescência de singularidades. Uma produção singular de uma nova subjetividade, que muda completamente a dinâmica da produção, consumo e disputa de narrativas.

Não adentrando em uma dimensão filosófica ou psicanalítica, esta parte da pesquisa retoma teoricamente um estudo importante de Paula Sibília (2015) como uma tentativa de compreensão das transformações contemporâneas a respeito do auto-retrato de si, realizados e trocados no fluxo das redes. Assim, busca-se entender e explorar camadas mais profundas de algumas das obras propostas na segunda parte da pesquisa.

No auge da era moderna, no século XIX, a sociedade ocidental experimentou o espaço privado, cuja função era reservar e proteger o sujeito moderno da exposição de olhares alheios, como o reino do pudor da esfera íntima e doméstica, do recato e da discrição. Reservando também à vida pública uma performance com limites do que se pode ver e mostrar a respeito de si mesmo. Cabe lembrar também que existia, dentro da lógica das chamadas “sociedade de controle” (Deleuze, 1992), um confinamento disciplinar exercido pelos mecanismos de biopoder, questionados por Michel Foucault

em sua trajetória de estudos sobre as instituições fundamentais da era industrial: escola, hospital, fábrica, prisão.

As lutas políticas, sócio-culturais, estéticas e filosóficas travadas nos anos de 1960-1970 quebraram algumas destas paredes, que já estavam internalizadas no sujeito, e abriram espaço de forma muito significativa para um novo modelo de pensar, ser e estar; possibilitando uma nova moralidade e exposição de si.

Assim, o novo modo de subjetividade do capitalismo tardio ou cognitivo, o *homo telematicus* (Ascott, 1994), dissolve o paradigma moderno do *homo psychologicus*, que teve seu auge no século XIX, com a valorização da interioridade romântica da mulher refugiada, que guarda seus tesouros no espaço doméstico e cultiva sua essência através de cartas e diários (Sibilia, 2015).

O que ocorre hoje, dentro de um complexo processo histórico e de desenvolvimento tecnológico, é, justamente, essa mutação paradigmática que destrói a antiga dicotomia que opõe essência e aparência. Guy Debord, em “a sociedade do espetáculo”, prevê, em 1967, uma nova configuração sociocultural, política e econômica, onde relações interpessoais se desenvolveriam por imagens, com olhares mediados ou mediatizados.



Figura 9: Máscara de The Guy Fawkes, do filme V for Vendetta, que representa a figura do avatar anônimo de internet, usada também em movimentos políticos ao redor do mundo, como Occupy Wall Street (2011) e a série de protestos chamado de Primavera Arabe (2013), para confundir os algoritmos de reconhecimento facial e proteger a identidade dos manifestantes
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes_mask

Segundo a investigação de Ana Peraica (2017) sobre a cultura das *Selfies*, essas fotografias de si facilmente postadas na internet estão atravessando as barreiras da privacidade. Enquanto, por um lado, existe um movimento do *Anonymous*³, inventando máscaras para cobrir a identidade em espaços públicos, por outro lado, há um desejo de descobrir especificidades do sujeito, de desvendar e destrancar. Esta exposição do espaço pessoal ou invasão do território costumava ser monitorado por fotógrafos profissionais. Eles eram intermediários, bem como censores da realidade. Sem testemunhas, a realidade é transmitida, estranhamente, sem a experiência, que está atrás de suas costas, enquanto se olha para si mesmo. Portanto, a construção do

³ O nome *Anonymous* foi inspirado no anonimato sob o qual os usuários postam imagens e comentários na Internet. O uso do termo *Anonymous* no sentido de uma identidade iniciou-se nos *imageboards* (fórum de discussão que se baseia na postagem de imagens e texto de forma anônima. Uma etiqueta de "anônimo" é dada aos visitantes que deixam comentários sem identificar quem originou o conteúdo. Usuários de *imageboards* algumas vezes brincavam de fingir como se *Anonymous* fosse uma pessoa real. Enquanto a popularidade dos *imageboards* crescia, a ideia de *Anonymous* como um grupo de indivíduos sem nome se tornou um *meme da internet* e, logo depois, apropriada foi por diversos movimentos políticos ao redor do mundo, a partir do *Occupy Wall Street*, 2001.

sujeito contemporâneo se dá a partir de recursos imagéticos, audiovisuais e interativos, da performance da existência na visibilidade.

A partir da linguagem e o contexto sócio-cultural, o ato de se fotografar (fazer uma *selfie*) pode ser lido como um ato de narcisismo, mas também pode ser uma intensa experimentação consciente das novas formas de subjetividade e exploração dos limites do público e do privado. Como escreve Agamben (2007, p. 63), “tão ilegítima quanto a tentativa de construir a personalidade do autor através da obra é a de tornar seu gesto a chave secreta de leitura”.

A memética interessa não por qualquer tipo de "darwinismo cultural" (os memes como genes egoístas que querem se multiplicar a qualquer custo e sobreviver), mas por explicitar o potencial multiplicador e viralizante de ideias ou parte de ideias, imagens, sons, desenhos, valores estéticos e morais, linguas, que possam ser transmitidas, duplicadas, remixadas de forma autônoma, o que não significa que são unidades fechadas em si, mas que vão mudar de sentidos ao serem recombinaadas e produzir memes derivados, num processo de variação sem controle. A memética e a vida e morte dos memes nas redes sociais são uma boa expressão dessa potência erótica da comunicação.

(Bentes I., p.12, 2015)

"Meme de internet" é definido por Limor Shifman como imagens, piadas, rumores, vídeos e sites com capacidade de se propagar e provocar a criação de derivados, como paródias, *remixes* ou *mashups*. São criados, usando diferentes fórmulas, por anônimos e difundidos de pessoa para pessoa, atualmente, via internet. A partir dos anos 1990, o termo "meme" se tornou altamente relevante para compreender uma ampla gama de comportamentos da cultura contemporânea, bem como para decifrar processos políticos, culturais e sociais (Shifman, 2014).

Os memes constituem esferas compartilhadas de conhecimento cultural e permitem transmitir ideias complexas dentro de uma breve frase ou imagem. São reflexões de coletivos sociais, bem como de vozes individuais. São caminhos alternativos de expressão para grupos marginalizados e também refletem estruturas de poder. É necessário uma certa familiaridade com padrões subculturais para usar a linguagem da memética de forma eficaz, de extrema importância numa era de uma disputa de narrativas e de atenção. Imagens atravessadas pela paródia e por uma desconstrução irônica das expectativas sociais sobre comportamentos sociais para a exibição do corpo da mulher nas esferas público/privado colaboram para difundir e engajar internautas (SARMENTO, R., CHAGAS, V., 2017).

A questão da participação do público nas artes é colocada, desde a década de 1960, a partir da “descoberta” de um público visto, até então, como “espectador-participador”, alguém que, não sendo artista, transita entre uma suposta passividade contemplativa e a criação co-autoral. A expressão “espectador-participador” faz referência a indefinição entre definir a “autoria” da obra e do público, como um movimento posterior à formulação do objeto acabado.

O participador de uma obra de arte interage das mais variadas formas de modo a alterar a composição inicial da mesma. Para isso, são pensadas e produzidas obras que permitem que o espectador caminhe por elas, as vista ou manipule, como o caso do *Parangolé* de Hélio Oiticica.

Com os dispositivos tecnológicos da era telemática, que permitem a conexão em rede, o participador pode modificar as obras de forma direta, mesmo à distância. A conexão entre arte e tecnologia reconfigura totalmente a relação entre obra de arte e observador-participador. Com o auxílio da rede computadores, mídias sociais e do ambiente virtual, um diálogo é naturalmente criado ao vivo, durante (e não mais após) a realização do evento. O artista se torna um provocador de um sistema complexo e dinâmico, amplamente distribuído. A arte emerge, então, de uma multiplicidade de interações no espaço real e virtual, uma tecnologia produtora de subjetividades, de

corpos e modos de vidas que podem expandir as determinações previstas pelas instituições e pelos biopoderes contemporâneos que controlam nossas experiências com o mundo.

...a câmara escura foi, sem dúvida, o modelo mais amplamente usado para explicar a visão humana e representar tanto a relação do sujeito perceptivo quanto a posição de um sujeito cognoscível em relação ao mundo exterior. Esse objeto problemático foi muito mais do que um aparelho óptico. Por mais de duzentos anos, subsistiu como metáfora filosófica, como modelo na ciência da óptica física e também como aparato técnico usado em uma variedade de atividades culturais.

(Crary, 2013, p.35)

A dissertação chega ao ponto do estudo arqueológico da construção do observador e das mídias da imagem em movimento, e, conseqüentemente, seus agenciamentos e dispositivos. Como uma forma de experimentar diferentes estratégias e problematizações metodológicas, pretende-se entender a relação entre o observador e os modos de representação ao longo da história recente, reconstituindo os desenvolvimentos tecnológicos antecedentes e as transformações na natureza da visualidade e da subjetividade.

Debruça-se, principalmente, sobre o livro de Jonathan Crary (2013), *Técnicas do observador: Visão e modernidade no século XIX*, a fim também de iluminar os caminhos para a compreensão e a realização dos processos artísticos digitais. Crary faz uma relação entre as imagens desmaterializadas ou digitais atuais e as da “era da reprodutibilidade técnica”, como Walter Benjamin chama a modernidade, e critica as maneiras com que as subjetividades contemporâneas estão se convertendo em uma interface precária entre sistemas de troca de informação. Estas questões serão retomadas de forma aprofundada mais adiante, no capítulo de desenvolvimento das obras.

O linguista americano William J. T. Mitchell (1994) propõe que é possível identificar uma espécie de “virada imagética” na cultura contemporânea, posto que as imagens, de fato, substituíram as palavras como modo dominante de expressão da nossa época. Desde a invenção da fotografia, passando pelo cinema e pela televisão até o desenvolvimento da Internet, as imagens têm se multiplicado de forma exponencial, como nunca antes, levando-as a um ponto de quase saturação, tamanha repetição.

Consequentemente, a emergência de tais tecnologias pictóricas relegou às superfícies imagéticas - telas, monitores, projetores, *touchscreens* e etc - a função de o código preferencial do mundo atual, de modo que a bidimensionalidade dos planos se tornou um portador de informações fundamental ao funcionamento da vida contemporânea. Pensar esta “bidimensionalidade” como algo não natural (e portanto vulnerável a uma desconstrução) se tornou uma das questões principais da presente pesquisa, visto que, ao retomar historicamente o estudo da visualidade humana e do desenvolvimento técnico-estético, vemos a complexidade das interrelações dos campos científico e artístico e a artificialidade desta limitação pictórica.

Portanto, vivemos, hoje, em uma cultura fundamentalmente visual, dominada por imagens, estímulos, ilusões, cópias, reproduções e fantasias de toda ordem (MITCHELL, 1994, p. 02) que não mais fazem parte do nosso cotidiano, mas se tornaram nosso próprio cotidiano, visto que as novas tecnologias comunicacionais 24 horas por dia (24/7) mediam as nossas experiências sensíveis e relações políticas e afetivas, por meios de fotografias, imagens e vídeos que circulam nas redes com um simples toque nas telas digitais, onde quer que estejamos.

Portanto, as superfícies imagéticas têm ganhado protagonismo cada vez mais a nossa volta, apesar de se diferenciarem em substância, gênero, número e grau das telas de outrora como pinturas, vitrais, etc. As imagens contemporâneas existem não só em um número absurdamente maior, mas também estamos expostos a elas em uma frequência constante.

Desde os tempos das pinturas nas cavernas, com seus mitogramas e pictogramas, o ser humano carrega uma obsessão em reproduzir o visível, bem como representar também o imaginário (SANTAELLA; NÖTH, 2013, p. 133). Régis Debray (1993, p. 54), sobre o mesmo assunto, escreve que, muito antes do desenvolvimento da escrita linear, as imagens tinham o papel de criar um sistema de correspondências simbólicas responsável por afetar as nossas representações subjetivas, contribuindo para manter ou transformar nossa situação do mundo.

Contudo, na história da cultura ocidental, a imagem não reinou absoluta ao longo dos séculos. Mesmo sendo a primeira forma de expressão cultural material do homem e objeto de devoção, foi a escrita que se estabeleceu como principal forma de registro e de difusão do saber, principalmente a partir da invenção da imprensa por Gutemberg, fundador da era das letras, no século XV. É apenas após o surgimento das imagens produzidas por aparelhos que a hegemonia do texto começa a ser, de fato, ameaçada. O retorno ou revolução do pictórico contra o escrito é marcado pelo crescimento da circulação, cada vez intensa, de signos visuais tanto que imagem e texto passaram a coexistir como códigos culturais.

A câmara obscura, os aparelhos óticos desenvolvidos para a ilusão de movimento de imagens, do século XIX, os estudos de Muybridge e dispositivos do “pré-cinema” são também tema de interesse e investigação deste capítulo, que culmina na “implosão” conceitual da sala escura e do cubo branco no chamado “cinema expandido” de Youngblood.

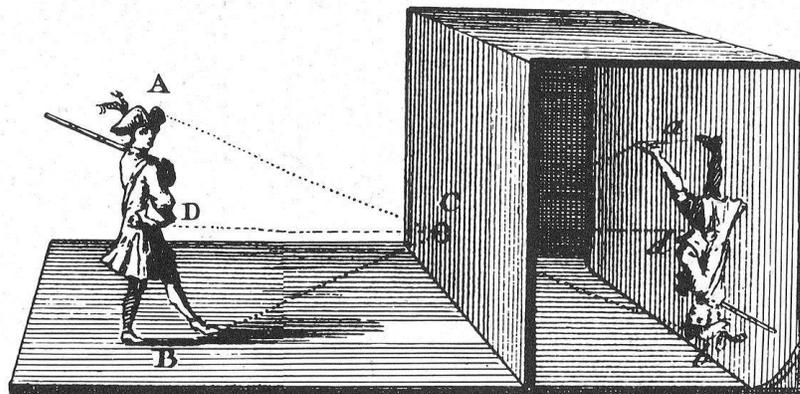


Figura 10: ilustração do funcionamento da câmara escura, autor desconhecido (fonte: file:///C:/magical%20motion%20museum/00%20prelanterna%20magica/camera%20obscura/001_a01_camera_obscura_abrazolas.jpg, acesso em 14/06/2018)

Uma das invenções mais importantes na história da visualidade é o dispositivo de câmara obscura, datada por volta de 1545, como desenhada na figura acima. O aparelho consiste em uma caixa, tenda ou sala com um pequeno orifício por onde a luz natural externa passa e atinge uma superfície interna, onde a cena é reproduzida invertida, refletindo cores e perspectivas realistas. A imagem projetada produz uma representação altamente precisa. Com a utilização de espelhos, como em uma versão de um aparelho do século XVIII, é possível refletir não mais a imagem de ponta a cabeça, mas de forma totalmente realista.

Do século XV ao XVIII, a câmara escura se tornou o modelo epistemológico para o conhecimento e definiu as relações entre o observador e o mundo ocidental, sendo a base usada como veracidade objetiva visual (Crary, 2013). Este dispositivo é fundamental para explicar as transformações da visão humana e entender as diferenças radicais entre o modo como o sujeito se posicionava, enquanto observador, na perspectiva figurativa renascentista, como uma ruptura à imagética medieval, e as figuras de abstração visionária, que despontaram na era moderna, marcada pela invenção da fotografia e do cinema. A câmara escura é inseparável de uma metafísica da interioridade: tanto para o observador, um indivíduo livre e soberano, como para um sujeito privatizado, confinado em um espaço quase doméstico, apartado de um mundo exterior público, como no mundo do capitalismo fordista.



Figura 11: ilustração do funcionamento da câmara escura, autor desconhecido (FONTE: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera_obscura_Prague.jpg, acesso em 14/06/2018)

Com a invenção da fotografia, o regime de distanciamento do sujeito em relação ao real da câmara obscura é substituído pela subjetividade corpórea do espectador, junto com a filosofia de Kant (1724-1804) e a Doutrina das cores de Goethe (teoria descrita em livro publicado com o mesmo nome, em alemão, em 1810). Este colapso do antigo modelo de observador engendra as condições necessárias para a emergência do processo modernista e coincide com os novos tempos da sociedade industrial. O corpo humano se torna, maquinalmente, um “produtor ativo da experiência óptica” (p.72). No início do século XIX, a ruptura com os modelos clássicos de visão foi muito mais do que uma simples mudança na aparência das imagens e das obras de arte, ou nas convenções de representação. Ao contrário, ela foi inseparável de uma vasta reorganização do conhecimento e das práticas sociais que, de inúmeras maneiras, modificaram as capacidades produtivas, cognitivas e desejantes do sujeito humano (Jonathan Crary, 2013, p. 13).

Na segunda metade do século XIX, foram inventados diversos dispositivos ópticos inicialmente usados para pesquisas científicas e estudos do olho, mas que foram rapidamente convertidos em formas de entretenimento com a animação de imagens que davam ilusão de movimento. Joseph Plateau foi um dos cientistas

interessados no fenômeno da persistência de imagens na retina que formulou uma das mais influentes definições da “persistência da visão”:

“Se diversos objetos seqüencialmente diferentes em termos de forma e posição são apresentados um após o outro ao olho, em breves intervalos de tempo e suficientemente próximos, as impressões que eles produzem na retina irão se misturar sem problemas e aparentemente parecerá que um único objeto gradualmente muda de forma e posição”

(CRARY, p. 107, 2013)

Um dos vários exemplos deste tipo de dispositivo, como descrito acima, é o *Thaumatrope*, de 1825, (1992, p.105). Pode ser considerado o primeiro dos dispositivos do chamado “pré-cinema” que utilizou o *loop* e tem como fundamento a hipótese da persistência da imagem na retina, um conceito importante para o estudo da visão humana. Trata-se de um disco com duas imagens diferentes em cada lado. Quando girado rapidamente, o aparelho cria uma ilusão de complementaridade entre os desenhos.

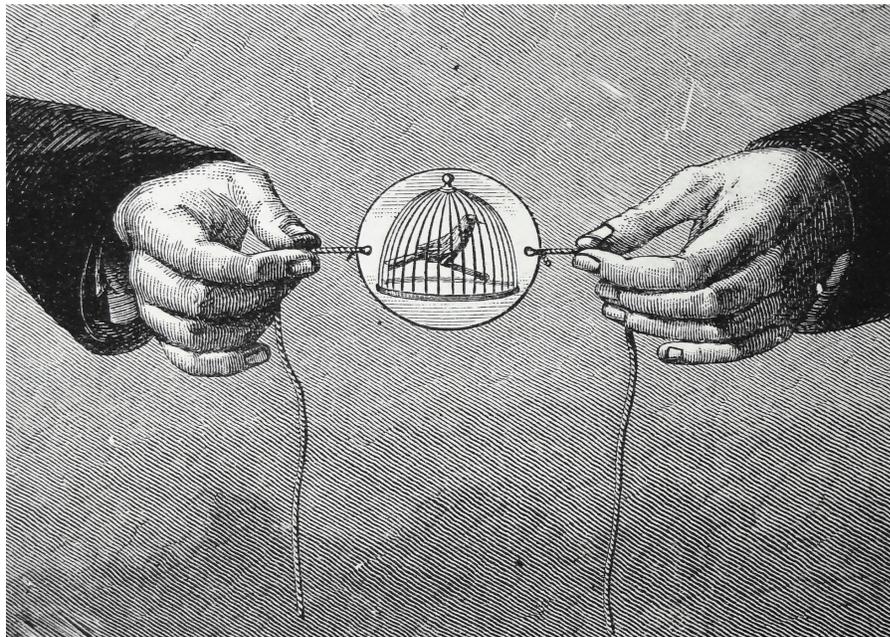


Figura 11: ilustração do Thaumatrope, de Gaston Tissandier (1890)

fonte: "Popular Scientific Recreations" by Gaston Tissandier

Ainda no livro de Crary, a invenção da fotografia e as vanguardas artísticas modernas são “sintomas tardios” das mudanças na sociedade europeia do século XIX, na qual ocorrem variações na percepção e se prepara o observador para novos arranjos de poder. Esse observador é, ao mesmo tempo, causa e efeito da modernidade, entendida como desestabilização e mobilização de signos, códigos, identidades sociais e atividades produtivas de forma sistêmica. Os conceitos de visão subjetiva e de visão autônoma, desenvolvidos no modelo subjetivo de observador moderno, impulsionaram o desenvolvimento de estudos e procedimentos relativos à normalização, quantificação e disciplina da visualidade através da invenção de inúmeros dispositivos ópticos com variados fins.

Assim como a câmara obscura é descrita por Crary como elemento paradigmático do estatuto dominante do observador no Renascimento, o cinema, para Leo Charney, em “A invenção da Modernidade” (2001), seria o paradigma da visualidade e subjetividade da sociedade moderna.

As imagens criadas através de códigos binários, ou seja, com o uso de tecnologia computacional - como design digital, holografia, simuladores de voo, *motion graphics*, reconhecimento facial, computação gráfica, controle dos movimentos (*motion capture*), realidade virtual, ressonância magnética, etc -, estão deslocando a visão para um outro plano dissociado do olho humano. Modos de “ver” que utilizam tecnologia ótica irão persistir e coexistir em dispositivos híbridos. Porém, o autor, cada vez mais as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se os modelos dominantes de visualização, com os quais funcionam os principais processos sociais e institucionais.

Segundo Fernanda Bruno (2013, p. 54), as modulações das subjetividades contemporâneas podem ser relacionadas aos dispositivos de visibilidade que as atravessam. Encontramos, nas redes de comunicação, dispositivos e tecnologias de

modernização da visão, modelos psicofisiológicos de percepção, atenção, estimulação e entretenimento do espectador e do olhar (Crary, 1994). Portanto, a visibilidade contemporânea é atravessada por dois importantes vetores do regime moderno: a disciplina, estudada por Foucault, e a sociedade do espetáculo, conceito de Guy Debord, que, embora distintos, se entrecruzam de várias maneiras.

O rápido desenvolvimento, em pouco mais de uma década, de uma enorme variedade de técnicas de computação gráfica é parte de uma drástica reconfiguração das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação. Tal reconfiguração invalida a maior parte dos significados culturalmente estabelecidos para os termos observador e representação. A formalização e a difusão das imagens geradas por computador anunciam a implantação onipresente de “espaços” visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema, da fotografia e da televisão.

(Crary, p.14, 2013)

Uma profunda reconfiguração das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação se deu a partir dos anos 1980, com a chegada dos computadores pessoais e a imagem digital que abarca o cinema, os exames clínicos de imagem e até os simuladores de vôo, entre outras novas tecnologias. A dissociação contemporânea de visão e observador humano implica novos arranjos de força e uma transformação radical nos modos de representação com a introdução da imagem digital.

3 - ESTEREOPSIA E A IMAGEM ESPETACULAR

“The stereoscope is one major cultural site on which this breach between tangibility and visibility is singular evident”

“O estereoscópio é um importante ponto cultural no qual essa brecha entre a tangibilidade e a visibilidade é singular”

(Crary, p. 19, 2013)

Para compreender a importância da cultura e do formato dos Gifs animados de internet, em geral, hoje, e Gifs animados estereoscópicos em particular, é necessário um esforço de contextualização para entender como estas mídias digitais tiveram seus fundamentos originados e disseminados desde as primeiras experimentações analógicas com aparelhos fotográficos, surgidos na segunda metade do século XIX. Torna-se imprescindível destrinchar a natureza do aparato estereoscópico de reprodução da realidade virtual e o espanto dos primeiros espectadores desta mídia.

A visão humana é um processo natural e complexo. Começa com a recepção visual (nos olhos) da informação bruta, que é processada no córtex do cérebro e só aí adquire sentido e a importante percepção de profundidade. A noção tridimensional do mundo é intrínseca à experiência humana e só é possível, dentre outros fatores, com a disparidade de retina, ou seja, o afastamento dos olhos no rosto humano, que provoca a recepção de imagens ligeiramente diferentes para cada olho.

A capacidade da visão humana captar uma realidade tridimensional está baseada na existência de um sistema visual cuja entrada é constituída por dois olhos, em posições diferentes, que captam o mesmo instante em duas imagens diferentes uma da outra e que, mais tarde, são integradas numa só imagem pelo nosso cérebro.

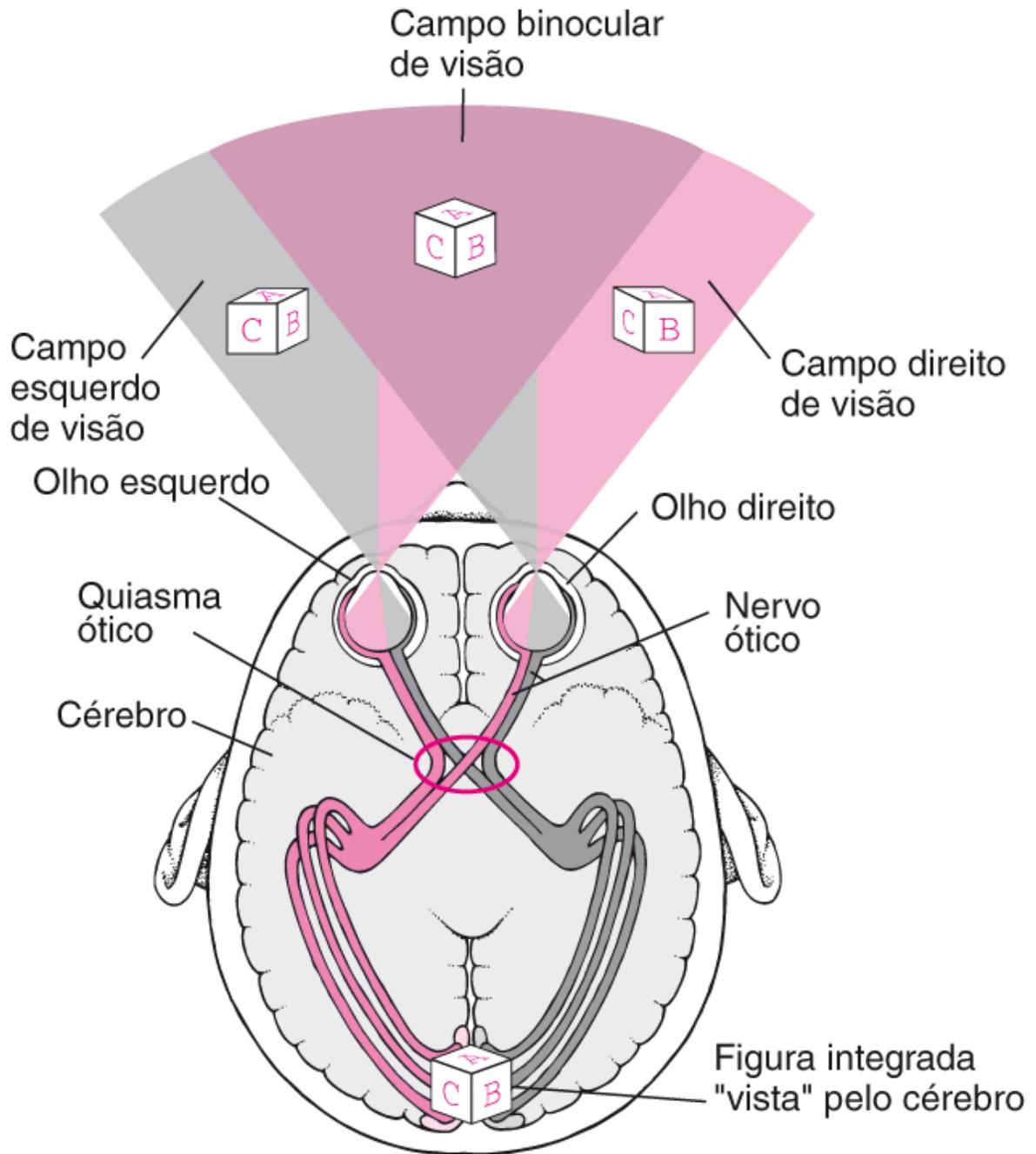


Figura 12: ilustração sobre a fisiologia da visão.

Fonte: <https://www.msmanuals.com/pt/casa/dist%C3%BArbios-oftalmol%C3%B3gicos/biologia-dos-olhos/estrutura-e-fun%C3%A7%C3%A3o-dos-olhos>, acesso em 14/06/2018.

Observando este fenômeno da fisiologia da visão humana, a ciência desenvolve, no século XIX, a estereoscopia ou imagem *stereo* - técnica para criar ou aumentar a ilusão de profundidade em uma imagem por meio de *estereopsia* para visão binocular . Para tal, é necessário a captação fotográfica através de duas lentes com pouca distância entre elas e, posteriormente, um aparelho próprio para a reunião destas imagens e a produção do efeito.

As imagens estereoscópicas são vistas aos pares e são chamadas de estereogramas. Originalmente, o estereograma se referia a um par de imagens estéreo que podia ser visualizada usando um estereoscópio, aparelho binocular necessário para a fusão e produção do efeito.



Figura 13: foto de estereoscópio, de 1904, em madeira e metal, modelo MONARCH, fabricado pela KEYSTONE View Company, com estereogramas ao lado.

A fotografia estereoscópica mimetiza esta particularidade da visão do Homem, de modo a produzir duas imagens, uma para cada olho, que deverão ser visualizadas através de um aparelho, reproduzindo o efeito tridimensional. Esse mesmo princípio é o fundamento base dos aparelhos de estereoscopia de fotografia analógica do século XIX, mas também dos Gifs animados estereoscópicos disseminados na internet e dos filmes e *games* com a utilização de óculos 3D de Realidade Virtual. Estas últimas foram as tecnologias responsáveis, nos anos 2000, pelo retorno do interesse no estudo sobre a estereoscopia, amplamente discutida nas disciplinas de comunicação, depois de longos anos fadada ao quase esquecimento e anulação na história da fotografia e do cinema.



Figura 14: imagem de divulgação de óculos estereográfico usado em jogo eletrônico, com o uso de tecnologia de realidade Virtual em 3D. fonte: brussels.virtualroom

Na segunda metade do século XIX, a fotografia estereoscópica constituiu-se como uma forma privilegiada de ver fotografias. Inventada por Charles Wheatstone, por

volta de 1838, considerada a década de ouro pré-cinematográfica, quando muitas pesquisas sobre a fisiologia ocular e as formas de percepção da imagem resultaram na criação de diversos instrumentos ópticos que são a base da constituição do princípio cinético, como fenaquistoscópio (1832), o estroboscópio (1832) e o zootrópio (1835), (Benedetti, p. 56). Até às primeiras décadas do século XX, esta técnica aplicada à fotografia foi se disseminando e ocupando o centro da indústria fotográfica, tornando-se o “primeiro sistema visual universal de comunicação, antes do cinema e da televisão”¹. Tornando-se, segundo a revista *Le Cosmos (Paris, 1857)*, o objeto óptico para uso individual mais popular do século XIX, com mais de meio milhão de exemplares vendidos.

O particular da experiência fotográfica em estereoscopia é a sua capacidade de colocar o espectador dentro de uma realidade detalhada e tridimensional. O instrumento oferecia um efeito de “relevo” difícil de ser apreendido pelo observador do século XIX, pois tinha uma capacidade imersiva de colocar o seu espectador diante do seu objeto, no detalhe, convocando não apenas os seus olhos, mas também o seu corpo para o ato de ver. Esta capacidade da visão mediada rapidamente a tornou a forma preferida para produção e fruição da imagem técnica no século XIX.

A produção de uma sensação háptica, como descrita no parágrafo acima, leva o observador a sentir que toca com os olhos – ou com a mente – o conteúdo fotográfico. Assim, a retórica comercial, que acompanhou a estereofotografia do século XIX, lembrava insistentemente aos seus espectadores que a experiência do olhar era a experiência do lugar, um teletransporte por ação da visão mediada.

A estereoscopia enquanto modo de produção de imagens foi, ao mesmo tempo, uma nova visão e um fazer determinado por essa nova visão. Nela, evidenciou-se um certo grau de determinismo tecnológico ditado pela técnica: um aparelho que condiciona o processo de comunicação no qual aparenta ser um meio.

A espetacularidade tridimensional, portanto, traz para a imagem virtual uma experiência visual muito diferente da fruição de uma imagem fotográfica. O cérebro junta as imagens, formando uma realidade tridimensional, tornando inevitável uma reação do espectador. Os olhos passam a mover-se pela imagem, focando e desfocando planos diferentes, multiplicando a imagem e percorrendo todo o campo visual delimitado pelo enquadramento do fotografado como se este não existisse. Esse campo ampliado de espacialidade cria um inevitável estranhamento. Os limites desaparecem, assim como a sensação de fora de campo. As fotografias em estéreo criam a sensação de um campo de visão contínuo, sem os limites que uma fotografia impressa num jornal, ou enquadrada na página de uma revista, ou mesmo em uma tela.

Essa sensação evoca uma leitura mais profunda e demorada da imagem, instigando a exploração dos detalhes. Uma relação do corpo e da mente com a imagem, que agora ocupa todo o nosso campo de visão, e, congelada, apresenta-se como uma nova observação que exalta o detalhe, procura o deslumbramento da singularidade.

Oliver Wendell Holmes descreve a estereofotografia como a “maior descoberta da humanidade”. No seu texto, de 1859, “A Estereoscopia e a Estereografia”, ele descreve a sensação háptica e a prevalência do detalhe desta forma:

“O primeiro efeito produzido pela contemplação de uma fotografia num estereoscópio é o de uma surpresa que nunca nenhuma pintura conseguiu produzir. O espírito encontra o seu caminho na direção da imagem. Os afiados esqueléticos braços da árvore ao fundo chegam até nós como se nos arranhassem os olhos. O cotovelo de uma pessoa parece tão real que chega a fazer-nos sentir desconfortáveis. E depois há uma tal quantidade de detalhes que temos a mesma sensação de infinita complexidade que sentimos na contemplação da Natureza. Um pintor mostra-nos os volumes; o estereoscópio não nos poupa nada - tudo está ali, qualquer pau, palha, ou o cimo do Monte Branco, ou a cataratas do Niágara.”⁴

(Cf. Hamilton G E (1949) Oliver Wendell Holmes his pioneer

stereoscope and the later industry, Newcomen Publications, USA.)

Holmes chegou a prever: “A próxima Guerra Europeia mandar-nos-à estereofotografias de viagens.” - e assim foi. A 1ª Grande Guerra Mundial foi amplamente coberta em estereofotografia. Como conta o estudioso português Rodrigo Peixoto (2015), a indústria fotográfica, à época, já consolidada e crescente, investiu nesta (então) nova mídia e coleções estéreo da Guerra foram publicadas em Inglaterra, Alemanha, Estados Unidos da América, França, Austrália e Rússia.

A indústria foi responsável pelas imagens que formaram a memória coletiva de uma comunidade. Memória essa construída a partir da coleção de imagens, objetos, desenhos, etc. que evocam a ideia de “prova” e que podem ser exibidos como evidência de um acontecimento histórico. Lançadas em edições comerciais, as estereoscopias tornaram-se a narrativa e o arquivo de uma expressão da memória coletiva que teve versões diferentes em vários países.

Com a padronização dos formatos de imagem, surgiu uma infinidade de dispositivos de visualização, projeção e captura das imagens. Câmeras com 3 ou mais lentes foram inventadas, assim como gabinetes de visualização que brincavam com uma certa manipulação das imagens. Estes dispositivos variavam de simples suportes de mão a móveis de madeira com gabinetes de lentes. Cada um é uma expressão da capacidade mecânica e do senso estético de seu inventor. O livro “*Stereoscopes: The First One Hundred Years*” (1996) é uma Bíblia do arquivo da estereoscopia do século XX. A pesquisa por essa catalogação é de fundamental importância para o processo da dissertação, que une arte e tecnologia.

Um fato que interessa muito a presente pesquisa e que chamou atenção em relação a estas edições de estereofotografia da 1ª Guerra foi que, fazendo uma ponte com a questão da autoria de Gifs animados de internet - criados por uma multidão anônima -, com exceção da coleção Verascope Richard, em que a maioria das imagens

seriam de Jules Richard, todas as outras imagens possuem autoria desconhecida ou são assinadas por vários autores diferentes.

Como eram compradas ou encomendadas por editoras, que as replicavam e reuniam em edições para consumo de massa, a grande maioria das imagens é anônima. Algumas, poucas, têm o nome de pequenos estúdios de fotografia que as vendiam aos grandes distribuidores, como F. Meiller*. A fotografia estereoscópica foi, na época, na Europa, uma verdadeira indústria de comunicação de massa, e, não raro, a mesma imagem aparecia em várias coleções. Porém, ao contrário dos Gifs de internet, o que moveu a maioria dos fotógrafos que realizaram as imagens da Grande Guerra foram interesses comerciais. A mesma imagem poderia ter numerações diferentes em séries diferentes, e inclusivamente alterações na legenda.

A primeira Grande Guerra do século XX também foi a pioneira a ser amplamente coberta pela imprensa e, ao mesmo tempo, eternizada pela imprensa e a fotografia. A técnica estereoscópica, então novidade, foi fundamental para a formação da nossa memória do acontecimento.

“Ainda que nunca tenhamos visto uma imagem estéreo da guerra, a impressão de proximidade, realidade, espetáculo e terror criada a partir da estereoscopia terá seguramente deixado marcas em todos os que experienciaram estas imagens, e muitos deles terão contribuído para a edificação dessa memória coletiva de um palco de horror, que continua em nós”.

(Peixoto, p.41, 2015)

Em 2011, o fotógrafo canadense Chris A. Hughes comprou uma câmera francesa de 1914 (foto abaixo) de um idoso que estava liquidando seus bens para a aposentadoria. Hughes encontrou, por acaso, uma câmera com fotografias estéreo da coleção de *Jules Richard Verascope*, usada durante a Primeira Guerra Mundial. Com mais de 100 anos, a câmera continha vários slides de vidro que montam a imagem em

3D da cena através de um visualizador.



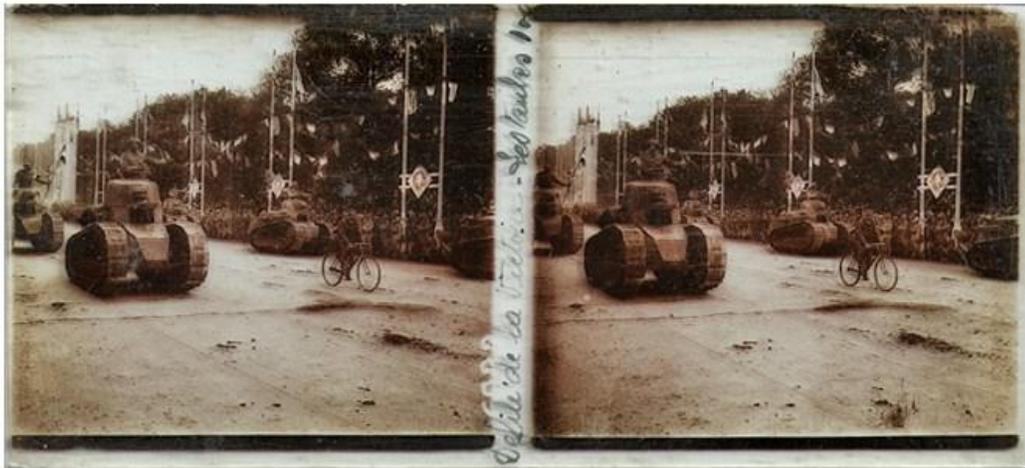
Figura 15: fotografia atual da câmera Richard Verascope (1914)

Fonte: <https://petapixel.com/2013/04/18/photographer-hunts-for-vintage-cameras-that-contain-undeveloped-film/>

A câmera encontrada estava em bom estado e pertencia a um membro do exército francês que anotou, cuidadosamente, nos slides, as datas, locais que foram fotografados e até notas aleatórias sobre a cena. Alguns fotogramas mostravam a vida cotidiana do soldado, enquanto outros expressam imagens gráficas de destruição. A Nerd's World postou as imagens originais, junto com os Gifs animados no blog (<https://anerdsworld.com/verascope-world-war-1>).



*Figura 16: par de estéreio fotografias de soldados marchando
(coleção de Jules Richard Verascope, 1914)*



*Figura 17: par de estéreio fotografias de tanques do exército nas ruas
(coleção de Jules Richard Verascope, 1914)*

Portanto, a memória de uma audiência estará sempre ligada à mídia na qual o acontecimento é narrado. E a estereoscopia teve, neste importante e traumático acontecimento da história da humanidade, o protagonismo em imprimir a experiência do espetáculo do horror e da morte.

A estereofotografia narrou a experiência e foi a mídia que arquivou a memória da 1ª Grande Guerra Mundial, constituindo-se como uma das mais importantes representações tecnicamente mediadas da realidade da época. Sua comercialização e difusão eram massivas. Porém, apesar disso, quase desapareceu do cotidiano da cultura ocidental a partir da segunda metade do século XX. Uma questão fundamental, então, se coloca a medida que o estudo se aprofunda. Por que a fotografia deixou de ser primordialmente estereoscópica e tornou-se monoscópica? Por que a fotografia conseguiu adquirir o *status* de obra de arte enquanto a estereoscopia ainda hoje tropeça no estágio de dispositivo técnico?

Segundo Peixoto (2015, p.41), a historiografia do cinema recalca os pequenos e grandes desvios produzidos e há múltiplas razões para o desuso histórico da estereofotografia e seu esquecimento enquanto prática artística, estudadas por vários autores. Os principais argumentos são: o triunfo da fotografia monoscópica (Anne Maxwell, 2000), a dificuldade com o aparato necessário para a visualização e a subjetividade da imagem estéreo (Jonathan Crary, 2013), a utilização por indústrias moralmente condenáveis à época, como a da pornografia (AA.VV, 2013, p.183), além do acontecimento mais marcante da história da imagem: o surgimento do cinema.

Desde o seu início, em 1839, a fotografia apresenta uma dimensão estereoscópica e assim foi, por décadas, o modo mais importante de lidar com imagens produzidas fotograficamente. O inglês Charles Wheatstone (1802 – 1875) e o escocês Sir David Brewster (1781 – 1868) dividem os méritos da invenção. O primeiro teria sido o responsável por desenvolver um aparelho estereoscópico simples, em 1833. Já o escocês é reconhecido por aperfeiçoar o estereoscópio de Wheatstone, criando o estereoscópio lenticular e introduzindo ao aparelho imagens produzidas fotograficamente, como o daguerreótipo e o calótipo, recém descobertos.

A estereoscopia consistia em pares de fotografias de uma mesma cena que,

vistas simultaneamente num visor binocular apropriado, produzem a ilusão da tridimensionalidade. Este casamento se tornou a forma ideal de representação do real, o que demonstrava uma inovação extraordinária e um espetáculo nunca antes visto, como experiência do visível.

Mesmo utilizando a imagem fotográfica em seu sistema, a estereoscopia necessita de uma série de especificidades técnicas que a fotografia não demanda. A observação é resultado de uma disciplinarização dos corpos, pois, assim como outros aparelhos ópticos, exige mobilidade do globo ocular para uma vesguice forçada, e uma certa imobilidade e atenção do observador. Além disso, historicamente, a estereofotografia trilhou caminhos diferentes em relação ao repertório temático e composição estética, não necessariamente opostos ao da fotografia, mas tipicamente estereoscópicos.

Em 1851, o invento é apresentado à Rainha Vitória, na Exposição Universal de Londres, e logo depois começa a ser vendido comercialmente. Ao encantar a soberana da então maior potência mundial, a estereoscopia passa a ser amplamente difundida e torna-se uma verdadeira febre, especialmente na Inglaterra e na França. A primeira iniciativa comercial com grandes ambições de mercado partiu de George Swam Nottage (1823 – 1885) que criou, em 1854, a London Stereocopy Society.

Em paralelo ao crescimento das metrópoles europeias, surge a fotografia no século XIX, que passou a servir como registro da florescente vida urbana, com uma agilidade e nitidez superiores aos pintores. O poeta francês Baudelaire logo definiu a experiência como “o olhar do *flâneur*”, personagem de Charles Baudelaire (1821-1867), que evidencia a vocação da fotografia pela captura do “instante decisivo”, flagrantes reveladores de uma realidade instável e universal.

Segundo Wisnik (p. 213, 2019), a razão pela qual a fotografia permaneceu por muito tempo fadada à zona de fronteira entre arte e reportagem jornalística, ou seja, entre a possibilidade de transcendência estética e a mera documentação factual de acontecimentos cotidianos ordinários. Este paradigma moderno é logo rompido, de

forma tanto temática quanto narrativa, por fotógrafos que partem para a exploração do processo fotográfico através de combinação de filtros, revelação de sobreposição de camadas imagéticas, preparação de câmeras especiais de longa exposição e diferentes suportes que potencializaram a fotografia como arte. As fotos, portanto, passam a retratar, no *clic* do instante fotográfico, diferentes graus de nitidez; do objeto fixo até a composição de imagens espectrais; tornando tangível a expressão temporal da imagem.

Somente em 1851, com a introdução da câmara estereoscópica, foi possível a captação e o registro do movimento, um dos grandes desafios da fotografia desde o seu início. Algumas imagens de transeuntes, dos irmãos Natterer (Viena), realizadas com daguerreótipos, em 1841, já haviam conseguido parcialmente esse feito. Para minimizar o efeito do movimento, as fotografias são realizadas de distâncias consideráveis e, muitas vezes, de janelas altas, como acontece com as vistas estereoscópicas, 1850. Essas imagens, chamadas de instantâneos, num primeiro momento, fixam os objetos em posições absurdas, estranhas à visão normal. Entre as décadas de 1870 e 1880, a fixação do movimento torna-se ainda mais rápida, desafiando todas as convenções e indo muito além das possibilidades visuais do olho.

Algumas décadas mais tarde, o trabalho dos irmãos Anton Giulio e Arturo Bragaglia (Itália, 1911) explora com um interesse artístico a dimensão da captura de um gesto súbito., e não apenas um “transcendentalismo tecnológico”. Além de poder ser considerado um antecessor da *mail art*, por ter sido impresso como cartões postais, é um desafio para a poética do Futurismo, capaz de superar o caráter mecânico atribuído à imagem científica moderna (Fabris, 2004).



Figura 18: fotodinâmica “O Fumante”, de Arturo Bragaglia (1913)
Fonte: texto "A Captação do movimento: Do instantâneo ao Fotodinamismo",
de Annateresa Fabris, Revista Ars 4, ECA-USP.

Segundo Crary, analisando as relações sociais e políticas da época, antes de adentrar no campo propriamente dito da Arte e das suas relações com a tecnologia no século XIX, é notório que, com a ascensão da modernidade, a Arte passou a almejar uma posição dessacralizada, distante e livre de uma necessidade de representação pictórica mágico-religiosa. Enquanto a ciência protagonizava, em paralelo, a

substituição da religião como explicação de mundo, a arte caminhava como área do conhecimento querendo ocupar o lugar deixado vago por sacerdotes, santos e imagens de admiração. Os dispositivos de apresentação de imagens e toda a estrutura de identificação de uma obra de arte - objeto ou imagem - estavam ligados à forma da imagem bidimensional, e monocular.

Portanto, a estereoscopia não encontrava um espaço de apreciação em um território comum entre arte e ciência. A dificuldade de exibir a experiência estereoscópica da mesma forma em que a Arte era mostrada, como também a imposição tecnológica de um aparelho tornava essa distância mais óbvia. Portanto, a estereoscopia marca de uma forma absoluta a ruptura entre percepção e razão objetiva, tomada pela ciência. Causa uma fratura brutal na ideia de Arte tal como ela era praticada até então, e destitui o objeto (visor/aparelho) das qualidades que o tornavam obra de arte. A estereoscopia separa a percepção do objeto, embora a experiência seja provocada por ele. O objeto existe como código que deve ser decifrado através da imposição ao corpo humano de um aparelho (visor estereoscópico) catalisador de uma sensação de visão.

A fotografia, em busca de uma legitimação enquanto arte, tentava se aproximar de formas pictóricas que a remetesse aos mestres renascentistas e neo-clássicos, enquanto a estereoscopia impunha a sua especificidade tecnológica às imagens representadas de realidade com seu aparato físico. O nascimento da fotografia é também o nascimento de um modelo de representação da realidade, que se ajustava de acordo com aquele que a pintura tinha formado ao longo de centenas de anos.

Torna-se fundamental, então, compreender o processo de estruturação da fotografia pictorialista, que teve uma enorme expressão na Europa e Estados Unidos na virada do século XIX para o século XX, e cuja influência se estende na fotografia até hoje. Além, inevitavelmente, do entendimento do papel do Fotógrafo; sob a luz dos textos de O. G. Rejlander – *An Apology for Art Photography*, de 1863, e de Henry Peach

Robinson, – *The Pictorial effect in Photography*, publicado em 1869, e traduzido para português pela revista lusitana *Arte Photographica*, nos anos de 1884-1885, sob o título "O Efeito Artístico em Fotografia" para tentar encontrar um modelo de visão da fotografia tradicional enquanto expressão artística no final do século XIX.

A estereofotografia oferece visibilidades sucessivas que vislumbram uma ideia de que a totalidade do mundo pode estar contida em um aparelho, não se limitando à moldura do quadro. Desde o seu aparecimento, a fotografia estereoscópica se fundou como um modo de fazer imagens verdadeiramente moderno e dotado de regras compositivas impostas pelas especificidades técnicas da máquina e numa estrutura de produção e disseminação verdadeiramente industrial de imagens. A natureza técnica da fotografia estereoscópica existe numa posição de quase co-autoria entre o fotógrafo e a máquina, ao contrário de uma fotografia como uma demonstração do belo e pitoresco, tal como a obra de Henry Peach Robinson (foto abaixo).



Figura 19: fotografia de Henry Peach Robinson, Early Spring. c. 1860.

Fonte: <https://www.ngv.vic.gov.au/explore/collection/work/10693/>

A demanda comercial criou uma necessidade de explorar o efeito espetacular das imagens estereoscópicas e levou a uma crescente procura por um repertório temático que provocasse espanto no espectador. Assim, as coleções estereoscópicas foram se organizando como um antecessor do cinema de atrações do início do século XX (Gurevich, 2013).

Durante a 2ª metade do século XIX, coleções de estereofotografias eram editadas com cenas industriais (trens, fábricas etc.), fenômenos da natureza (vulcões, estruturas geológicas, montanhas, cataratas, etc.), acontecimentos históricos e descobertas da ciência. O espetáculo da estereoscopia era simultaneamente o espetáculo do que era fotografado e o espetáculo do seu aparato técnico, ampliados por uma ideia de acesso ao real à distância. A imagem da estereoscopia como um espetáculo com objetivo educacional era vista como óbvia, já que os temas fotografados eram de difícil acesso, raros ou, até então, novidades. Um exemplo desta prática é a coleção *Visual Education*, da editora americana *Keystone View Co.*, com 600 cartões estereoscópicos acompanhados por um *Teacher's Guide* (em português: Guia do Professor).

Portanto, enquanto a fotografia trilhava um caminho na direção da arte, por sua vez, a estereoscopia ganhava uma dimensão como aparato técnico, principalmente em função da educação, processo marcante no início do século XX. A fotografia estereoscópica era vista de forma totalmente diferente de qualquer obra de arte pictórica, até mesmo por ser (como a fotografia) uma mídia infinitamente reproduzível e abarcar uma dimensão comercial.

Até aqui, este capítulo fez uma retomada histórica da fotografia estereoscópica

para lembrar e entender o espanto de sua novidade no regime de visibilidade, que a impossibilitava de ser encarada como objeto artístico. Por este fato, foi vista, na segunda metade do século XIX, como um objeto de entretenimento em escala industrial. Não permitindo, assim, que a estereoscopia fosse concebida em seu início como uma mídia preta de subjetividade, na qual o espectador tem contato com uma experiência de representação da realidade gerada por uma máquina e na qual, apenas através de uma máquina, ela adquire toda a sua visibilidade.

O espanto que a fotografia estereoscópica originou não era, até então, partilhado por aqueles que pretendiam produzir obras de arte. O espetáculo do real era tecnologicamente novo e surpreendente demais para que a arte encontrasse espaço. A história conta inúmeras vezes e de várias formas a relação de inventividade e influência entre a arte e a fotografia, mas muitas vezes esquece o processo que forçou a imagem fotográfica a perder aquilo que possuía de mais inovador: um novo regime de visibilidade, a estereoscópica.

Uma questão importante é entender as relações com o universo visual. Torna-se fundamental perceber a técnica estereoscópica com o papel catalisador do espetáculo de várias mídias diferentes, aumentando a imersão do participante na experiência e introduzindo um novo espaço virtual e não só como meio em si. Esta “descoberta” redireciona o projeto e abre possibilidades de proposições artísticas para além do digital.

Segundo Leon Gurevich, a estereoscopia não é uma mídia autônoma, mas uma tecnologia aplicada a diversas mídias ao longo da história. Pode ser definida como uma “técnica” que tem como principal característica uma espetacularização do ato de ver, transformando esta ação num acontecimento por si só, que introduz novas formas de acesso e portabilidade da espetacularização enquanto ato passivo da visão (Gurevich, p. 83, 2013).

A descoberta da estereoscopia, por Charles Wheatstone, não tem relação direta com a invenção da fotografia, porém, acabou por apropriar-se dela, utilizando-a como principal processo de representação, no século XIX. A união da natureza de espetacularização da estereoscopia com a natureza técnica da fotografia desenvolveu novas formas de produzir e ver imagens, próprias da era industrial moderna.

Apesar de não configurar-se como um meio autônomo, a estereoscopia é uma técnica aplicada que, em todas as mídias, faz com que a imagem seja produzida em função do aumento dos efeitos estereoscópicos, da espetacularização e da imersão do espectador. Aliando, de um lado, a influência da estereoscopia nos temas e composições fotográficas e, do outro, a busca das imagens com potência de fruição do espetáculo estereoscópico, há a produção de imagens orientadas para o efeito de atração, ou como conceitua Gurevich, “*Awe inspiring*” (Gurevich, p. 83-84, 2013).

Crary associa o estereoscópico aos dispositivos de entretenimento de massa dos primórdios da animação que derivaram dos estudos científicos da visão e dos fenômenos óticos como a persistência retiniana (Crary, 2013). A descoberta do efeito estereoscópico, como já visto, antecede a própria fotografia e nasce num período que se analisa o “depois da imagem” (*afterimage*) em estudos sobre a visão binocular.

O “espetáculo da animação” está associado aos estudos óticos e aos primeiros dispositivos, como o fenaquitiscópio ou taumatrópio. A animação, desde os primeiros trabalhos de Winsor McCay, aos desenhos quadro a quadro de James Stuart Blackton ou os espectáculos de *Lightning Sketches* e truques mágicos de George Méliès, sempre foi pensada para a surpresa do espectador, o “*awe effect*”, característica também da imagem estereoscópica.

Com o surgimento do cinema narrativo de David W. Griffith e o desaparecimento da técnica como espetacularização do ato de ver, a estereoscopia resistiu como natureza das imagens captadas e técnica de manipulação, dando origem aos efeitos

especiais do cinema, nos filmes de George Méliès, os *Glass shots* de Norman O. Dawn, as duplas exposições de Edwin S. Porter ou as criaturas fantásticas de Willis O'Brien e de Ray Harryhausen.

A estereoscopia fotográfica, ao ser uma das primeiras formas de espetáculo visual produzido e consumido em massa, está na origem da noção de espetáculo das mídias que implicam em uma imersão, como o cinema, a animação e o videogame. “Como não são imagens em movimento, (os cartões esteréreo) podem ser pensados como efeitos especiais proto-cinematográficos” (Gurevich, p. 399, 2013).

Imagens de monumentos, eventos extraordinários, fábricas ou trens revelam uma tendência narrativa muito próxima dos temas retratados no pré-cinema. A estereoscopia é uma constante na indústria de entretenimento, tendo sido uma área de criação de muitos pioneiros do cinema, fotografia ou animação (Allison et.al., p. 150, 2013).

A estereoscopia introduziu novas técnicas de manipulação de imagem que procuraram aumentar sua espetacularidade natural para a criação de ambientes fantásticos e efeitos especiais (colorimetria e ilusão noturna). Quase todas estas técnicas podem ser encontradas em máquinas óticas como o megalitoscópio, ou os teatros de miniaturas, mas a sua adaptação à imagem fotográfica enquanto território de espetacularização terá surgido aqui. Esta necessidade de pensar a realidade de modo a que esta seja capturada pela máquina, para posteriormente poder ser manipulada, inaugura a técnica de efeitos visuais tal como ela é entendida hoje na sua aplicação ao campo audiovisual.

Ao presente dissertação interessa a exploração criativa da estereoscopia para fins artísticos, utilizando o Gif animado de internet, um dos formatos mais importantes e fundadores da cultura digital das redes, para uma exploração criativa de camadas de informação que se orientam espacialmente em profundidade na tela e fora dela, na rede de dados.

Se a estereoscopia “nasce” e “cresce” com a invenção da fotografia, também compõe um prolífero casamento com o cinema (tanto com o pré-cinema de atrações tanto com o cinema da mais avançada tecnologia digital, em 3D), paradigma da modernidade. Então, utilizá-la, agora, para fins artísticos, com o cinema expandido e o GIF, formato representativo do paradigma do pensamento contemporâneo, apresenta-se como uma grande oportunidade de estabelecimento de uma relação poligâmica muito natural.

4 - ENTRE-ARTES: LOOPS CONTEMPORÂNEOS

(...) cada época da história das imagens, vivemos uma tensão entre modelos e imagens: o pensamento das imagens arquetípicas (Antiguidade), o pensamento da imagem perspectivada (Renascença) e o pensamento da imagem fractal (Contemporâneo). Para cada uma delas, o modelo esquema, desenho e algoritmo, dependendo da época é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal), a sua atualização

(Parente, 2015, p. 7).

A necessidade de captar e reter o movimento sempre foi considerada fundamental para a psicologia humana, e esse interesse é observado desde o antigo Egito. Ao retornar à arte da Era Paleolítica, achados de imagens sobrepostas e repetidas mostram a tentativa da decomposição do movimento e animação, presente nas pinturas rupestres⁴. Assim como os primeiros dípticos do Império Romano ou o incompleto Tríptico de Werl, de 1438, e o Tríptico da Paixão de Cristo (1500), de Nardon Penicaud. A busca humana por um entendimento do deslocamento do movimento num espaço temporal traduz sua expressividade em estudos e técnicas de animação, quando consegue produzir uma ilusão.

Já na modernidade, Marey, um cientista de Paris, e Muybridge, um artista autodidata, em São Francisco, produziram, em paralelo, avanços fundamentais para a

⁴ como apresentado no filme La préhistoire du cinéma, de Marc Azéma (2011)

formação da técnica cinematográfica, possibilitando o casamento entre a fotografia e o cinema, antes do lançamento do cinematógrafo, em 1895 (Benedetti, 2018).

Através de estudos científicos com o hodrógrafo portátil, Marey conseguiu transcrever o galope de um cavalo e comprovar um fenômeno físico, difícil de ser representado: a suspensão no ar das quatro patas durante o movimento. Compartilhando o mesmo campo de pesquisa, Muybridge, com a fotografia instantânea, também se dedicara a decifrar esteticamente a locomoção de animais. Ambos os passos representaram um salto relevante para a história do pré-cinema, tratando-se das primeiras tentativas de reconstituição do movimento com o uso de objetos cinéticos. (Benedetti, p.80, 2018).

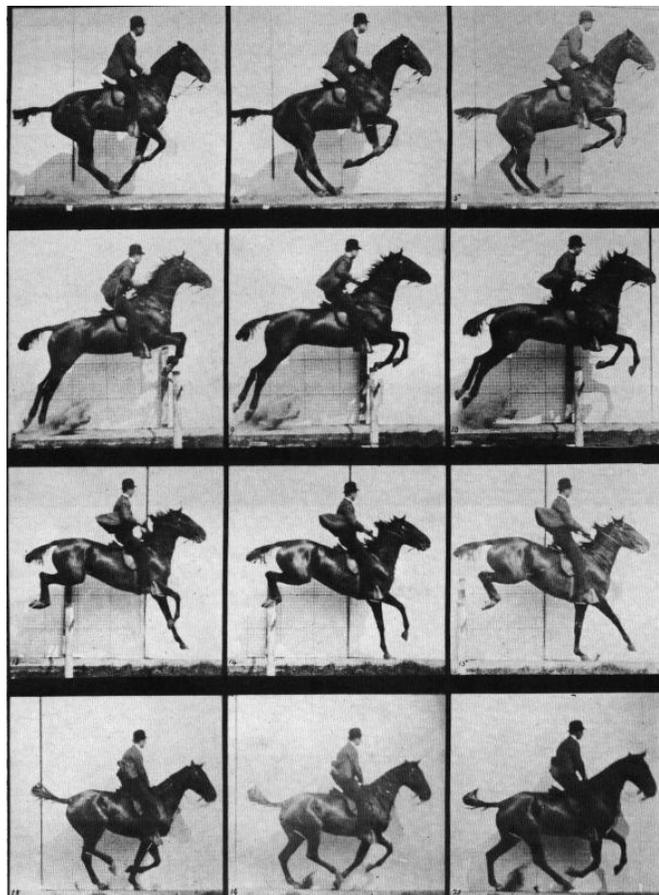


Figura 20: Sequência de fotografias em estudo célebre do movimento de

cabalos de Eadweard Muybridge (d.1904).

Fonte: livro "Entre Pássaros e Cavalos - Marey, Muybridge e o pré-cinema",
de Raimo Benedetti, 2018.

Com uma perspectiva macluhiana, André Parente (p. 297, 2017) analisa a vida das imagens, lembrando que: dos aparelhos óticos criados a partir do giro e da exploração dos movimentos cíclicos, como o Taumatrópio de Ayrton (1825), o Zootrópio de Horner (1834), o Fenaquistiscópio de Plateau (1829), aos filmes estruturalistas que lidam com a questão do estudo do movimento (como de Andy Warhol) e dos experimentos em vídeoarte, ou antes, das abstrações hipnóticas e cinéticas de Marcel Duchamp até os cinemas das redes; "o gif é a mensagem".



Figura 21: Fenaquistiscópio de casal dançando (litografia colorida, 1893),
de Eadweard Muybridge (1830-1904) - domínio público.

Fonte: livro "Entre Pássaros e Cavalos - Marey, Muybridge e o pré-cinema",

de Raimo Benedetti, 2018.

Como visto nos capítulos anteriores, o gif, uma visualidade original e popular na atual sociedade em rede (Castells, 1996), remonta ao cinema de atrações, à experiência estereo-fotográficas e também amplia o conceito de cinema. Gene Youngblood⁵ (1970), profundamente influenciado pelas teorias de McLuhan, pensa o cinema que se expande com os recursos tecnológicos, o uso de filmes em vídeo, computador, fotografia, texto e performance. No campo ampliado da cultura contemporânea, os artistas-participadores-espectadores criam, consomem e postam gifs com apelos sensoriais de um novo regime de imagem, um fenômeno de uma nova configuração de arte e comunicação pós-massiva, da ordem da multidão⁶.

Em uma sociedade ultramidiática, artistas contemporâneos partilham questões comuns e lidam com a realidade de um mundo cada vez mais impalpável e convertido no espetáculo da imagem. Apropriar-se do gif, como forma e elemento fundador de um visualismo com uma gênese na tecnologia digital, criado na cultura de redes, mas que reedita antigas técnicas, amplia a dimensão da arte para pensar seus espectros, suas possibilidades anacrônicas, memórias ou sobrevidas da imagem em um estágio de passagem “entre-mídias”; um entrelaçamento entre fotografia e cinema. O que Raymond Bellour e outros teóricos pensam chama de “passagens entre imagens”. Passagens do móvel ao imóvel, alterações nas velocidades das imagens e o trânsito entre os suportes. O gif se situa nessa relação entre arte e cinema ou na “possibilidade de um cinema que é simultaneamente o mesmo, mas é também outro, como em um deslocamento que cria uma tensão entre o cinema dominante e seus desvios” (Parente, 2013, p. 27).

A forma multiserial se torna arte de séries, movimentos e momentos repetidos. O

⁵ “cinema expandido” aparece num filme homônimo de 1965 de Jonas Mekas, popularizando a expressão que aparecia no manifesto “Culture: Intercom and expanded cinema” de VanDerBeek e depois no livro de Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (1970).

⁶ conceito criado e analisado por Antonio Negri no texto “Para uma definição ontológica da Multidão”

loop, essa técnica de repetição própria da música eletrônica, das performances audiovisuais em tempo real (ou o que se convencionou chamar de “live cinema”) ou essa “toda trabalhosa função de repetir ações de uma mesma maneira” (Couri, 2012, p. 29) interiorizou-se nos artistas desde a Renascença e desde então passeia pela história da arte. Toda tecnologia engendra novos ambientes, como já apontava McLuhan, em “The Media is the Message” ou antes, com Benjamin, no texto “A Obra de Arte na era da sua reprodutibilidade técnica”.

A arte das repetições e das relações intrínsecas atinge seu ápice com a explosão dos gifs, os loops previstos de certa forma dos trípticos, nascidos com os experimentos das imagens em movimento em Muybridge e Marey, transformados em filmes e vídeos, agora com os gifs mostram para arte a necessidade de pensar uma espécie de mapa que gira, de uma técnica que se pauta pelas repetições, uma história da arte que se faz através de agrupamentos e de séries e que responde positivamente a questão levantada anteriormente por Mieke Bal. Os gifs são uma espécie intrínseca de teatro ótico, visualismo e repetição de artes que os antecederam.

(Bal, 2009, p. 167)

O primeiro pré-projeto desta investigação começava com o capítulo inicial parafraseando Dubois (2004): Cinema, Video, “Gif”. No decorrer da pesquisa, a ideia de buscar uma perspectiva genealógica da imagem mudou. Depois de muitos *loops*, o trabalho percorre a estereocopia e estudos de movimento de Marey e Muybridge, o cinema de atrações, a videoarte e o cinema experimental até chegar à sociedade hiperconectada, descobrindo a imagem como um organismo vivo. E, como o próprio tema central propõe, com um “eterno retorno”, fecha-se, então, a parte teórica.

5. O Processo

“A noção de obra-prima, ou obra-mestra, é decerto impossível de compreender isolada, abstrata, absolutamente. Está aí um primeiro paradoxo, já que cada obra-prima deveria poder se apresentar como um absoluto, uma estrela isolada, o cúmulo do para si. Mas é fato que as obras-primas existem para um mundo. Realmente, é preciso, para apreendê-las enquanto tais, referi-las ao mundo, à constelação que as descobriu ou inventou: esse “mundo da arte” que escolheu nossas obras-primas e continua a lhes atribuir uma eminência, uma autoridade, um lugar muito particular na história. Quais são esse lugar e essa particularidade? Onde se situa, pois, uma obra-prima no mundo da arte? Nos limites, é claro. Nas extremidades, sempre.”

(Huberman, Georges Didi. “Sobre um fio”)

O presente estudo, que teve início há dois anos, junto com a pesquisa de mestrado, trouxe com ele um ateliê artístico contínuo e particular. Ao longo desse tempo, escrevi 465 emails endereçadas a mim mesma. Ao final, escolho, o relato de três obras (bem diversas) do processo artístico, com o intuito de demonstrar a efervescência rizomática do estudo.

Um manifesto é por si só um dispositivo que visa inserir o movimento e a obra no contexto da história da arte e das instituições reconhecidas. O cinema e a arte contemporânea expressam, desde os anos 1960, formas de aproximações mútuas que revelam relações múltiplas e variadas. André Parente nos lembra que se utiliza, cada vez mais, nos espaços expositivos de museus, galerias e instituições de arte, obras ou imagens cinematográficas, por intermédio de instalações, projeções e dispositivos diversos. Essa presença de um “efeito cinema” na arte contemporânea opera ora literalmente pela “exposição” de filmes ou pela reapropriação de fragmentos de arquivos e reconstituição de filmes; ora pela migração de imagens e de dispositivos. Ou seja, ora formal ora conceitualmente.

Por outro lado, constatamos também que, no seio da indústria cinematográfica, cineastas manifestam uma consciência crescente sobre as questões ligadas à cena artística, ou se lançam a experiências de figuração e estruturação “plásticas”, em apresentações visuais sob forma de instalações ou performances. Enfim, no plano histórico, o dito “cinema experimental” (*expanded cinema* ou *found footage films*) e a videoarte vêm atuando, há muito tempo, como mediadores essenciais, encontrando-se plenamente na intersecção dos meios da arte e do cinema.

Paralelamente a este processo, vemos o reconhecimento crescente de artistas oriundos de mídias digitais e telemáticas no mundo institucional das artes formais. Neste capítulo, a dissertação apresenta os processos artísticos desenvolvidos no decorrer do período do mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes, na Universidade Federal Fluminense. Tenta-se aproximar ao GIF estereoscópico como nova forma de visualidade nativa das redes telemáticas, a ser explorada também pela arte contemporânea através de experiências de instalações no campo da arte e tecnologia. Portanto, faz-se necessário um manifesto, escrito de forma poética, para evidenciar e expressar a intenção artística e o desejo de expansão e exploração do GIF Estereoscópico no real, para além das redes e dos computadores.

A dissertação pretende utilizar as estéticas processuais das novas mídias para desterritorializar as práticas e idéias relativas ao GIF animado de internet, compreendendo-o como meio de interconexão dos elementos simbólicos e materiais que constituem a contemporaneidade. Trata-se, portanto, de uma obra comprometida com o desvio dos processos de agenciamento meméticos, utilizando-se de seus dispositivos técnicos e em rede para atingir suas potencialidades afetivas, sociais e políticas dos corpos, ao vivo e em tempo real. Por uma estética que vá além do representado, visualizado e comentado nas telas. Através de um jogo de apropriações de imagens e instrumentos, surpreende os consensos e evidencia a situação de sociabilidade das redes de forma materialmente radical, questionando a dicotomia real/virtual.

5.1 Obra 1: *Stereoshot*®

A obra seria um aplicativo de celular, chamado *Stereoshot*, a baixado numa *Apple/ Play Store* e usado indefinidamente. O app fotografa e une a imagem fotografada, na hora, à imagens encontradas por rastreamento de dados em sites de busca na internet de imagens semelhantes e tem, como resultado, um gif estereoscópico expandido. Além de câmera, possui recursos de pós-produção e manipulação de imagens e o usuário tem a possibilidade de adicionar textos, filtros e efeitos.

Seria a junção do real, à quente, com o imaginário imagético do tema, personagem ou paisagem em uma outra temporalidade e perspectiva. Uma fusão ou *remix* de tempo e espaço formando uma imagem multiplamente quântica.

Para a realização do projeto, há a demanda de desenvolvimento de uma programação com código em linguagem *python*, além de uma conexão com sites de busca de internet, como *Google*, para o uso da tecnologia de um extenso banco de rastreamento de dados.

Durante a participação do projeto no LABIC, Laboratório de Inovação Cidadã, da ECO-UFRJ (2018-2019), criado pela professora Dra. Ivana Bentes, houve a oportunidade de estudo de programação, no curso eletivo “Python para Estudantes de Humanidades, proferido pelo professor Josir Gomes”, do Laboratório em Rede de Humanidades Digitais (Larhud) da COEPE/IBICT.

A idéia do projeto, então, aguarda uma nova oportunidade em residência artística ou edital de desenvolvimento de processo artístico autônomo.

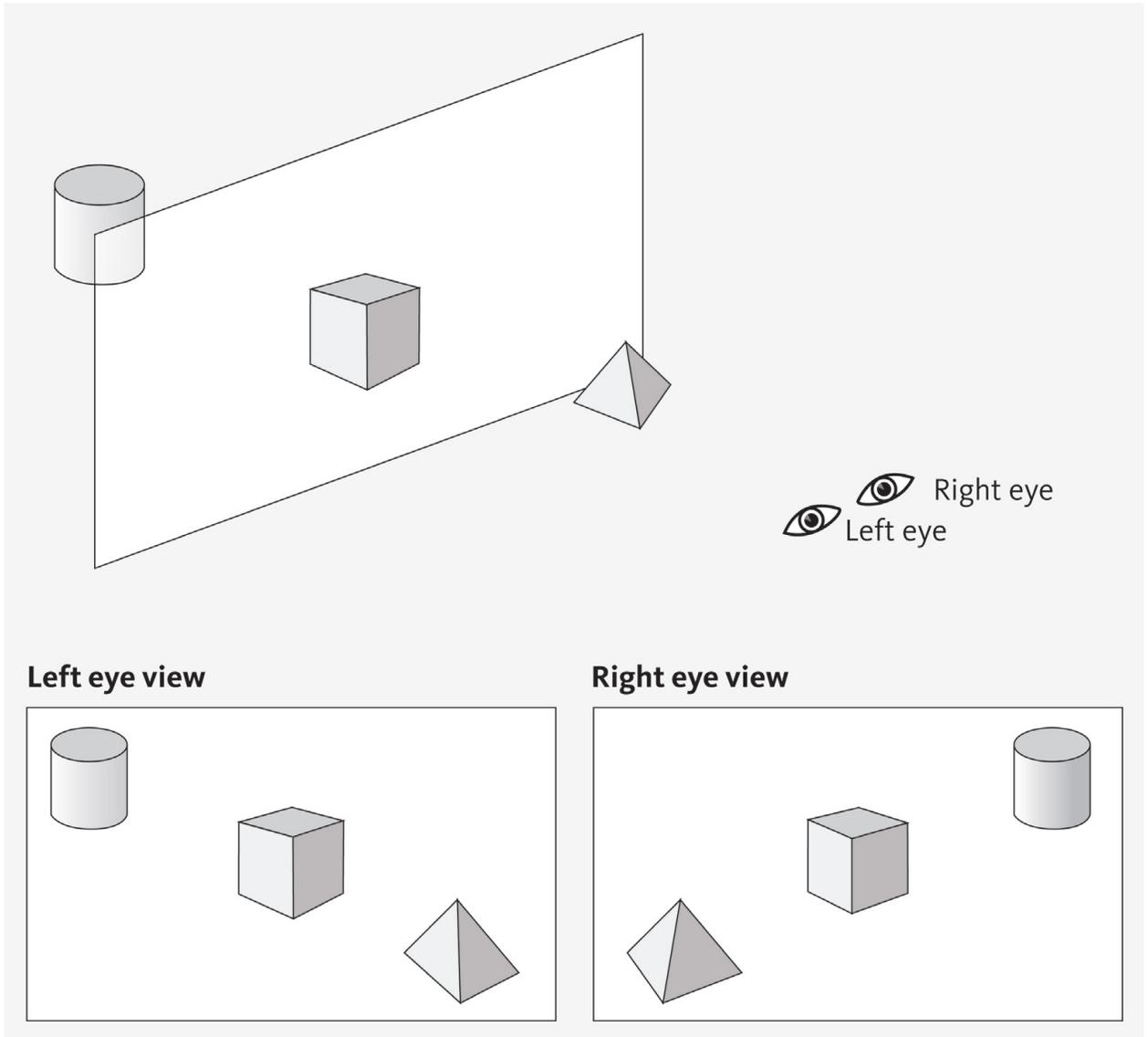


Figura 22: A Pirâmide é um objeto com paralaxe negativa e aparece no espaço do visualizador (na frente da tela). O cubo é um objeto com zero paralaxe e aparece no plano da tela. O cilindro tem paralaxe positiva e aparece atrás da tela. Abaixo: Os três objetos vistos pelos olhos esquerdo e direito.
Fonte: Autodesk® Stereoscopic Filmmaking Whitepaper. The Business and Technology of Stereoscopic Filmmaking.

5.2 Obra 2: Bruma®

Trata-se da vídeo-instalação inédita *Bruma*, formada por vídeos do acervo de Gifs do *#Museu de Memes*, projetados em uma nuvem de fumaça. A obra conta com a colaboração e curadoria de Dandara Magalhães, Ana Beatriz Bretas, Daniel Rios e Helena de Araujo Zimbrão, membros do Colab e do *#Museu de Memes*, ambos orientados pelo professor Viktor Chagas, do Departamento de Estudos de Mídia da Universidade Federal Fluminense. O *#MUSEUdeMEMES* é um projeto da Universidade Federal Fluminense que tem entre seus objetivos principais: (1) a constituição de um acervo de referência para pesquisadores interessados na investigação sobre o universo dos memes, do humor e das práticas de construção de identidades e representações em comunidades virtuais; (2) a realização de eventos abertos ao público para debate sobre temas relacionados aos memes de internet; (3) o desenvolvimento de um projeto de experimentação em linguagem midiática voltado para a exploração de temas através de recursos interativos e exposições multimidiáticas; (4) a orientação em projetos de pesquisa, iniciação científica e inovação tecnológica atravessados por suas linhas temáticas; (5) o compartilhamento de reflexões e dados, brutos e tratados, para aproveitamento ulterior em pesquisas na área; e (6) o reconhecimento e testagem de aplicações voltadas à gestão de acervos e coleções em ambiente online de fácil reaproveitamento por projetos congêneres.

O coLAB é um (meta)laboratório de pesquisa dedicado a estudos sobre memes e comunidades virtuais. Atravessado por uma dupla vertente, como núcleo de pesquisa e inovação, o grupo conta com a participação de alunos de graduação, pós-graduação e professores que procuram refletir sobre a relação entre as tecnologias da comunicação, a sociedade e a mídia. Suas reuniões são abertas e geralmente discutem trabalhos relacionados ao universo da comunicação política, especialmente os debates sobre internet e culturas políticas, teoria da cooperação e economia política da comunicação.



Figura 22: Foto ilustrativa de projeção mapeada em fumaça

Luz e fumaça são elementos instáveis e fundamentais para a percepção da cor e a materialização insólita do que se faz ao seu encontro: Gifs - um novo tipo de “nano-cinema”, de uma temporalidade circular e uma forma híbrida, entre o movimento do filme e a fotografia congelada - que se materializam como uma esfera virtual presentificada. Cria-se um campo ampliado do diálogo cotidiano múltiplo e esquizofrênico. Como um universo de possibilidades simbólicas e visuais. Uma Bruma de *imagens Found Footage* fragmentadas e “desconectadas”; formadas pela apropriação, conexão e *remix* da cultura do excedente.

A obra-rizoma evidencia uma fugacidade e um fluxo constante, impossível de uma completa apreensão. A série de Gifs, selecionados com a ajuda na curadoria dos pesquisadores do #Museu de Memes, mistura uma tentativa de fornecer uma memória para as ruínas do tempo presente e de criar uma amostra representativa de muitos experimentos expressivos originais em curso no território das redes sociais. Uma busca por uma outra fruição da experiência da linguagem contemporânea, com uma interpenetração de diferentes domínios: materiais, técnicos e simbólicos. Assim, a obra

levanta questões importantes sobre a condição da arte no momento de reprodutibilidade digital e os usos e funções da imagem Gif, uma gama extensa, complexa e rica da cultural digital.

Os *Gifs*, com rostos desconhecidos e recorrentes mostram reações humanas que quebram e, ao mesmo tempo, reforçam o automatismo do sujeito no diálogo da era telemática. Provoca, no espectador, uma experiência sensível como um laboratório de uma nova subjetivação. Articula novos processos de produção de sentidos, colaborativos e em rede. A instalação é uma proposta para sentir e pensar os novos paradigmas e paradoxos da (i)materialidade, da interatividade e da visualidade contemporânea.

Bruma é uma obra que foi desenvolvida durante o projeto de mestrado, em 2017, nos grupos de estudos coordenados por Viktor Chagas - Colab e Museu de Memes – para inscrição em edital do Oi Futuro, já no bojo dessa pesquisa, mas antes da escolha do GIF estereoscópico como objeto de investigação,¹. Portanto, a definição por este objeto vai exigir uma nova produção artística. O que veremos a seguir.

Bruma é uma instalação de video-arte. Uma metáfora de um mundo dominado por imagens abstratas, como nuvens de dados, imagens ou informação. Uma rede de luzes pulsantes. Um excesso visual de imagens simultâneas que causam uma perda de nitidez e paupabilidade do real, condensado num estado físico de passagem. Imagens múltiplas e intangíveis de uma época marcada pela tecnologia e o espetáculo.

O diálogo criado naturalmente, pela própria natureza da obra, aqui é um exercício investigativo que não tem por objetivo chegar a nenhuma conclusão que não seja o da criação de sentidos comuns às pessoas que participam do processo. E criar sentido comum também não é uma concordância plena, mas a tentativa de entender que perspectivas e visões diferentes existem, procurar investigar por que pensamos o que pensamos e vemos como vemos, como e por que oculta-se o pensamento à percepção imediata e assim por diante.

BIBLIOGRAFIA

AGAMBEN, G. *O autor como gesto*. In: Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007. BECKETT, S. O INOMINAVEL, 2009 - título original: L'innommable, 1953

BENEDETTI, Raimo. *Entre Pássaros e Cavalos - Marey, Muybridge e o pré-cinema*. SESI-SP editora, 2018.

BENJAMIN, W. *A Obra de Arte na Época das suas Técnicas de Reprodução*. In: Textos Escolhidos. São Paulo: Abril Cultural, 1975.

BENTES, Ivana. *Mídia Multidão*, ed. Mauad, 2015.

BERGSON, H. (1990). *Matéria e memória*. São Paulo: Editora Martins Fontes.

BRUNO, Fernanda. *Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade* – Porto Alegre: Sulina, 2013

BURNET, R. “*Transitions, Images, And Stereoscopic 3D Cinema*” in *3D Cinema and Beyond*”, (org.) Dan Adler, Janine Marchessault e Sanja Obradovic. Chicago: Intellect, 2013.

CASETTI, Francesco. *D'un regard l'autre: le film et son spectateur*. Lyon: Presses universitaires, 1990.

COOK, Malcolm. *The Performative Origins of Animation* in Animation Studies 2.0, 2nd September, in <http://blog.animationstudies.org/?p=492> (última consulta a

15/4/2015).

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (org.) *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução: Regina Thompson São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001.

COURI, Aline. *Imagens e sons em loop: tecnologia e repetição na arte*, Dissertação de Mestrado em Comunicação e Cultura, pela Escola de Comunicação da UFRJ, 2006.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: Visão e Modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

Gurevitch, Leon & Ross, Miriam. 2013. "Stereoscopic Media, Scholarship Beyond Booms and Busts" in *3D Cinema and Beyond*, (org.) Dan Adler, Janine Marchessault e Sanja Obradovic. Chicago: Intellect, pp.83-93.

DELEUZE, G. *A imagem-movimento: Cinema 1*, ed. Assirio & Alvim, 2004

DELEUZE, G. *A imagem-tempo*, ed. Brasiliense, 1990.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004

EDWARDS, Elisabeth. "Photography and the sound of History" in *Visual Anthropology Review*, vol. 21, Spring/ Fall 2005.

FABRIS, Annateresa. *A Captação do Movimento: Do Instantâneo ao Fotodinamismo*, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004

FOSTER, H. *O retorno do real*. Cosac Naify, 2014
FOUCAULT. *O que é um autor?* Bulletin de la Société Française de Philosophie, 63º ano, no 3, julho-setembro de 1969.

GUREVICH, L. *The stereoscopic attraction: Three-dimensional imaging and the spectacular paradigm*. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2013.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2007

Le Cosmos, n. 9, 7. p. 549 apud Laurent Manonni, op. cit. , p.241, Paris, 1857.

MITCHELL, W. J. T. *Picture theory: essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

NEGRI, Antonio. *Para uma definição ontológica da Multidão*.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*, 1997

SARMENTO, R., CHAGAS, Viktor. *Bela, recatada e do bar: memes de internet, política e gênero*. In: *Compólitica*, 2017, Porto Alegre. Anais do VII *Compólitica*, 2017.

SHIFFMAN, Limor. *Memes in digital culture*. Cambridge: MIT Press, 2014.

SIBILIA, P. *O universo doméstico na era da extimidade: Nas artes, nas mídias e na internet*. In: *Revista Eco Pós - Arte, Tecnologia e Mediação* | v. 18 | n. 1 , 2015

PERAICA, Ana. Culture of the selfie: Self-representation in contemporary visual culture. Ed. Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2017

PEIXOTO, Rodrigo - *A Fotografia Estereoscópica na 1ª Guerra Mundial: A Coleção do Major Sousa Guimarães*. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias/ Investigador CICANT e CIC.DIGITAL.

PEIXOTO, Rodrigo - *Como a vontade de ser arte da fotografia do final do século XIX expulsou a estereoscopia: A Coleção do Major Sousa Guimarães*. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias/ Investigador CICANT e CIC.DIGITAL.

PEIXOTO, Rodrigo; LUZ, Filipe Costa. *Fotografia Estereoscópica do Séc. XIX: As experiências de efeito de espectáculo nas origens da fotografia e do cinema*. AVANCA | CINEMA, 2015.

Cf. Hamilton G E Oliver *Wendell Holmes his pioneer stereoscope and the later industry*, Newcomen Publications, USA, 1949.

ORTIS, A., Rundo, F., Di Giore, G., & Battiato, S. (2013, September). *Adaptive compression of stereoscopic images* In *International Conference on Image Analysis and Processing*. Springer, Berlin, Heidelberg

REJLANDER, Oscar Gustave (1863) An apology for art Photography in Goldberg Vicki (ed) *Photography in Print: Writings from 1816 to the Present*, Albuquerque, University of New Mexico Press.

ROBINSON, H. (1869). *Pictorial Effect In Photography: Being Hints On*

Composition And Chiaroscuro For Photographers. London: Piper & Carter.

Trachtenberg, A. (1989). *Reading American photographs: Images as history Mathew Brady to Walker Evans*. New York: Hill and Wang.

YOUNGBLOOD, Gene. *Cinema Expandido*, 1967

A.L. Rees, David Curtis, Duncan White, Stephen Ball (eds.), *Expanded Cinema: Art, Performance and Film*, London: Tate Publishing, 2011, 304 pp. Reviews: Utterson (Screen), MacDonald(MIRAJ).

WING, Paul. *Stereoscopes: The First One Hundred Years*, Transition Pub, 1996.

LINKS

Laboratório da Visualidade e Visualização (Labvis/UFRJ-EBA)

<https://labvis.eba.ufrj.br/>

Laboratório de Estudos Sobre imagem e Cibercultura (LABIC/ UFES)

<https://www.labic.net/labic/>

Laboratório de Inovação Cidadã Rio (LABIC/UFRJ-ECO)

<http://eco.ufrj.br/index.php>

Laboratório em Rede de Humanidades Digitais (Larhud/UFRJ-IBICT)

<http://www.larhud.ibict.br/>

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT/UFRJ-ECO)

<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/262/262>

Museu de Memes (UFF-IACS)

<http://www.museudememes.com.br/>

COLAB (UFF-IACS)

(Meta)laboratório de comunicação, culturas políticas e economia da colaboração

<http://museudememes.com.br/colab/>

Giphy

<https://giphy.com/>