

REPETIÇÃO E MITO, *GIFS* NA CRIAÇÃO DE UMA MEMITOLOGIA ATUAL.

Repetition and myth: GIFs in the creation of a contemporary memythology.

Wayner Tristão Gonçalves¹

RESUMO: O *looping* atua como um dispositivo análogo às primeiras imagens em movimento do séc. XIX: pequenas durações, narrativas imediatas e um *looping* constante. Esses *gifs* são representados segundo o suporte, podendo ser bidimensionais em baixos relevos ou no tempo, com a imagem em movimento. Essa representação sofre uma aceleração na época atual, seja pela facilidade de produção, seja pela amplitude de dispositivos de visibilidade. GIFs animados, entre o mito da repetição e o instante cibernético. O *gif*, como boa parte dos mitos, carrega em si a eternidade, porém, ao se tratar de um instante eternificado, carrega em seu âmago a superficialidade, que atua como antônimo de mitologia, como falta de narratividade e dramaticidade.

Palavras-chave: *Looping*. Imagem animada. Cinema de atração.

ABSTRACT: The loop functions as a device analogous to the early moving images of the 19th century: short durations, immediate narratives, and constant looping. These GIFs are represented according to their medium, appearing either as two-dimensional low-reliefs or unfolding in time as moving images. This mode of representation is accelerating in the current era, driven by both ease of production and the wide range of display devices available. Animated GIFs exist between the myth of repetition and the cybernetic instant. Like many myths, the GIF embodies eternity; yet, as an eternalized instant, it carries superficiality at its core—acting as the antithesis of mythology through a lack of narrativity and dramatic tension.

Keywords: Looping. Animated image. Cinema of attractions.

¹¹ Doutor em Artes visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) Atua no Departamento de Artes da Universidade Federal do sul da Bahia (UFSB) Teixeira de Freitas, Bahia, Brasil - wtristao@gmail.com

INTRODUÇÃO

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

Com o advento da tecnologia, a noção de tempo foi reinventada. Se nas civilizações agrárias o tempo era percebido de maneira circular, nas civilizações modernas esta percepção torna-se fragmentada. Um aparato tecnológico como o relógio, por exemplo, já evidencia a transformação pela qual passa a nossa percepção do tempo. Se antes o sol ou os ponteiros de um relógio mecânico carregavam a noção de circularidade, esta se

perde com a invenção do relógio digital, já que a representação no visor só compreende o tempo presente, o instante. A representação do tempo no relógio circular compreende todas as horas do dia, enquanto no relógio digital só uma pequena fração de tempo é representada. A cada segundo, estamos diante de uma nova imagem.² Com o crescente desenvolvimento tecnológico, a grande acessibilidade às ferramentas de produção e o aumento dos meios de difusão de imagens fizeram com que a produção e disseminação de imagens aumentassem exponencialmente. Estas imagens se repetem constantemente em revistas, *outdoors*, internet. Atualmente, consome-se muito mais imagens do que em todas as épocas anteriores.

Concomitante a esta ampliação de consumo à qual estamos expostos, a produção de imagens em movimento também se ampliou, expandindo ainda mais a quantidade de informação imagética que temos que assimilar. É possível perceber esta transformação tanto na virtualidade da internet quanto no cotidiano material: *outdoors* com animações,

² É possível pensar ainda a circularidade através da comunicação, com a repetição nas sociedades orais primárias, e a posterior linearidade por meio da escrita. “À medida que passamos da ideografia ao alfabeto e da caligrafia à impressão, o tempo torna-se cada vez mais linear, histórico” (LEVY, 1993, 94)

placas de lojas com letreiros que se movem, monitores que invadiram bares, restaurantes e espaços públicos. A percepção se habitua a esta mudança na imagem, diferenciando a interface com a qual se convive. A internet ganha mais espaço e seus conteúdos mais movimento: através de spams, banners ou das ilustrações dos próprios textos. Essa movimentação sugere uma atenção privilegiada, que compete com outras imagens e marcas em busca de um consumidor/espectador. Segundo a pesquisadora Maya Pines, do Instituto Médico Howard Hughes, o que atrai a nossa atenção acima de tudo é qualquer indício de mudança nos nossos arredores, uma vez que nossos sentidos têm uma sintonia fina para a mudança. “Objetos estacionários ou imutáveis tornam-se parte do cenário e quase não são vistos, mas tão logo algo do ambiente muda, precisamos nos dar conta porque pode representar perigo — ou oportunidade” (Pines apud Carr, 2011, 58).

Na mitologia grega, a repetição é utilizada como um castigo, quando se desobedece a algum Deus do Olimpo, restando dessa forma a eternização da ação, numa penalidade mais severa. De modo que podemos relacionar a repetição como uma espécie de eternização. Se na

antiguidade havia ainda uma pequena estrutura narrativa na punição (o castigado tentará pôr fim ao seu sofrimento pretendendo acabar com o trabalho solicitado), na atualidade, tem-se uma redução dessa duração, focando apenas no castigo imediato com os *gif's*.

Com a ampla divulgação de *memes* pela internet, foi ficando mais clara a importância dos *gif's* na sociedade contemporânea, sobretudo pela duração dos mesmos e pela fácil aceção. Os pequenos atos cotidianos são elevados através dos *gif's* à potência de imagens icônicas, cuja persistência na internet causa desdobramentos também no mundo artístico, seja através da reprodução destas subtexualidades mnemônicas das imagens persistentes, seja através da incorporação temática ou heurística.

A mitologia serve como uma nova origem narrativa, uma vez que possibilita a narração da história por trás dos castigos eternos como referência ao *looping*. A figura do herói grego é trocada na atualidade pelo indivíduo comum, que carrega no ato algum deslize ou percorre algum momento qualquer diferentemente da narrativa épica anterior. A jornada do herói, presente em grande parte do cinema comercial, presume um protagonista que deve passar por vários

conflitos até atingir seu objetivo final e ser modificado pela experiência do caminho percorrido (ele é modificado pela duração de sua ação). A mitologia grega serviu de inspiração para vários artistas (sobretudo no Renascimento e Neoclassicismo) pela sua temática de inspiração profética. O mito projeta as flutuações da emoção humana, se acerca, portanto, das expressões artísticas pela sensibilidade a tratar dos dramas humanos. Na arte contemporânea, essa temática mitológica retorna grande parte das vezes na forma de imagens digitais e computação gráfica de seres pós-humanos. O mito, enquanto evento que explica o nascimento de uma cultura específica, ilustra na sociedade atual o conflito/convívio de culturas tão díspares no mesmo espaço social. De modo que os mitos replicam, através da repetição, e reforçam o significado do próprio mito, ampliando a dramatização do mesmo através da eternização dos castigos. Suavizando a visão cosmogônica numa época sem grandes narrativas, o mito tende a inserir-se em temáticas do decolonialismo, atuando como representação do outro.

Para Maffesoli, há um retorno à geração de mitos: “os videocliques, a publicidade, os jogos informáticos, as diversas formas de ciberespaço mostram de sobra: entramos de novo, no tempo do mito.”³ As inúmeras mortes nos videogames reforçam a noção do mito. O jogador tem a obrigação de zerar o jogo, um castigo que será o retorno ao início e a repetição de toda a fase.

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

O tempo mítico geralmente apresenta uma estrutura circular⁴ que possibilita uma redenção e um retorno a um momento inicial. Estas mudanças podem ocorrer num ciclo com várias etapas. A principal razão do mito, segundo Eliade,

³ MAFFESOLI, Michel. O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003. Pp 16

⁴ ELIADE, Mircea. Cosmos e história: o mito do eterno retorno. São Paulo: Mercúrio, 1992.

é revelar e fixar, através da contínua repetição, um modelo exemplar para as atividades humanas mais significativas em um determinado contexto. “O mito garante ao homem que aquilo que ele se prepara para fazer já foi feito, ajuda-o a dissipar as dúvidas que poderia ter quanto ao resultado do seu cometimento.”⁵ Antes os ícones (ortodoxos) eram tidos como imagens que permanecem, que são eternas, representando a existência mítica/religiosa. Eles sobrevivem pela força do mito que contam, geralmente santos e figuras sagradas.

Não serão os *gifs* como traidores da imagem narrativa e, por isso, deverão sofrer o castigo da repetição? O cinema dos primórdios, assim como os *gifs*, *reflete* uma necessidade humana de duração, o instinto animal de preservação que quer manter-se vivo. Repetem-se no intuito de alongar sua duração, mesmo que baseada na repetição: quanto mais fugaz a duração, mais repetições acarretam quando exibidas num mesmo período de tempo. Os *gifs* carregam uma alta frequência de repetição. Dobram-se dessa forma na circularidade e eternidade de sua duração, de modo contrário às narrativas lineares com um começo, meio e

fim. Através de sua repetição constante, os *gifs* atuam como cinema de atração, no qual a imagem se torna somente seu movimento, sem narrativas. As obras descritas têm a mesma função do mito de criar narrativas para criar um vínculo social, entretanto se abstêm de grandes narrativas épicas para focar em *memes* difundidos pela internet, que carregam certa vinculação entre usuários, seja através do humor ou da estranheza de seus fatos. A repetição presente nos castigos funciona como redundância, fixação. Tem uma função própria, que é a de tornar manifesta a estrutura do mito... E todo mito possui uma estrutura folheada que transparece na superfície, se é lícito dizer, no e pelo processo de repetição”.⁶ De modo similar à cultura, que se dá por um processo de repetições que reforçam as crenças e identidades, a estrutura do mito serve como indicador de regras sociais a serem seguidas. A repetição é usada como molde, como elemento moderno de pré-criação, pressupondo um estado inerente, uma lógica preexistente. É possível pensar na atualização do mito, em uma época acelerada pelas máquinas. A máquina constrói o objeto similar por conta do molde, fabricando mercadorias.

⁵ Idem. pp120

⁶ LÉVI-STRAUSS, C. *Antropologia estrutural*, ed. Tempo Brasileiro, Rio de Janeiro. 1970. Pp 252

O molde utiliza a analogia de retorno e repetição. A repetição é a base da máquina e do pensamento moderno. Para Maffesoli, a mecanização do tempo irá ditar a forma como o percebemos e do modo que nos relacionamos com ele, através dos rituais:

Sem dúvida a modernidade se fundou, progressivamente, sobre uma concepção muito mecânica do tempo. Essa dita hegemonia, e talvez o fato de que atualmente se encontre questionada, o que deve convidar-nos a estar atentos às modulações que revestem atualmente a duração. Os rituais são uma delas. Devolvem suas cartas de nobreza à lentidão, à suspensão, à detenção do tempo, em resumo, ao qualitativo da existência⁷

Por que essa necessidade de repetição em nossa época? As novas tecnologias facilitam a reprodução através de códigos, e uma vez que ocorre uma desmaterialização de informações, estas se tornam passíveis de serem digitalizadas e logo reproduzidas. Assim como a ampla difusão de imagens e a apropriação das mesmas na pós-produção e das obras colaborativas, já sem uma preocupação com autoria e originalidade.

É cada vez mais comum a percepção da repetição em exposições de arte

contemporânea. A própria temática já é amplamente abordada. Após a “onda” apropriacionista nos anos 90, torna-se cada vez mais recorrente a utilização de temas e obras redundantes. Seja através de obras, a repetição como ato de reapresentação. A internet também se torna responsável pela repetição das imagens e informações devido ao acúmulo e difusão.

O *looping* atua então como uma armadilha, deixando o espectador em transe, em busca de alguma mudança perceptível que nunca aparece. Quando o *looping* é curto, aparecendo sob a forma de *gif*, funciona como sintoma, entretanto, no momento em que a duração toma horas, dias ou anos, é alienação. Outra resposta possível seria a grande velocidade de nossa época, que nos impede de consumir alguma ação por logo estar visando outra. A aceleração cotidiana é retomada através da utilização de instantes repetitivos. “A aceleração atual tem sua causa na incapacidade geral para acabar e concluir. O tempo reduz porque

⁷ MAFFESOLI, Michel. O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003. Pp 16

nunca se acaba, nada conclui porque não se rege por nenhuma gravitação.”⁸

2.METODOLOGIA

A forma de medir o tempo na sociedade ocidental é modificada constantemente para se ter uma precisão cada vez maior. Desde o relógio de pêndulo (1657)⁹ até o relógio atômico (1949, mas com atualizações até a presente data), o tempo é analisado racionalmente, na tentativa de objetivar seu decorrer. Entretanto, além deste tempo mecânico, há um tempo subjetivado. Uma percepção própria moldada também pela forma de medição e de contemplação das coisas em sua época. O instante é a consciência da existência no presente. Esse ponto cuja densidade marca a passagem de um passado que já existiu e um futuro ainda por vir. O presente se desenvolve como a duração e continuidade deste instante. O movimento é o ato de acontecer de um fenômeno, e é de forma sutil que acontecimentos ocorrem. O gif inaugura o conflito do instante com a eternidade do looping.

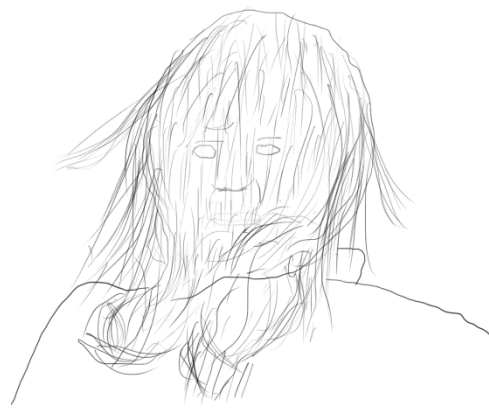


Fig. 1 Janus (Wayner Tristão, 2019)

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

⁸ HAN, Byung-Chul Han, O aroma do tempo: um ensaio filosófico sobre a arte da demora. Ed Relógio d'Água, Lisboa. 2016.pp 17,18

⁹ Criado por Christian Huygens que se tornaria conhecido na época também pela difusão da lanterna mágica e como um dos principais inventores de placas animadas para utilização nas lanternas.

looping pressupõe um mundo contínuo, a completude de seu sistema através da circularidade da forma e do tempo. Essa passagem de Janus do passado ao presente (e vice-versa) sugere um momento específico de mudança: a duração e nela, o instante. Pela falta de duração, não temos acesso a outras imagens, se finda rapidamente, ou se eterniza numa pequena mudança, que se preserva pelo dispositivo digital, animando a imagem eternamente. Quando se cria um mecanismo de reprodução eterno, se delega uma atenção demasiada a ele. O amplo poder de visibilidade da internet utiliza esse dispositivo de imagem animada e isso faz com que o *gif* permeie grande parte do sistema de produção de imagens, seja pela inspiração, cópia, disseminação.

Este exato instante da passagem de um estado ao outro, passado e futuro, foi reduzido a duração da passagem do tempo em poucos frames. O surgimento desse eterno instante, fugaz em sua aceitação, não permite um desdobramento maior do tempo em sua duração. O que antes necessitava um tempo de transição, para acostumar-se com o novo, foi acelerado para uma passagem brusca, instantânea. Essa característica também pode ser observada no cinema comercial, quando há uma extinção das fusões e

passagens mais lentas de um plano a outro: ou se utilizam planos sequências intermináveis para designar uma contiguidade falseada num único plano-filme ou se utilizam inúmeros cortes secos, criando a sensação de videoclipe ou de videogames. O tempo atua como elemento articulador entre imagens, propondo montagens e continuações de imagens, seja de modo realista ou através de falsos *raccords*. Na internet, esse tempo atua de maneira constante, realizando os cortes na troca de *links*, tal como os canais de televisão.

Se estamos sempre presentificando nossas ações, onde estará o espaço para reflexão ou para a memória? A conectividade reforça um estar online constantemente, que ocupa boa parte do tempo nas grandes metrópoles, atualizando em torno de últimas novidades. Reforçado pela necessidade de um tempo produtivo, o tempo ocioso mistura-se ao tempo conectado, diminuindo ainda mais o tempo reflexivo. Um tempo necessário de transformação de informação em conhecimento. O pesquisador estadunidense Michael Harris pontua que o momento de ausência é necessário para lembrar das memórias e dar condições ideais para um processo criativo, e se estamos conectados boa parte do tempo,

provavelmente vamos delegar mais funções para as máquinas, ampliando assim a dependência à Inteligência Artificial.¹⁰Essa alienação cada vez maior produz corpos em transe e imagens autômatas, que se multiplicam na época atual. Cada vez mais estamos dependentes de automações que, a princípio, facilitam a vida cotidiana, como a internet das coisas, ou simples automatismos em escolher vídeos ou músicas em plataformas na internet. Segundo o autor, quanto menos utilizamos nossa memória, menos nos esforçamos para guardá-las e assim logo perdemos um pouco da capacidade de memorização. Desde os estudos de Müller e Pilzecker em 1900, que se conhece a capacidade de transformação da memória lábil em memória estável, necessitando um tempo para consolidação desta. O tempo tornado instantâneo na atualidade dificulta esse processo.

O excesso de imagens é assim amplificado pela quantidade de páginas ocultas em *hyperlinks*. O modo de utilização destas é o que vai criar um diferencial entre uma simples conversa em redes

sociais e uma pretensão artística, assim como a forma como se subtrai essa imagem cotidiana do catálogo infinito da internet. Essa banalidade do gesto, repetido eternamente, é considerada pelo crítico e filósofo Boris Groys, típica de uma época sem grandes narrativas, que reforça a perda da capacidade de um investimento de tempo, que se torna improdutivo e que não leva a nenhum futuro mapeável. Esse tempo gasto/perdido é refletido no que ele chama de “*time-based art*”, que seria a arte atual baseada no tempo, tematizando o tempo não produtivo, desperdiçado e capturando ações que se transcorrem no tempo, mas sem levar a uma produção de nenhum produto definitivo (a produção num período pós-utópico é simplificada, trivial, sem valores, desinteressada). Essa visão artística contemporânea visa um ritual puro e repetitivo de desperdício do tempo, cujo trabalho ou ação não produz nenhum valor, no sentido marxista do termo: não resulta num produto final, somente no desperdício do tempo sem ser passível de ser trocado em capitais¹¹. "A

¹⁰ HARRIS, Michael. *The End of Absence: Reclaiming What We've Lost in a World of Constant Connection*. HarperCollins, Nova York, 2014

¹¹ Somente devido à essa falta de assimilação do tempo pelo produto não realizado, passível de reprodução é que este desperdício improdutivo do tempo se torna a única forma, segundo Bataille, de escapar do progresso mecanicista. BATAILLE, G. (1933/1975) "A noção de despesa", in *A parte maldita*. Rio de Janeiro: Imago.

arte deixa de ser presente, de criar o efeito de presença. Em vez disso, a arte começa a documentar um presente repetitivo, indefinido, talvez até infinito."¹² Esse conceito de retorno, nos gifs, retém uma potência criadora, uma vez que não se desenvolvem e voltam ao ponto anterior. Uma engrenagem que atua também como um pensamento angustiante, transformado numa imagem contemporânea, que nunca evolui e sempre retorna, por incapacidade de desenvolver-se, seja como narrativa épica, seja em acontecimento. Preserva-se dessa forma como potência uma vez que não há desgaste por estar num meio digital. Da mesma forma, esse meio possibilita a facilidade de voltar ao ponto de partida, que parece ser expandida para outras esferas sociais. Há uma sensação de retorno cada vez mais cotidiana que atinge os modos de fazer e de viver: imagens e histórias que reaparecem em várias mídias, técnicas reproduzidas em tutoriais e comentários e interações cada vez mais parecidas com outras na mesma rede social. A rotina que podia acarretar alguma faísca de acontecimento através do acaso é objetificada de modo a melhorar o desempenho e a produtividade em menor tempo

através de atos repetitivos, modulados para obter a melhor performance.

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

¹² GROYS, Boris. Camaradas do tempo. Extraído da revista Caderno Sesc_Videobrasil 6: Turista/Motorista. pp 120)

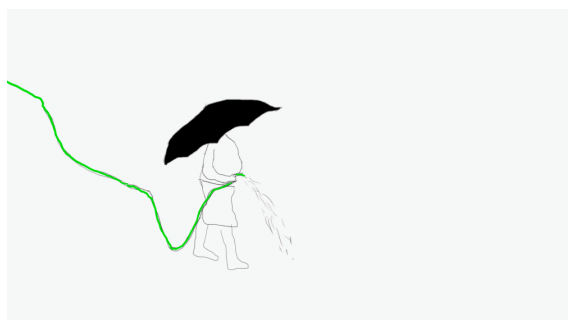


Fig. 2 Danaides (Wayner Tristão, 2019)

As Danaides foram mortais condenadas a encher com água um tonel sem fundo. Devido a sua beleza, já foram temas de diversos artistas¹³ abordando o instante de verter a água. O ato constante, sem fim, provoca um refletir sobre a perda de tempo com uma ação inalcançável. Do mesmo modo, é possível pensar no *looping* como uma repetição forçada ao desperdício de energia, num simples verter ideias e movimentos no mundo já inundado de imagens, como no caso da internet. O ato de repetir uma ação externa a livra da obrigação de realizar o objetivo, podendo assim utilizar essa não-ação em proveito de outras subjetividades próprias, refletir sobre outros acontecimentos. Ao participar de uma temporalidade extra-realidade, a imagem repete infinitamente um ato sem nenhum sentido prático, ou seja, não tem nenhuma funcionalidade. Reitera uma

perda de tempo que atua como função poética.

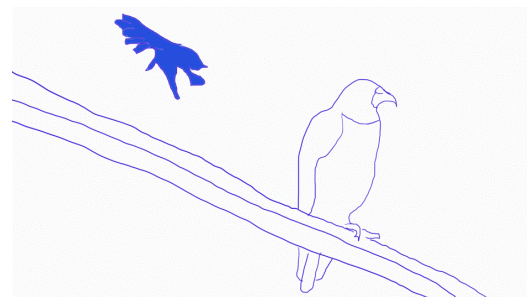


Fig. 3 Prometeu (Wayner Tristão, 2019)

Responsável por roubar o fogo de Héstia e entregar aos mortais, Prometeu é um ícone do compartilhamento da informação, o herói cedendo o fogo do conhecimento, dados cibernéticos, ou simples *memes*, que são distribuídos pela rede. A utilização do *gif* enquanto linguagem, sobretudo em redes sociais, leva em consideração a empatia da imagem, geralmente tipificada em um personagem, expressando alguma emoção que remete ao *gif reaction*. Simplifica assim a utilização de palavras na comunicação digital e imediata, cada vez mais necessária nesta época veloz. A expressividade da imagem outorga a ela maior utilização nas redes. Sendo possível até a comparação entre um meme viral e um novo mito imediato. Do mesmo modo que são criadas imagens constantemente,

¹³ J.W. Waterhouse, Robinet Testard, Auguste Barthelémy, Martin Johann Schmidt, John Singer Sargent, Erzsébet Korb, Frans De Boever, entre outros.

também são produzidas narrativas para manter a própria imagem. A aceleração da época atual tende a confundir a imanenência do mito com a potencialidade de alguma imagem em manter-se viral. Confunde-se o poder de disseminação com o poder de manter-se no tempo. A espetacularização da imagem supera a secularização. O que viraliza se torna mais potente, uma vez que estamos vivendo em uma sociedade imediata.

O final da história gera uma atomização do tempo, convertendo-o num tempo de pontos. O mito desaparece para sempre da história. A imagem estática se transforma em uma linha sucessiva. A história dá lugar às informações. Estas não tem nenhuma amplitude nem duração narrativa.¹⁴

Essa falta de narrativa proposta por Han tende a gerar uma falta de atenção contínua cada vez maior na sociedade, uma vez que tende a trocar a duração da narrativa por pontualidades da informação. Esse novo tempo informativo é marcado pelo instante das notícias, informações e imagens, que já não permitem uma contemplação maior. O *gif* existe somente pelo seu movimento,

impossibilitando uma visão mais contemplativa por sua característica ágil que não permite uma leitura mais detalhada ou profunda da imagem. Como possibilitar a apreciação num tempo cada vez menor?

A arte precisa de tempo, tanto de produção quanto de fruição, não se move no mesmo tempo da internet, com sua aceleração constante. Por mais que haja certa ânsia pela novidade e pela produção constante, forçada principalmente pela aceleração social, a arte e suas poéticas precisam de tempo para decantar, para sublimar. Ao contrário, a necessidade constante de produção de imagens, tão comum em nossa época, também esvazia a potencialidade poética da imagem. As redes sociais, nesse sentido, dão a falsa impressão de ampliar o campo imagético, entretanto só repetem clichês e recriam uma lógica de homogeneização de imagens, sejam em *memes*, *gifs* ou *selfies*.

A facilidade permitida pelo digital amplia o número de imagens, ralentizando o potencial das mesmas. De uma hora para outra, todo usuário se transforma num produtor de imagens, nada mais distante do que a premissa de Beuys

¹⁴ HAN, Byung-Chul, O aroma do tempo: um ensaio filosófico sobre a arte da demora. Ed Relógio d'Água, Lisboa. 2016. pp64

quando diz que “todo mundo é artista”. A sociedade atual produz e se inunda de arte como nunca antes, mas as imagens cibernéticas parecem servir ao propósito de marketing e autopromoção (daí o fascínio por *selfies*), sem maiores preocupações com aspirações poéticas. Reafirma-se o tempo horizontal¹⁵, através da nulidade do tempo digital. O mundo virtual que carrega a possibilidade de uma ausência de tempo é utilizado como uma ferramenta tecnocrata de objetivação de valores e progresso linear. Os *gifs* devem atuar num campo da imaginação, criando um tempo extra, que não encaixa na máquina do progresso, que não tenha uma medição em valores reais (pensando em valorização de trabalho em Marx, mas também em fórmulas de mecânica de Newton), mas cujo excedente seja propriamente seu valor: ao estar em um suporte eternificado, nunca perde sua essência.

A aceleração constante da vida cotidiana proporciona muitas vezes uma ruptura na realidade percebida e narrada, dando espaço a muitas vezes uma ficcionalização desta, onde a narrativização

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

O tempo tem se tornado cada vez mais imediato, muitas vezes abdicado de assimilação, quando informações são despejadas e retornam sob a forma de imagem.¹⁶ A materialização deste tempo imediato em imagens é a imagem cíclica, sempre tornada presente. O tempo pensado em vários meios transforma-se em material prolífico de análise e representação. Tomando como exemplo a representação do instante nas artes, ocorre um deslocamento de um momento principal, decisivo, a uma duração mais amplificada, num processo que experimenta seu auge nas obras da arte moderna. Na arte contemporânea, o tempo é atravessado de uma maneira distinta: multiplica-se e é inserido em novas visualidades da imagem. Seja por meio de vídeos, de colagens ou de linguagens que se desenvolvem principalmente na construção de um tempo paralelo, sobreposto e dilatado.

¹⁶ Esse acúmulo de imagem foi bem descrito por DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. No livro o autor explicita um aumento exponencial da imagem já em 1967.

O movimento passa a ser o elemento-chave para conseguir a mimesis perfeita, ampliando as possibilidades de representação do tempo e mesmo da imagem estática. Se a arte moderna, com a influência do movimento (cinema), começa a questionar o paradigma da representação, a repetição é o coroamento da não representação, de uma era da falta de relatos.¹⁷ Depois dos grandes relatos, só resta a rotina, ou seja, a repetição facilitada pelos meios produtivos, como por exemplo os *gifs*. Esse tipo de dispositivo traz em si a possibilidade de visualização de vários tempos presentificados na mesma imagem, mesmo que instantâneo, tem a capacidade de suscitar um transe devido à repetição constante e desse modo relacionar a imagem percebida a outras ausentes oriundas da memória. Cria assim uma dimensão temporal da imagem como modelo para a subjetividade.

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

se justamente na união do passado com o futuro, tanto que os primeiros cinemas utilizam os mesmos *loopings* e pequenas visualidades que o atual cinema desmaterializado em seu suporte. Novas visualidades são possibilitadas a partir dessas imagens que se distinguem por sempre retornar. Entretanto, se o retorno da imagem é previsto digitalmente, o mesmo não ocorre sensivelmente, uma vez que o observador está sempre diante de um novo instante: com a imagem já percebida memorizada, ele tem acesso a novas experiências, outras associações podem ser estabelecidas, sejam da ordem conceitual ou sensorial.

O retorno à imagem inicial, quando ocorre na imagem em movimento, é denominado *looping*. Na época atual, este recurso tem sido muito explorado por vários dispositivos, principalmente pela facilidade tecnológica de criação e pela reprodução viralizada pela internet. Um dos principais responsáveis por essa divulgação do *looping* foi o *gif*. Criado em 1987, este novo tipo de imagens mistura poucas imagens sequenciais, sugerindo pequenos movimentos em *looping*. Além do *gif*, novos dispositivos são criados continuamente para dar

¹⁷ CANCLINI, Nestor. Culturas Híbridas, Edusp, São Paulo, 1999

ilusão de movimento a imagens que antes eram estáticas. Há um impulso pelo movimento, desenvolvido, sobretudo, a partir da revolução industrial, com uma movimentação cada vez maior da sociedade através de máquinas móveis, mas também através de dispositivos que possibilitam a apreensão/exposição do movimento. Com o advento da televisão, também a questão da simultaneidade e

distribuição de imagens vem à tona. Essa alteração da forma de relação com a imagem proporciona a criação de novos dispositivos que modificam ainda mais nossa percepção do mundo. A televisão obriga a fixar a atenção em um número limitado de programas que utilizam técnicas próprias de gerenciamento da atenção (montagem, câmeras, narrativas)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em uma época densa em atrações para os sentidos, sobretudo para a visão, a imagem em movimento busca uma atenção privilegiada do observador,¹⁸ a modificação constantemente da imagem a torna mais atrativa pela novidade e exclusividade. “Pode-se ver que na retina humana está preservada alguma coisa do desenvolvimento evolutivo do olho, do movimento à percepção da forma. A borda da retina é sensível apenas ao movimento.” (Gregory apud Schiffman, 2005, 141) Na sociedade hiperconsumista e com maiores fluxos de informação, a atenção parece perder-se no meio da inovação constante: da imagem, de dispositivos, de narrativas, buscando a

maior circulação econômica. O fluxo de imagens ocorre tanto na imagem em movimento de modo linear, quanto na sucessão de imagens aleatórias, onde a montagem aparece como elemento principal na ligação destas imagens sucessivas.

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

¹⁸ Lei de Weber-Fechner provou que a captação de um estímulo está sempre orientada em quatro pilares: modalidade, intensidade, duração e localização.

uma vez que o suporte não se desgasta fisicamente.

As imagens cíclicas têm se destacado na atualidade por atuar nas redes sociais, (re)produzindo significados e o *gif* é criado nesse contexto comunicativo, resultante da abundante representação de imagens difundidas pela rede, ele afeta e redefine uma estética para as imagens digitais que permeiam a vida atual. A ocorrência da repetição tende a criar uma homogeneização e padronização da imagem, desse modo esvaziando a imagem de sentido e alterando a percepção dos conteúdos, da estética e dos processos implícitos na obra. Essa tendência de virtualização da comunicação elimina o inicial em uma primeira instância e logo o real, assim como os processos imaginativos que necessitam de uma temporalidade própria de construção. O retorno da imagem em si mesma provoca uma eternização aparente da imagem, mas logo se presta a uma percepção diferenciada: o *looping* é intrínseco à imagem, ela existe enquanto repetição. Cada vez mais, a tecnologia digital disponibiliza ícones animados para utilização em comunicação, marketing ou lazer. As marcas e os ícones de aplicativos, programas de computador, *games*, filmes e outros produtos da indústria cultural se

tornaram imagens cíclicas, seja pela atenção necessária à sua compreensão, seja pela transitoriedade do símbolo que retorna sobre si mesmo.

Tão difundido no meio digital que opera na transformação de narrativas, o *looping* é percebido na ampliação de filmes com a temática do retorno e os próprios *games* que foram criados baseados na repetição, que cada dia se assemelham mais a filmes em sua concepção narrativa, mesmo que sejam obrigados a utilizar o retorno no caso de morte do protagonista do jogo. Parte ontológica da informática, o *looping* atua desde a criação dos primeiros computadores que deveriam agir repetidamente na obtenção de dados. A programação digital, com seus retornos constantes, parece ampliar a cada dia sua característica redundante, contaminando cada vez mais outras linguagens e estéticas. Diante da crescente produção e popularização das narrativas cíclicas, é possível repensar os desdobramentos do *looping* na criação de imagens em movimento de pequena duração. Sendo assim, quais seriam as características específicas deste tipo de representação? Pode-se falar do *gif* enquanto linguagem?

O *gif* se insere na época atual como ilustração rápida para algum

acontecimento instantâneo, criado diariamente pela mídia. Não mais para informar (jornais), mas também para entreter. A informação que se torna flexível, ampliando o entendimento do público/privado, real/inventado, conhecimento/entretimento. Esse estado intermediário do *gif* afeta toda uma esfera de

medialidade pura e sem fim, uma vez que não possui objetivo específico (não é contemplativo, não é informativo, não é narrativo), mas opera como linguagem atual correspondente a uma cultura de distração ao mesmo tempo que pode pretender-se artístico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Augé, M. *Não lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. 90 Graus, Lisboa, 2005

Aumont, J. *A imagem: ofício de arte e forma*. Campinas: Papirus, 2011

Bachelard, G. *A poética do espaço*. Martins fontes: São Paulo, 2003.

----. *A intuição do instante*. Verus. Campinas. 2007.

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

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

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

----. *O riso. Ensaio sobre a significação da comicidade*. Ed Martins Fontes. São Paulo. 2004

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

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

Canclini, N. *Culturas Híbridas*, Edusp, São Paulo, 1999

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

Castells, M. *A sociedade em rede*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian 2002,

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

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

DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição Ed. Paz e terra. São Paulo. 2011 Elias, N. *Sobre o tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1984.

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

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

GROYS, Boris. Camaradas do tempo. Extraído da revista Caderno Sesc_Videobrasil 6: Turista/Motorista.

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

HARRIS, Michael. *The End of Absence: Reclaiming What We've Lost in a World of Constant Connection*. HarperCollins, Nova York, 2014

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

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

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

Levy, P. *As tecnologias da inteligência. o futuro do pensamento na era da informática*. Ed. 34, São Paulo, 1993.

RUSHKOFF, Douglas. Present shock: when everething happens now. Penguin Random House, Nova York, 2013

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

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