

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

CAROLINA EIRAS DA SILVA PINTO

RELATÓRIO FINAL DE PESQUISA DO PROJETO UNIFICADO DE BOLSAS
DIFERENTES FORMATOS DE REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE

ORIENTADORA - PROFA. DRA. SILVIA LAURENTIZ

SÃO PAULO

2019-2020

Carolina Eiras da Silva Pinto

Diferentes formatos de representação da realidade

Relatório final de pesquisa de iniciação científica, desenvolvido pelo edital 2019-2020, entregue em dezembro de 2020, sob orientação da Profa. Dra. Silvia Laurentiz.

São Paulo

2019-2020

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo geral refletir, a partir da análise de diferentes possibilidades narrativas, sobre a potência do GIF animado como objeto artístico. O cotejamento do corpus documental selecionado se concentra em três obras, sendo elas: *Best Effort Network* (2020), de Olia Lialina, *Provence Self Portrait Series* (2011), de Jamie Beck e *Stop Motion Studies - Series 7* (2004) de David Crawford. Objetivamente, pretende-se complexificar o debate a respeito dessas fontes, minudenciando as obras através da perspectiva da semiótica tensiva, derivada da semiótica greimasiana.

A contribuição desta pesquisa para com as produções até hoje segmentadas se dá no fato de que o trato das fontes selecionadas na produção acadêmica difundida até hoje possui limitações - entende-se uma inconsistência na presença do GIF animado enquanto objeto de arte, em detrimento de sua contribuição ao âmbito da comunicação ou ao seu potencial cinemático. Dessa forma, pretende-se aqui apresentar o potencial artístico desse formato, deslocando o núcleo da discussão para as artes, valendo-se de sua condição artística para o desenvolvimento de experimentos práticos.

PALAVRAS-CHAVE: semiótica, GIF animado, tensividade, arte digital

SUMÁRIO

1. Introdução	4
2. Objetivos	4
3. Metodologia	4
4. Pesquisa teórica	6
5. Análises	14
6. Pesquisa experimental	20
7. Conclusões	
a. Participação no grupo de pesquisa	33
b. Considerações finais	34
8. Referências	
a. Fontes	38
b. Bibliografia	38

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi alicerçada na discussão do grupo de Pesquisa Realidades (<http://www2.eca.usp.br/realidades/>) da ECA-USP, sendo proveniente de sua produção, por onde se revelaram novos desafios para a representação por imagens e, especialmente, a partir de dispositivos pré-cinema, pós-cinema e sequências de imagens digitais, causando mudanças na percepção do movimento aparente. Isso justificou o desmembramento do projeto principal do grupo, por onde foi aqui desenvolvido como iniciação científica.

2. OBJETIVOS

De maneira geral, a presente pesquisa explora a configuração que os artistas Olia Lialina, David Crawford e Jamie Beck optaram por seguir para a inserção de seus trabalhos em formato GIF animado no ciberespaço, com o intuito de investigar a atuação desse espaço virtual na instauração de uma obra de arte no campo de percepção do sujeito semiótico.

Ademais, teve como objetivo a elaboração de um acompanhamento reflexivo com relação à minha produção pessoal, buscando criar uma ponte entre essas obras e os textos ensaísticos e acadêmicos lidos.

3. METODOLOGIA

Para desenvolver uma análise sobre as produções de tais artistas e trabalhos, a investigação teórica foi orientada inicialmente pelas produções da Revista de Estudos Semióticos do programa de pós-graduação em semiótica e linguística geral da FFLCH-USP, em seguida conduzindo a um campo mais reservado, a semiótica tensiva, que segue (e avança) pela perspectiva da semiótica francesa. Procurei estabelecer um diálogo com as produções dos semiotistas Claude Zilberberg e Jacques Fontanille, que condensam seus princípios em *Tensão e Significação*, publicado em 2001 e Zilberberg em *Elementos da Semiótica Tensiva*, de 2011. Lamentavelmente, nenhuma das duas obras eram de fácil acesso e foi, por esse motivo, elaborado uma aproximação a partir de comentadores destes teóricos, como os artigos *Um panorama da semiótica greimasiana*, de Ana Matte e Glaucia Lara (2009, p. 339-350) e *Bases do Pensamento Tensivo*, de Luiz Tatit (2009, p.

11-26). Uma bibliografia mais recente foi introduzida, composta por artigos desenvolvidos sobre o tema, num esforço para preencher esse intervalo dedicado à busca de tais obras.

Tendo em vista que a semiótica tensiva tem como pilar a semiótica greimasiana, que por sua vez se configura predominantemente como uma semiótica linguística, investigou-se na literatura trabalhos que pudessem ilustrar seu mecanismo. Daniella Aguiar e João Queiroz escreveram o artigo *Cubismo e fluxo de pensamento em Gertrude Stein* (2015, p 51-69) relacionando a obra de Gertrude Stein com a semiótica tensiva, se tornando referência para esboçar um paralelo entre a linguagem escrita e a linguagem visual de um GIF animado.

Além da obra de Stein, foram investigadas produções musicadas para traçar algum paralelo por meio das experiências práticas, levando em consideração o largo emprego da obra de Brelet, musicista e filósofa, para a elaboração da semiótica tensiva (TATIT, 2019, p 12).

Com relação aos objetos de estudo, cada artista e obra foi selecionado de modo a compreender um leque aberto de possibilidades para o GIF animado. A seleção se deu especialmente pela proximidade do formato com o cotidiano, com o hábito, com a vivência, o rotineiro, sob a finalidade de realizar um estudo a partir de um formato de arquivo acessível, difundido, conhecido, público - este aspecto do GIF animado foi substancial para o desenvolvimento das análises de obras. Apesar de todas trabalharem com micronarrativas, sequências de imagem e métodos de *looping*, os artistas selecionados se diferem pela estratégia de produção e pela inserção de seus projetos no ciberespaço.

A pesquisa referente aos artistas em pauta foi estabelecida a partir de textos, palestras e exposições individuais produzidas pelos próprios Olia Lialina, David Crawford e Jamie Beck. A *net.art* sempre esteve presente como um referencial em tais discussões, de maneira que se tornou inviável avançar a pesquisa sem compreender substancialmente assuntos como a cultura digital. Apesar da relevância contemporânea do tema, um obstáculo a ser enfrentado foi a escassez de uma bibliografia aprofundada sobre o assunto.

Propôs-se o levantamento do contexto histórico do meio e dos artistas em foco, fazendo uma análise comparativa entre as três obras. Os princípios de análise

seguiram os parâmetros da semiótica tensiva, tais como o andamento, a tonicidade, a temporalidade, a espacialidade e os modos de eficiência, existência e junção determinantes para a definição da obra como acontecimento ou exercício. Em concomitância com esta análise, foram desenvolvidas atividades práticas experimentais, com o intuito de direcionar o estudo à competência da ação concreta.

4. RESULTADOS FINAIS - PESQUISA TEÓRICA

A análise de elementos como a métrica, o acento e a rima amparam estudos de produções textuais tais como a prosa, a música e a poesia - mas este tipo de investigação em relação a textos visuais como a fotografia ou a pintura, entretanto, apresenta limitações. O campo de estudos da semiótica aborda essa questão, desenvolvendo mecanismos e práticas para o estudo da construção do significado, sobre o modo de captação e compreensão da linguagem. Descreve uma análise de linguagem, de imagem, baseada em suas relações. Dessa forma, a semiótica estuda a linguagem: é uma teoria geral de representação, a partir da qual se trabalha para entender o processo de geração de sentido.

A semiótica francesa, constituída principalmente pelas contribuições de Algirdas Greimas (com princípio em 1966, com sua obra *Semântica estrutural*), no começo da sua formação, empreendia uma focalização na esfera da linguística, da comunicação textual, e “com uma perspectiva estrutural para descrever o sistema da língua, a semiótica privilegiava o enunciado e recusava a subjetividade” (SILVA. 2011, p 312). A semiótica de Greimas discutia o que Zilberberg & Fontanille, em 2001, começaram a denominar como um discurso fundado no *exercício*, ou seja, narrativas previsíveis - pois claro, sob a perspectiva da semiótica greimasiana “(...) a narrativa funciona como uma espinha dorsal, que equilibra valores e discurso” (MATTE. LARA. 2009, p 342). Em outras palavras, descreve uma determinada estrutura de forma inflexível. Áspera.

Conrado Mendes faz um breve histórico em seu texto *Semiótica Tensiva: Fundamentos Teóricos*, descrevendo como a semiótica progrediu para enfatizar os

efeito da *percepção* individual no sujeito semiótico (2015, p 323). Essa teoria recorreu a um olhar fenomenológico - ou seja, buscou da corrente filosófica que afirma da importância dos fenômenos na consciência, da sensibilização do sujeito pelos fenômenos do mundo - para expandir seu campo de atuação. Zilberberg anuncia com a semiótica tensiva o fenômeno do *acontecimento* (marcando sua teoria de tal forma que o acontecimento se torna o termo de *referência* para sua semiótica). Assim, há uma diluição dessa perspectiva estruturalista da semiótica greimasiana, e a concepção individual, a interpretação do sensível adquire relevância para o estudo da significação “(...) pois é o lugar em que se dá a semiose (...)” (SILVA, 2011 p 319) - termo que nomeia o processo de significação, o processo de produção de sentido, “(...) o feito que permite às coisas dizerem o que nos dizem” (MATE. LARA, 2009, p 344) não se limitando, ao abordar o *enunciado*, na relação com o código escrito, mas na acentuação, na ênfase, como a melodia da própria fala. Portanto, a semiótica progrediu de uma semiótica do “estado das coisas” para uma semiótica do “estado da alma” (MENDES, 2015, p.323), abordando a *relação* do sujeito com o texto.

Se a semiótica francesa privilegiava a diferença e as oposições, a influência da musicalidade no entendimento de Zilberberg deu relevância para as possíveis conexões e *aproximações* dos elementos presentes num texto¹ (TATIT. 2019, p 13). É por esse sentido que se instaura a *tensividade*, que constrói uma *gradação*, observa a tendência, a determinação para uma direção: a organização dessas diferenças.

Em outras palavras, é com a teoria tensiva que se torna possível abordar semioticamente a *sensação* que uma obra imprime no observador; estes estudos implicam condutas mais minuciosas, não mais com uma atitude de analisar o preto no branco, mas uma escala de cinzas (MATTE. LARA. 2009, p 346).

Com relação ao supracitado *exercício* e *acontecimento*, Mendes entende que “(...) se a ‘forma implicativa [refere-se ao exercício] é a menos propícia a manter a atenção do narratário’, a forma concessiva – a do acontecimento – ao contrário,

¹ vale a observação de que o termo *texto*, aqui, não se restringe à linguagem escrita, se estendendo para descrever outras produções, como a canção ou a imagem.

consegue cooptar de forma mais intensa e duradoura seu interesse” (MENDES. 2015, p 336). A semiótica de Zilberberg elogia textos caracterizados pela *instabilidade*, pelo fortuito e pela afetividade (ZILBERBERG. FONTANILLE. 2001, p 32) Defende a experiência e o aspecto sensível da significação se sobrepondo ao inteligível (MENDES, 2015. p 321), a *percepção* sobre a compreensão do episódio. Tomemos como exemplo a obra de Stein², para demonstrar o que Zilberberg & Fontanille teorizam em *Tensão e Significação*, publicado em 2001.

Para ela [a escritora Gertrude Stein], a leitura deveria ter a extensão da escrita, sem a possibilidade de ser sintetizada e recontada. O que Clarice Lispector fez em *Água viva*. Depois de lermos o livro somos incapazes de resumi-lo. Para entrar em contato com o conteúdo é preciso passar novamente pelo tempo da própria leitura (FERREIRA, 2017)³

Podemos depreender do relato de Sônia Régis⁴ algumas características de destaque na obra da escritora americana Gertrude Stein, como a repetição, o ritmo marcado de leitura e uma narração subjetiva, sutil e indireta - que não nos dá os fatos como aconteceram, mas os fatos a partir da apreciação do personagem narrador. Esses atributos caracterizam um texto simultaneamente *impactante* e *difuso*.

Pela perspectiva da semiótica tensiva, o texto se dá no *espaço tensivo*, e pode ser condicionado pela projeção do termo *intensidade* sobre a *extensidade* (MENDES. 2015, p 332). A grandeza da intensidade se refere ao acento, a ênfase,

² Há uma diferença no que diz respeito à *técnica* e à *linguagem*. A técnica e a linguagem se apresentam de maneiras diferentes, mas compartilham características em comum e é por meio delas que aproximo uma das minhas maiores referências literárias com os objetos de estudo desta pesquisa. A *repetição*, por exemplo, é uma questão da linguagem e do conteúdo, e está presente tanto na obra de Stein quanto nos trabalhos aqui conduzidos para debate.. O *looping*, por outro lado, é uma questão de técnica, de forma, que é uma particularidade do GIF ou GIF animado.

³ Sônia Régis, professora do Depto. de Arte da PUC-SP, em entrevista para Helder Ferreira, da Revista Cult, em 2017. Disponível [aqui](#). Acesso em agosto 2020

⁴ É possível estabelecer aqui uma relação entre essa sensação que Régis descreve, essa incapacidade de traduzir uma vivência, com o que o professor Jorge Vieira intitula como *conhecimento tácito*, em sua conferência para a Revista *Música Hodie* (2009) - “Conhecimento tácito é aquele que você detém, mas não consegue comunicar por meio discursivo, lido, escrito, falado, ouvido”. Essa incapacidade de tradução é sintoma de uma vivência artística plena. Para Zilberberg-Fontanille, o *acontecimento* refere-se ao incalculável - ora, se não é precisamente esse o evento que se verifica, “não estaria o acontecimento, tautologicamente, no princípio dos afetos mais comoventes que podem atingir os sujeitos?” (ZILBERBERG, 2011, p 13). Isso equivale a dizer que o acontecimento *incorpora* o conhecimento tácito e se serve deste para operar. Nesse sentido, a ocorrência do acontecimento *confirma* a instauração de uma obra de arte como tal (GOODMAN *apud* RAMME. 2007)

o destaque da informação em relação ao restante, sendo marcado por uma progressão gradativa. A grandeza da extensidade se refere à diluição que essa informação pode ter no texto, tornando-a legível, entendível, definível - por esse motivo, o eixo da extensidade também é mencionado como o eixo do inteligível, enquanto que o eixo da intensidade é atribuído ao sensível; segue o diagrama [imagem 1]

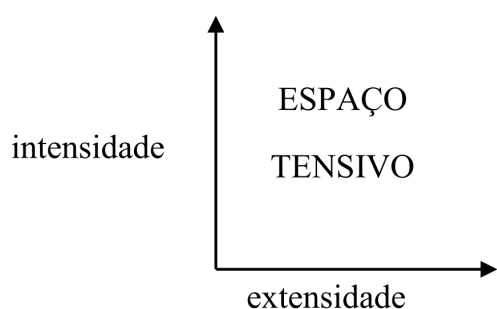


imagem 1 - Diagrama do espaço tensivo (intensidade X extensidade)

No caso de uma obra de Stein, se pode concluir, pela descrição de Régis, que a *intensidade* da obra é alta e, desta forma, se instala de forma *abrupta* no campo de presença do sujeito. A obra de Stein é, de novo, *impactante*, destacando-se de outras produções contemporâneas à escritora. Por outro lado, esse repetição se repercute durante todo o texto, por se tratar de um estilo de escrita; assim, também se mantém num grau avançado pelo eixo da extensidade: é *difuso*. Confira a descrição em relação ao trecho:

Every one is always repeating the whole of them. Every one is repeating the whole of them, such repeating is then always in them and so sometime some one who sees them will have a complete understanding of the whole of each one of them, will have a completed history of every man and every woman they ever come to know in their living, every man and every woman who were or are or will be living whom such a one can come to know in living. (STEIN, 2008, p 102)⁵

⁵ Como neste caso a língua é um fator relevante para a apreciação da obra, foi priorizada a presença do trecho original no corpo do texto, trazendo aqui a tradução de Aguiar & Queiroz (2015, p XX)
Cada um está sempre repetindo o seu todo. Cada um está repetindo o seu todo, tal repetindo está então sempre neles e então alguma vez alguém que vê eles terá um entendimento completo do todo de cada um deles, terá uma história completa de cada homem e cada mulher eles virão a conhecer em sua vida, cada homem e cada mulher que viveu ou vive ou viverá quem este alguém pode vir a conhecer vivendo

A obra caracterizada pelo acontecimento *invade* o sujeito, o espaço do observador, e se derrama como um *vômito*, “(...) quem é esse sujeito que, por vezes a contragosto, vê o acontecimento irromper e revirar o seu campo de presença?” (ZILBERBERG, 2011, p 284). Não trabalha da mesma forma que uma obra marcada pelo exercício, que é focado. As relações trabalhadas no exercício são pressupostas num estilo discursivo predeterminado - a narrativa (MENDES, 2015, p 336). Podemos tomar como um grande exemplo de exercício o monomito, descrito por Joseph Campbell (1949), um padrão de narrativa que curiosamente muitas lendas e mitos clássicos seguem, em diversas culturas.

Pode-se relacionar o exercício à uma vivência que, por mais que exista um empreendimento, uma realização, uma dedicação pelo trabalho, este não se *apodera* da percepção do indivíduo tal qual o acontecimento, mas sim, trabalha de forma previsível. Aguiar & Queiroz relatam:

Parte da crítica em Gertrude Stein insiste em avaliar a “repetição” em sua prosa-poética como redundância, razão de seu maior “defeito” (WILSON, 2004; CAMPOS, 2006), e a “não figuratividade” de suas experiências como abstração do referente, cuja implicação imediata é sua “perda”. Mas a “repetição” na obra de Stein não só não equivale a redundância, como, inversamente, segundo tal disposição dicotômica, é densamente informacional; e a não figuração não só não equivale a perda do referente, como é o resultado de uma experiência precisa de iconização do fluxo do pensamento (AGUIAR, QUEIROZ, 2015, p 51)

Por esse ângulo, a “repetição” e a “não figuratividade” no trabalho de Stein na verdade correspondem precisamente ao que a semiótica tensiva procura explorar. A escrita automática, método desenvolvido pela própria Stein, corresponde ao que Zilberberg identifica como o evento fortuito.

Como Aguiar & Queiroz descrevem em *Cubismo e fluxo de pensamento em Gertrude Stein* (2015), na obra *The Making of Americans* a repetição de estruturas ocorre de forma acentuada, se acumulando progressivamente, com sutis modificações exploradas ao longo da sentença. Observa-se um texto que tem como

premissa o episódico, o circunstancial; um texto, dessa forma, norteado pelo acontecimento, que abala o sujeito sensível com uma narração penetrante.

A tensão, objeto de estudo da semiótica tensiva, se instala na *percepção* do sujeito a partir da instauração (GOODMAN apud. RAMME. 2007) da obra de arte no campo da presença. Essa tensão pode ser medida a partir dos eixos de intensidade e extensidade, como já apresentado. Esses eixos podem ser subdivididos, cada dimensão do espaço tensivo pode ser fragmentado em duas subdimensões: a intensidade pode ser ramificada em *andamento* e *tonicidade*, enquanto que a extensidade pode ser ramificada em *temporalidade* e *espacialidade* (MENDES. 2015, p 334) [imagem 2].

Dimensões	INTENSIDADE		EXTENSIDADE	
Subdimensões	Andamento	Tonicidade	Temporalidade	Espacialidade

imagem 2 - Tabela (andamento, tonicidade; temporalidade, espacialidade)

Relativo ao andamento, é possível fazer uma aproximação frontal da semiótica tensiva com a musicalidade pela “(...) sua capacidade de conduzir a temporalidade” (TATIT. 2019, p 14) gerando a *tensão* a partir da aceleração e desaceleração, na música, ou a partir da <concentração> e <difusão> para outras linguagens. A subdimensão do andamento, no eixo da intensidade, vai orientar a temporalidade caracterizando uma extensão mais restrita ou mais generalizada - é a progressão da velocidade: do lento ao acelerado. Conforme se avança em direção à dinâmica, o eixo da extensidade vai *diminuir* e o eixo da *intensidade* vai aumentar. Num movimento contrário, se o andamento do texto está lento, a intensidade diminui, enquanto a extensidade se eleva.

Em outras palavras, a rapidez tende a conduzir o discurso à um panorama do sistema, ao todo, enquanto que a lentidão conduz o discurso a focar-se no processo. Isso funciona especialmente quando falamos de comunicação verbal: quando a fala é agitada, acelerada, apressada, tende-se a constituir uma impressão geral, enquanto que numa fala recheada de digressões o processo se sobressai, o

entendimento do ouvinte se foca nessas minúcias. No GIF animado, por se tratar de uma imagem em movimento, o andamento é especialmente relevante.

Seguindo o mesmo princípio, temos a escala da tonicidade, que se ramifica em <átono> (com acento) e <tônico> (sem acento). A tonicidade é <átona> quando a melodia dá destaque; átono é o elemento acentuado (TATIT. 2020), realçado por sua relevância qualquer que seja, dada por exemplo pelo cantor que aumenta a voz ao finalizar a música. Quando a tonicidade é alta e portanto descreve um elemento <átono>, novamente a intensidade é elevada e a extensidade, reduzida. Como falado anteriormente, o eixo da intensidade é o do sensível, enquanto que o da extensidade é o do inteligível: ao aumentar o som em determinada parte da performance ao vivo, o músico está dando ênfase para esse momento, não é mais uma compreensão inteligível da música, sobre a letra ou o arranjo, mas a tonicidade descreve esse momento de excitação e emoção, de elevação da intensidade por meio da ênfase. A tonicidade <tônica>, por outro lado, descreve uma monotonia na linguagem, uma homogeneidade: um quadro com cores suaves e similares tem uma tonicidade <tônica>, ao mesmo tempo em que possui um andamento lento, chama a atenção para a realização da pintura, para as pinceladas e a delicada nuance de cores.

Em relação à extensidade, temos a temporalidade e a espacialidade. Trata-se da forma com que essas informações poderão ser verificadas ao longo do texto: a temporalidade se fragmenta em brevidade e durabilidade, <breve> e <longo>, se refere à percepção de duração de um evento (MENDES. 2015, p 334) enquanto que a espacialidade refere-se ao <fechado> ou <aberto>. Esses elementos, diferentemente dos citados anteriormente, são *restritos*, referem-se ao tempo e ao espaço, respectivamente. Portanto, a princípio, um quadro não pode ser breve, da mesma forma em que uma música não pode ser aberta.

Ainda, o acontecimento e o exercício podem ser determinados por sua <eficiência>, <existência> e <junção> (MENDES. 2015, p 336) [imagem 3].

determinados → determinantes ↓	ACONTECIMENTO	EXERCÍCIO
modo de eficiência	sobrevir	pervir
modo de existência	apreensão	foco
modo de junção	concessão	implicação

imagem 3 - Tabela (modo de eficiência, modo de existência e modo de junção)

A <eficiência> descreve a maneira pelo qual o texto se instala no campo de presença: pode se instalar de forma abrupta (sobrevir) ou de forma lenta (pervir). No caso de *The Making of Americans*, podemos inferir que a obra atinge o leitor de forma lenta. É comum a meditação sobre o texto, durante e após a prática da leitura, numa operação de ruminação⁶.

A <existência> diz-se da maneira pelo qual o trabalho, seja qual for, se dispõe, de forma dispersa (apreensão) ou focada - no caso do foco, as relações estão claramente apresentadas, de forma descoberta, ostensiva; já com a existência *difusa* ocorre o contrário, o sujeito não tem a possibilidade de assimilar as informações de forma eficiente e se encontra em estado de angústia, é invadido pelo objeto que surge abruptamente e de forma indistinta - a obra de Stein é tudo, menos focada: as informações se instauram de forma invasiva e não se permitem decifrar; o narrador não é um personagem neutro: sua descrição é resultado do estado letárgico que se encontra o próprio personagem.

A <junção>, por fim, se refere a alguma coisa prevista, uma pressuposição (modo de implicação) ou a algo imprevisto, inesperado (modo de concessão). Novamente, sua obra trata da imprevisibilidade, portanto, não poderia ser outra coisa se não um modo de junção concessivo.

É por meio desses parâmetros que serão examinados os trabalhos abordados a seguir, a saber a obra *Best Effort Network* (2020), de Olia Lialina, *Provence Self Portrait Series* (2011), de Jamie Beck e *Stop Motion Studies - Series 7* (2004) de David Crawford.

⁶ A reflexão indispensável para a constatação do conhecimento tácito [ver nota 3]

5. ANÁLISES

Considerada uma pioneira na web e fundadora da net.art, Olia Lialina começou a trabalhar com internet durante os anos 90. Em seus primeiros anos, destaca a articulação de narrativas com uma estrutura aberta em seus projetos, como o histórico *My Boyfriend Came Back from the War*⁷ (1996) que dá a falsa sensação, aos usuários, de possuírem o poder de orientar a narrativa. A diferença dos trabalhos anteriores e seus trabalhos mais atuais, porém, se encontra especialmente na necessidade da conexão em rede, como em *Summer*⁸ (2013). Não obstante, é complicado esboçar um aspecto em comum em suas obras, além do sempre empregado formato GIF (“Graphics Interchange Format”, ou Formato de Intercâmbio de Gráficos).

O GIF é um formato de imagem que se destaca por sua eficácia para a compressão de dados - ou *transparência* (LIALINA, 2012), se referindo à habilidade desse meio para se manifestar em diferentes páginas e potências de conexão - e por sua aplicação, podendo ser estruturado como uma única imagem fixa ou como uma série de imagens encapsuladas em um único arquivo, que podem nos causar a impressão de movimento e este é o princípio do que se reconhece como GIF animado. Essa flexibilidade do formato GIF tem relevância sobretudo em sua obra *Hosted*⁹ (2020) e é justamente o aspecto do formato GIF que o trabalho se dedica a contextualizar, o próprio *modus operandi* de um GIF ou GIF animado. *Hosted* consiste numa lista de *links* e uma solicitação para abri-los em sequência, de modo que quando se percorrem essas páginas, por meio do comando Ctrl+tab, o resultado é o GIF animado realizado manualmente por quem acessou o trabalho, que passa o frame a frame de um nadador em uma piscina. Essa atividade traz uma dilatação para a mídia que, desta forma, é completamente desmembrada, ressaltando a dimensão adaptativa do GIF.

A *CompuServe Information Service* (CIS) era uma das maiores companhias de sistemas de rede antes da World Wide Web, oferecendo inclusive serviços de

⁷ Em tradução livre, *Meu namorado voltou da guerra*

⁸ Disponível [aqui](#). Acesso em agosto 2020

⁹ Disponível [aqui](#). Acesso em agosto 2020.

mensagem eletrônica e acesso a fóruns e chats. Os assinantes que desejavam abrir uma imagem, baixavam o arquivo e a visualizavam num aplicativo separado. Então, descreve Jason Eppink, curador associado de Mídias Digitais no Museu da Imagem em Movimento de Nova Iorque, para o *Journal of Visual Culture*, em 1987 a *CompuServe* lançou o formato GIF 87a,

(...) uma definição padrão de informações sobre imagens em bitmap coloridas que enfatizavam a interoperabilidade entre plataformas de hardware de computador (um problema bastante expressivo na época). O formato foi projetado para exibir as informações recebidas e conter mais de uma imagem, não para animação, mas para economizar memória, ao eliminar dados irrelevantes (EPPINK, 2014, p 298)¹⁰

O GIF é um formato Bitmap (mapa de bits, em inglês) - uma imagem formada por pixels (*"Picture Element"* ou elemento pictórico, a menor unidade de imagem digital) ao invés de gráficos vetoriais. O Bitmap, categoria de arquivo do formato GIF, é formado pela combinação de pixels, que carregam informação de cor, e as imagens são formadas portanto pela associação dessas diferentes cores. A qualidade da imagem é medida em DPI (*"dots per inch"*, ou pixels por polegada), que define a resolução da imagem, diferente dos gráficos vetoriais, que podem ser redimensionados sem perder suas propriedades, apesar de ser uma categoria de arquivos mais pesada, justamente o obstáculo a ser superado.

Eppink resgata uma atualização que houve no formato no ano de 1989, que introduziu diversas novas características, incluindo a transparência (a possibilidade de designar uma cor da paleta como cor invisível) e o delay, permitindo a especificação da duração de cada frame (EPPINK. 2014, p 300). O autor observa que a atualização não permitia a repetição da animação, então o GIF rodava apenas uma vez.

O formato se popularizou pelos requisitos computacionais *mínimos* para utilização. A *CompuServe* logo lançou o formato como um software de código aberto, e não demorou para ser utilizado de forma irrestrita, inclusive criando demanda para seus serviços. Em 1995, a *Netscape Communications Corporation*,

¹⁰ No original, "(...) a standard defining color raster image information that emphasized interoperability between computer hardware platforms (a significant problem at the time). The format was designed to display information as it was received and to hold more than one image, not for animation, but to save memory by eliminating redundant data"

por meio de seu navegador, o Netscape Navigator 2.0b4, tomou a liberdade de modificar o código da atualização, habilitando o *looping*, desenvolvendo dessa forma o GIF animado.

Durante a maior parte da história da web, companhias e organizações tentaram aprimorar o GIF, sem compreender que foram as limitações que o fizeram o sucesso que é. A falta de áudio no formato e controle de reprodução, frequentemente citadas como deficiências, reafirmam uma forma silenciosa e não-interativa que não demanda tanta atenção quanto um vídeo por mais simples que seja. Um GIF pode ser diretamente incorporado em uma página da web, onde carrega imediatamente, sem *plugins* ou *players* de terceiros, por ser um formato de código aberto. E como arquivos simples, GIFs são promíscuos e não possuem nenhum tipo de fricção, com obstáculos pequenos para sua visualização, posse e compartilhamento. É em grande parte graças às suas limitações que o GIF prospera há quase duas décadas após sua introdução, sustentando um interesse renovado no *looping*” (EPPINK, 2014, p 6)¹¹

É possível trazer novamente como exemplo o trabalho *Summer* [imagem 4], de 2013, por onde questiona a circunstância *inconstante*, irregular, vacilante, do GIF animado, enquanto agradece á outros artistas que trabalham na área esse exercício de “manter uma mídia viva”¹² (LIALINA. 2013). Quando se seleciona um dos nomes, este direciona para alguma das várias páginas em que o GIF animado (a artista num

¹¹ No original,

For most of the history of the web, companies and organizations have tried to improve on the GIF without understanding the affordances that have made it successful. The format's lack of audio and playback control, frequently cited as shortcomings, enforce a silent and non-interactive form that doesn't demand as much attention as a full featured video player. A GIF can be embedded directly in a webpage, where it loads immediately without plugins or third-party players, because it's an open format. And as simple files, GIFs are promiscuous and frictionless, with low barriers for viewing, possessing, and sharing. It is largely because of its limitations that the GIF thrives nearly two decades after its introduction, sustaining a renewed interest in the loop (EPPINK, 2014 p 6)

¹² No original,

I would like to thank

[Dragan Espenschied](#), [Rafael Rozendaal](#), [Auriea Harvey](#), [Niko Princen](#), [Saskia Aldinger](#), [Sebastian Schmieg](#), [Constant Dullaart](#), [GLI.TC/H](#), [Jonas Lund](#), [Ethan Marcotte](#), [Theo Seemann](#), [Raquel Meyers](#), [Anthony Antonellis](#), [Kevin Bewersdorf](#), [Emilie Gervais](#), [Kim Asendorf](#), [James Bridle](#), [Annie Abrahams](#), [Pieter](#), [Jaka Zeleznikar](#), [Jan Robert Leegte](#), [Faith Holland](#), [Evan Roth](#), [Danja Vasiliev](#), [Casey REAS](#),

for keeping the GIF running.

olia lialina, summer 2013

balanço) está rodando, em diferentes estados de conservação, de velocidade e de proporção em relação à tela.

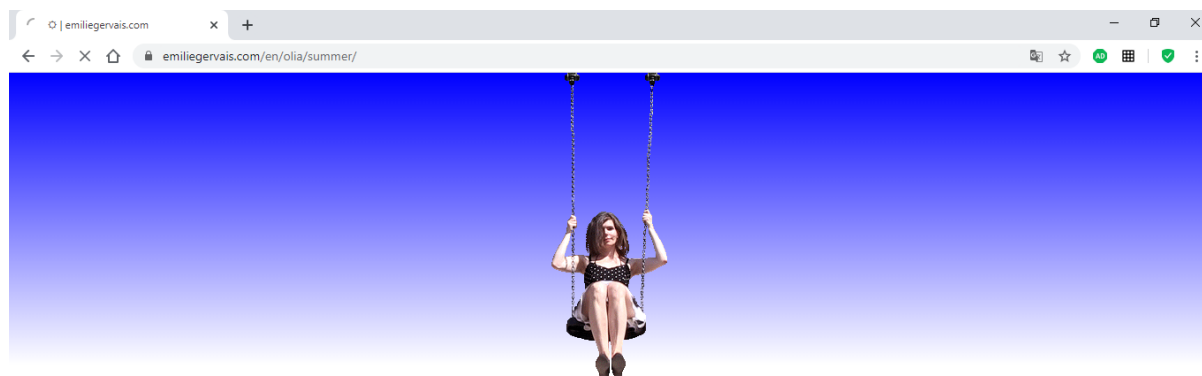


imagem 4 - Olia Lialina | *Summer* | GIF animado | 2013 | Disponível [aqui](#)

Quanto ao espaço virtual em que o trabalho está inserido, e como se dá a interação nesse espaço, é certamente uma das mais gritantes mudanças que podem ser observadas. Por exemplo, *Best Effort Network*, de Lialina, possui uma página própria e essa abordagem exclusiva interfere na exposição do trabalho, na apreciação pelo internauta e, claro, na sua interpretação. Os experimentos de David Crawford, *Stop Motion Studies - Series 7*, apesar de possuírem uma página própria, como no trabalho de Lialina, são empregados de maneira diferente, no sentido mesmo do *layout*, do design da página e do grau maior de interação que o observador possui com a obra - de forma passiva, pois trabalha a partir de módulos de imagem previamente disponibilizados. Já o trabalho cinematográfico de Jamie Beck, no entanto, se resolve de outra forma, como podemos observar no *Provence Self-Portrait Series*, visto que sua plataforma é a rede social *Instagram*.

*Best Effort Network*¹³ (2015) [imagem 5], tornou-se o principal estímulo para o desenvolvimento do presente projeto de pesquisa. Sobre um fundo em um longo degradê de branco a preto, o GIF animado, suspenso no espaço expositivo da

¹³ Disponível [aqui](#). Acesso em agosto 2020

página, começa a rodar. Consiste num gira-gira de *playground* rotacionando lentamente. O contraste da imagem aumenta gradativamente, até que uma figura humana pode ser vista girando o brinquedo, vestida com roupas escuras, azuladas. Move o brinquedo sem pressa, com as mãos apoiadas, enquanto movimenta o brinquedo com os membros inferiores. É possível prever a entrada da figura humana por uma sombra que se projeta na haste de ferro no fim do giro. Ao sair e voltar para a página, o ciclo se reinicia. É possível notar também que o ícone do site, um ponto de cor sólida, muda a cada retorno. Na versão simbólica de 2015 o GIF animado é estável, mas na versão oficial, do ano de 2020, essa personagem pode não aparecer [imagem 6]. No portfólio da artista, lê-se, como apresentação da obra, “estarei no seu *browser* durante o tempo em que ninguém mais estiver interessado”¹⁴ (LIALINA, 2020).

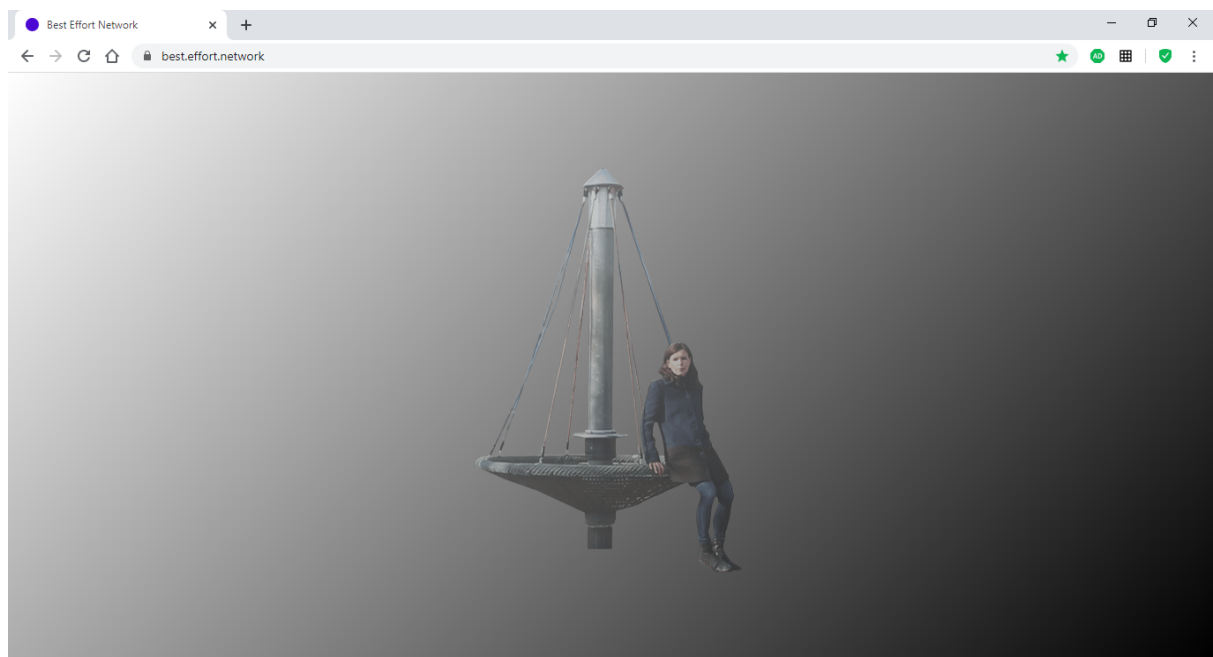


imagem 5 - Olia Lialina | *Best Effort Network* | GIF animado | 2015 ([versão simbólica](#)) - 2020 ([versão oficial](#))

¹⁴ Disponível no site da artista, [aqui](#). Acesso em agosto 2020
No original, “*I am in your browser as long as no one else is interested*”

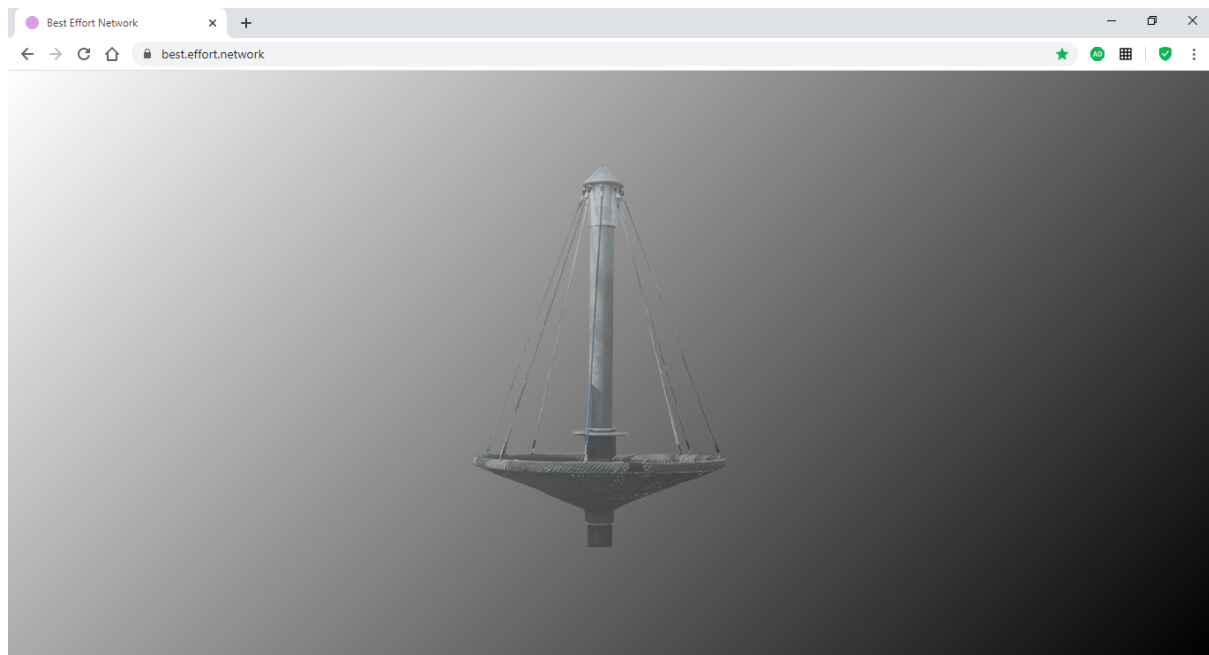


imagem 6 - Olia Lialina | *Best Effort Network* | GIF animado | 2015 ([versão simbólica](#)) - 2020 ([versão oficial](#))

O serviço de *best effort*, que dá nome ao trabalho, se refere à um serviço de rede que “se empenha em enviar mensagens aos seus destinos programados, mas que não promove nenhuma função especial que retransmita arquivos perdidos. Dessa forma, não existem garantias quanto à entrega” (assim definido pelo projeto Linux Information Project)¹⁵. O título é coerente com a obra: uma rede *best effort* não tem garantias quanto à entrega do serviço e, da mesma forma, a obra (sua versão oficial) não tem garantias sobre se sua personagem vai aparecer no *browser* ou se apenas o gira-gira terá protagonismo. A razão do trabalho ter duas versões não está explicitada no portfólio da artista, mas é possível que o subtítulo do projeto esteja descrevendo o desempenho da obra, revelando uma programação que, funcionando corretamente apenas na versão oficial, ativamente *impede* a realização do trabalho em sua plenitude, restringindo-o a depender do compartilhamento ou não da página. É também possível que esse tipo de procedimento seja randômico, mas não justifica a elaboração de uma segunda versão do trabalho, e portanto não me convence.

¹⁵ Disponível [aqui](#). Acesso em agosto 2020

No original, “*Best effort refers to a network service that attempts to deliver messages to their intended destinations but which does not provide any special features that retransmit corrupted or lost packets. Thus, there are no guarantees regarding delivery.*”

Partindo da suposição de que a segunda versão foi programada de forma análoga à explicação supracitada, ou seja, que a programação impede a realização da obra salvo momento de acesso desacompanhado de usuários terceiros, então esse desempenho estimula a *espera* (TATIT. 2019, p 24) - quando o andamento é <lento> e quando a duração é <longa>, ou seja, quando o andamento e a temporalidade atingem valores extremos e *discordantes*, então temos como resultado o fenômeno ocasionado por *Best Effort*, de inquietação, angústia, ansiedade por conta desse *retramento* na intensidade (gerado pelo baixo andamento) e a *dilatação* na extensidade (gerada pela alta duração). O GIF animado por si não possui necessariamente um ciclo demorado, mas a movimentação impassível da personagem e a vagarosidade do brinquedo (que tem como referência primária a dinâmica e a agitação) ampliam ainda mais a sensação de desaceleração, transformando o sujeito num sujeito da espera, cuja atribuição lhe é passar por essa ansiedade. Por esse modo, uma narratividade forte constituída, de previsibilidade, juntamente da crescente expectativa, no aguardo.

Ao centralizar toda a atenção no ponto protagonizado pelo gira-gira, pode-ser definir para *Best Effort Network* um modo de <existência> focado - por outro lado, essa definição é questionável, pelo fato de sua versão atualizada contar com o já citado mecanismo de compartilhamento de tela, dispersando sua ativação. Talvez seja o caso da versão oficial se sustentar um modo *disperso*, enquanto que a versão simbólica se conserva no modo focado. Sua <eficiência>, a circunstância através da qual o trabalho se instala se organiza de forma dissimulada, lenta, pelos mesmos motivos citados anteriormente, com relação ao <andamento>. Sua versão de 2020 polemiza concepções pré-estabelecidas, por conta dessa indeterminação relacionada ao processo e a junção, por este motivo, se pronuncia de forma *concessiva*, imprevisível - apesar de num primeiro momento, essa definição prefigurar uma contradição.

Independente de uma versão ou outra, a caracterização da dimensão da tonicidade é problemática. Por um lado, pelo uso do espaço da página, a dimensão da espacialidade certamente é centrada, <fechada>, e isso poderia resultar numa interpretação de tonicidade <átona>, ou seja, acentuada. Entretanto, pela formação

da paleta de cores, como no exemplo supracitado¹⁶ do quadro, não existe nenhum tipo de ênfase - refletindo a partir da relação de figura e fundo, o GIF animado tem baixo contraste em relação ao degradê em escala de cinzas, e não existe nenhum dispositivo de sombreamento de destaque qualquer, salvo as sombras da própria imagem. Assim, seria incoerente determinar algo outro que não uma tonicidade <tônica>: simples, uniforme e harmoniosa.

A série 7 dos *Stop Motion Studies* (2004) de David Crawford tem como início uma página preenchida por um alaranjado, com algumas descrições na parte superior esquerda da tela. Apresenta rapidamente seu incentivo para o desenvolvimento do projeto: um interesse pela composição de narrativas para, utilizando como matéria-prima seu dia-a-dia como usuário do metrô, explorar as dinâmicas comportamentais de cada núcleo privado, com uma mediação feita através da tecnologia digital. Um atalho para o trabalho se encontra ao lado [imagem 7].

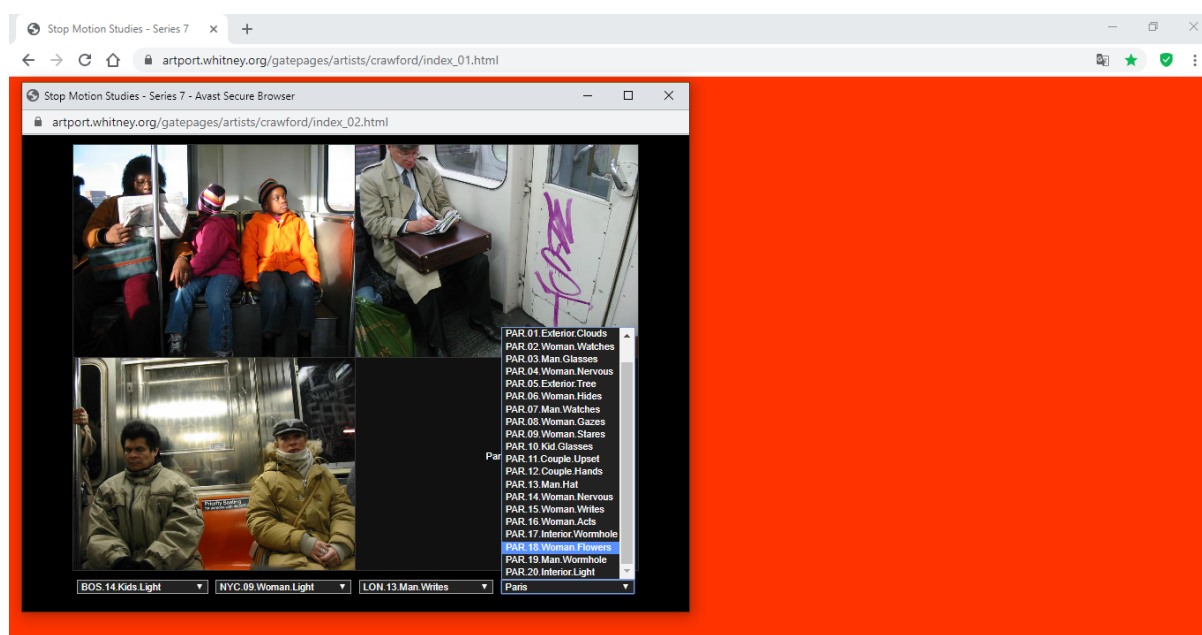


imagem 7 - David Crawford | *Stop Motion Studies - Series 7* | programa | 2004 | Disponível [aqui](#)

Essa nova janela se divide em quatro: Boston, Londres, Nova Iorque e Paris. Abaixo, quatro lacunas, para o usuário fazer a escolha das cenas. Uma a uma, as janelas vão sendo preenchidas com combinações de cenas no transporte popular

¹⁶ página 12

de cada cidade que podem variar completamente de acordo com o usuário. O procedimento de criação das cenas é simples: após a captura da cena, emaranha-se a ordem dos frames de cada imagem, de forma a *decompor* sua micronarrativa. Na versão que acessei, uma atualização foi feita para o modelo, permitindo que navegantes da web pudessem fazer upload de vídeos e também fazer parte do material da biblioteca - mas, apesar da sugestão, é difícil localizar a opção para o upload de vídeo, se é que ainda está online.

O trabalho de Crawford talvez seja o mais descomedido da seleção de obras. O primeiro sinal que se nota é sua espacialidade <aberta>: tanto por que se ocupa de todo o espaço que tem disponível na tela, pela organização de suas janelas de diferentes cidades, como por que essa mesma janela se abre como um *pop-up*, expandindo a superfície de sua atividade. É também demasiadamente preenchido, desordenado, intrincado e *invasivo*, pelo ponto de vista dos filmados, e por essa razão o qualificaria num modo de eficiência <abrupto>; entretanto, se fosse assim feito, estaria desconsiderando as várias *condições* que existem para que o trabalho seja acessado - tanto em relação ao acesso do site, como em relação ao uso do Adobe Flash Player (agora obsoleto) e o momento de escolha das cenas, dentre as diversas para cada cidade, o que é indispensável. Em vista disso, não só seu modo de eficiência é <lento>, mas seu modo de existência é completamente <disperso>, sendo inclusive estímulo para o crescimento de uma apreensão no usuário, ao observar as imagens desconexas em relação a seus frames e uma em relação à outra - por esse ângulo, aborda largamente a *desconexão* e, portanto, infere um modo <concessivo> na percepção, visto que contextualiza o desarranjo, a irregularidade, a imprevisibilidade da narrativa - não pelo plano do conteúdo, como se espera, mas pelo plano da expressão.

Por esse ângulo, o trabalho de Crawford entre em sintonia com a obra de Gertrude Stein, já comentada, principalmente por conta da relevância que as duas obras atribuem ao *processo* e, por esse motivo, é evidente que possui, assim como na obra dela, um andamento lento; em outras palavras, a *intensidade* do trabalho é enfraquecida por conta de suas preliminares inevitáveis, causando um aumento da extensidade da obra, com uma <longa> temporalidade. Também por essa razão,

não há um destaque nítido de alguma cena ou outra, sendo assim, sua tonicidade é <tônica>.

Alessandra Chiarini, em *The Multiplicity of the Loop: The Dialectics of Stillness and Movement in the Cinemagraph*, discorre sobre a cinematização da fotografia contemporânea, que teve como resultado o cinemagraph [imagem 8], um tipo particular de GIF animado quase que completamente estático, guardando portanto índice da experiência fotográfica (2016, p 2); os elementos animados que caracterizam o GIF, no caso, ficam isolados na imagem, se movendo de forma sutil, criando uma hibridação ao mesmo tempo envolvente e intrigante - o termo foi cunhado em 2011 pelo designer gráfico Kevin Burg e pela fotógrafa Jamie Beck, que nomearam o processo por sua qualidade cinemática, ainda que mantendo o princípio da fotografia tradicional (TURNSTYLE NEWS, 2011).

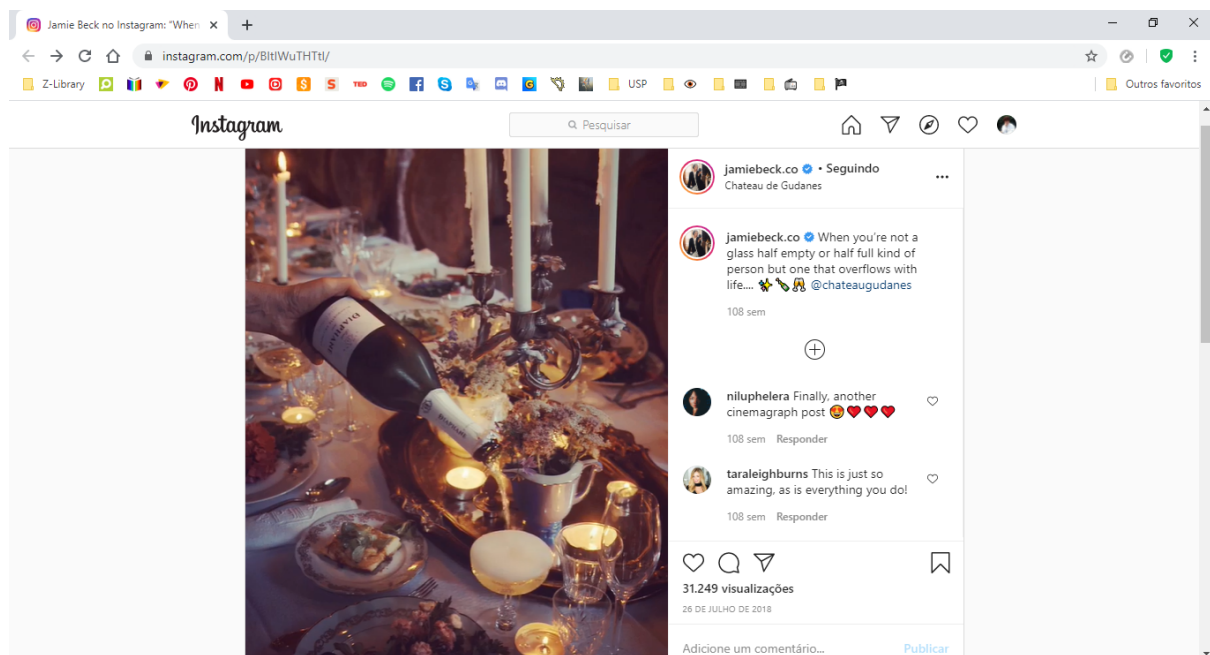


imagem 8 - Jamie Beck | *Sem título* (Chateau de Gudanes) | cinemagraph | 2018 | Disponível [aqui](#)

O surpreendente movimento no cinemagraph é que possibilita à uma produção se utilizando desse formato sua instalação na mente do observador, e podemos verificar uma afinidade na instauração do cinemagraph como fenômeno com as exibições dos irmãos Lumière com o cinematógrafo, em 1895 (VENTURIM. 2015, p 26). O *looping* do GIF animado, sua rotação, repetição, brevidade e silêncio

descreve propriamente as características dos dispositivos pré-cinema do século XIX. A seguir, descreve Chiarini:

Num primeiro momento, o cinemagraph retrata o rosto da atriz, com seus olhos imóveis para cima; o observador, com a intenção de ver a imagem, espera por alguns segundos para ver o movimento, quando a personagem inesperadamente torna a olhar para a frente. Libertando a imobilidade das demandas da narrativa e da representação e repetindo o *looping ad infinitum*, o cinemagraph demonstra seu potencial analítico, nos levando a pensar sobre a relação entre uma imagem estática e em movimento, e o que existe entre o instante e a duração. (CHIARINI, 2016. p 90)¹⁷

A obra de Jamie Beck corresponde de forma rigorosa com a descrição de Chiarini [imagem 9]. Foi selecionada a postagem do dia 24 de fevereiro de 2017 para servir de base para a argumentação aqui pretendida, que consiste em um autorretrato da artista. É composto sobretudo por cores neutras, amarronzadas, com um contraste maior apenas em seu cabelo. Apoiada na parede às suas costas, conta com uma leve inclinação de cabeça, para cima. Suas vestes esvoaçantes possuem um caimento por sobre o ombro. Um de seus braços cruza o corpo, numa alusão ao clássico posicionamento de mãos da produção academicista. Só depois desse reconhecimento, se pode visualizar a pequena e única lágrima que escorre por seu rosto.

¹⁷No original,

At first, the cinemagraph portrays the actress's face with her eyes looking motionlessly upwards; the viewer, intent on staring at the image, has to wait about ten seconds to see the moment when the character unexpectedly shifts her gaze forwards. Freeing the still from the demands of narrative and representation and repeating it ad infinitum in a loop, the cinemagraph shows its analytical potential, leading us to rethink the relationship between static image and moving image, and also that between instant and duration.

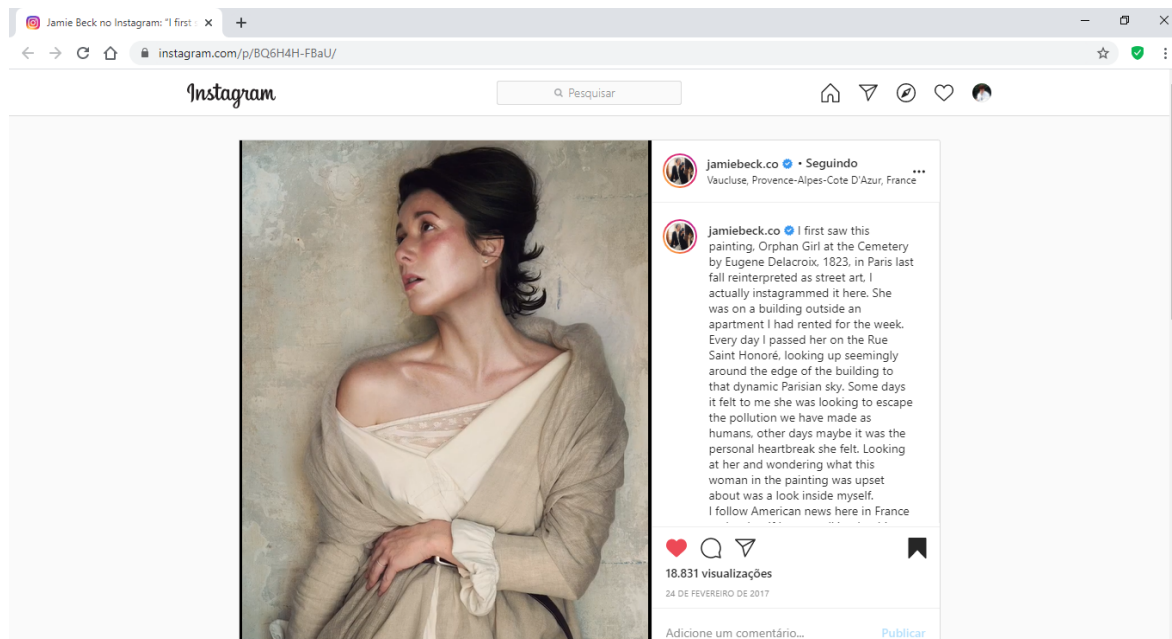


imagem 9 - Jamie Beck | *Provence Self-Portrait Series* | cinemagraph | 2013 | Disponível [aqui](#)

O cinemagraph se instala de forma vagarosa no campo de presença do espectador pelo seguinte motivo: é somente através de uma observação atenta que se percebe a lágrima escorrendo do rosto da personagem, e a piscada que se segue. Dessa forma, sua temporalidade é <longa>, custa para a lágrima alcançar o olhar do observador. É um trabalho extremamente coerente e em harmonia com o processo criativo que a artista demonstra, pela suavidade em que seus projetos se realizam, quase como se estivessem todos postos sob um véu acetinado. São claras suas referências no academicismo, evidenciado tanto por suas naturezas mortas quanto por suas paisagens, sendo o vinho, as uvas e videiras clichês constantes em seu trabalho pessoal. Possui, por sua sutileza, um andamento <lento>, que conduz às minúcias da imagem. O fundo simples, com textura marmorizada, além dos recursos como a roupagem numa escala de cores semelhante, dá ênfase para a personagem, evidenciando o colo desnudo e a coloração da face. Esses artifícios propiciam o entendimento de uma espacialidade <fechada>, enclausurada, íntima.

Como o olhar do observador é guiado, escoltado para a lágrima que escorre, possui uma tonicidade <átona>, com acento. A lágrima reitera sua melancolia e soturnidade, por mais que não existam aparentes razões para o seu

descontentamento; dessa forma, a junção se relaciona ao modo <implicativo>, de pressuposição. A obra, também por esse motivo, se dispõe num modo de eficiência <focado>, uma vez que o ato da lágrima reafirma um estado em que a personagem já aparenta se encontrar.

6. RESULTADOS FINAIS - PESQUISA EXPERIMENTAL

A partir de tais reflexões, passei para a parte prática do projeto, trabalhando em produções pessoais que pudessem se relacionar com as obras supracitadas. Para isso, foi significativa a participação no grupo de pesquisa, e as discussões que se seguiram. Foram produzidos fichamentos a partir de todas as leituras, que ocorreram de forma contínua durante o semestre e, a partir das leituras, foram desenvolvidos diversos trabalhos práticos.

O primeiro deles parte de experiências esportivas, uma vez que estive envolvida em tais atividades, como educadora. Foi produzido no Processing 3, uma plataforma *open source* para programação simples. Quando se inicia o programa, surge um GIF animado de uma quadra poliesportiva¹⁸ [imagem 10]. A tela possui uma divisão central invisível, e a cada clique, é gerado um GIF animado a depender do lado esquerdo ou direito. Essa primeira versão do trabalho [imagem 11] produzia esses GIFs de crianças jogando bola em lugares arbitrários da tela, então por vezes se sobrepunham.



imagem 10 - Experimento prático | *GIF0* | GIF animado | 2019

¹⁸ Esse GIF se trata de um exercício anterior, posteriormente usado como plano de fundo do trabalho em Processing 3

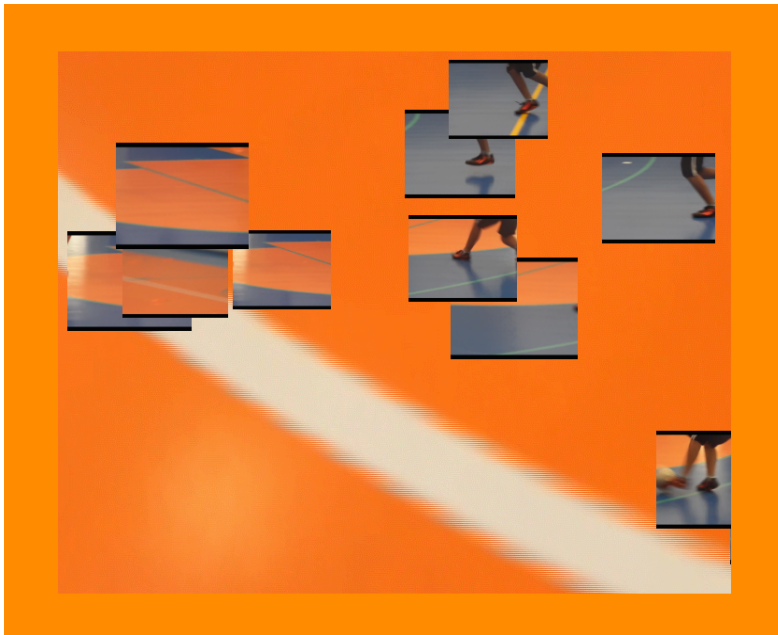


imagem 11 - Experimento prático | *Sem título* (Processing 3) | primeira versão | programa | 2019

A segunda versão [imagem 12] opera de forma a criar quase um mosaico de imagens, a partir de uma primeira, um módulo. A partir do GIF animado da quadra, quando se clica na esquerda da tela, por exemplo, é gerado uma imagem da criança jogando na esquerda e, clicando novamente, esta imagem se divide e assim sucessivamente, sempre em pares. Independente da versão, ao final de uma determinada quantidade de cliques, aparece cobrindo a tela um jogador “vencendo”. As imagens em si mesmas tem um certo humor esportivo por que os personagens jogam futsal, mas a cena de vitória é de pique-bandeira.



imagem 12 - Experimento prático | *Sem título* (Processing 3) | segunda versão | programa | 2019

O trabalho tende a se formar pelo resultado estético dos GIFs animados em sincronia, movimentando-se numa composição que pode variar, e parte de experiências com o esporte para traçar uma reflexão sobre a *digressão*, além de se propor a criar um campo para discussão de ritmo. É possível interagir com o programa, mas não existem instruções para que essa ação seja incentivada, o que talvez obstaculize a instauração do trabalho na percepção do sujeito.

O trabalho descreve o momento do chute na bola, da marcação do ponto, da euforia e da concentração do jogo, do esporte, mas de forma <dispersa>, desfocada, com GIFS fragmentados e de movimentação frustrada. Na primeira versão, a ação do algoritmo randômico se destaca e rege a experiência, enquanto que na segunda versão, a regularidade é nítida; essa abertura do mecanismo bipartido possibilita diferentes reflexões a partir dele.

Um exemplo de reflexão que parte do mecanismo fragmentado entre versão primeira e versão segunda são as observações tiradas a partir do modo de eficiência que, levando em consideração as diferentes temporalidades do GIF0 e dos GIFs que surgem como *pop-up* a partir deste primeiro, *variam*, do <abrupto> ao <lento>. Digo, o GIF da quadra possui uma dinâmica diferente dos *pop-ups*: é arrastado, prolongado, labiríntico, por se tratar de uma câmera em mãos, com uma passada regular, enquanto que a filmagem dos GIFs *pop-ups*, dos jogadores, é extremamente dinâmica, enérgica e indefinida, com cenas capturadas por uma câmera fixa durante o jogo. Não só, mas a relação que se instaura do sujeito com cada uma das imagens também é diferente independente da versão do trabalho, já que existe esse momento de relação entre o observador e o GIF0, e esse momento é comprimido a cada vez que se inclui um novo *pop-up* na tela.

Em suma, seu modo de eficiência, que corresponde à forma com que o trabalho se instaura no espaço tensivo, varia do <lento> ao <abrupto>: A imagem do GIF0 invade o sujeito de forma lenta, com seu balanço similar ao de uma embarcação, e sua nebulosidade na definição da imagem. Quando se introduz o primeiro *pop-up*, como aparecem um por cima do outro (na primeira versão) e possuem essa outra dinâmica agitada, neste momento o modo de eficiência é <abrupto>. Essa descontinuação é conflituosa, mas não pode ser descrita de outra forma.

Ademais, num primeiro momento, o aspecto da *existência* poderia ser, aqui, qualificada primeiramente como <focada> mas, conforme se avança, novamente deve existir uma alteração, com a atenção do sujeito que se torna cada vez mais distraído. Dessa maneira, é evidente que a junção descreve um modo <imprevisto>.

Visto que se investe muito mais tempo nos cliques para o *pop-up* do emaranhado de jogadores que se apresenta do que o tempo na observação do *GIF0*, o andamento do trabalho é <acelerado> e sua espacialidade é <aberta>, reocupando numerosas vezes o mesmo espaço, como é o caso da segunda versão, que revisa a disposição de *pop-ups* no momento em que inclui mais uma unidade.

É possível fazer uma aproximação entre esse trabalho e a obra de Lialina por meio da tonicidade, numa primeira instância, posto que é problemática por conta desses dois momentos do trabalho; numa observação mais cautelosa, porém, se verifica a semelhança indiscutível com a apresentação de Crawford, o *Stop Motion Studies*. Da mesma forma, citações à assinatura discursiva de Stein podem ser observada nos trabalhos em Processing: a repetição das estruturas é evidente, revelando a grande inspiração que foi a obra de Crawford e a obra de Stein na produção deste experimento prático. Por um lado, as duas fases do trabalho concretizam um ambiente para o GIF em destaque o momento, o que poderia provocar uma apreciação <tônica>, com acento. Por outro, a composição de cores e a abundância de *pop-ups* equaliza a página aberta, homogeneiza a imagem, a uniformiza, como na obra de Crawford. Esses dois momentos do trabalho desvelam a narrativa a que ele se submete, com introdução (o GIF animado da quadra), desenvolvimento (os primeiros *pop-ups*), clímax (o momento em que os jogadores estão em maior número) e desfecho (o GIF animado que encerra a sessão, o “vencedor”). Assim, o trabalho funciona numa partida e então num regresso, num vai e volta que dificulta uma definição clara, sem se referir diretamente a alguma de suas duas fases, em cada uma das suas versões.

Outra experiência que parte das mesmas imagens-fonte consiste em uma fotografia PB, tirada durante uma aula de educação física, dentro de um ginásio poliesportivo fechado, com crianças jogando futebol [imagem 13]. Esta fotografia foi serigrafada com tinta preta em uma placa de madeira de 21x29cm. Sobre a

serigrafia, uma camada de parafina torna a cena opaca [imagem 14]. Apesar de não ser um trabalho inteiramente digital, traz discussões relevantes sobre movimento.

Anton Bragaglia (1890-1960) foi um fotógrafo especialmente inspirador na produção da imagem, além de Cartier-Bresson (1908-2004) e seu conceito sobre o *instante decisivo*. As soluções compositivas dessa imagem me agradam sobretudo pela incisão centralizada que parte a imagem em dois componentes - a parte inferior, do chão, e a parte superior em que se encontram os protagonistas - e a resultante impressão de frenesi que oferece me encanta, mas a relevância da fotografia se dá não só por isso, mas especialmente pela participação desses jovens, que anteriormente não tinham interesse na atividade, vê-los praticar com dedicação justifica a magnitude que essa fotografia conquistou no meu processo pessoal.

Apesar de não possuir frames como os trabalhos anteriores, não deixa de abordar o movimento, particularmente por conta do recurso fotográfico que resulta numa imagem indefinida, e a serigrafia por consequência potencializou o que já podia ser observado na fotografia, como o andamento que se instaura de maneira <acelerada>, a tonicidade <tônica> e a espacialidade <aberta>. A parafina nebula ainda mais a cena, ocasionando um modo de existência <disperso> e um modo de eficiência <lento>, que se instaura no campo de presença do observador a medida em que este assimila as formas, inicialmente abstratas.



imagem 13 - Experimento prático | *Insiste* | fotografia | 2019



imagem 14 - Experimento prático | *Insiste* | serigrafia | 2019

Com o objetivo de diversificar as técnicas utilizadas, também foram desenvolvidos vídeos, e o destaque que incluo na pesquisa é um vídeo de 6 minutos [imagem 15], produzido com imagens apropriadas das mais diversas fontes [imagem 16]. Apresenta relações que, apesar de provenientes de contextos completamente distintos, possuem aproximações em suas construções.



imagem 15 - Experimento prático | *Sem título* (sequence 6) | primeira parte | vídeo | 2019



imagem 16 - Experimento prático | *Sem título* (sequence 6) | segunda parte | vídeo | 2019

As principais fontes para a produção do vídeo se deram pelo filme *Retrato de uma jovem em chamas* (2019), da diretora francesa Céline Sciamma, *O farol* (2019) do diretor Robert Eggers e a série televisiva *Hannibal* (2013-2015), do diretor Ridley Scott.

Os traços melancólicos de *Best Effort Network* podem ser observados no vídeo, numa inspiração oportuna: o primeiro momento parte de apropriações da obra de Sciamma, e traça um paralelo por meio da musicalidade, como o silêncio e o prolongamento, a continuidade do som, para contextualizar a repetição da imagem. Nesse sentido, se aproxima da linguagem do GIF animado, apesar de não constituir a mesma técnica. O filme aborda uma relação homoafetiva, e a fragilidade e suavidade da relação dos protagonistas da série de Ridley Scott me levaram a adicionar também essa obra. *O farol* tem uma proposta diferente, e trabalha com a mesma inércia que empenho em aplicar no vídeo para construir uma relação no mínimo ambígua entre os dois únicos personagens do filme. Ao aplicar suas imagens, tratei de corromper seu significado inicial.

O ritmo do trabalho se dá de forma lenta, com uma tonicidade <tônica>, acentuando cada momento,volvendo a atenção do espectador sobre o processo. O grau de intimidade talvez se assemelhe ao da obra de Jamie Beck, e por esse motivo também considero uma espacialidade <fechada>. Seu modo de eficiência também é <lento>, invadindo o campo de presença do observador de forma gradual, pela introdução a partir das notas graves e a presença desse som estável, profundo e acentuado ao longo de todo o primeiro minuto. Seu modo de existência é <focado>, acompanhando a tonicidade acentuada, dando atenção para cada cena com prudência. Considero o modo de junção como <previsto>, tanto por se tratar de um vídeo, e não de uma obra interativa, como por se tratar de uma mesma narrativa que reverbera de forma semelhante sob os diferentes ambientes.

7. CONCLUSÕES

a. PARTICIPAÇÃO NO GRUPO DE PESQUISA

Em agosto de 2019 comecei a participar das atividades do grupo de pesquisa Realidades, coordenado pela profa. Dra. Silvia Laurentiz, cujos encontros aconteceram semanalmente, criando um vínculo que se manteve até a conclusão da presente pesquisa. Durante esse meio-tempo, o grupo produziu duas obras, as duas como parte da série *Quando as estrelas tocam* - cuja relação é condicionada por meio da utilização da cimática, o estudo das ondas, como forma de visualizar dados astronômicos através do som - a instalação R-Scuti¹⁹ e a *AR Coronae Borealis*²⁰, acessada pela plataforma do Instagram, produzida pelos integrantes do grupo de forma remota.

A participação no grupo de estudos foi relevante não só pelo resultado dessas duas obras, mas também pela troca rica de referências e mesmo de conhecimento prático, decisivos para algumas das produções aqui apresentadas,

¹⁹ Exposta durante a exposição *Sons de silêncio* de 1 a 26 de abril de 2019 no Espaço das Artes na cidade de São Paulo e em sua segunda edição, no centro Universitário Maria Antônia, de 13 de setembro a 13 de dezembro de 2019, organizada pelo Grupo de Práticas Interativas do NuSom, além de também ter sido exposta de 17 a 19 de outubro na *EmMeio#11*, da Faculdade de Belas Artes de Lisboa em Portugal, e de 23 a 25 de outubro na exposição Artech 2019 na Universidade Católica Portuguesa em Braga, Portugal. Página da obra disponível [aqui](#).

²⁰ Exposta de 19 a 23 de outubro de 2020 na *EmMeio#12*, organizada pelo HUB Eventos Media Lab 2020 em São paulo e de 7 de dezembro a 7 de janeiro de 2021 na *#DigitalArtMonth* em Miami, nos Estados Unidos. Página da obra no site do grupo disponível [aqui](#)

como os experimentos práticos em *processing* 3, GIF0 e sua segunda versão sem título, além das valorosas discussões com relação aos objetos de estudo e produção experimental da pesquisa que foram incorporados na pauta do grupo.

b. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A potência da semiótica se expressa no seu impulso para a reformulação, por se tratar de uma esfera do conhecimento em construção: “fazer semiótica é, portanto, se ver obrigado a rever constantemente as próprias afirmações” (MATTE. Lara. 2009, p 350) e, por essa perspectiva, a pesquisa foi não só um desafio, mas uma oportunidade para a maturidade acadêmica.

A dinâmica de transformação de imagem da foto para o GIF e do GIF para vídeo se aproxima de questões levantadas por Bellour em seu livro *Entre-Imagens* (1990), por onde se discute o espaço da passagem entre um meio e outro, e a tênue diferença por exemplo entre o vídeo, o filme e a vídeo-instalação, por onde se exploram suas características intrínsecas, tão distintas mas também tão abertas para novas experiências, com colagem e cruzamento de mídias.

No discurso cinematográfico, o ambiente da sala de cinema tem como propósito inserir o espectador nessa ilusão mas o GIF e o GIF animado promovem o *desocultamento* do dispositivo, como se utilizar de imagens com baixa resolução, ou experimentar com mudança de cortes, dessincronia de áudio, etc. E é este talvez o maior diferencial do GIF para com outros formatos de linguagem.

Refletindo sobre o contexto em que se instala a obra de Jamie Beck, a rede social Instagram, que tem como função exibir diversas imagens por meio da barra de rolagem de cada usuário, talvez esta não seja a melhor residência para o seu trabalho, para cumprir o objetivo já descrito, de focalização, que a artista parece ter estabelecido com essa imagem, já que a publicação está dispersa nas postagens da página e na barra de rolagem de seus seguidores, que têm interesse pelo trabalho. Nesse sentido, *Best Effort Network* trabalha de forma exemplar em relação à sua apresentação na web. O trabalho leva o observador para uma posição contemplativa, inclusive, compartilhando orientações que Jamie Beck também encaminha em sua obra. Essa dificuldade com relação à veiculação de um trabalho

digital, infelizmente, é algo pelo qual os artistas que possuem uma perspectiva mercadológica em seus trabalhos precisam enfrentar.

Resgato aqui uma discussão levantada anteriormente, de como a definição de GIF se transformou num termo “guarda-chuva” englobando tanto o formato restrito do GIF como obras provenientes de seus aspectos mais expressivos. Em outras palavras, o termo “GIF” se tornou referência para a técnica, mas a linguagem Apesar de se tratar da mesma *técnica*, o *Best Effort Network* tem uma linguagem completamente distinta de GIFs animados que encontramos nas redes sociais, e essa distinção é de difícil apreensão por parte de alguns. Não estou tratando do apelo do mercado à essas produções, mas, como foi dito na introdução, trata-se de reconhecer o GIF animado como um formato artístico.

Talvez os *Stop Motion Studies* de Crawford sejam o melhor exemplo para a verificação da relação rigorosamente íntima que os parâmetros elaborados por Zilberberg na semiótica tensiva possuem entre si.

Ainda com relação à este trabalho, pela desatualização inoportuna do Adobe Flash Player, fundamental para a instauração da obra, foi estabelecida uma investigação relacionada à progressão irrefreável da tecnologia e suas consequentes complicações aos trabalhos instalados nesse meio. Sarah Miglioli e Moreno Barros, citando Annette Weintraub, comentam:

Segundo Weintraub (1997), a web é um mecanismo viabilizador de arte com características bastante específicas como a mutabilidade das obras, a inexistências de fronteiras entre as partes de um trabalho ou de vários trabalhos entre si, e a alteração da obra através da interação com espectador. Segundo a autora, no espaço digital, a interface não age como uma fachada ou um portal para o conteúdo, mas pode determinar diretamente a estrutura e o caráter da obra (BARROS. MIGLIOLI. 2013, p 70)

Em seguida, mencionam como não existe a concepção de uma versão definitiva para uma obra na web (BARROS. MIGLIOLI. 2013, p 70). Essa mídia sofre transformações constantes, muitas vezes significativas para o meio, é interrompível e possui um alto grau de transmutação. As limitações de banda variam a interação

dos usuário, tornando cada acesso uma experiência diferente, alterando radicalmente a percepção de uma obra de arte.

O verdadeiro diferencial da *web* apontado no texto, ponto de vista com o qual concordo, se dá pela *ausência* de uma mediação por espaços de arte, proporcionando uma oportunidade de contato *direto* da obra com o sujeito (BARROS. MIGLIOLI. 2013, p 71). Por outro lado, a artista Lialina tem uma visão um pouco diferente: em entrevista para a *UNIA arte y pensamiento*, em 2004, comenta que a *web*, na realidade, apesar de sempre apresentar inovações, funciona praticamente da mesma maneira, e esse traço é uma vantagem, pois obras de arte ser adaptadas para se manter com o passar dos anos, “apesar de parecer que tudo se transformou nos últimos nove anos, nada significativo mudou para a gramática da internet (nem o funcionamento dos navegadores, etc), assim se pode ver sem muitos problemas meus primeiros projetos” diz ela. Entretanto, seu posicionamento é problemático, e eu mesma tendo a concordar com Weintraub nesse aspecto. Isso equivale dizer que as diferenças estéticas e processuais de obras dos anos 1990 e dos anos 2010 são desprezíveis, já que ainda estão online, mas a praticidade e utilização da internet foram completamente modificadas, para dizer uma transformação mínima, e isso afeta completamente a forma de se consumir arte na internet, além de modificar radicalmente os métodos de conservação.

Outra questão que merece destaque é da relevância da *flexibilidade* das dos paradigmas aplicados, conforme a percepção *individual* de um trabalho. Os conceitos de extensidade e intensidade, apesar de detalhadamente descritos, possuem um *grau de abertura* que permite diferentes análises e, portanto, diferentes conclusões; em síntese, as delimitações apesar de singulares não descrevem um aspecto *concreto* da obra, então a análise foi um processo que teve um apelo grande da sensibilidade da percepção, inclusive passando por mudanças ao longo do tempo, e deixo claro que as reflexões aqui pormenorizadas caracterizam-se mais como *reflexões* desprezíveis do que como conclusões cerradas. Apesar das particularidades do acontecimento, um mesmo trabalho pode também ser apreciado como exercício, a depender da interpretação. O domínio total da teoria é chave para a assimilação e entendimento da obra.

A musicalidade está enraizada na semiótica tensiva, e poderia muito bem ter sido um trabalho completamente baseado nela. Por isso, o andamento, a tonicidade e a temporalidade são categorias tão pertinentes para a compreensão de uma obra sob a luz da teoria tensiva, mas sobre o *looping*, por exemplo, aspecto identificador primeiro do GIF animado, essas relações da dilatação temporal também podem ser observadas, desvelando uma relação muito mais íntima dessas duas linguagens do que se pode imaginar à primeira vista.

Em relação aos trabalhos práticos, se faz relevante o contexto por onde foram primeiramente desenvolvidos, as aulas de educação física, pela própria dinâmica, dos educandos se exercitando de forma fluida, repetitiva; aproveita-se esta característica marcante da atividade para elaborar esse vínculo com o formato GIF, ainda justificando a investigação promovida pelos vídeos trabalhados.

8. REFERÊNCIAS

a. FONTES

BECK, JAMIE. **Provence Self Portrait Series**. Disponível em <https://www.instagram.com/p/BQ6H4H-FBaU/?igshid=2luap3g5u2se> Acesso em Agosto, 2020.

CRAWFORD, David. **Stop Motion Studies**. Disponível em https://artport.whitney.org/gatepages/artists/crawford/index_01.html Acesso em Agosto, 2020.

LIALINA, Olia. **Best Effort Network**. Disponível em <https://best.effort.network/> Acesso em Agosto, 2020.

b. BIBLIOGRAFIA

ABREU, Andreia. **Gertrude Stein e o cubismo literário**. 2008. Dissertação (Mestrado de Estudos Americanos) – Universidade Aberta, Porto, 2008.

AGUIAR, Daniela. QUEIROZ, João. Cubismo e o fluxo de pensamento em Gertrude Stein. IN: **TODAS AS LETRAS Z**, São Paulo, v. 17, n. 2, p 51-69, maio/ago. 2015. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/281283374_Cubismo_e_Fluxo_do_Pensamento_em_Gertrude_Stein Acesso em Janeiro, 2020.

ALBUQUERQUE, Inês. OLIVEIRA, Rosa. **A Internet como Espaço de Criação Artística**. Universidade de Aveiro. Disponível em https://www.academia.edu/1158411/A_Internet_espaco_de_criacao_artistica Acesso em Janeiro, 2020.

BARROS, Moreno. MIGLIOLI, Sarah. Novas Tecnologias da Imagem e da Visualidade: GIF animado como videoarte. IN: **Sessões do Imaginário**, Ano XVIII, N. 29, Porto Alegre, 2013. Disponível em <http://eprints.rclis.org/22954/1/12963-54751-1-PB.pdf> Acesso em Janeiro, 2020.

BELLOUR, Raymond. A Querela dos Dispositivos. IN: **Revista Poiésis**. N°12. 2008, p 15-22.

_____. **Entre-Imagens**. Campinas: Editora Papirus, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix Pensamento, 1949.

CHIARINI, Alessandra. The Multiplicity of the Loop: The Dialectics of Stillness and Movement in the Cinemagraph. IN: **Pubblicazioni dell'Università Cattolica del Sacro Cuore**, N. 1, Bolonha, ITA, 2016. p 87-92. Disponível em <https://pdfs.semanticscholar.org/3fd8/b00aa6320129a3e9f16ac4380d155784c7a4.pdf>> Acesso em Janeiro, 2020.

DEBORD, Guy. All the king's men. IN: **Revista Internacional Situacionista**. Paris, FRA: Librairie Arthème Fayard, N°8, 1997, p 29-33 Disponível em <https://emilianoaquino.blogspot.com/2008/01/all-kings-men.html>> Acesso em Agosto 2020.

DEBORD, Guy. **Sociedade do espetáculo**. Projeto periferia, 2003. Disponível em <https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>> Acesso em Março, 2020.

DEWEY, John. Tendo uma experiência (capítulo do livro “Arte como Experiência”. IN: **Os pensadores**. São Paulo: Editora Abril, 1974, p 247-263.

EGGERS, Robert. **O farol**. EUA. 2019, 110min

EPPINK, Jason. A Brief History of the GIF (so far). IN: **Journal of Visual Culture**, Vol. 13, SAGE Publicações. p 298-306. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1470412914553365>> Acesso em Janeiro, 2020.

FERREIRA, Helder. **Gertrude Stein: Uma Escritora para o Século XXI**. Revista CULT, São Paulo: Bregantini, 2017. Disponível em <https://revistacult.uol.com.br/home/gertrude-stein-obras-ineditas/>> Acesso em Janeiro, 2020.

GASPERINI, Jim. Stereo images **Time for Space Jiggle**. 2002. Disponível em https://people.well.com/user/jimg/stereo/stereo_list.html> Acesso em Janeiro, 2020.

GIBSON, William. The Net is a Waste of Time. IN: **The New York Times Magazine**. Nova Iorque, EUA, 1996. Disponível em <https://www.nytimes.com/1996/07/14/magazine/the-net-is-a-waste-of-time.html>> Acesso em Janeiro, 2020.

GROTTO, Livia. Traduzir o ritmo: Octavio Paz e Fabio Morábito. IN: **Revista da rede internacional Lyracompoetics**. Vol. 9. Junho de 2017, p 151-175
Vol 15, edição especial. Abril de 2019, p 11-26

GOMES, Regina. Um olhar semiótico sobre a atualidade: a aspectualização a partir de Greimas. IN: **Revista estudos semióticos**, USP. Vol 14, N° 1. Abril de 2019, p 11-26

HÉBERT, Louis. 4. The Tensive Model. IN: **Tools for Text and Image Analysis: An Introduction to Applied Semiotics**. Nova Iorque: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. p 36-48 Disponível em http://www.revue-texto.net/Parutions/Livres-E/Hebert_AS/4.Tensive-Model.pdf> Acesso em Janeiro, 2020

JACOBS, Ken. **Nervous System Performances**. Disponível em <https://www.kenjacobsgallery.com/nervous-system-performance>> Acesso em Janeiro, 2020.

LEGGAT, Graham. The Ken Jacobs Nervous System. IN: **The Museum of Modern Art**. Nova Iorque: Film and Video Press, 1996. Disponível em https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/press_archives/7451/releases/MOMA_1996_0046_39.pdf?2010> Acesso em Janeiro, 2020.

LIALINA, Olia. **Animated GIF as a Medium**. 2012 Disponível em <http://art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/>> Acesso em Janeiro, 2020.

_____. **Hosted**. Disponível em <https://hosted.z21.web.core.windows.net/>> Acesso em Agosto, 2020.

_____. **Summer**. Disponível em <http://art.teleportacia.org/olia/summer/>> Acesso em Agosto, 2020.

_____. **My Boyfriend Came Back From the War**. Disponível em <http://www.teleportacia.org/war/>> Acesso em Agosto, 2020.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. São Paulo: Zahar. 2007, p 68-75.

_____. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Editora Papirus, 1997.

MENDES, Conrado. Semiótica Tensiva: Fundamentos Teóricos. IN: **Revista Línguas e Letras**, Unioeste. Vol. 16, N° 34. 2015, p 321-342

RAMME, Noeli. **O pluralismo de Nelson Goodman: O papel da percepção da linguagem nos múltiplos modos de construir mundos**. Dissertação (Mestrado) - Curso de pós-graduação em filosofia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

_____. **Arte e construção de mundos: Um estudo sobre a teoria dos símbolos de Nelson Goodman**. Dissertação (Doutorado) - Curso de

pós-graduação em filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

RHIZOME. The Rhizome Archive. **The GIF Show**. Disponível em <archive.rhizome.org/exhibition/gifshow/> Acesso em Janeiro, 2020.

SCHAEFFER, Jean-Marie. **L'image précaire: Du dispositif photographique**, Paris: Éditions du Seuil, 1987, p 65-66.

SCIAMMA, Céline. **Retrato de uma jovem em chamas**. FR. 2019, 120min

SCOTT, Ridlet. **Hannibal**. EUA, 2013-2015.

STALLABRASS, Julian. The Aesthetics of Net.Art. IN: **Qui Parle**, Vol. 14, N° 1. Durham, EUA: Duke University Press, 2003. p 49-72. Disponível em <https://www.jstor.org/stable/20686165?read-now=1&seq=4#page_scan_tab_contents> Acesso em Janeiro, 2020.

_____. Can Art History Digest Net.Art? IN: **Net Pioneers 1.0 - Contextualising Early Net-Based Art**, Berlim, GER: Sternberg Press, 2009. p 165-179. Disponível em <http://newtraditionalists.net/uwf_assets/docs/stallabrass_can_art_history_digest_net_art_np_09.pdf> Acesso em Janeiro, 2020.

STEIN, Gertrude. **Autobiografia de Alice Toklas**. São Paulo: Cosacnaify, 2009.

_____. **Gertrude Stein: Selections**. Ed. Joan Retallack. Berkley: University of California Press, 2008.

TEIXEIRA, Lúcia. Notas Para um Estudo do Ritmo nas Semióticas Visuais. IN: **Sentidos em Movimento: Identidade e argumentação**, Unifran. Vol. 3. 2008 p 159-180.

TATIT, Luiz. Bases do pensamento tensivo. IN: **Revista estudos semióticos**, USP. Vol. 15, edição especial. Abril de 2019, p 11-26

_____. Semiótica do pouco a pouco. IN: **Abralin ao vivo**. Julho 2020.
Disponível em <<https://aovivo.abralin.org/lives/luiz-tatit/>> Acesso em agosto, 2020.

_____. BEIVIDAS, Waldir. Potencialidades da narrativa greimasiana. IN:
Revista estudos semióticos, USP. Vol. 14, N° 1. Março de 2018, p 45-54

TURNSTILE NEWS. **So Long Animated GIFS, Hello Cinemagraphs**. Huffpost, Edição Americana, 2011. Disponível em
<https://www.huffpost.com/entry/so-long-animated-gifs-hel_b_853450?guccounter=1> Acesso em Janeiro, 2020.

UNIA arte y pensamiento. **Olia Lialina: Storytelling en el Net.Art**. 2004. Disponível em <http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=356> Acesso em janeiro, 2020.

VENTURIM, Karim. **O Fenômeno GIF**. Dissertação (Bacharelado) - Curso de cinema e audiovisual, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015.

VIEIRA, Jorge. Teoria do conhecimento e arte. IN: **Revista Música Hodie**. Goiás, Vol. 9, N° 2, p 11-24, Outubro 2009.

ZILBERBERG, Claude. FONTANILLE, Jacques. **Tensão e Significação**. São Paulo: Discurso Editorial/Humanitas, 2001.

ZILBERBERG, Claude. **Elementos da semiótica tensiva**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.