

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

KARIM VENTURIM

O FENÔMENO *GIF*

NITERÓI

2015

KARIM VENTURIM

O FENÔMENO *GIF*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em
Cinema e Audiovisual, pelo Curso de
Cinema e Audiovisual da Universidade
Federal Fluminense.

Orientador:
Professor Dr. Felipe de Castro Muanis

NITERÓI

2015

RESUMO

Devido à imensa popularidade do *gif* ("formato para intercâmbio de gráficos") na Internet e seus diferentes estilos e utilidades atualmente, procurou-se estudar o fenômeno, catalogando os tipos inventados até o presente momento e questionar se o *gif* possui um potencial cinematográfico na *Web*, ou se poderia ser incluído numa categoria audiovisual mesmo que não tenha som. O método escolhido foi a comparação do formato *gif* atual com os primeiros experimentos ópticos que levaram a criação do cinema de vanguarda no final do século XIX e começo do século XX, questionando se o fascínio pela imagem em movimento, hoje nas telas digitais, é similar àquele experimentado pelos primeiros espectadores destes fenômenos.

Palavras-chave: *gif*; cinema de vanguarda; primeiros experimentos ópticos; cinema; audiovisual; Internet.

ABSTRACT

Due to the immense popularity of the gif on the Internet nowadays and its different styles and utilities, the object was studied by cataloging the types invented to date and it was questioned whether the gif possesses a cinematic potential on the Web or if it can be included in an audiovisual category, even if it doesn't have sound. The method chosen was the comparison of the current gif format with the first optical experiments that led to the creation of avant-garde cinema in the late nineteenth century and early twentieth, questioning if the fascination for the moving image in digital screens today would be similar to that experienced by the first spectators of those phenomenons.

Keywords: gif; avant-garde cinema; first optical experiments; cinema, audiovisual; Internet.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1. O FENÔMENO <i>GIF</i>.....	9
1.1 - <i>Gifs</i>: Características e uma questão audiovisual.....	17
2. OS PRIMEIROS EXPERIMENTOS ÓPTICOS E O CINEMA.....	23
3. O POTENCIAL CINEMATOGRAFICO DOS <i>GIFS</i> NA INTERNET.....	32
CONCLUSÃO.....	48
ANEXO – LISTA COMPLEMENTAR DE <i>GIFS</i>.....	50
REFERÊNCIAS.....	56

INTRODUÇÃO

Definindo brevemente, *gifs* são pequenas imagens digitais em movimento. De seu surgimento, no fim da década de 1980 até hoje, o *gif* evoluiu de simples animações 2D “enfeites” de *sites*, para os criados a partir de recortes de diversas fontes audiovisuais. O grande diferencial do *gif* com relação a qualquer outra forma visual já feita é o mecanismo do *Looping* automático: ações-movimentos que se repetem em ciclos *ad infinitum*.

Os *gifs* são um dos fenômenos mais interessantes da Internet nos dias atuais. Pode-se encontrá-los em praticamente toda rede mundial de computadores, inseridos em diversos contextos, seja na apreciação puramente visual dos *gifs* estéticos no *Tumblr*, aos *gifs* de *reação* utilizados em redes sociais e sites de diversidades. Apesar de sua origem antiga (1987), o *gif* é um fenômeno visual que cresceu ao longo dos anos 2000, evoluindo na popularidade dos simples *emoticons* do *Msn* e *Myspace*, a montagens mais refinadas, utilizando diversas fontes audiovisuais. Diverso, conciso e interessante, o *gif* oferece muitas possibilidades, diverte e é simples. Um fenômeno intrigante que não pode deixar de ser notado e analisado no presente momento.

Este trabalho se propõe a analisar o objeto *gif*, catalogar os estilos que foram criados tendo por matéria prima diversas fontes audiovisuais e compreender seus usos na *Web*. Assim, no primeiro capítulo é analisada a origem do *gif*, seus primeiros estilos e os formatos atuais que levantaram a hipótese do *gif* possuir um caráter cinematográfico, como um objeto que atualizou o fascínio pelas imagens em movimento que surgiram no final do século XIX e começo do século XX. Foram usados como ponto de partida para este estudo os artigos online “*A brief history of the GIF (so far)*” do Journal of visual culture (2014), “*Are Animated Gifs a Type of Cinema?*” por A.D. Jamerson (2013), e “*Animated Gifs are Cinematic, But They’re Much More Than Cinema*”, de Landon Palmer (2013), onde foram pesquisadas a história, as características e as possibilidades do *gif* atualmente.

Também será investigado o papel do *gif* na plataforma *Web*. Através dos textos de Pierre Lévy no livro *Cibercultura* (1999), buscar-se-á compreender a natureza dos fenômenos na Internet e como os usuários-espectadores lidam e consomem estas obras. Também será usado o texto de Arlindo Machado (Cinema e virtualidade, 1996), tratando dessa realidade de consumo visual na Internet. No final do primeiro capítulo serão levantadas as questões-chave deste trabalho: *O gif pode ser considerado um objeto cinematográfico?* E por fim *Os usuários percebem e consomem os gifs como espectadores semelhantes àqueles da vanguarda do cinema?*

O segundo capítulo trata da história dos primeiros aparatos de animação, como a *Lanterna mágica*, o *Zootrópio*, e os experimentos fotográficos de *Marey* e *Muybridge*, que levaram ao desenvolvimento do cinema de vanguarda, com os filmes produzidos por *Edison*, que eram vistos em *Kinetógrafos* e pelos Irmãos *Lumière*, no *cinematógrafo*. A semelhança temática e de formato (no que concerne o tamanho das imagens) destes primeiros filmes com o que se pode encontrar nos *gifs* atualmente é bem visível. O *espectador-usuário* da Internet se relacionaria, atualmente, com essas imagens da mesma forma que aqueles primeiros espectadores dos aparatos de animação e dos filmes do “*cinema de atrações*” definido por *Tom Gunning*.

No capítulo três há a análise e comparação das informações dos dois primeiros capítulos, buscando responder de fato às perguntas-chaves do trabalho. Por incluir a capacidade de montagem e de recortar *frames* de distintas fontes audiovisuais, incluindo filmes, o *gif* poderia ser considerado cinematográfico? E pelo fato de não possuir som, poderia ser considerado uma ferramenta audiovisual da Internet? As reflexões são realizadas através dos textos de *Tom Gunning* (1996) e *Gerald Mast* (1977) e da reflexão sobre os artigos da Internet já citados anteriormente “*Are Animated Gifs a Type of Cinema?*” e “*Animated Gifs are Cinematic, But They’re Much More Than Cinema*”.

Através dos computadores pessoais a vivência com mídias tradicionais vem se modificando constantemente. Assim como hoje em dia se pode esperar que a grande maioria das pessoas não conheça os trabalhos de *Muybridge* e os primeiros

brinquedos ópticos que levaram ao desenvolvimento do cinema, o *gif* não deixa de ter o seu lugar de importância e significação no estudo da cultura visual da atualidade. Por essa constante atualização das mídias tradicionais, que vêm se reiventando em diferentes plataformas, poderia o *gif* ter seu papel em uma inovação da linguagem cinematográfica? Estas indagações se justificam, de certo modo, em Arlindo Machado que pergunta:

Um dos temas que mais tem incomodado ultimamente os homens e mulheres que lidam com o cinema é o tema do próprio destino do cinema. (...)Estará sendo substituído pelas tecnologias do vídeo, da televisão, da informática, da multimídia (...) Ou estaremos vivendo o momento de um renascimento, de uma radical reinvenção do cinema, graças justamente à incorporação de todas essas novas tecnologias? A absorção de tecnologias eletrônicas e digitais, de novas modalidades de gerenciamento e financiamento, de novas linguagens audiovisuais estarão matando o cinema ou, pelo contrário,afirmando a sua supremacia perante as demais formas de cultura?(...) Devemos considerar o cinema um modo de expressão consumado, definido de uma vez por todas,(...) Ou como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em função dos novos desafios que lhe lança a sociedade? Cinema é um conceito estático ou mutante? (XAVIER, 1996,p. 163)

Espera-se através deste trabalho, poder responder a essas questões e também levantar uma reflexão sobre este e outros fenômenos que vem surgindo a cada dia na Internet e que podem enriquecer os estudos na área do audiovisual.

1. O FENÔMENO GIF

Gif é uma sigla para “*Graphics Interchange Format*” (“formato para intercâmbio de gráficos”) desenvolvido pela *CompuServe*¹ em 1987. O *gif* é um formato *Bitmap*² que serve tanto para imagens fixas quanto para imagens em movimento. Sua popularidade na rede deveu-se ao uso de uma compressão de dados mais eficiente, o que permitia o carregamento de imagens mais complexas num tempo em que a conexão era muito lenta.



Imagem 1: Uma antiga página *GeoCities*

¹Fundada em 1969, foi um dos primeiros serviços *online* a disponibilizar conexão à Internet em nível internacional e também serviços de *e-mail* e fóruns de discussão, tornando-se bastante popular na década de 1990.

²*Bitmaps* (Mapa de *Bits* em inglês) são imagens formadas por *pixels*, diferentemente dos gráficos vectoriais. *Pixel* (abreviação de “Picture Element” em inglês) é a menor unidade a formar uma imagem digital, constituindo-se de pequenos pontos de cor e brilho variados. O *bitmap* é formado pela união desses *pixels* que possuem uma informação de cor. A resolução é medida em DPI, “*dots per inch*” ou “*pixels por polegada*”. Os arquivos *Bitmaps*, dependendo do DPI, se tiverem seu tamanho aumentado costumam perder a qualidade e a resolução.

A partir de 1995, *gifs* geralmente com menos de 100 KB, baixa resolução, poucos *frames* e limitada palheta de cores, podiam ser facilmente encontrados em páginas do *host*³ *GeoCities*⁴, animações “enfeites” para demonstrar uma novidade tecnológica (a imagem em movimento na plataforma *Web*) e um diferencial da mídia impressa nos novos tempos.

Com o crescimento dos *chats*, fóruns e redes sociais como o *Myspace*⁵ entre 2005 e 2008, popularizaram-se os “*Glitter gifs*”, imagens coloridas de animais ou personagens “fofos” geralmente com frases motivacionais, estáticos ou com movimentos bem limitados e cobertos com um tipo de “purpurina digital” que piscava. Foi somente a partir da popularização de sites de compartilhamento de imagens como o *4chan*⁶, surgido em 2003 com seus fóruns inicialmente usados para postagem de imagens/*gifs* e cultura de quadrinhos japonesa, e principalmente do

3

Host é qualquer computador com número de IP e nome próprios, conectado a uma rede e que oferecem serviços aos usuários. Podem ser computadores pessoais, estações de trabalho ou servidores, que armazenam e transmitem dados como páginas da *web*, imagens e textos. Servidores de hospedagem de sites também podem ser considerados *hosts*. O termo pode ainda ser usado para indicar outras formas de rede, como um roteador que gera a rede onde diversas máquinas se conectam por meio de um número de IP, por exemplo.

4

GeoCities foi um serviço de hospedagem de sites do portal *Starmedia* na década de 1990. O conceito era agrupar os sites como “cidades” de acordo com os temas. O *GeoCities* possuía recursos como o editor de páginas e também editor de HTML que permitia ao usuário criar páginas em seu próprio editor de *web*. Foram muito populares na década de 1990 e começo dos anos 2000, hoje são lembradas por seu visual muitas vezes pobre e “kitsch”.

5

MySpace é uma rede social criada em 2003. Através de *blogs* e perfis de usuários, inclui um sistema interno de *e-mail*, fóruns e grupos. Já foi a rede social mais popular do mundo, perdendo o lugar para o *Facebook*.

64chan é um *imageboard* (conhecido como *chan*, abreviatura de “channel”), um tipo de fórum de discussão baseado na postagem de imagens e texto, lançado em 2003. Seus sub-fóruns eram originalmente voltados para a cultura japonesa de mangás e animes. Os usuários geralmente postam anonimamente. Seu formato favoreceu a criação e disseminação de vários memes da *Internet*, assim como o do movimento ativista “*Anonymous*”.

*Tumblr*⁷, plataforma de *blogging* criada em 2007 cuja popularidade explodiu em 2011, que o *gif* começou a se espalhar pela rede em diferentes contextos e estilos.

Com um aumento na capacidade de processamento das imagens, *gifs* de maior tamanho (1MB a partir de 2012) puderam ser colocados à disposição, principalmente aqueles retirados de cenas de séries e filmes. Hoje o *gif* é uma das mais populares ferramentas visuais de entretenimento, estética e comunicação da *Internet*, presente em grande parte mundo virtual.



Imagem 2 e 3: Glitter Gifs

Como o objetivo deste trabalho é demonstrar as possibilidades cinematográficas do *gif*, logo, devido a grande variedade de estilos e formas, considerou-se importante denominar e destacar os que terão relevância para esse estudo. Esses *gifs* tem em comum o fato de possuírem movimento e ação (ou seja, o que se considera “*Moving gifs*” diferenciando-se dos *gifs* com imagem estática ou movimento limitado, como os “*Glitter gifs*”), possuindo assim uma natureza fílmica, ou seja, são *gifs* retirados de fontes audiovisuais (vídeos caseiros, filmes, séries, novelas, comerciais, animações até mesmo videogames).

⁷*Tumblr* (lê-se “*tâmbler*”) é uma plataforma de *blogging* fundada em 2007 que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, *links* e áudio. A plataforma fica numa categoria intermediária entre os *blogs* convencionais (*Wordpress* ou *Blogger*) e o *Twitter*. Os usuários são capazes de seguir outros usuários e verem seus posts em um painel chamado *dashboard*. Também é possível “gostar” ou “reblogar” (semelhante ao RT do *Twitter*) conteúdo de outros *blogs*. Em 2011, o site alcançou a marca de 10 bilhões de posts exclusivos (excluindo reblogs). É uma das principais ferramentas de armazenamento e compartilhamento de *gifs* devido ao crescimento de *blogs* específicos para *gifs*, como o famoso “Como eu me sinto quando”.

Essas imagens podem ser manipuladas com a adição de legendas ou letreiros, usos de efeitos de cor ou distorção para efeitos cômicos ou puramente estéticos, além de montagens ou sobreposições de imagens de distintas fontes. O usuário da rede pode criar e montar diferentes gifs através do uso de programas específicos (e até mesmo o Photoshop), ou mais comumente através de sites como Ezgif.com, Gifmaker.me, gifcreator.me, e muitos outros facilmente encontrados através de uma simples pesquisa em sites de busca. Para quem possui Smartphones, também existem aplicativos direcionados a esse fim, principalmente para sistema Android, como Gifmaker, Gifme! e Gifstudio.

As nomenclaturas “*Looping gifs*”, “*Fail gifs*” e “*Reaction gifs*” foram retiradas de diversos sites especializados em *gifs* como *Giphy*, *ReactionGifs*, *Failgif* e *ReplyGif*, ou seja, são nomes já estabelecidos na rede. Por se tratar de um fenômeno recente e diversificado, há uma dificuldade em se encontrar nomes específicos para certos *gifs*. Assim, as outras nomenclaturas presentes nesta lista foram concebidas para este trabalho, baseando-se nas características mais associadas aos *gifs* em questão, nas palavras-chaves e termos utilizados nos mecanismos de pesquisa e *tags* de sites de *gifs*. Os outros estilos podem ser encontrados no final deste trabalho, no Anexo.

1. **Gifs “simples”** – Optou-se nesse estudo por considerar *gifs* “simples” os feitos com cenas de filmes, séries ou novelas, com o objetivo de apreciação de uma ação em especial. É o uso direto destes materiais (geralmente sem efeitos e às vezes com legendas) como pequenos “selos” de imagens em movimento, uma forma de captura de uma determinada ação para uma apreciação contínua;



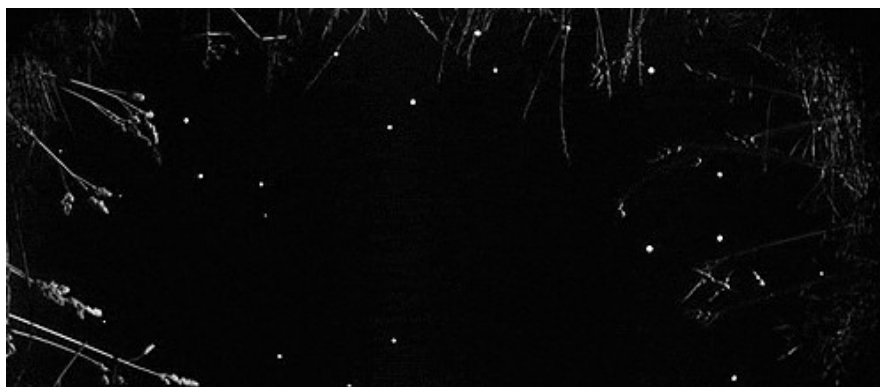


Imagem 4

2. **Gifs “Fail”**- Gifs de humor que retratam fatos engraçados, alguma situação frustrante ou acidentes envolvendo pessoas e/ou animais, geralmente são retirados de vídeos caseiros ou filmagens de eventos, festas, campeonatos, etc.



Imagem 5

3. **Gifs de Reação (“Reaction Gifs”)** – Gifs feitos a partir do “recorte” da expressão de personagens de material audiovisual. O objetivo é poder utilizar esse *Gif* como forma de expressar ou ilustrar uma reação ou fala em sites, redes sociais e chat (com um contexto de humor irônico;



Imagem 6

4. **Gifs-montagem** – Gifs criados a partir da edição de materiais audiovisuais de diferentes fontes com um objetivo cômico ou por puro *nonsense*. Misturam-se as imagens, edita-se e se compõem novos acontecimentos ou ações. É um dos tipos de *gif* mais surpreendentes e experimentais;



Imagem 7

5. **Gifs de apreciação** - *Gifs* de imagens de vida animal, natureza, fatos ou experiências científicas, passo a passo de produção de objetos/alimentos em fábricas, comidas, bebidas etc. É o foco em um determinado fato/objeto como uma forma de compreendê-lo (no caso de um processo de produção) ou apenas apreciá-lo esteticamente;

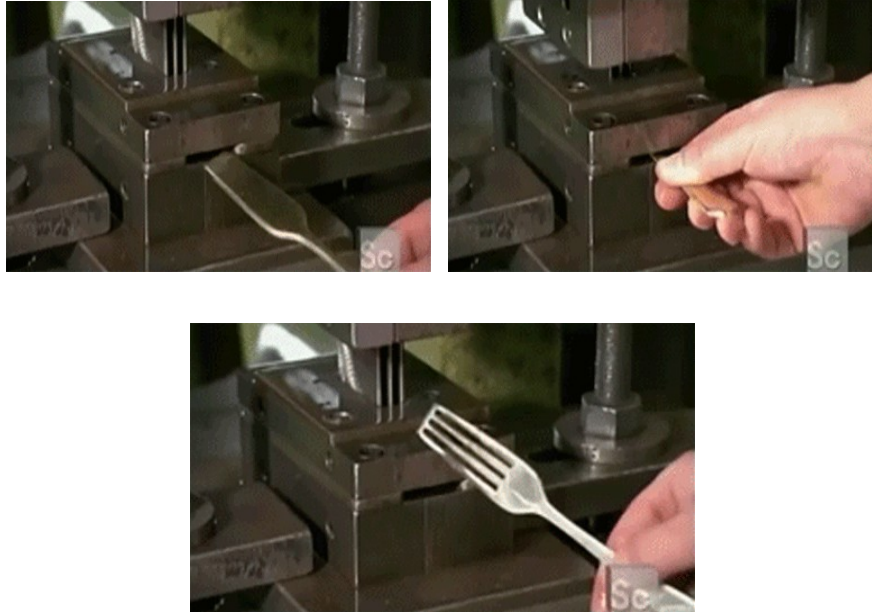


Imagem 8- *gif* de apreciação

6. **Looping Gifs** (“*Infinite gifs*”, “*Gifs that keep giffing*”) – Apesar do nome parecer redundante, alguns *gifs* são pensados e editados a fim de explorar exatamente o movimento de “repetição eterna” que o *gif* oferece. Assim, são editados de forma que o efeito *loop* seja mais marcante, com o primeiro e o último *frame* sendo o mesmo, ou seja, o efeito de infinidade é enfatizado em uma ação contínua, propiciando um tipo de satisfação visual e de estranhamento;



Imagem 9

1.1 - *Gifs*: Características e uma questão audiovisual

Uma característica marcante do *gif* é seu *caráter silencioso*. Guardando semelhanças com animações de maquinários antigos, com os experimentos ópticos e filmes de vanguarda do fim do século XIX e começo do século XX, o *gif* trabalha apenas com a imagem em movimento em si, um fato explorado em diferentes técnicas e contextos. Esse fascínio pelos *gifs* na Internet hoje em dia pode ser visto como um tipo de retorno cíclico do fascínio pelas primeiras animações e imagens fílmicas na vanguarda do cinema, ocorrendo hoje na Internet. Isso será melhor analisado posteriormente.

Outra característica do *gif* na Internet é seu *caráter amador e “sem autor”*. Como foi desenvolvido como um *formato aberto na Internet*, qualquer usuário é capaz de criar e compartilhar suas imagens, assim, o caráter do autor é na maioria das vezes ignorado quando o *gif* é absorvido na rede. O aspecto autoral parece se aplicar diferentemente nesse sentido. Apesar da maioria dos *gifs* ser um apropriação de distintas fontes audiovisuais, não há, nesse aspecto, uma problemática sobre uso livre destas imagem e sua distribuição. Mesmo que a grande maioria dos *gifs* recortados destas fontes seja criado e distribuído anonimamente, há muitos usuários e sites que não tem receios de expor suas criações-apropriações, como se o *gif* não fosse uma apropriação ou um roubo de material audiovisual, mas uma extensão dos mesmos.

Mesmo que os *Tumblrs* e sites de *gifs* sejam um novo tipo de assinatura de origem, a característica viral da Internet pouco se prende a essa preocupação autoral. Pode-se seguir um artista de *gif* (por seu *Tumblr*, mais comumente) mas o uso deste na rede será impossível de prever. Essa abertura não se relaciona apenas a liberdade de compartilhamento. Um *gif* pode dar origem a inúmeros mais devido ao uso de efeitos e montagens que outras pessoas possam criar. Assim, o *gif* passa a ser *uma criação coletiva desde o momento em que cai na rede*. Não só no sentido da montagem, mas de seu uso em determinados contextos. Esse caráter livre e múltiplo do *gif* e seu habitat virtual encontra eco em Pierre Lévy:

Os mundos virtuais multiparticipantes são criações coletivas de seus exploradores. Os testemunhos artísticos da *cibercultura* são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação. (...) Mesmo agora, muitas obras da *cibercultura* não possuem limites nítidos. São “obras abertas”, não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas, sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpretadas nas outras obras da rede. (LÉVY,1999, p.147)

Essa natureza do *gif* que encoraja o experimentalismo, pode facilmente lembrar aquele vivenciado pelos pioneiros da animação, da fotografia e do audiovisual nos séculos XIX e XX. Se antes os pioneiros eram guiados pelo instinto da descoberta científica (mas sem dúvida também por um sentimento de fascínio), hoje os usuários-criadores da Internet aproveitam da mesma liberdade de descoberta, numa busca mais desprendida. Quais são as possibilidades que o mundo virtual oferece ao desenvolvimento dessas pequenas imagens em movimento? Se antes era necessário ter um maquinário específico como lentes e películas, hoje apenas é necessário um computador, uma conta em um site de compartilhamento de imagens e disposição para criar essas obras. Essa facilidade de obtenção e manipulação das imagens digitais também é uma fonte dessa liberdade criativa e da expansão das possibilidades das imagens audiovisuais através dos *gifs*. Montagens e efeitos nunca antes experimentados, hoje são possíveis em um formato leve e de fácil distribuição.

Mas, acima de tudo, a produção dos *gifs* depende de uma apropriação de materiais audiovisuais, uma fonte cada vez mais renovável e múltipla na atualidade. O já citado caráter sem autor e colaborativo da Internet facilita esses reaproveitamentos e reinvenções no mundo virtual. Assim, o *gif* ampliou o uso dessas imagens. Um filme, por exemplo, pode dar origem a uma infinidade de reinterpretções no formato, não só no recorte de imagens escolhidos, mas nas razões porque essas ações foram escolhidas e transformadas em *gifs*. Mas, será que aqueles que criam e aqueles que consomem os *gifs* podem também ser considerados espectadores num sentido cinematográfico?

Para começar o pensamento deste ponto de vista, um fator importante a considerar é a materialidade do *gif* em si. Seu tamanho reduzido “beneficia a atenção do espectador numa única ação central” (Jameson, 2013), como se o espaço do *gif* fosse a pequena lente de apreciação de imagem de um *Kinetoscópio*, por exemplo. Além do próprio tamanho material do *gif* em si, é comum ver um segundo recorte no tamanho dos *frames* originais utilizados para compor os *gifs* desejados. Pedacos de cenários e personagens que não interessem a ação demonstrada são muitas vezes cortados, centralizando ainda mais a visão na ação escolhida.

Sem dúvida, o fato de enquadrar fragmentos de materiais audiovisuais num formato conciso e prático ao olhar, de fácil armazenamento e carregamento em computadores e celulares demonstra que o *gif* é uma forma que encerra em si características ideais para seus espectadores modernos: pessoas que buscam rapidez, facilidade de acesso e uma baixa necessidade de atenção para compreender o que estão vendo. E se a atenção for pouca na primeira visualização, rapidamente e automaticamente o *gif* reinicia seu movimento, repassando a ação aos olhos do espectador.

A característica mais marcante do *gif* sem dúvida é o seu funcionamento cíclico chamado de *looping*. O *looping* constitui o *movimento de retorno automático ao frame inicial do gif*, ou seja, possuindo uma série limitada de *frames*, o *gif* é um filme que passa independente de botões de *play* ou *pause*, como se uma película de filme estivesse passando em um maquinário automático que reiniciasse a cada fim de ciclo. Seja no movimento simples de um globo girando nas páginas *Web* dos anos 1990 ou nas sequências cinematográficas selecionadas e recortadas para o formato, a grande mágica do *gif* consiste nesse princípio, em tese, “infinito”.

Este *ciclo de repetição* potencializa a capacidade do “espectador” de apreciar e compreender o movimento/ação curto e rápido do *gif* captando informações visuais a cada novo ciclo que se reinicia. O *looping* constitui o maior diferencial do *gif* com relação a qualquer outra forma imagética já criada: *uma imagem que funciona como um mecanismo filmico*. Porém, apesar de seu movimento de repetição contínua, o *gif* tem sim, começo meio e fim, já que possui um número limitado de *frames* que se

esgotam no primeiro ciclo. A única exceção a essa perceptividade são os “*looping gifs*”, editados para criar um *looping* dentro do *looping*, ou seja *uma sensação de ação infinita, sem começo nem fim*. Alguns *gifs* desse tipo são praticamente visualizações de *Mise-en-abyme*⁸. Porém em todos os casos é o “leitor-espectador” que irá considerar qual tempo de projeção é suficiente ou necessário à sua vontade:

Com os mais recentes formatos de armazenamento das informações computacionais, o leitor-espectador pode entrar no dispositivo audiovisual a partir de qualquer ponto, seguir para qualquer direção e retornar a qualquer “endereço” já percorrido. Todas as direções são equivalentes, o espetáculo se torna a exploração de um território, viagem a um espaço de dados. (...) A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto audiovisual favorece uma arte da combinatória. (...) A “obra” agora se realiza exclusivamente no ato da leitura (...) O texto audiovisual já não é mais a marca de um sujeito (visto que o sujeito que o realiza é um outro: o espectador-usuário), mas um campo de possíveis, de que o sujeito enunciador apenas fornece o programa e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades. (XAVIER, 1996, p.180)

Em uma época em que as novidades são voláteis, o fenômeno *gif* toma força a partir do momento em que seu uso cai em redes sociais e fóruns. Ele se populariza em um determinado contexto de uso interpessoal, com a necessidade de ser exibido e consumido. Essas possibilidades de uso e reinvenção de materiais audiovisuais distintos é o que o torna uma novidade constante. Ou seja, a capacidade de multiplicar materiais originais em múltiplos fragmentos utilizáveis em diferentes contextos, sejam eles um trecho de ação marcante ou uma expressão de um personagem em um determinado momento.

Como surpreendia cada novo fragmento de filme que surgia no início do *cinematógrafo*, hoje o espectador-usuário pode ver ou rever trechos de material audiovisual de forma fácil e flexível, já que na Internet é possível “mover” o *gif* por diferentes páginas. O *gif* por ter um formato pequeno e leve, permite uma fácil

⁸*Mise-en-abyme* foi primeiro utilizado para descrever imagens que se repetiram dentro de si mesmas, como um brasão que contém a imagem do próprio brasão e assim ao infinito. Este recurso pode ser encontrado em pinturas, na literatura e no audiovisual. A metalinguagem e a repetição de cenas são exemplos de *mise-en-abyme* em uma narrativa. Filmes que falam sobre o cinema, uma peça de teatro sobre alguém escrevendo uma peça de teatro etc.

visualização em diversas páginas e dispositivos portáteis, como tablets e celulares, logo, a portabilidade do *gif* é mais uma ferramenta em favor de sua popularidade, já que é possível vê-lo e utilizá-lo na maior parte das plataformas na *Web*.

Sendo o *gif* um “filme em formato de imagem”, o espectador-usuário pode colecionar seus fragmentos filmicos preferidos e utilizá-los onde desejar. Ele se torna um tipo de retrato de uma nova forma de consumo desses materiais e uma reinvenção para seu uso. O espectador da Internet precisa poder interagir com esses fragmentos. O *Tumblr* atualmente é a melhor plataforma para compreender este fenômeno. *Blogs* pessoais interligados onde é possível coletar *gifs* e repassá-los a comunidade, o site se tornou um dos maiores símbolos de disseminação e deste senso de “coleção” de *gifs* por temas. Apesar de não apenas trabalhar com *gifs* sendo possível compartilhar imagens, textos, vídeos e música, há uma grande quantidade de *Tumblrs* temáticos especializados em *gifs*.

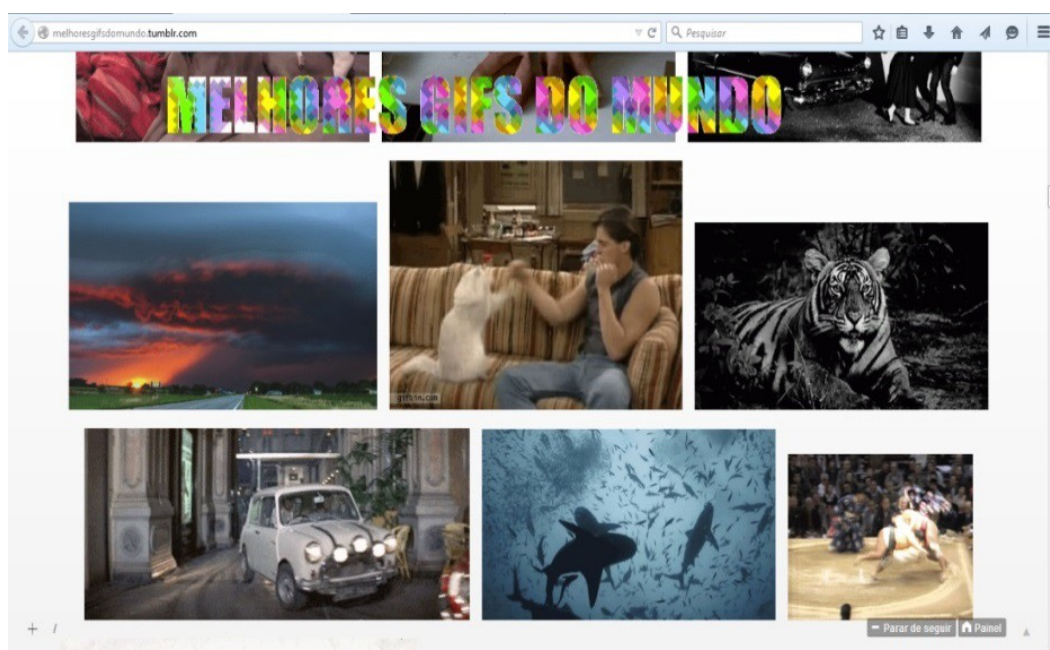


Imagem 10: Um *blog* do *Tumblr* especializado em *gifs*

Como se pode ver, o *gif* se expande num contexto social dentro da Internet, como um tipo de linguagem, de estética e de entretenimento por assim dizer, basta ver o crescimento vertiginoso de sites específicos de *gifs*, como o *Giphy*, *Reactiongifs* (que tem um diferencial de selecionar apenas *gifs* de expressão: a

pessoa escolhe o que está sentido ou o que quer “responder” e uma seleção de *gifs* de expressão relacionada é disponibilizada), *Forgifs* e *Gifsoup*. A Internet se organiza cada vez mais como um mundo social e o *gif* também está incluído nesse mecanismo. Sobre essa expansão e o uso social do *gif*, é possível retornar a Lévy:

Esse metamundo virtual ou ciberespaço irá tornar-se o principal laço de comunicação, de transações econômicas, de aprendizagem e de diversão das sociedades humanas. Também é lá que experimentaremos a beleza que repousa na memória das antigas culturas, assim como aquela que nascerá das formas próprias da cibercultura. Assim como o cinema não substituiu o teatro mas constituiu um gênero original com sua tradição e seus códigos originais, os gêneros emergentes da cibercultura como a música techno ou os mundos virtuais não substituirão os antigos. Irão acrescentar-se ao patrimônio da civilização enquanto reorganizam, simultaneamente, a economia da comunicação e o sistema das artes. (LÉVY, 1999, p.146)

A grande questão levantada neste trabalho é determinar se o *gif* possui o potencial para constituir uma nova forma, ou antes, a reinvenção ou adaptação de objeto cinematográfico / audiovisual, e se os usuários pensam e consomem os *gifs* como espectadores semelhantes aqueles da vanguarda do cinema. Através da análise do primeiro cinema no próximo capítulo, espera-se traçar as semelhanças e diferenças entre o *gif* e essas obras, para se encontrar um caminho que responda a estas questões.

2. OS PRIMEIROS EXPERIMENTOS ÓPTICOS E O CINEMA

No capítulo anterior pôde-se ter uma breve visão do que é o *gif*: sua forma, seu conceito e seus diferentes estilos e contextos de utilização na Internet. Porém, para compreender o fenômeno na rede hoje e validar sua capacidade fílmica é necessário voltar no tempo e ver como a captação e uso das imagens foram evoluindo das primeiras experiências fotográficas até o advento da imagem em movimento, e como esses primeiros passos do cinema e a relação das pessoas com essas imagens se repetiria hoje no mundo virtual, ou seja, o retorno de fenômeno em outro tempo e em outra mídia.

É de conhecimento geral que a imagem faz parte da vida do ser humano. Os desenhos nas cavernas retratando cenas de caça e do cotidiano serviam como uma forma de compreensão e de veneração do mundo exterior. Deste começo simples, o ser humano evoluiu até passar a retratar histórias religiosas ou mitológicas nas paredes de templos e casas. A narrativa foi ficando mais complexa assim como os traços pintados.

Apesar de dominar grande parte da história da civilização, a pintura somente não foi suficiente para suprir a necessidade de registrar a vida de uma forma mais precisa. No século XIX, com o mundo ocidental em uma “febre” de evolução industrial e de aceleração constante, invenções e experimentos de todos os tipos começaram a surgir dos grandes centros intelectuais e industriais, na América e Europa, principalmente. Porém, os primeiros experimentos ópticos antecedem este período.

Remontando à antiguidade, este aparato, avô de todas as experiências subsequentes que culminaram no desenvolvimento da fotografia, é a *câmara escura*⁹. No século XVII se deu a criação de um dos primeiros aparelhos de

⁹ Um aparelho óptico que consiste em uma espécie de caixa com um orifício numa das faces que permite a entrada da luz em seu interior. A luz, viajando em linha reta atinge a face oposta interna da caixa onde a imagem captada pelo orifício frontal é invertida e espelhada. Este aparelho permitiu que mais tarde artistas pudessem utilizar as imagens captadas na superfície do interior da câmara como base para desenhos mais fiéis à realidade vista.

animação, a *Lanterna mágica*. Muito similar aos modernos aparelhos de projeção e utilizado como forma de entretenimento nas casas e salões da época, a *Lanterna mágica* era uma câmara que possibilitava a projeção das imagens desenhadas em placas de vidros numa parede, através da passagem da luz de uma lâmpada de azeite por um jogo de lentes. As ilusões de movimento eram criadas passando-se os vidros em sequência. O espetáculo era atraente por apresentar histórias com o auxílio das imagens e também pela questão estética e “mágica” das animações projetadas. Seu uso era mais recreativo, como brinquedo doméstico ou espetáculo para massas.

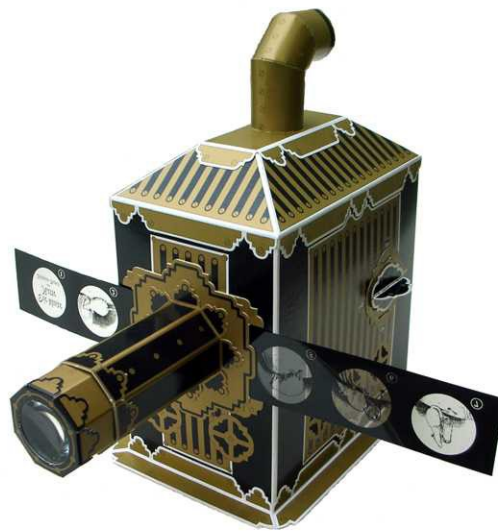


Imagem 11: Lanterna mágica

Porém, os primeiros passos decisivos em direção a uma evolução na captação das imagens, levando posteriormente ao estudo do movimento, começam na segunda metade do século XIX com as experiências de *Daguerre*, *Marey* e *Muybridge* no campo da fotografia.

Em 1839 foi divulgada a criação do *Daguerreótipo* por Louis Daguerre (1787 – 1851). O *Daguerreótipo* consistia no processo de fixação de imagens sobre uma placa de cobre, coberta com uma camada de prata. Foi o primeiro processo fotográfico a ser utilizado e comercializado com sucesso a um grande número de consumidores, popularizando o hábito de registrar e possuir imagens através de um meio tecnológico.

Na década de 1870 os primeiros estudos do movimento através da fotografia surgem com dos trabalhos de *Eadweard Muybridge* e *Étienne-Jules Marey*. Eadweard Muybridge (1830-1904), um fotógrafo britânico, expandiu o uso da fotografia como mero registro óptico, realizando experimentos que entraram para a história dos estudos da fotografia e que vieram influenciar o desenvolvimento do cinema. Seu experimento mais famoso foi realizado em 1877, com o intuito de provar que um cavalo retirava as quatro patas do chão ao cavalgar, disponibilizou uma série de câmeras fotográficas programadas para registrar o percurso do animal numa pista de corrida. O experimento deu origem a diversos estudos semelhantes relacionados ao movimento de animais e do corpo humano através de quadros sucessivos de fotografia.

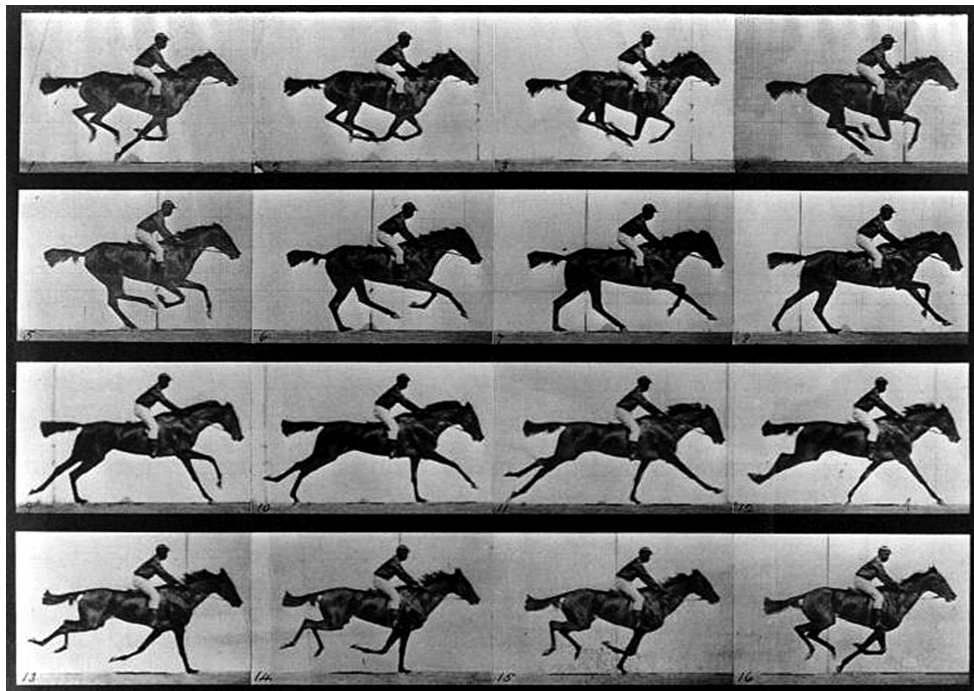


Imagem 12: Experiência de Muybrige



Imagem 13: Voo de pássaro de Marey de 1882

As experiências de Muybridge tornaram a fotografia um meio que permitiu o estudo e um maior fascínio pela captura do movimento. Sua pesquisa se estendeu com a criação do *Zoopraxiscópio*, dispositivo criado para animar os fotogramas de seus estudos de movimento e que foi o precursor da película de celulóide. Suas experiências foram compartilhadas por seu contemporâneo *Étienne-Jules Marey* (1830-1904), que também realizou estudos de captura do movimento, inventando um aparato chamado “*fuzil fotográfico*” que o permitia captar toda uma sequência de movimentos em uma única foto.

Essas experiências focadas na captura do movimento inspiraram a criação do *Cinetoscópio* ou *Kinetoscópio* em 1891 pela companhia de Thomas Edison. O aparelho era um tipo de caixote que possuía um visor através do qual era possível assistir à exibição de uma pequena tira de filme na qual apareciam imagens em movimento de cenas do cotidiano da cidade, cenários naturais, *sketches* cômicas, animais, performances de dançarinas e cenas de boxe. As fitas eram obtidas através do *Cinetógrafo*¹⁰, cujo aperfeiçoamento foi desenvolvido pelos irmãos Lumière em 1895: o *Cinematógrafo*. O aparelho permitia registrar uma série de instantâneos sequenciais para criar a ilusão do movimento ao ser projetado.

10

O *Cinetógrafo* foi inventado pela equipe de Thomas Edison em 1888, é a mais antiga máquina de filmar. Registrava imagens que posteriormente eram exibidas em *Kinetoscópios* e nos *Nickelodeons*.

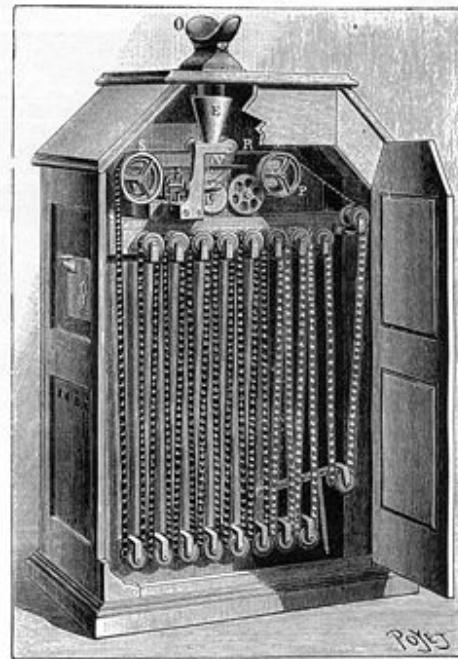


Imagem 14: Kinetoscópio

Até aqui se viu a evolução técnica da fotografia, começando como um experimento óptico, passando pelo estudo do movimento e vindo a culminar na criação do cinema. A questão que deve ser analisada agora é: o que era visto naquele tempo no ponto de vista de temática? O que era fotografado e posteriormente filmado? Porque assuntos simples chamavam tanta atenção? E como esses pequenos filmes irão se relacionar, não apenas tematicamente, mas na própria forma com os *gifs* atuais.

Primeiramente, analisando todo o percurso da busca pelo registro da imagem e do movimento é possível observar que esse processo está relacionado com a aceleração da vida do homem moderno, e de sua busca pela expansão das fronteiras de um mundo retratado apenas através das pinturas:

A invenção da fotografia (em parte através da invenção de Daguerre, o daguerreótipo) deriva diretamente de outros dispositivos ópticos do século XIX, compartilhando com eles a obsessão pelas imagens realçadas por um excesso de realismo. (...) Entretanto, a forma de fotografia que levou diretamente ao cinema difere bastante dos daguerreótipos e de outras formas de retratos fotográficos possíveis durante a maior parte do século

XIX. O longo tempo de exposição necessário à antiga fotografia (uma hora ou mais para as primeiras imagens fotográficas e vários segundos até a década de 1860) significa que a fotografia, na maior parte do século XIX foi ultrapassada pelo compasso acelerado da vida moderna. Charles Baudelaire exaltou o rápido esboço a lápis de ilustradores como Constantin Guys por capturarem o sopro do instante, enquanto o efêmero momento a modernidade inicialmente escapava da câmera. (XAVIER,1996,p.33)

Nas antigas *Lanternas mágicas* eram exibidos cenários pintados com temas de fábulas e cenas do cotidiano e da natureza, focando nos efeitos estéticos dos movimentos, como uma fonte jorrando água, a noite caindo sobre a cidade, fumaça saindo de um vulcão, uma dama que cobre o rosto com uma máscara, cenas cômicas, animais. A temática humana não variou muito nas plataformas seguintes. No *Zoopraxiscópio* de Muybridge era possível ver em movimento os fotogramas de corpos humanos correndo, dançando, subindo e descendo escadas, pulando obstáculos, animais em movimento, pássaros em voo. Ou seja, temas simples, onde o movimento e o grafismo alimentavam o fascínio do público.



Imagem 15: Fotogramas de “Butterfly Dance” de Edison

Com o advento do *Kinetoscópio*, passam-se a vender essas animações fotográficas. Através do depósito de uma moeda na máquina, o espectador

comprava seu mini show particular, podendo ver imagens diversas: um casal se beijando ou alimentando o filho, bailarinas, fisiculturistas, cenas naturais e da cidade, uma luta de boxe. Assuntos igualmente retratados pelos *Irmãos Lumière* em seu *Cinematógrafo*: sketches de humor, funcionários saindo das fábricas, chegadas de trem na estação, corridas de charretes e dançarinas. A imagem tão presente no dia a dia, quando capturada mesmo em sua mais banal simplicidade temática, torna-se algo mágico, surpreendente:

Nas imagens Lumière encontramos finalmente as condições técnicas para a expressão do fascínio do movimento do mundo, já com o peso pleno de sua abertura para a indeterminação do transcorrer. O que surge na tela para os espantados espectadores é aquilo que nunca se viu antes, naquela forma: (...) velocidades, carros, transeuntes, ruas habitadas, faces e expressões familiares, paisagens remotas e insólitas, e mais do que tudo, movimento, o gosto pelo espanto provocado pelas formas inauditas do movimento. O que irá atrair o espectador não será apenas a imagem fotográfica deste mundo dotado de movimento mas os efeitos sensacionais deste movimento manipulado. Em outras palavras, a principal atração, neste primeiro momento, parece ser a potencialidade da câmera na reprodução e na variação do movimento daquilo que lhe foi exterior. (XAVIER, 1996, p. 143)

Dos pequenos fragmentos de vida real exibidos nos *Kinetoscópios* passam-se às exibições de filmes nos chamados *Nickelodeons*, salões que possuíam os moldes de um cinema primitivo, (o nome vem do fato do ingresso custar na época um níquel: cinco centavos). Com a duração de cerca de trinta minutos, o programa era composto de várias curtas de diversos estilos e temas, como mostras de "atualidades", um embrião do documentário, apresentações de canções locais ou itinerantes, comédias, melodramas, eventos esportivos, entre outros.

Esses filmes têm sua importância na linguagem fílmica mesmo com sua extrema simplicidade. Os primeiros passos do cinema deram-se através desses fragmentos de captura dos movimentos do fluxo da vida ao puro fascínio óptico possibilitado pela tecnologia. Esse estilo de cinema lúdico foi chamado por Tom Gunning de "cinema de atrações":

Através do conceito de “cinema de atrações”, Tom Gunning revalorizou a produção até aqui chamada de “primitiva”. O cinema dos primeiros anos não é inferior ou atrasada em relação ao filme narrativo clássico, mas sim plural e diferente. Gunning divide o período em duas grandes etapas: 1895-1906, em que a primazia é do cinema documental, seguido pelo filme de trucagem, e de 1906-1915, período que segundo ele “representa a verdadeira narrativização do cinema”.(...) O que é esse cinema? Segundo Gunning, é o tipo de filme que “está mais interessado em assombrar a audiência, estimulá-la, despertar sua curiosidade, até mesmo chocá-la, em vez de criar uma história ou mundo fictício. Ao invés de narrativo, é um cinema “exibicionista”. (XAVIER, 1996,p.369-370)

No momento em que surgem os *Nickelodeons*, já era possível encontrar a utilização dessa nova tecnologia não apenas para reproduzir a realidade, mas para reinventá-la, expandi-la. Os anos de evolução do que se considerou a *sétima arte* adicionaram camadas de técnicas e estruturas que enriqueceram esse processo cada vez mais até seu ponto de maturidade atualmente. O cinema é imagem em movimento, mas é também montagem, estrutura narrativa, arte, fotografia. Porém a simplicidade de forma e conteúdo de uma arte ainda em desenvolvimento, naquele momento, não tirou destas primeiras experiências seu mérito fílmico, comparado ao que atualmente se chama *cinema*.

Hoje, uma apropriação das mesmas estruturas imagéticas em outra plataforma é cerceada pelo mesmo princípio: o fascínio pelo movimento e como a captura deste é atrativo. A manipulação e a expansão dessas imagens em favor da imaginação e da necessidade de se expressar e comunicar, compreender e analisar esse mundo acaba sendo o assunto principal do relacionamento homem-imagem. Um processo que apenas se repete em diferentes contextos e formas:

Quando apareceu, o cinema era chamado muitas vezes de “fotografias animadas”. O cinema parecia adicionar um algo mais de movimento vital a imagens anteriormente vividas como estáticas. Embora esta animação proporcionasse a inovação oferecida pelas invenções de Edison, Lumière,

Skladanowsky e outros no final do século XIX, ela também relacionava o cinema com um grande número de tecnologias da visão que já se tinham tornado populares durante o século XIX, todas elas manipulando imagens para fazê-las mais intensas e mais excitantes pela adição de movimento, cor, tridimensionalidade ou iluminação intensa. A busca das “fotografias animadas” ao longo do século revela a imbricação do cinema nas novas experiências de tecnologia, tempo e representação visual. (XAVIER, 1996, p.26)

Hoje o que se considera uma linguagem cinematográfica estaria em constante evolução e adaptação, assim como a Internet é uma plataforma em expansão, onde se constroem e se adaptam linguagens e meios de comunicação. O *gif* é um objeto que mescla diferentes linguagens e estéticas. As semelhanças e diferenças entre este proto-cinema, principalmente o chamado “cinema de atrações” com os *gifs* atuais serão discutidos no próximo capítulo.

3. O POTENCIAL CINEMATOGRAFICO DOS GIFS NA INTERNET

Como foi visto anteriormente, a imagem sempre exerceu grande fascínio no ser humano. A necessidade de utilizar esse registro como formas de compreender e imortalizar o mundo persiste até os dias atuais. Da pintura, passando pela fotografia, pelos brinquedos ópticos até chegar ao cinema, o homem trabalhou para obter o mais preciso registro da vida, que é o movimento. O que começou como uma fascinação lúdica e científica, passando a um entretenimento de massas, obtém atualmente numa nova mídia, o fascínio pela imagem em movimento que se mostraria similar àquele experimentado pelos espectadores das primeiras experiências ópticas que culminaram no cinema.

O caráter experimental que fez com que os pioneiros na fotografia e animação testassem e desenvolvessem técnicas de captura, edição e distribuição, ao mesmo tempo em que buscavam uma nova forma de lidar com esse material, é semelhante ao pioneirismo daqueles que hoje, experimentam, com as facilidades que o mundo digital oferece, utilizar materiais de diversas fontes, criar animações, editar e distribuir na rede *gifs* que vêm ampliando os limites impostos pelo formato de imagem que surgiu como um simples enfeite de sites, com animações e gráficos simplistas.

O *gif* é um representante desse mundo cada vez mais agitado, rápido, impaciente, disperso e onde, apesar de todo desenvolvimento tecnológico, há uma busca pela simplicidade, pelos vídeos curtos e rápidos, pela facilidade de acesso e compartilhamento, pois a Internet é uma plataforma que impulsionou o já crescente *multitasking* presente na sociedade moderna, tornando-se uma de suas mais características ferramentas modernas. Outro aspecto do *gif* que impulsiona seu experimentalismo e sua popularidade é seu aspecto livre de criador. Uma vez na rede, o *gif* pode ser editado por qualquer pessoa e novamente compartilhado. A imensa variedade de estilos que vêm surgindo deriva desse caráter inerente às criações coletivas da Internet.

É necessário agora traçar as semelhanças e disparidades entre o que se produz nos *gifs* hoje e o que era visto nos primórdios cinema, para responder aquelas perguntas feitas no final do primeiro capítulo. Nos experimentos de Muybridge com fotogramas animados e nos primeiros filmes de Edison e dos irmãos Lumière o processo de montagem ainda não era presente, o que se filmava eram simples retratos da vida. Ainda que houvesse encenações, como no filme “O regador regado” dos Lumière, o foco estava no movimento, numa ação, sem mudanças de ponto de vista, um registro ainda próximo do pensamento fotográfico:

Das duas mais importantes questões que atraíram os teóricos do cinema, a primeira trata da relação entre a arte do filme e natureza. Como o filme fotografa a natureza (então o argumento prossegue), qual é a relação deste com a fotografia? O Filme “contém” a natureza de um jeito que nenhuma outra arte (exceto a fotografia) “contém” a natureza em si. O grandioso peso da opinião teórica (Bazin, Cavell, Kracauer, Metz) se mantém do lado da natureza: como o filme fotografa a natureza, sua propriedade é a natureza em si. Conclui André Bazin: “O mito guia, então, inspirador da invenção do cinema, é a obtenção de...um realismo integral, uma recreação do mundo em sua própria imagem...o real primitivo do cinema...está numa completa imitação da natureza.” (O que é Cinema?).(MAST,1977,p.21)¹¹

Curioso é verificar hoje, que essa fascinação pelo movimento também passou a ser foco de atenção através dos *gifs*. Se as obras do primeiro cinema imitavam a natureza, o *gif* “imita” as obras audiovisuais, como se fosse seu processo complementar, uma “fotografia do audiovisual” que é agora possível na plataforma *Web*. Retirados de diversas fontes, o que importa é capturar um movimento ou ação mais marcante ao olhar. Criando-se fragmentos audiovisuais distribuídos como uma forma de culto e um jeito complementar de se apreciar as imagens da cultura audiovisual.

¹¹*Of the two most important issues that have attracted the cinema theorists, the first assesses the relationship between the film art and nature. Since a film photographs nature (so the argument goes), what is its relationship to that which it photographs? Film “contains” nature in a way that no other art (except still photography) “contains” nature itself. The overwhelming weight of theoretical opinion (Bazin, Cavell, Kracauer, Metz) lies on the side of nature: since film photographs nature, its proper business is nature itself. Thus André Bazin: “The guiding myth, then, inspiring the invention of cinema, is the accomplishment of...an integral realism, a recreation of the world in its own image...the real primitives of the cinema...are in complete imitation of nature.” (What is cinema?). (Tradução Nossa)*

Assim, o interesse hoje passou a ser “coleccionar” esses pequenos vídeos portáteis por toda plataforma, como *figurinhas* em movimento. Os sites de diversidades cada vez mais se apropriam desse fascínio visual criando listas com *gifs* de apreciação que mostram algo sendo feito, detalhes de ações ou coisas que remetam a alguma sensação prazerosa. É a natureza do processo e do movimento que atraem o olhar. Perceber os detalhes e minúcias de uma ação em um curto espaço de tempo com repetição contínua se revelou uma forma muito eficaz para o retorno de um fascínio quase hipnótico.

The image is a screenshot of a BuzzFeed article. At the top, there is a yellow 'br' icon and the text 'Já viu BuzzFeed Brasil?' with a blue 'Confira >' button. Below this, the article is marked as a 'TOP POST' with '1,397,167 VIEWS' and a red upward arrow icon. To the right, there are three yellow circular stickers with the text 'yaaass', 'omg', and 'win'. The main title of the article is '22 Mesmerising GIFs That Show How Things Are Made' in a large, bold, black font. Below the title, it says 'Can't. Stop. Watching.' and 'posted on Apr. 9, 2014, at 1:42 p.m.'. The author's name 'Kelly Oakes' and 'BuzzFeed Staff' are listed next to a small profile picture. Below the author information is a row of social media sharing icons: Facebook, Twitter, Email, Pinterest, Google+, and a bookmark icon. The first item in the list is '1. Pop-Tarts.', followed by a blurred GIF showing a Pop-Tart being made in a toaster.

Imagem 16¹²

¹²Imagem16: “22 gifs hipnóticos que mostram como as coisas são feitas.” (Tradução Nossa).

29 Delicious Slow Motion GIFs

By Tim Urban

Serial killers aside, this week's full post is kind of intense and just taking more time than usual. It'll go up early next week. In the meantime, these 29 succulent slow motion GIFs will serve as a distraction.

Let's start with what happens if you shoot a bullet into a steel wall.



Imagem 17¹³

A fotografia realiza um registro estático da vida, o filme registra seu fluxo de movimento e o *gif* é um “filho” híbrido das duas fontes, um arquivo digital de imagem que é capaz de gerar um movimento cíclico de seus *frames*, quase como um Kinetoscópio digital, ou qualquer um dos aparatos de animação anteriormente citados.

Um tipo de *gif* que é uma perfeita junção do movimento e da fotografia são os chamados “*cinemagraphs*¹⁴”. Esses *gifs* utilizam fotos com movimentos restritos em determinados detalhes da imagem, como vento nos cabelos ou roupas, uma bebida que cai no copo infinitamente, ou fumaça saindo de uma barraquinha de cachorros quentes. Essa experiência do *cinemagraph* enfatiza a natureza híbrida do *gif*, porém em sua maioria, está mais próxima da fotografia do que da animação. Os movimentos são singelos com o objetivo de realçar pequenos detalhes, para criar-se a impressão de uma “foto viva”. Entretanto alguns podem passar a impressão de se ver um trecho de filme - principalmente em paisagens onde dificilmente se pode perceber o contraste entre a parte estática e a em movimento - ou de se ver um *looping gif*, como quando se tem uma bebida caindo infinitamente no copo.

Uma das similaridades do *gif* com as primeiras animações dos brinquedos ópticos e das primeiras máquinas a trabalhar com fotogramas, é o aspecto do

13Imagem 17 : “29 deliciosos gifs em *Slow Motion*” (Tradução Nossa)

14Para exemplo de imagem ver anexo

“looping”. O *looping* não é uma novidade, pois brinquedos como o *Zootrópio*¹⁵, o *Zoopraxiscópio* de Muybridge, o *Fenaquistoscópio*¹⁶ e *Praxinoscópio*¹⁷, já funcionavam com esse princípio, dependendo apenas da força humana ou da eletricidade para realizar seu movimento. O *gif* realiza o *looping* de forma autônoma dentro de um princípio digital. As imagens animadas naqueles aparatos antigos, pequenos filmes de assuntos simples, com foco na ação do movimento em si, relacionam-se com o que se vê nos *gifs* atuais e principalmente nos mais antigos, devido a sua simplicidade de personagens e animações. Esta semelhança tornou possível transformar as animações de Zootrópios e semelhantes e dos primeiros filmes em *gifs* perfeitamente:



Imagem 18: site mostrando *gifs* feitos de animações do século XIX e XX

15 *Zootrópio*, criado em 1834, era um tipo de tambor circular com pequenas aberturas retangulares através das quais o espectador olha para desenhos dispostos em sequência. Ao girar-se o tambor cria-se a ilusão ótica de animação das imagens.

16 O *Fenaquistoscópio* (entre 1828 e 1832) foi criado pelo belga *Joseph Plateau*, constituído por dois discos de papel ligados por meio de uma haste no centro. Um dos discos possui uma sequência de imagens pintadas em torno do eixo e o outro possui frestas paralelas. Ao girar-se os discos, o espectador vê as imagens do primeiro em movimento através das frestas do segundo.

17

O *Praxinoscópio* inventado por *Émile Reynaud* em 1877 projetava em uma tela imagens desenhadas sobre fitas transparente. Similar ao *Zootropo*, no local das fendas eram colocados espelhos e a animação refletida podia ser projetada em uma tela. Podiam-se gerar 15 minutos de espetáculo com centenas de desenhos

O tamanho (*aspect ratio*) das primeiras imagens em movimento também se aproxima do formato do *gif* atual. Foi através de pequenas lentes, naquela época, que o homem começou a ver a reprodução do movimento, antes de passar a projetá-las em tamanho maior. Na individualidade da tela dos celulares e nos computadores pessoais, esse aumento não se faz mais necessário. Como a lente de um *Kinetoscópio*, os espectadores podem olhar para um ou vários *gifs* ao mesmo tempo, em *Tumblrs*, sites ou redes sociais. Os *gifs* são imagens em movimento que se libertaram das plataformas físicas, um filme e o próprio aparelho exibidor embutidos num só arquivo que “flutua” pela rede.

Mas isso caracteriza os *gifs* como cinematográficos ou como criações mais próximas dos brinquedos ópticos? A questão não é determinar se o *gif genericamente* é cinematográfico, mas se há esse *potencial* de criação no objeto. Analisando a grande maioria dos *gifs*, como os *simples*, os de *apreciação*, e os *estéticos*¹⁸, os de *reação* e os *looping gifs*, a natureza destas criações está mais próxima daqueles primeiros brinquedos ópticos e animações de Muybridge, onde o foco está na estética e no movimento. Os *gifs fail* já se aproximam da temática dos primeiros filmes exibidos por Cinematógrafos e Kinetógrafos, ou seja da temática do “cinema de atrações”, denominado por Gunning:

No início do século, a variedade dos gêneros – o chamado *chase film*, as atrações de circo, a comédia de correrias, o filme de efeitos especiais, os registros de viagem – define a configuração do que Tom Gunning denominou “cinema de atrações”, formas de excitação do público marcadas pelo lúdico, não propriamente empenhadas na transmissão de mensagens ou na composição de lições morais. (XAVIER, 1996, p.253)

Analisando o *gif simples*, poder-se-ia dizer que este separa trechos audiovisuais que por alguma razão chamam a atenção ou que simplesmente servem como uma segunda leitura das obras de que se origina, como um tipo de

¹⁸*Gifs estéticos* são uma categoria cujo foco está apenas na estética da imagem em si, os movimentos são geralmente limitados e as ações simples ou quase inexistentes. Estão relacionados muitas vezes a uma nostalgia dos anos 1980 e 1990, com imagens de *VHS* e *Videogames*. Ver: anexo

figurinha viva das obras audiovisuais. O *gif simples* as desmembra e as ressignifica. De um filme é possível criar *gifs simples*, de *reação*, de *apreciação* e até *fail gifs*. O importante é ver que uma obra audiovisual passa a ser fonte de um desejo de realçar detalhes, movimentos e ações que se perdem no fluxo temporal das obras, ou seja na sucessão dos *frames* quando exibidos. Talvez o *gif* tente capturar essa fluidez da obra cinematográfica:

Um trabalho cinematográfico é necessariamente uma série de *frames* que sucedem uns aos outros. (...) Esta contínua sucessão de *frames* iguala-se à operação do tempo em si, que é igualmente irrefreável e inevitável.(...) Este paralelo entre a sucessão dos *frames* do cinema e o fluxo do tempo demarca o fato do cinema ser essencialmente (nos termos de Lessing) uma arte-tempo. Embora o filme tenha uma inegável dimensão espacial (...) o processo cinematográfico sujeita aquele espaço à vontade do tempo (...) Talvez o Cinema seja a mais verdadeira arte-tempo de todas, pois mais se equipara à operação do tempo em si. Sua experiência é tão longa quanto é, e ninguém (...)pode competir com seu incessável fluxo uma vez que tenha começado(...)Mas a obra cinematográfica se move incessavelmente em frente. Cinema Fugit. (MAST, 1977,Pg.111,112)¹⁹

A obra cinematográfica caminha sempre em frente. O *gif* porém, captura um momento nesse fluxo e o maximiza ao infinito, num ciclo de repetições. Mas, seguindo o caminho que o próprio cinema foi desenvolvendo em sua evolução, os *gifs* passaram a abusar da técnica da edição para compor narrativas inusitadas, geralmente de humor.

Com a febre dos vídeos do *Youtube*, curtas feitos com celular, até chegar no *Vine*²⁰, as obras criadas para a rede e através de dispositivos eletrônicos, tenderam a uma rapidez e uma grande capacidade de síntese, típica do momento e do desejo

19A cinematic work is necessarily a series of frames that succeed one another. (...) This steady succession of frames parallels the operation of time itself, which is similarly unstoppable and inevitable. The closest parallel to the reel of film is the hourglass, the one side filling up with material in the/ irreversible process of evacuating the other. And you can estimate time, as easily from the operation of a reel of film as from an hourglass. (...)This parallel between the succession of cinema frames and the flow of time underscores the fact that cinema is essentially (in Lessing's terms) a time-art. Although film has an undeniable spatial dimension (...) the cinematic process subjects that space to the will of time.(...) Perhaps the cinema is the truest time-art of all, since it most closely parallels the operation of time itself. Its experience is exactly as long as it is, and no one (...) can tamper with its ceaseless flow once it has begun. (...)But the cinematic work moves ceaselessly forward. Cinema fugit. (Tradução nossa)

de consumo de um público cada vez mais disperso e impaciente. O *Vine* talvez seja a plataforma que mais se associe a essa possibilidade micro narrativa do *gif*, já que mostra que é possível desenvolver uma obra audiovisual mínima, através de um bom uso de edição e de uma simplicidade temática. Como os tipos de edição e as temáticas são bem parecidos, muitos *Vines* acabam adaptados em *gifs*. O único diferencial é a captação do som, utilizado como ferramenta de composição na maioria dos *Vines*, com o uso de diálogos, monólogos e músicas para efeitos variados. Se no começo só se podia usar o som gravado diretamente do celular, atualmente já se podem compartilhar vídeos editados fora do aplicativo, com o uso de trilhas sonoras e efeitos visuais, obedecendo apenas o limite de tempo de seis segundos.

É importante salientar que existem dois tipos de edições quando se trata de *gifs*. Uma é a edição gráfica, em que são inseridos textos, efeitos de cor, de vídeo, personagens, cenários e efeitos de videogames, ou que mescle imagens de distintas fontes audiovisuais num mesmo quadro com o propósito de fazer alguma paródia ou brincadeira. O outro tipo, é a edição-montagem, cinematográfica, ou seja, ligar trechos e *frames* de distintas fontes para compor um sentido.



Imagem 19: *gif* com inserção de personagem de videogame.

Imagem 20: *gif* mesclando duas fontes audiovisuais

20Fundado em 2012 e adquirido pelo *Twitter* no mesmo ano, o *Vine* é um serviço de armazenamento de vídeos em formato curto. O serviço possibilita a gravação e edição de vídeos de apenas seis segundos. A câmera grava somente enquanto a tela é tocada, permitindo a edição do vídeo enquanto este é gravado.



Imagem 21 : Gif com montagem de duas diferentes fontes audiovisuais

Antes, a criação filmica estava ligada a um nascente fascínio por ver a realidade capturada e reproduzida em um aparelho, levando a uma nova forma de ver a realidade e um desejo de reinventá-la. Aliado ao fascínio mágico das possibilidades científicas que permitiam a reprodução fiel do movimento através de uma máquina de luz e lentes, houve um crescente interesse em consumir essas imagens como forma de entretenimento e para isso era preciso, não apenas registrar o fluxo da vida como era visto, mas inventar histórias e montá-las de uma forma que diferenciasssem essas fitas dos primeiros filmes:

O cinema foi visto como o meio que podia não apenas levar a mais intensa impressão de fotografias animadas, mas também servir como registro dos eventos mais aleatórios e instantâneos. Não devemos nos surpreender com o fato de o cinema, em sua forma e sua história, refletir essa missão ambígua mercurial. Há um século o cinema emergiu de várias linhagens de entretenimentos visuais e novas formas de representação visual intensificada.(...) A cultura do cinema é baseada menos em objetos e mais em intangíveis efeitos de memória e experiências compartilhadas.(...) De fato, não há identidade única a ser mantida, e o cinema em sua essência foi encontrado na transformação de rituais sagrados em entretenimentos irreverentes. (XAVIER,1996,p.41,42)

Logo, o que era fascínio óptico passou a se transformar em entretenimento. Da sua simplicidade temática, da gravação pura sem recursos de montagem, o cinema evoluiu através dos truques de *Méliès*²¹, com a inventividade narrativa de *Griffith*²², e da montagem, que mais tarde veio a ser estudada por *Kulechov*²³, construindo o cinema que se conhece hoje. Pôde-se ver um mesmo caminho sendo traçado pelos *gifs* com o desenvolvimento do uso da montagem dentro da miríade de possibilidades que o formato oferece.

Recentemente tem surgido algumas experiências com *gifs* de longa duração ou que contém um filme inteiro²⁴, cujos *frames* chaves passam a uma enorme velocidade. Entretanto, essa experiência e outras semelhantes, demonstram que o *gif* não foi feito para esta proposta. Mostra-se extremamente desconfortável assistir aos *frames* passarem sem saber sua duração e não ser capaz de controlar, como em um *player* de vídeo, as imagens exibidas. A alta velocidade aliada a um grande número de *frames* causa desconforto visual. O espectador do *gif* espera um tipo de imagem cujo clímax ou ciclo se possa compreender em poucos segundos. Logo, qualquer experiência que ultrapasse o limite de um *gif* normal - que geralmente está abaixo de 10 segundos no primeiro ciclo - torna-se geralmente incômoda e sem sentido.

O *gif* é fascinante por ter enriquecido a rede com sua variedade de estilos que sempre se renova, surpreende, e por ser um objeto de uso estético e de comunicação em redes e sites diversos. O que se encontra nos *gifs* hoje são fragmentos de um mundo que mistura diversas fontes, seja da cultura *pop*, do vídeo

21George *Méliès* (1861-1938) foi um cineasta francês considerado “pai dos efeitos especiais” na história do cinema, utilizando efeitos de corte e montagem em seus filmes, criou efeitos visuais surpreendentes e pioneiros para a época.

22

D.W. Griffith (1875-1948) é considerado um dos maiores cineastas americanos dos primórdios do Cinema. É considerado o criador da linguagem cinematográfica ao inovar a forma de fazer cinema, através do uso da montagem paralela, dos planos e da estrutura narrativa do filme.

23

Lev Vladimirovitch Kulechov (1899-1970) foi um cineasta russo que desenvolveu teorias sobre a essência do cinema através da montagem, sendo a composição final atingida através da edição. Desenvolveu suas teorias antes de Serguei Eisenstein e ajudou a fundar a primeira escola de cinema do mundo, a Escola de Cinema de Moscou.

24

Ver: Anexo

caseiro, da estética dos VHS anos 1980/1990 ou das animações 3D, citando apenas alguns. Diante dessa diversidade, busca-se responder àquela pergunta feita no início deste trabalho: os *gifs* possuiriam um potencial cinematográfico? Refletindo sobre o termo:

Vejo algumas centrais controvérsias na visão cinematográfica. Primeiramente, é o espaço ou o tempo primordial no cinema? (é o elemento fílmico ou cinematográfico dominante?). Segundo, é a essencial operação cinematográfica, a gravação da imagem ou a projeção do filme? Embora nunca tenha sido percebido nestes termos, o famoso “debate” Einsenstein-Bazin certamente a mais interessante e melhor desenvolvida controvérsia teórica na estética dos filmes, gira em torno precisamente destas duas questões. Basicamente, o método de Einsenstein quebra o todo da natureza em pequenos pedaços (ambos espacialmente e temporariamente). Para Bazin, o mito guia do cinema é o desejo do homem de possuir a natureza por recreá-la em sua totalidade, não por quebrá-la. Entretanto, Einsenstein vê o tempo (sucessão) como um objeto fundamental no cinema enquanto para Bazin o espaço é o dominante. Para Einsenstein o evento cinematográfico está no processo de projeção (depois que o filme foi gravado, editado e montado), enquanto que para Bazin o evento está no processo de gravação, (a câmera capturando a totalidade da natureza). Estão ambos certos. (MAST, 1977, p.10,11)²⁵

O termo cinematográfico envolve, como se poder ver, algumas controvérsias e singularidades. No *gif* há o aspecto da ligação dos *frames* e imagens numa sequência temporal, porque os *gifs* de origem audiovisual usam esses materiais já prontos como fonte. Logo há uma apropriação, um desmembramento e uma reinvenção da forma como esses *frames* existiam originalmente.

25I see several central controversies in the cinematic approach. First, is space or time primary in the cinema? (Is the filmic or cinematic element dominant?). Second, is the essential cinematic operation the recording of an image or the projecting of film? Although it has never been perceived in these terms, the famous Einsenstein- Bazin “debate” certainly the most interesting and best developed theoretical controversy in film aesthetics, revolves around precisely these two questions. On the surface, Einsenstein’s method breaks the wholeness of nature into tiny bits (both spatially and temporally). For Bazin, the cinema’s guiding myth is man’s drive to get nature into his power by recreating it whole, not by breaking it up. Beneath these arguments, however, Einsenstein sees time (succession) as primary in the cinema while for Bazin space is the dominant. And for Einsenstein the cinematic event lies in the projection process (after a film has been shot, edit and assembled), while for Bazin it lies in the recording process, the camera’s capturing nature whole). They are both right (which means they are both half right).(MAST, 1977, p. 10-11).(Tradução Nossa)

O *gif* é uma imagem que age com um princípio de animação, *mimetizando* um player de vídeo de *looping* automático, e que por isso, acaba sendo lida de uma forma específica, diferente do olhar direcionado as obras cinematográficas. Seu caráter misto, de funcionar como um vídeo, em formato de imagem, prepara o olhar para algo simples e de rápida compreensão, não uma sequência intrincada que dure mais de um minuto.

Os primeiros *gifs* em sua simplicidade gráfica e até mesmo a grande maioria dos *gifs* atuais, evoca mais o aspecto do movimento e da estética do que uma visão cinematográfica dos trechos que captura. Os que usam trechos de obras audiovisuais, como os *gifs simples* e os *fail*, têm um caráter de, como foi dito anteriormente, “figurinhas” em movimento, ou seja, este tipo de *gif* é um tipo de registro digital das obras audiovisuais, possibilitando uma (re) leitura diferente da cinematográfica habitual.

Nos casos dos *gifs montagens*, pode-se dizer que há um sentido cinematográfico na ideia da *construção* destes, apesar de ainda serem consumidos e utilizados como os outros tipos de *gif*. Outro fator relevante a se pensar é que ainda não há uma produção de filmagem pensada para o *gif* especificamente, como se faz com uma obra cinematográfica comum. O que não se pode excluir, devido a todo o histórico abordado das possibilidades do *gif* até aqui, é que isso venha a acontecer ou que já esteja acontecendo em algum grau. Ou seja, esse potencial cinematográfico pode vir a ser explorado, porém é difícil dizer se para o formato isso faria sentido, ou funcionaria.

A iniciativa de produzir obras que tenham uma linguagem fílmica especialmente para o formato *gif* caminha na contramão do sentido básico de uso da maior parte deles até agora. Na realidade, o grande atrativo do *gif* de imagens audiovisuais é a possibilidade de se utilizar e modificar imagens já conhecidas. Há um sentido referencial nas produções, ou seja, o atrativo está em espalhar frações de audiovisuais pela *Web*, como uma forma de expansão dessa rede de referências imagéticas que compõe a cultura da Internet. Se um filme inteiro, por exemplo, não tem a fluidez para ser visto ou compartilhado livremente como uma imagem, suas frações podem ser espalhadas pela rede, sendo facilmente distribuídas e visualizadas em diferentes plataformas.

O *gif* nesse sentido é uma ferramenta visual de expansão do audiovisual, indo além do que se viu até agora nesse campo, devido as possibilidades inerentes ao meio da Internet. O conceito de criação autoral cinematográfica acaba se aproximando mais da ideia do *gif* de *arte*, que pode ser composto de qualquer técnica ou linguagem. Os *gifs* se tornaram pequenos fragmentos da cultura visual na Internet, logo faz mais sentido que a grande fonte de origem dos *gifs* não estéticos provenham de obras já existentes. A possibilidade de fácil interação e modificação dessas obras prontas e do caráter muitas vezes de humor/paródia com que estes objetos são criados é outro atrativo.

Pode-se considerar que a relação de consumo do espectador do *gif* na Internet está mais próximo daquele que viu as animações de *Praxinoscópios*, *Zootrópios* e mesmo *Kinetoscópios*. Nesse sentido o *gif* pode ser considerado mais como um brinquedo óptico digital, além de possuir um sentido “audiovisual” com o uso de imagens que são similares às do pré-cinema e do cinema de vanguarda, ou seja, similar ao conceito do “cinema de atrações”. Como uma curiosidade visual na plataforma Web, há uma fascinação e um desejo de ver aquelas ações que recomeçam infinitamente e as brincadeiras e inovações visuais possíveis através de efeitos e montagens.

Logo, se não é visto de uma forma cinematográfica, poderia o *gif* ser considerado uma forma audiovisual? Segundo o dicionário *Aurélio*, audiovisual é “*sistema, ou veículo de comunicação, que atinge o indivíduo através dos canais auditivo e visual*”.²⁶ O próprio termo já evoca um objeto que utilize som e imagem ao mesmo tempo. O *gif*, como se pode ver, é um objeto visual que usa como uma de suas muitas fontes, materiais audiovisuais. Porém, o *gif* é mudo. Inclusive é muito comum a inclusão de textos e legendas acompanhando a imagem, como uma forma de enfatizar a fala ou narrativa da obra original ou para resignificá-las.

O *gif* em sua natureza é mudo, porque é um formato de imagem. Poderia-se evocar a similaridade de sua ausência de som com os primeiros filmes e experiências ópticas produzidos. Porém, nestes primeiros filmes esta era uma impossibilidade técnica, mas não prática, já que mesmo quando ainda não se era

²⁶Aurélio: o dicionário da língua portuguesa, Editora Positivo, Curitiba, 2007, p. 97.

possível reunir a fita magnética de som às películas, os efeitos passaram a ser produzidos exteriormente acompanhando as imagens. No *gif* este recurso não foi desenvolvido por uma escolha. No começo da popularidade dos *gifs* simples, surgiram algumas experiências envolvendo a mistura destes e música, através do uso de figuras que aparentem estar dançando, dublando ou seguindo o ritmo do áudio. Logo, essas junções não tem um sentido de complementar as imagens com seu som original, mas modificá-las como num tipo de brinquedo virtual, com um ideal cômico.



Imagem 22: Página que mistura *gifs* com sons de vídeos do *Youtube*

Mas essas junções não são tão populares. Talvez origine-se do problema que alguns *plug-ins* de som apresentem, ou da dificuldade em movimentar esses arquivos juntos. O fato é que a imagem do *gif* em si basta. O som, nesse sentido, acaba por restringir suas interpretações e usos. A opção de áudio embutido no arquivo acaba não fazendo muito sentido, pois o *gif* se tornaria um arquivo mais pesado, aspecto que impossibilitaria sua fácil mobilidade e visualização em qualquer plataforma ou dispositivo. E dependendo do que fosse mostrado no *gif*, o áudio poderia ser um aspecto distrativo e incômodo, pois os efeitos sonoros em *looping* tendem a ser mais incômodos para o espectador, principalmente numa alta velocidade de ciclo. Basta imaginar que páginas como o *Tumblr* e sites específicos que disponibilizam painéis com vários *gifs* ao mesmo tempo, teriam problemas no

carregamento destas imagens (que seriam mais pesadas), além do caos sonoro que se instalaria, caso todos os *gifs* que possuíssem som funcionassem ao mesmo tempo. Neste caso seria necessário optar por controles de *play* e *pause* como já existem em alguns sites, mas novamente, essas opções apenas acabariam comprometendo a essência do *gif* como imagem, transformando-o em mais um *player* de vídeo.

Outro aspecto é que o *gif* tira partido de seu silêncio como forma de enfatizar as ações demonstradas. Ou seja, o foco de atenção fica completamente na parte visual, na ação, movimento e estética. Ao se embutir som no *gif*, este perderia sua essência e seu diferencial (e principalmente seu aspecto de fascínio, o que o diferencia de um player de vídeo normal). Porém, não é errado dizer que o *gif* possui um *potencial de uso* audiovisual, por ser uma obra visual em movimento, que pode ser mesclada com som externo.

As definições do *gif* vão depender do seu uso, de sua combinação e da forma como ele vai ser utilizado na rede. A simplicidade do arquivo vem permitindo um grande número de modificações, efeitos e combinações, estando ainda em uma constante fase de descoberta. Acima de tudo, o *gif* tem se tornado um símbolo da cultura da Internet, mesclando diferentes fontes visuais e estéticas para compor um mosaico de todos os interesses imagéticos de uma população cada vez mais voltada para o mundo virtual e interessada em registrar e modificar a enxurrada de referências que a cerca. A facilidade de consumir e interagir com essas imagens atualmente constitui seu grande fascínio.

CONCLUSÃO

Depois de analisar os estilos e usos do *gif* no meio virtual e fazer uma ligação de sua forma e conteúdo com as primeiras experiência ópticas que culminaram no cinema, tentou-se cogitar se o *gif* possuiria um caráter cinematográfico. Depois de todas as análises realizadas, percebeu-se que o *gif*, apesar de utilizar recortes de fontes audiovisuais puras ou editadas, acaba sendo lido e utilizado na *Web* de uma forma diferente do que se considera um “consumo” ou visão cinematográfica.

Entretanto, existe este potencial na *criação* destas obras, devido ao uso de montagens de diferentes fontes audiovisuais para uma composição que se assemelha às montagens realizadas nas obras fílmicas. Esse potencial, como foi mostrado, pode vir a ser utilizado mais extensivamente ou não, já que o *gif* não é feito para comportar narrativas longas, que são incômodas de se assistir dentro do formato. Além disso, mesmo com esse potencial de uso, ainda não há uma produção cinematográfica pensada para o formato *gif* especificamente. A grande maioria da produção autoral voltada para o formato são de *gifs* estéticos.

O fascínio experimentado hoje pela imagem em movimento nos *gifs* foi considerado semelhante àquele experimentado pelos primeiros expectadores dos fenômenos que deram origem ao primeiro cinema, nos filmes de Edison e dos irmãos Lumière. Porém, a popularidade do *gif* deve-se mais às liberdades de visualização rápida e concisa (devido ao *looping* automático) destas imagens em diferentes plataformas e aparelhos. Ou seja, o *gif* transformou fragmentos audiovisuais em formas visuais de fácil acesso, facilitando a interatividade, edição e compartilhamento pelo meio da Internet.

O uso referencial de imagens já conhecidas proporciona uma inventividade, fruto desta liberdade de uso e novas significações, fazendo de fragmentos audiovisuais uma obra coletiva. O *gif* que passa a ser usado até em redes sociais e sites como forma de expressão e ilustração, tornando-se um objeto de grande complexidade e com um papel marcante na cultura da Internet.

Concluiu-se que o *gif* pode ser usado como um objeto audiovisual, ao poder-se adicionar som externo - geralmente músicas e com um sentido cômico - mas que essa junção é limitada e nem tão apreciada quanto o *gif* sozinho, cujo foco está exatamente no poder das imagens em si, sendo o silêncio inerente ao formato, uma ferramenta em favor deste foco na parte visual. O uso do som embutido se tornaria distrativo e até mesmo incômodo devido ao fator do *looping*. O aspecto audiovisual acaba contrariando a essência do *gif*, de ser uma imagem que “imita” um player de vídeo, mas que ainda é uma imagem, sendo disposta e utilizada na rede desta maneira. O uso audiovisual é apenas mais uma de suas muitas possibilidades, mas o aperfeiçoamento deste uso específico dependerá do tempo, e novamente, da criatividade e do desejo de quem utiliza a rede.

Por seu formato simples, o *gif* se tornou uma fonte complexa, com uma leitura específica dependendo de onde e como esteja sendo utilizado. Pode-se dizer que o *gif* possibilitou uma atualização do fascínio pelas imagens em movimento na Internet, popularizando minivídeos focados, assim como nos primórdios do cinema, na simplicidade dos movimentos, das ações cotidianas, e de um referencial imagético audiovisual. Ou seja, o acesso a imagens em movimento é possível a praticamente todos os usuários da rede.

O *gif* não só possibilitou que essas imagens se libertassem de aparatos físicos específicos que as restringiam, como possibilitou uma interação, ampliação e resignificação do uso destas imagens. E mesmo que o *gif* venha a ser substituído ou tenha seu uso abandonado com o tempo, sua marca na cultura visual da Internet já está estabelecida.

ANEXO - Lista complementar de *gifs*

As nomeclaturas “Gifs de primeira geração”, “Gifs estéticos” e “Gifs surreais/bizarros” foram desenvolvidos para este trabalho, baseando-se em palavras-chave e características associadas a estes em sites da Web. Os outros termos aqui presentes são nomeclaturas já estabelecidas pelos usuários da rede.

Gifs da primeira geração: *gifs* com baixa resolução, poucos *frames* e limitada palheta de cores. Contém personagens simples como animais, objetos e pessoas realizando ações simples, como um globo girando, um pássaro batendo as asas, um cavalo correndo, uma pessoa atirando uma flecha, um carro etc. São animações que lembram as brincadeiras ópticas de *zootrópios* e as animação de Muybridge.



Imagem 23

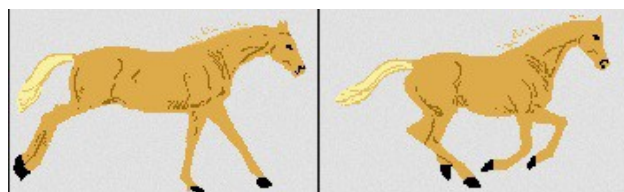


Imagem 24

Gif longo e full movie gif: *gifs* que apresentam uma narrativa ou ação mais longa e que provocam uma sensação mista de curiosidade e impaciência. Recentemente, tem surgido *gifs* que possuem frames de filmes inteiros, chamados de *full movie gifs*. Possuindo menos *frames* do que a obra original, sua alta velocidade causa um grande desconforto visual em quem assiste, sendo criado muitas vezes com este propósito.

Gifs Eróticos: categoria de *gifs* retirados de fontes audiovisuais que contém fragmentos de vídeos, imagens e animações pornográficas ou sensuais, são muito populares no *Tumblr* e no *4chan*.

Gifs Estéticos: *gifs* de grande popularidade no *Tumblr*, sua variedade de estilos surge de acordo com as modas do momento. O mais atual sendo um *revival* das estéticas dos anos 80 e 90, *videogames*, logos e trechos de infomerciais, filmes e imagens da Internet antiga (principalmente sobre computação e *windows 95/98*), *pixel art*, além das estéticas do *Seapunk* e *Vaporwave*, movimentos musicais da Internet que combinam uma estética retrô e *kitsch*.

Há ainda os *glitch gifs*, que simulam os efeitos de falhas na imagem digital ou de videocassetes. Podem ser efeitos aplicados a imagens audiovisuais ou puramente o tremular de cores. Dentro dos *gifs* estéticos há também os *gifs* de arte, que podem ser de qualquer estilo, mas são montagens feitas e clamadas por um artista, geralmente possuindo uma assinatura de criador, assim, há *gifs* de arte surreais, de *glitch art*, *Vaporwave* e etc.



Imagem 25: *frame* com efeito glitch

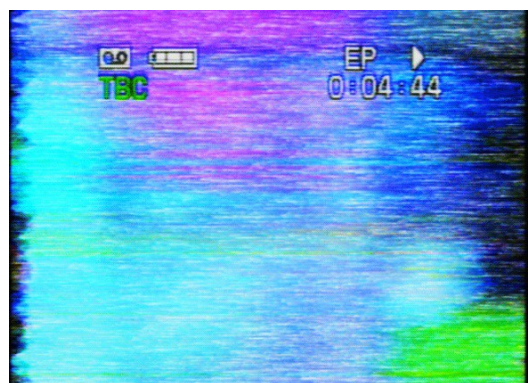


Imagem 26: Glitch *gif*



Imagem 27: *gif* com estética *Vaporwave*



Imagem 28: *gif* com estética retrô anos 90

Gifs Ópticos: *gifs* que possuem efeitos ópticos de brincadeiras animadas ou com imagens impossíveis que servem pra enganar a visão, podem ser feitos digitalmente ou ter imagens com truques sendo realizados.

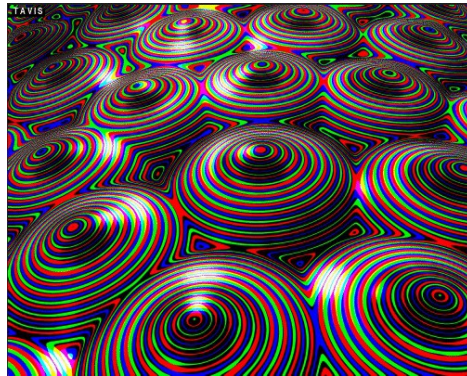


Imagem 29

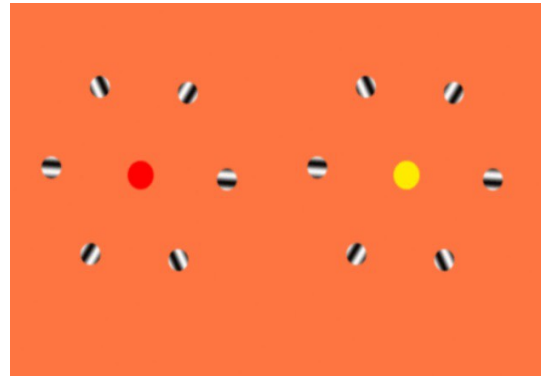


Imagem 30

Gifset: Uma forma de organizar os *gifs* em quadrinhos sequeciais, geralmente cenas de séries, filmes e novelas famosos. Geralmente possuem legenda, mas alguns podem ser organizados com *gifs* de cenas ou fontes audiovisuais diferentes para efeito de comparação/apreciação.



Imagem 31

Gifs 3D: *gifs* editados com duas barras brancas no meio da imagem, quando um personagem ou objeto se direciona a esse meio, cria-se a ilusão de que a figura está saindo do *gif* ou seja, cria um efeito 3D na imagem.



Imagem 32



Imagem 33

Cinemagraph: Exemplo de cinemagraph



Imagem 34

Gif Biográfico ou Curriculum Vitae: gifs na forma de *slideshow* que contam a biografia de um personagem ou pessoa através de adjetivos e frases de efeito, costumam ter uma duração maior que de um *gif* normal e são criados com um sentido cômico.



Imagem 35

Looping gif (com efeito mise en abyme): *Looping gifs* criados digitalmente usando efeitos ou animações, com uma imagem “entrando” dentro dela mesma infinitamente.

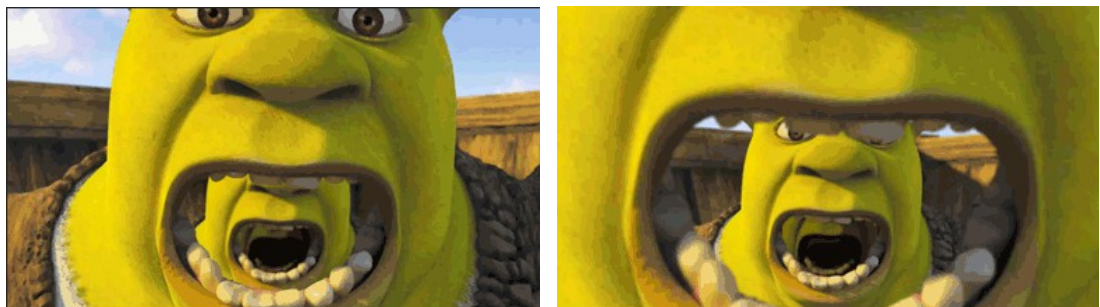


Imagem 36

Gif surreal/bizarro: os *gifs* surreais/bizarros são criados geralmente com montagens de fotos antigas, preto e branco, vídeos ou animações surreais e bizarras com a ideia de causar um estranhamento e até um certo choque. Muitos possuem um estilo de *cinemagraph*. A grande maioria destes *gifs* tem autoria de um artista de *gif* e são produzidos diretamente para o formato, assim podem ser considerados um tipo de *gif* arte.

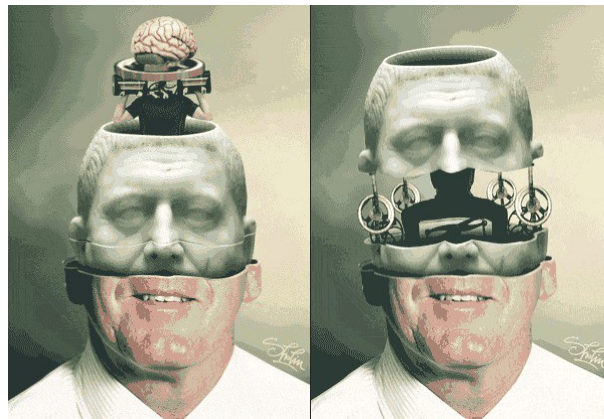


Imagem 37

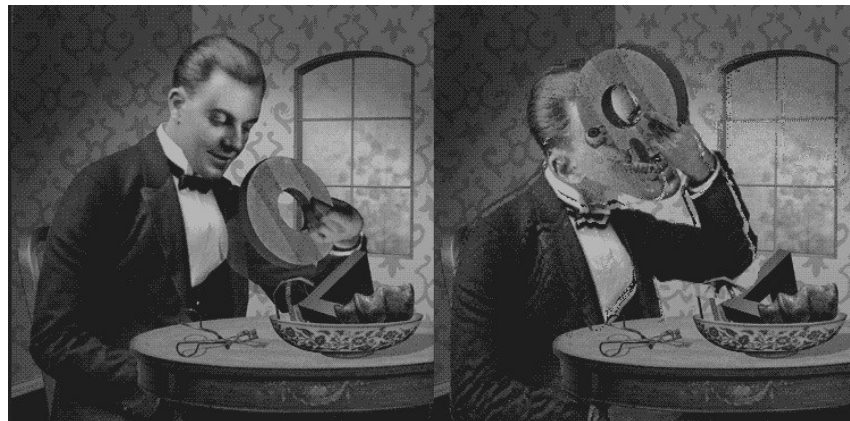


Imagem 38

REFERÊNCIAS

4CHAN. What is 4chan? 2015. Disponível em:<<http://www.4chan.org/>>. Acesso: Maio, 2015

CAEDCALL11. Edison Kinetoscope Films 1894-1896. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=WmZ4VPmhAkw>>. Acesso: 10 maio, 2015

CESAR, Eugênio. Qual a diferença entre Bitmaps e Vetores,12/7/2006. Disponível em: <<http://www.compuclass.com.br/texto.asp?ID=71>>. Acesso: Abril,2015

CINEMA LIVRE. Irmãos Lumière - Alguns filmes (1895-1900). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x-Cvy_hBpl8>. Acesso: 10 maio, 2015

CINEMATOGRAFHE. Disponível em: <<http://www.earlycinema.com/technology/cinematographe.html> >. Acesso: Maio, 2015

COMPUSERVE. About CompuServe, 2015. Disponível em: <<http://webcenters.netscape.compuserve.com/menu/about.jsp>>. Acesso: Abril, 2015

COE,Brian. Eadweard James Muybridge, 2004.Disponível em:< <http://www.victorian-cinema.net/muybridge> >. Acesso: Abril, 2015

CRUNCHBASE. GeoCities. Disponível em:<<https://www.crunchbase.com/organization/geocities>>. Acesso: Maio, 2015

EADWEARD Muybridge Online Archive. Muybridge's home, 2015. Disponível em: <<http://www.muybridge.org/> >. Acesso: Abril, 2015

EPPINK, *Jason*. A brief history of the GIF (so far). **Sage Journals**,Journal of Visual Culture, Dez. 2014, vol.13 no. 3 298-306, Disponível em <<http://vcu.sagepub.com/content/13/3/298.full.pdf+html>>. Acesso em: 10 mar 2015

FLOM, Eric L.Thomas Edison's Kinetoscope- forerunner to projected motion pictures -- is demonstrated in Seattle on December 13, 1894. **HistoryLink.org**, Essay, 7582, January 10, 2006. Disponível em: <http://www.historylink.org/index.cfm?DisplayPage=output.cfm&file_id=7582>. Acesso: Abril 2015

HANSEN, Mirian. **Babel e Babylon: spectatorship in american silent film**. Cambridge: Harvard University Press,USA, 1991.

HEITLINGER, Paulo. Fotografia: os pioneiros. Louis Daguerre, Junho 2013. Disponível em: < <http://www.tipografos.net/fotografia/daguerre.html> >. Acesso: Abril, 2015

JAMERSON ,A.d. Are Animated Gifs a Type of Cinema? **Indiewire**, (17 Abr.) 2013. Press play. Disponível em:< <http://blogs.indiewire.com/pressplay/are-animated-gifs-a-type-of-cinema#.UXV5sP41j6s.twitter> >. Acesso em: 10 mar, 2015

KAMINSKY, Michael. D.W. Griffith Biography. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0000428/bio?ref_=nm_ov_bio_sm>. Acesso: Maio, 2015

KAMINSKY, Michael. Georges Méliès Biography. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0617588/bio?ref_=nm_ov_bio_sm >. Acesso: Maio, 2015

KINETOSCOPE. Disponível em:< <http://www.earlycinema.com/technology/kinetoscope.html> >. Acesso: Maio, 2015

KODAK. A câmera escura, o princípio da fotografia. Disponível em: < http://wwwbr.kodak.com/BR/pt/consumer/fotografia_digital_classica/para_uma_boa_foto/historia_fotografia/historia_da_fotografia02.shtml?primeiro=1 >. Acesso: Abril, 2015

LEONMOVIES.Laterna Magica 1. Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=WuvkQ5vZFJo> >. Acesso: 10 maio, 2015

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, Série Trans, 1999

MAIA,Eduardo Cesar. A estrutura abismal – mise en abyme – nas artes plásticas, no cinema e na literatura, 24 jul, 2007. Disponível em:<<http://www.cafecolombo.com.br/2007/07/24/um-olhar-sobre-o-abismo/> >. Acesso: Junho,2015

MANNONI, Laurent . Etienne-Jules Marey, 2015. Disponível em:< <http://www.victorian-cinema.net/marey>>. Acesso: Abril, 2015

MAST,Gerald. **Film/Cinema /Movie - A theory of experience**. 1. ed. New York: Harper & Row publishers, 1977

MYSPEACE. Myspace about. Disponível em:<

<https://myspace.com/pressroom/aboutmyspace> >. Acesso: Maio,2015

MUSEO DEL PRECINEMA. Rappresentazione con la Lanterna Magica. Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=4D0-YuX-X80> >. Acesso: 10 maio, 2015

NATIONAL Museum of American History. Eadweard's Muybridge. Disponível em: <http://americanhistory.si.edu/muybridge/htm/htm_sec1/sec1.htm >. Acesso: Abril,2015

NATIONAL Museum of American History. Etienne-Jules Marey, Physiologist (1830–1904). Disponível em: < http://americanhistory.si.edu/muybridge/htm/htm_sec1/sec1p3.htm >. Acesso: , Abril, 2015

NATIONAL MEDIA MUSEUM. Lumière Cinématographe. Disponível em: <<http://www.nationalmediamuseum.org.uk/collection/cinematography/viewingprojecti on/collectionitem.aspx?id=2007-5005/1/1> >. Acesso: Maio, 2015

O QUADRO-NEGRO ANIMADO .Irmãos Lumière: primeiros filmes (1895). Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=IW63SX9-MhQ>>. Acesso: 10 maio, 2015

PALMER, Landon. Animated Gifs are Cinematic, But They're Much More Than Cinema. **Film school rejects**, (Abr. 23) 2013. Features. Disponível em: <<http://filmschoolrejects.com/features/animated-gifs-are-cinematic-but-theyre-much-more-than-cinema.php>>. Acesso: Março, 2015

PHENAKISTISTOPE. Disponível em:<<http://www.mhsgent.ugent.be/engl-plat5.html>>. Acesso: Maio,2015

RAMOS, Maria. Fenaquistoscópio. Disponível em:< <http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=868&sid=7> >. Acesso: Maio,2015

RAMOS, Maria. Zootrópio. Disponível em:< <http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=866&sid=7> >. Acesso: maio,2015

SHELOKHONOV Steve.Lev Kuleshov Biography. Disponível em: < http://www.imdb.com/name/nm0474487/bio?ref_=nm_ov_bio_sm>. Acesso: Maio, 2015

SOUZA, Bruno. De onde veio a animação? 31/05/2012. Disponível em:<
<http://www.animamundi.com.br/de-onde-veio-a-animacao/> >. Acesso: Maio, 2015

TUMBLR. Tumblr about. Disponível em:< <https://www.tumblr.com/about> >. Acesso: Maio,2015

VIANA, Gabriela. O que é um Host? 16/02/2012 .Disponível em:<
<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/02/o-que-e-um-host.html>>. Acesso:
Maio, 2015

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Vine (service), 2015. Disponível em:<
https://en.wikipedia.org/wiki/Vine_%28service%29>. Acesso: Junho, 2015

XAVIER, Ismail (org.). **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

ZITTRAIN,Jonathan L. Reflections on Internet Culture. **Sage Journals**, December
2014. Journal of Visual Culture vol. 13 no. 3 388-394. Disponível em:
<<http://vcu.sagepub.com/content/13/3/388.full.pdf+html>>. Acesso: Março 2015

IMAGENS

Imagem 1 – FELIX.png. Imagem PNG. Disponível em:< <http://contemporary-home-computing.org/1tb/page/4>>. Acesso: Abril, 2015

Imagem 2 – LETS-GO-SWIMMING.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://www.recadosparablogseorkut.com/animais42/>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 3 – 26266862_810582.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://blingee.com/blingee/view/43191276-dumbo-glitter>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 4 – TUMBLR_MGDXXHHSPU1QG39EWO1_500.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://gifmovie.tumblr.com/post/40145063087/lars-von-trier-europa-04>>. Acesso: Abril, 2015

Imagem 5 – 200_S.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://giphy.com/posts/9-fails-worse-than-however-youve-failed-today/>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 6- 877.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://replygif.net/t/the-office>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 7 - PICARD-VS-BROWN.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://blogs.indiewire.com/pressplay/are-animated-gifs-a-type-of-cinema#.UXV5sP41j6s.twitter>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 8- ANIGIF_ENHANCED-28326-1397060926-14.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://www.buzzfeed.com/kellyoakes/mesmerising-gifs-that-show-how-things-are-made#.pc9w7zxE60>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 9 – ANIGIF_ENHANCED-BUZZ-11171-1390414625-5.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://www.buzzfeed.com/awesomer/gifs-that-are-so-perfectly-looped-that-its-physically-gra#.uyYeKVWPYL>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 10 – TUMBLR.PNG. Imagem Png. *Print screen* da página. Disponível em:< <http://melhoresgifsdomundo.tumblr.com/>> . Acesso: Abril, 2015

Imagem 11 – LANTERNA-MAGICA.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:< <http://parquedaciencia.blogspot.com.br/2013/10/projetando-imagens-da-lanterna-magica.html>>. Acesso: Abril, 2015

Imagem 12 - 2015-06-03-184728-23.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:<
<http://www.theguardian.com/artanddesign/picture/2013/jun/15/horse-eadweard-muybridge>> . Acesso: Maio, 2015

Imagem 13 - MAREY_-_BIRDS.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:<
https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Jules_Marey> . Acesso: Maio, 2015

Imagem 14 - 245PX-KINETOSCOPE.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:<
<https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetoscope>> . Acesso: Maio, 2015

Imagem 15 – BUTTERFLYDANCEBIS.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:<
<https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetoscope>> . Acesso: Maio, 2015

Imagem 16- MES.JPEG. Imagem jpeg. *Print screen* da página *Buzzfeed.com*.
Disponível em:< <http://www.buzzfeed.com/kellyoakes/mesmerising-gifs-that-show-how-things-are-made#.pc9w7zx60>> . Acesso: Abril,2015

Imagem 17- SLO.JPEG. Imagem Jpeg. *Print screen* da página. Disponível em:<
<http://waitbutwhy.com/2014/10/29-delicious-slow-motion-gifs.html>> . Acesso: Maio, 2015

Imagem 18- GIFSANTGOS.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:<
<http://revistagalileu.globo.com/blogs/buzz/noticia/2013/12/gifs-com-mais-de-150-anos.html>> . Acesso: junho, 2015

Imagem 19: 39165-MARIO-IMPEDINDO-A-TARTARUGA-DE-ESCALAR-620X0-1.JPG.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://www.purebreak.com.br/noticias/24-gifs-com-as-montagens-mais-malucas-e-engracadas-que-voce-ja-viu/7375>> . Acesso: junho, 2015

Imagem 20- FRESHPRINCE911.GIF. Imagem Gif. Disponível em:<
<http://blogs.indiewire.com/pressplay/are-animated-gifs-a-type-of-cinema#.UXV5sP41j6s.twitter>> .Acesso: Abril, 2015

Imagem 21- 39177-ATIRADOR-DE-ELITE-E-O-TIRO-CERTEIRO-NO-620X0-1.JPG.GIF.Imagem Gif.Disponível em:< <http://www.purebreak.com.br/noticias/24-gifs-com-as-montagens-mais-malucas-e-engracadas-que-voce-ja-viu/7375>> . Acesso: junho, 2015

Imagem 22 – SOUND2.JPEG. Imagem jpeg. *Print screen* da página *Gifsound.com*.

Disponível em:<<https://gifsound.com/?gif=i.imgur.com/ijshzL.gif&v=XCGQiGEYI4Y&s=15>>. Acesso: Junho, 2015

Imagem 23 - CNS01_E0.GIF. Imagem Gif. Disponível em:<<http://animatedgif.net/underconstruction/construction.shtml>>. Acesso: Junho, 2015

Imagem 24 – HORSE-2_E0.GIF. Imagem Gif. Disponível em:<<http://animatedgif.net/underconstruction/construction.shtml>>. Acesso: Junho, 2015

Imagem 25 - TUMBLR_MKFUPONZYX1S9HG8NO1_500.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://gifbroke.tumblr.com/page/2>>. Acesso: Junho, 2015

Imagem 26 - TUMBLR_N1JYVNAQL11TUN3L0O1_1280.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://vhseverything.tumblr.com/post/111459207639>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 27 - TUMBLR_N3P4YXZVFP1QEVLV7O1_500.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://4630mph.tumblr.com/post/82068301564>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 28 - TUMBLR_N8VTVJQEIA1RKDN3KO1_1280.GIF. Imagem gif. Disponível em:< <http://vaporwavemusic.tumblr.com/post/92097243639/vhslogos-now-youre-playing-with-power>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 29 - OPT.JPEG. Imagem jpeg. Disponível em: C:\Users\c\Desktop\mono\imagens mono. Acesso em: Junho, 2015

Imagem 30 – ANIGIF_ENHANCED-BUZZ-1238-1383127998-5.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://www.buzzfeed.com/kellyoakes/captivating-optical-illusion-gifs-that-will-make-your-brain#.ls5Y85MWRE>> . Acesso, Junho, 2015

Imagem 31 – AFE2ACAC73E0096213AF7072753A663C.JPEG. Imagem Jpeg. Disponível em:< <http://spnjensenlove02.tumblr.com/post/101226526658>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 32 - IMG_20140206102802_03E45BEA.GIF. Imagem Gif. Disponível em:< <http://www.hypeness.com.br/2014/02/english-incrivel-gif-3d-feitos-a-partir-de-duas-linhas-brancas-na-imagem/>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 33 - IMG_20140206102403_5AF10A65.GIF. Imagem Gif. Disponível em:<
<http://www.hypeness.com.br/2014/02/english-incrivel-gif-3d-feitos-a-partir-de-duas-linhas-brancas-na-imagem/>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 34 – 5658558393_a2b0d28560_o.GIF.Imagem Gif. Disponível em:<
<http://www.hongkiat.com/blog/cinemagraph/>> . Acesso: Junho, 2015

Imagem 35 – GLORINHA.GIF.Imagem Gif. Disponível em:<
<http://youpix.virgula.uol.com.br/fun/gifs-biograficos-viram-hit-nas-redes-sociais/>> .
Acesso: Junho, 2015

Imagem 36 - SHREK.GIF. Imagem gif. Disponível em:<
<http://milosrajkovic.tumblr.com/post/50414868225/ars-longa-by-sholim>> . Acesso:
junho, 2015

Imagem 37 – 299E11A104A116EB0D1926FC180B661F.GIF. Imagem Gif.
Disponível em:< <http://darwinsrightleftwing-com.tumblr.com/post/79130490602/bizarre-artwork-gifs-enjoy-the-beautiful-digital>> .
Acesso: Junho, 2015

Imagem 38 - TUMBLR_LNSBW0TXSJ1QFMBFWO1_R2_400.GIF. Imagem Gif.
Disponível em:< <http://giphy.com/gifs/88LGvBR88ZpWU>> . Acesso: Junho, 2015