

Sobrevidas repetidas das imagens: os gifs como séries, atrações e extensões

*Repeated images survival:
Gifs as series, attractions and extensions*

Wilson Oliveira Filho

Artista, professor e pesquisador da UNESA. Pós-doutorando na ECO/UFRJ. Autor de McLuhan e o cinema e criador do DUO 2x4. Email: wilsonoliveirafilho@yahoo.com.br.

André Parente

Artista e professor titular no departamento de Fundamentos da Comunicação na Escola de Comunicação da UFRJ. Sua pesquisa está centrada principalmente nas áreas do Audiovisual e de novas mídias. Email: andresouzarente@gmail.com

Submetido em: 15/05/2017

Aceito em: 07/08/2017

PERSPECTIVA

RESUMO

Esse trabalho visa refletir sobre o gif enquanto fenômeno visual do contemporâneo. Ao mesmo tempo muito rotineiro nas redes, os gifs animados remontam ao cinema de atrações, à experiência fotográfica serial e ao cinema expandido, aqui pensado como estendido, em uma visada mcluhaniana. Nessas três dimensões, os gifs se relacionam aos experimentos de Muybridge e Marey, às repetições que vão dos filmes gráficos e experimentais dos anos 20 ao cinema estruturalista. Também passeiam por imagens que ganham sobrevidas em filmes narrativos pela simples transformação de um plano emblemático para quem cria ou descontextualiza - a exemplo da famosa inserção do personagem Vincent Vega, de John Travolta, em "Pulp Fiction", passeando ou rodando por outras imagens que lembram o vídeo. O gif, nesse sentido, cria sobrevidas à imagem, como o atual cinema de arquivo. A repetição, ou loop, se torna, aqui, ferramenta de um filme que gira sobre si próprio e possibilita novos (micro)cinemas, sobrevidas repetições imagéticas.

PALAVRAS-CHAVE: *Gif, Cinema de atrações, Cinema expandido.*

ABSTRACT

This paper aims to think gif as a contemporary visual phenomenon. At the same time very common in the web, animated gifs go back to cinema of attractions, serial photographic experiences and expanded cinema, here understood in a mcluhanian way. In these three dimensions, gifs are related to Muybridge and Marey experiments, repetitions from graphic and experimental 1920's movies and structuralist cinema. They also wander in images that gets a new life in narrative films though the simple transformations of an emblematic shot for those who create it or decontextualize - for instance the famous insertion John Travolta's Vincent Vega in "Pulp Fiction" perambulating or rounding other images that remind video. Gif in this sense create an image survival as the actual archival cinema. Repetition or loop become tools of a film that surrounds itself, spin of images that allows new (micro)cinemas, survival repeated images.

KEYWORDS: *Gif, Cinema of attractions, Expanded cinema.*

RESUMEN

Este trabajo pretende reflejar el gif como un fenómeno visual del contemporáneo. Al mismo tiempo muy rutinario en las redes, los gifs animados se remontan al cine de atracciones, la experiencia fotográfica serial y el cine expandido, aquí pensado como extendido en un sentido McLuhaniano. En estas tres dimensiones los gifs se relacionan a los experimentos de Muybridge y Marey, las repeticiones que van desde las películas gráficas y experimentales de los años 20 al cine estructuralista. También pasean por imágenes que ganan sobrevenidas en películas narrativas por la simple transformación de un plano emblemático para quien crea o descontextualiza – a ejemplo de la famosa inserción del personaje Vincent Vega de John Travolta en “Pulp Fiction” paseando o rodando por otras imágenes que recuerdan el vídeo. El gif en ese sentido crea sobrevuelos a la imagen como el actual cine de archivo. La repetición o el bucle se convierten en herramientas de una película que gira sobre sí mismo y posibilita nuevos (micrófonos) cines, supervoces repeticiones imágenes.

KEYWORDS: *Gif, Cinema of attractions, Expanded cinema.*

“A forma serial se realiza necessariamente na simultaneidade de duas séries pelo menos (...) A forma serial é, pois, multiserial”

Gilles Deleuze

1. Introdução em giros

Como no método proposto pelo filósofo italiano Giambattista Vico, o *corsi* e *ricorsi*, o mundo está em constante movimento, torcendo e retorcendo nossas ideias. Em sua Ciência Nova, crítica ao cartesianismo, a história se desdobra em uma série de ciclos, de idas e vindas. Não à toa, esse trabalho também é sobre um pensamento da arte em torções e retorções e se apoia em autores de diferentes áreas próprias da interdisciplinaridade da comunicação: teorias da mídia, história da arte, filosofia para compor uma sinfonia de elementos que visam compreender essa imagem cíclica, repetida e repetível dos gifs que se proliferam nas redes, mas também nos trabalhos de um cinema digitalmente expandido (Shaw, 1992), na atividade do *Vjing* e em trabalhos experimentais do cinema de artista.

Do interesse pela questão do giro e de alguns trabalhos sobre essa temática, em especial na instalação *Circuladô* (André Parente, 2007-), há uma aposta nossa de “que o giro nos permite experimentar uma própria maneira de ver que está profundamente enraizada no corpo, um modo próprio de ver do corpo, seu percepto” (Parente, 2013, p. 123). Os gifs, essas imagens que giram em loop com velocidades e vivacidades diversas, entendem o círculo como forma harmoniosamente universal. Na criação e compartilhamento de gifs nos interessa essa imagem que se repete e que, no trabalho dos artistas *live* abordados na tese de doutoramento “Memórias vivas/camadas híbridas” de Wilson Oliveira Filho, pronunciava-se através do *loop*¹,

¹ Para uma análise mais detalhada do loop ver COURI, Aline. *Loop: tecnologia e repetição na arte*. Rio de Janeiro, Torre, 2012. O livro é resultado de uma dissertação de mestrado orientada pelo co-autor desse artigo.

dessa “repetição que pede uma participação do espectador e ferramenta de performances em tempo real de cinema (...) um cinema de memórias repetidas, alternadas, de uma memória que é processo de união entre autor-obra (recriada/descrida) - participador” (2014, p. 219). Com o sucesso dos gifs nas redes, cada usuário ou espectador se torna um co-criador também refazendo, descrendo e remontando, através das idas e vindas da imagem, uma nova possibilidade para ela.

Em uma campanha para venda de jogos de futebol, o grupo mais hegemônico de comunicação² do país satiriza o gif, mostrando como, até para a mídia televisiva (e sua ramificação na web), as imagens leves e repetidas se tornam uma preocupação na ambiência midiática. Tais imagens, que priorizam sua vocação para telas pequenas, são, algumas vezes, até propícias à baixa definição. Marshall McLuhan, para diferenciar os meios quentes dos frios, observou que os primeiros, como o cinema e o rádio, prolongam um único sentido e em “alta definição”, em alta saturação de dados.

Hoje tanto a tv quanto cinema buscam definições melhores. Alta definição, *full HD*, *Ultra High Definition*. Mas o gif, que transforma imagens pré-existentes, não liga para a alta definição e propõe um elogio à imagem ruim, “um trapo ou um resto (...) A imagem ruim foi subida e baixada, compartilhada, reformatada e reeditada” (Steyerl, 2015, p.185). Não há nesse texto nenhuma pretensão analítica dos gifs, mas uma busca (ou um compartilhamento teórico de buscas) por suas origens e como uma sobrevivência visual se dá nesse formato.

2. Afinal, o gif afinal...

O gif³, essa extensão para imagens leves com movimento, foi criado em meados dos anos 1980 e permite salvar arquivos visuais no computador sem muito peso para a memória das máquinas, mas com muito peso para nossas memórias. Nessa onda de reviver e recriar imagens que invade a cena contemporânea, o gif é uma interessante ferramenta e conteúdo; meio e mensagem. Imagem de baixa qualidade e, como tal, “sua genealogia é dúbia” (Steyerl, 2015, p. 185), quase sempre dialogando com

2 Trata-se de uma campanha da Globo para vender o projeto interativo que estende a cobertura do campeonato brasileiro de futebol para além da transmissão televisiva, Cartola Futebol clube (Cartola Pro). “Cartoleiros curtem gifs” diz um vídeo no youtube tratando o fenômeno como “zoação”, paródia, “gifs ecologicamente corretos”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FprDmG2zHOw>. Acesso em 12/05/2017.

3 O formato gif existente há tempos como uma extensão de editores de imagem e estava sempre associado a uma definição ruim da imagem, até que as mídias sociais em particular o site <http://www.tumblr.com> e links por redes como Facebook os disseminaram. Dessa forma o gif faz parte da arte digital que nos primórdios teve outros exemplos como “*Four dimensional hypercube*” (1965) de Michael Noll ou nos “*Studies in perception*” (1966) de Knowlton e Harmon que já levavam em conta as questões da repetição, da curiosidade e do movimento. Gif é a contração de *Graphics Interchange Format* (formato para intercâmbio de gráficos). A imagem é tratada como gráfico, daí uma associação aos filmes gráficos, a um cinema do diagrama e não só do texto ilustrado.

rastros, com arquivos, mas sobretudo com visualidades. Os gifs são visualismos e adentram a cena contemporânea sendo lidos quase sempre como *gags* de uma sociedade ultramidiática. Aqui pensamos os gifs para além dos memes, mas como formas de arte e um outro regime estético, deixando cada avaliador livre para interagir com esse fenômeno, que faz cada vez mais sentido ao pensarmos um artista como um “semionauta”, como propõe Bourriaud (2009), defendendo que trafegamos entre signos, inventando trajetórias na arte contemporânea.

Nesse sentido, entendemos que um fenômeno como os gifs – pequenos loops de imagens que, de forma contínua e em série, se combinam para, como num nanofilme ou filmete dos primórdios, entreter, despertar curiosidades – ganhe força nas redes sociais e se transforme num estudo de caso ainda pouco debatido para a arte contemporânea. Reedita-se os trípticos, os experimentos das fotografias animadas, os filmes gráficos e parte das experiências em vídeo (e sua linguagem descentralizada).

Esse artigo tem por objetivo pensar algumas associações com esses momentos da vida das imagens. Dos brinquedos óticos que foram criados a partir do giro e da exploração dos movimentos cíclicos, como o Taumatrópio de Ayrton, 1825, o Zootrópio de Horner, 1834, o Fenacístoscópio de Plateau, 1829, aos filmes estruturalistas que lidam com a questão do estudo do movimento (Snow, Frampton, Warhol) e dos experimentos em vídeo, ou antes, das abstrações hipnóticas de Duchamp, Ruttman e Fiscinger e Richter, nos cinemas das redes o gif é a mensagem.

O gif se inclui na transformação digital das imagens, num terreno de “documentos do passado que são instâncias tão concretas dos passados-presentes (...) que atuam como uma espécie de máquina do tempo entre o tempo atual e o passado” (Parikka, 2013, p. 09). A arte contemporânea, em particular após a afirmação de fenômenos relacionados aos aparelhos cinéticos de Marcel Duchamp e Man Ray, herdeiros dos brinquedos óticos do início do século XIX, que por sua vez deram origens aos experimentos de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey, acabaram recriadas no cinema experimental (filmes gráficos, estruturalistas etc) e na videoarte, videoinstalação e atualmente no *Vjing*⁴. Soma-se a isso experimentações com áudio e imagem na web que nos possibilitam refletir como certas tecnologias reeditam antigas técnicas e ampliam ou estendem a própria arte para pensar seus espectros, suas possibilidades anacrônicas, memórias ou sobrevidas desse entrelaçamento que se torna mais e mais curioso entre fotografia e cinema e que surge, como dissemos sobre o vídeo, de uma “ordem do

4 Expressão usada para designar o apelo visual de práticas que fundem imagem e som em tempo real. A chamada *Vjing art* é uma forma de performance audiovisual live, em que o artista ou VJ (*visual jockey ou jammer*) recria, remixa, imagens.

processual, do variável, da flutuação, da desmaterialização dos movimentos” (Parente, 2015, p. 5). É da ordem de uma imagem que a todo tempo é achada, recriada, ressignificada. Algo é retido e remetido em idas e vindas de uma imagem que também vai e vem.

Fenômeno significativamente novo e sintomático acontece nas artes que preconizam a repetição. Em um contexto mais ampliado, a imagem em trânsito nos seus suportes e indefinições, Raymond Bellour vai propor uma noção importante que se repete em outros teóricos, a das “passagens entre imagens”. As passagens do móvel ao imóvel, as alterações nas velocidades das imagens e o trânsito entre os suportes são pensados por Bellour. O gif se situa nessa relação entre arte e cinema ou na “possibilidade de um cinema que é simultaneamente o mesmo, mas é também outro, como em um deslocamento que cria uma tensão entre o cinema dominante e seus desvios” (Parente, 2013, p. 27). Muitos filmes são re-montados, afirmando o princípio fotográfico e a abertura do frame que retorna positivamente no gif. Experimental por excelência, esses pequenos filmetes se assumem enquanto desvio, sendo por vezes narrativo, por vezes a negação da narrativa e a criação de novas (micro) narrativas. Hoje, novas produções visuais recriam o cinema em diferentes maneiras, tornando mais fértil um diálogo com outras modalidades de fazer cinema, sob outros regimes. Se Gaudreault e Marion (2016) já tentam, a partir de Richard Bégin, associar aos filmes feitos com celulares uma espécie de “mobilografia” (de certa forma, um novo regime de imagens), uma “gifografia” já parece se delinear no cenário da imagem digital.

Os gifs são séries de imagens que estendem uma vez mais o cinema em termos mcluhanianos. Esse tipo de imagem (que se vê entre meio e mensagem) acaba por nos levar a repensar algumas questões levantadas por McLuhan envolvendo as sensorialidades, estéticas, extensões e linguagens trazidas por artistas experimentais e recriadores que aplicam as formulações do teórico canadense (meio como mensagem, meios como massagens) para além da morte do cinema, pensando o futuro, a sobrevivência das imagens e sons no contemporâneo tecnológico, todo-inclusivo e sinestésico.

O artista experimental está sempre construindo modelos de situações futuras que propiciam faróis confiáveis para a navegação social. O cientista social só pode falar sobre padrões correntes de gosto, pois não tem o mesmo acesso aos padrões futuros que ao artista sempre teve. E a razão disso é simplesmente que o artista, como me dizia Wyndham Lewis, “está empenhado em escrever uma história minuciosa do futuro porque tem consciência do potencial não utilizado do presente” (McLuhan, 2005, p. 36).

O artista experimental que produz gifs compreende os apelos sensoriais dessa nova imagem ao

mesmo tempo foto-gráfica, remontada, expandida. Gene Youngblood (1970), com seu conceito de cinema expandido, profundamente influenciado pelas teorias de McLuhan, pensa o cinema como uma espécie de “ciência do design”. Os recursos tecnológicos estendem o cinema que Gene Youngblood chamou de expandido. O uso de filmes em vídeo dentro de um computador, fotografia, texto, performance marcam esse cinema hoje feito na frente do espectador e seu *liveness* e os gifs que acompanhamos nas redes.

Expandido, estendido e, como Eric McLuhan vem abordando a partir da ideia de uma tela mental, sinestésica, ampliando as concepções de seu pai Marshall McLuhan, “o efeito de mexer com os sentidos” (2015, p. 31), o gif de certa forma nos toca, emana sons, rompe a tela com efeitos e truques óticos. Com essa nova prática em giro, em loop e compartilhada por nós, uma espécie interativa de cinema se afirma com o gif.

O rótulo “cinema expandido” aparece num filme homônimo de 1965 de Jonas Mekas, popularizando a expressão que aparecia no manifesto “*Culture: Intercom and expanded cinema*” de VanDerBeek⁵ e depois no livro de Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. Essa expressão designa formas de espetáculo cinematográfico nas quais acontece algo a mais do que somente a projeção de um filme: dança, ações diversas, *happenings* etc. (Aumont; Marie, 2003). Vale lembrar, em um sentido ainda mais próximo ao gif, algumas colagens animadas de VanDerBeek como “*À la Mode*” (1957) “em que o artista relê a cultura pop usando imagens extraídas de anúncios de moda” (Young; Duncan, 2009, p. 136). Em diversos momentos, o filme antecipa o gif⁶. Seu apelo sensorial é marcante.

A noção de atrações elaborada por Gunning e Gaudreault remete ao cinema dos primórdios e aos choques sensoriais que atraíam a atenção do espectador e também pode ser uma maneira de pensarmos essas novas vistas animadas, “gifadas”. As atrações passeavam pelas feiras de variedades, pelas fantasmagorias e passam a ser o cinema dos inventores e experimentadores entre 1895 e 1908, até a entrada em cena do cinema narrativo. Mas além de um momento histórico, as atrações não cessam. Elas não desaparecem, mas passeiam pelos gêneros, pelos experimentalismos e por práticas audiovisuais como o videoclipe, as instalações multimídia, fenômenos como o *live cinema* e os gifs. O

5 Além do manifesto e de uma série de obras que levavam a alcunha de cinema expandido, incluindo trabalhos como o da performer Yvone Rainer e uma obra audiovisual de Beek, “*Moviedrome*” (1963), que baseia-se na construção de um teatro semiesférico, no qual multiprojeções neste semicírculo eram apresentadas para as pessoas deitadas. Para VanDerBeek na leitura de Gloria Sutton de *moviedrome* o cinema expandido “antecipa os tipos de estéticas da rede, incluindo autoria coletiva, anonimato, agenciamento e mobilidade” (Sutton, 2016, p. 8). Também para a autora a influência de McLuhan (além de Buckminster Fuller e Norbert Wiener) se faz presente na concepção de Beek.

6 De certa forma com seu cinema expandido VanDerBeek antecipa muito das fusões imagéticas entre arte e tecnologia. Seu “*Poemfield #2*” (1966) antecipa também fenômenos como a *glitch art*, essa imagem ruidosa ou exploração estética do erro do código digital.

próprio Youtube, para autores como Baptista (2010), seria um novo cinema de atrações com vídeos que clamam pelo choque, pelo despertar de sensações, pelo estímulo, afeto. Os gifs vagando pelas redes também afetam os sentidos, despertam em nós um pensamento dessa imagem que choca, que nos confunde pela repetição, por um retorno que varia constantemente. Alguns gifs brincam, nos interrogando sobre seu começo, trazendo ilusões diversas, ressignificando os “originais”.

3. Ciclos e séries teóricas e artísticas

Investigamos, destarte, a questão da repetição, do objeto ressignificado, de uma possibilidade artística pulsante e em processo do qual uma arte “nova”, como o gif, tenta dar conta. Esse novo objeto da arte contemporânea, essa imagem que se repete e que, como Sísifo, sem cessar, continua sua operação transformando fim em início e, novamente nos questiona sobre uma sobrevida das imagens, a partir do momento em que se apropria de imagens já existentes cria no sentido agostiniano, uma espécie de *curiositas*, uma cobiça do olhar. Tom Gunning, para explicar o “cinema de atrações”, recorre a essa expressão como “aquilo que estimula a curiosidade visual, desperta ou cria excitação, espanto ou assombro”, surge em função do espectador. “Ela existe primeiramente em termos de seu próprio tempo, em termos de seu momento propício de exposição. É então que o espectador olha o que está acontecendo e se interessa” (Gunning, 1994, p. 114). O usuário de imagens na rede se vê diante de quadro parecido com os gifs.

Em conjunto a essa cobiça, os objetos que servem como suportes ou mídia, tipificados por Flusser em dois tipos, os “objetos duros” e as “vibrações do ar”, se tornam centrais para notar que tal “estratégia para a elaboração da memória cultural, embora primitiva se preservou em parte até os nossos dias” (Flusser, 1998, p. 179). Ao se referir às pedras e ossos e, em seguida, às ondas do ar, Flusser complementa sua concepção sobre a memória sugerindo que as memórias eletrônicas “abrigam em seu bojo virtualidades ainda não conscientizadas” (Id., *Ibid*), evocando assim o computador como ferramenta para uma outra possibilidade para a arte (vale uma vez mais lembrar que gif é uma extensão de *softwares* que lidam com a imagem, como o jpeg).

A forma multiseriada se torna arte de séries, movimentos e momentos repetidos. O loop, essa técnica de repetição própria da música eletrônica, das performances audiovisuais em tempo real (ou o que se convencionou chamar de “*live cinema*”) ou essa “toda trabalhosa função de repetir ações de

uma mesma maneira” (Couri, 2012, p. 29) interiorizou-se nos artistas desde a Renascença e desde então passeia pela história da arte. Toda tecnologia engendra novos ambientes como já apontava McLuhan, ou antes com Benjamin, compreendendo que “a arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original” (1994, p. 180). O loop torna-se, como problematiza Lev Manovich, pensando na linguagem nas novas mídias, uma espécie de “engrenagem narrativa” (2001, p. 314), um outro ambiente para realizações artísticas atualizado pelas novas mídias, mas presente frequentemente nas artes. Elemento narrativo, mas também forma de pensar a reprodutibilidade em um novo contexto.

Não precisamos retornar à arte do paleolítico, na qual imagens sobrepostas e repetidas que, através da decomposição do movimento, já mostram como a animação podia estar presente nas pinturas rupestres, como propõe Marc Azéma no filme *La préhistoire du cinéma* (2011), ou nos primeiros dípticos do Império Romano, ou ainda na criação dos trípticos, cujos exemplos marcantes são o incompleto *Tríptico de Werl*, datado de 1438 ou o *Tríptico da paixão de Cristo* (1500 circa), de Nardon Penicaud.

Há pouca relação entre os trípticos da renascença e os de Francis Bacon, por exemplo. As obras tripartidas de Bacon são, de certa forma, as que nos parecem mais um prenúncio desses “filmetes” no formato gif. Deleuze propõe uma pesquisa empírica para com o trabalho dos trípticos para compreender como, mesmo não tendo uma ordem explícita, mas um ritmo e outras variáveis que aparecem nesses quadros tripartidos, se revelam emoções, humores dentro de humores, medos dentro de medos. Diferenças nas repetições. Inquietudes repetidas.

Para Deleuze, sobressaem “pontos ‘entre dimensões’” (Deleuze, 1991, p. 33); Bacon e seus trípticos fazem a “pintura da sensação que é essencialmente ritmo” (Deleuze, 2007, p. 77) e nos aproxima dos experimentos visuais (e aberturas sonoras) dos gifs. Como diagramas pautados pela decomposição/recomposição sensorial, os chamados gifs, ou, na arte digital, ordenada pela repetição, encontramos afinidades com a ciência sem nome warburgiana (que se pauta por uma “iconologia do intervalo”) ou como a fita de moebius, esse espaço topológico de colagem de duas extremidades, ao dar meia volta em uma delas. A contorção como modelo, a dobra sobre si mesma ou, segundo Warburg, uma psicologia histórica de expressão, rumo a uma antropologia das imagens que, traduzida em sintoma, em busca por sentido através de efeitos críticos, se repete ao nosso ver quando pensamos o gif como mais que uma extensão de computadores, como extensão das imagens.

De forma análoga aos gifs, os experimentos cronofotográficos de Muybridge e Marey apontavam para uma leitura contínua dos movimentos. As imagens animadas do zoopraxiscópio ou os experimentos com o fuzil fotográfico, dessa fotografia que buscava o movimento, prenunciavam o que, hoje, pequenos programas executam e criam os chamados gifs. Os estudos anatômicos e a busca por ver no estático o movimento desses precursores se reencenam nos gifs.

Os filmes gráficos de Hans Richter ("*Rhythmus 21*", 1921 ou "*Filmsudies*", 1926) e Viking Eggeling ("*Sinfonia Diagonal*", 1921), filmes de "exploração dos processos gráficos e de suas propriedades dinâmicas, como um arranjo de desenhos compostos de superfícies e linhas" (Michaud, 2014 p. 87), ou em "*Anémic Cinéma*" (1926) de Duchamp são também exemplos de uma imagem que buscava na série, na repetição, no ciclo uma resposta aos desafios sensório-motores que o cinema lidava. Com o gif animado novos desafios surgem de uma imagem permutada, arranjada, combinada.

Nos trabalhos iniciais da videoarte, nos *videofeedbacks* ou no *Vjing* atual – que através de loops de imagens cria ritmos para apresentações *live* de um novo tipo de cinema – uma centelha do gif se desenhava mais literalmente. Performers *live* usam e abusam das repetições e de uma imagem circular em um duplo sentido no recuperar dos domos e das superfícies esféricas de projeção, mas também nos loops. Também no cinema estruturalista de meados dos anos 60 que profundamente influencia a performance *live* como nos trabalhos de Michael Snow em filmes como "*Wavelength*" (1967) ou "*La région centrale*" (1971), ou obras em que o estudo do movimento e a repetição se fazem presentes como nas séries anamórficas e de disjunção entre som e imagem de ["(Nostalgia)", 1971] ou no experimento "*A lecture*" (1968) de Hollis Frampton. O cinema estrutural foi o desdobrar do cinema americano de vanguarda. "O filme estrutural insiste em seu formato e, seja, qual for seu conteúdo, este será mínimo e subsidiário do contorno" (Sitney, 2015, p. 11).

P. Adams Sitney o grande teórico do filme estrutural aponta algumas características para esse cinema da forma que nos soam bastante próximas ao gif:

As quatro características do filme estrutural são a posição fixada câmera (quadro fixo do ponto de vista do espectador), o efeito flicker, a cópia em loop e a refilmagem da tela. Muito raramente essas quatro características encontram-se presentes em um único filme, e há filmes estruturais que modificam esses elementos habituais (Id., Ibid).

Tais características são radicalizadas por vezes nos gifs que também incorporam outras

possibilidades. Apesar do filme estrutural ser um fenômeno situado por Sitney como norte-americano, nos primeiros curtas de Peter Greenaway um cinema enciclopédico e pautado pela repetição como em “Intervals” (1969), uma característica circular e estruturalista se desenvolvia. Em *Windows* (1974), pseudo-documentário de casos de morte por quedas de janela, Greenaway cria um universo ficcional da coleção que marcaria outros filmes como “*H is for House*” (1976), “em que leva aos deslimes o ato de catalogar palavras começadas com a letra H” (Maciel, 2004, p. 29). Num jogo com as classificações dentro de “um labirinto incansável, um caos, um sonho” (Borges, 1999, p. 154), Greenaway é um cineasta que segue outro lema borgiano: “com o tempo, as imaginações de um homem tornam-se lembranças pessoais de muitos outros” (Borges, 1999, p. 125). Colecionando, Greenaway atualmente como VJ se estende como cineasta, retornando aos seus filmes já cíclicos, catalográficos.

Com os gifs de certa forma um caleidoscópio de teorias se torna série e possibilidade para análises. Como o primeiro trabalho de uma pesquisa em curso pretendemos mais explorar algumas teorias que mencionamos. Um filme como pontificou Noel Burch é “uma sucessão de pedaços de tempo e de pedaços de espaço” (1992, p. 24), um gif quase sempre é criado a partir de um tempo e de um movimento já existente e essa sucessão ganha novos contornos que precisam ser sistematizados.

4. Anarqueologia dos gifs, imagens heterogêneas

Uma gênese e também uma arché⁷ dos *media* pensadas através das repetições, das montagens seriais, dos arquivos e das memórias nos levam a iniciar essa sistematização que passeia por momentos diversos da história da arte e por diferentes meios, entendendo que é relevante para compreender a heterogeneidade do fenômeno gif a noção de curiosidades no sentido que Siegfried Zielinski para compor sua “anarqueologia” da mídia propõe: Curiosidades como

(...) achados da rica história da visão, da audição e do uso combinado dos meios técnicos: coisas em que algo centelha ou brilha – sua bioluminescência – e também que aponta para além do significado ou da função do seu imediato contexto de origem. Nesse sentido refiro-me a objetos de atração, sensações, eventos ou fenômenos, que criam alvoroço e chamam a nossa atenção (Zielinski, 2006, p. 53).

O autor em “Arqueologia da mídia” se atém a nomes e inventos⁸ daquilo que por ele é pensado

7 Derrida lembra em “Mal de arquivo” que tal palavra designa começo e comando e dois princípios em um: “o princípio da natureza ou da história (...) *ali onde as coisas começam* (...) mas também o princípio da lei, *ali onde os homens e deuses comandam*. (2001, p.11, grifos do autor).

8 Por exemplo, os experimentos sobre os espelhos de Giovanni Battista Della Porta, “prestigitador do possível”, no dizer de Zielinski – “técnica padrão para a criação de ilusões cinematográficas”, que antecede a invenção dos experimentos óticos de entretenimento – e a ideia de que “as propostas de Porta para a comunicação à distância” já estavam no final do século XVI nos estudos da “obra enciclopédica de Porta sobre a crip-

como um “tempo profundo” da mídia (*Id., Ibid*), movido por elogios e não críticas. Sua arqueologia é anarqueologia, um compósito de curiosidades, uma memória dos criadores e de suas criações midiáticas que nos gifs são também aprofundados em termos de imagem.

Nesse sentido, entendemos que esses pequenos loops de imagens de forma contínua e em série se combinam para como em um nanofilme ou filmete dos primórdios entreter, despertar curiosidades. Reeditam, insistimos, os experimentos das fotografias animadas, os trípticos, os filmes gráficos e regidos pela forma e parte das experiências em vídeo.

Para compreender o fenômeno dos gifs, uma investigação de momentos e expressões diferentes da arte/mídia entendida como a arte dos fragmentos, engrenagens, montagens e tensões atesta de certa forma que em

(...) cada época da história das imagens, vivemos uma tensão entre modelos e imagens: o pensamento das imagens arquetípicas (Antiguidade), o pensamento da imagem perspectivada (Renascença) e o pensamento da imagem fractal (Contemporâneo). Para cada uma delas, o modelo esquema, desenho e algoritmo, dependendo da época é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal), a sua atualização (Parente, 2015, p. 7).

Para a sobrevivência e atualização da própria imagem que flerta a todo tempo com outras entendemos que “a ideia de que a unidade cromática do conjunto serve, paradoxalmente, para pôr em cena todas as heterogeneidades possíveis” (Didi- Huberman, 2013, p. 385). O método de Warburg e o entendimento acumulativo como nas suas pranchas, ou séries de séries de imagens (no caso de Warburg fotográficas, vale frisar) se reeditam nos gifs, que por sua vez reeditam outros momentos da história da arte. O mesmo método, a iconologia pressupõe que às “imagens são passíveis de desvelamento, numa espécie de arqueologia” (Neiva Jr, 2002, p. 82).

O ato de ver e rever, dinâmica própria da memória, é trabalhado por artistas na composição visual que desde os trípticos se esboça e hoje com os gifs faz uma nova geração de artistas pensar o que Deleuze observou como diferença na repetição. Quando uma imagem a ser repetida continuamente vem com um defeito técnico, em um vídeo, por exemplo, uma linha defeituosa, um problema de cor ou algo do gênero, o erro é incorporado se tornando parte da estética; ressignificado, o loop nessa nova temporalidade do cinema se torna uma máquina de ciclos e de possibilidades iconológicas. Alguns gifs⁹ se fazem a partir tografia” (ZIELINSKI, 2006, p. 103; p. 115; p. 296).

9 Nesse artigo optamos em não tratar ou analisar gifs específicos, deixando essa análise para discussões futuras.

justamente desse defeito radicalizando a imagem ruim que aqui já mencionamos. A repetição do material escolhido é técnica fundamental do remix audiovisual contemporâneo que inclui o gif.

A *nachleben* warburgiana, a temporalidade de sobrevivência do antigo como movimento em si ou “a sobrevivência como um sintoma nos movimentos da vida, como a contra-efetuação que não é nem o totalmente vivo, nem o totalmente morto e sim um outro gênero de vida das coisas que passaram e insistem em nos assombrar” (Didi-Huberman, 2013, p. 167) estaria a nos perseguir nos gifs e em suas distintas origens. A imagem como repetição em obras de vídeo como “The reflecting pool” (1980) de Viola ou na videoarte brasileira como em “Quem piscou primeiro?” (1978) de Leticia Parente são fantasmas e ganham novas vidas para entender o propósito artístico dos gifs. Se o vídeo é uma forma pensamento “da sequencialização, da ocupação das paredes, da criação de ambientes” (Dubois, 2004, p. 116), os gifs como vídeos são “falhas, fissuras ou fendas” (MELLO, 2008, p. 25) repetidos e transpostos para a web.

Nessa característica fissurada e elíptica, “Um homem com uma câmera” (1929) de Dziga Vertov seria o grande exemplo de um filme feito a partir de uma ideia de um *database film* (Manovich, 2001) como os gifs em sua maioria são realizados. Um filme que pensa o loop como uma estrutura narrativa. Obra que estabelece relações entre si e entre outras imagens, que gira como o próprio pseudônimo de seu autor Michail Kaufman – Dziga Vertov quer dizer: “o pião que gira” (Parente, 2013, p. 124). Nos gifs e em suas origens, o efeito de girar se faz presente e a repetição pelo giro que o gif tão bem propicia é própria de uma imagem que busca a harmonia do círculo. Sobre o loop vale insistir que a

cada momento que o giro de qualquer número termina eu digo a mim mesmo: “Mais uma vez”. E é invariavelmente durante uma dessas repetições que eu fico sensibilizado, por ver repetidamente, pela teatralidade do que acontece na(s) tela(s) em relação com o que é narrado. Teatro, luz e rebites: eles podem ter uma relação intrínseca entre si? (Bal, 2009, p. 167).

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

5. Gifs, atlas, pequenas re-montagens

A pesquisa em curso que esse artigo apresenta passa por uma dupla necessidade. Por um lado, refletir teoricamente e comparativamente sobre momentos distintos da arte para pensar como os *media*, a memória e uma outra história da arte se delineiam no contemporâneo com a retomada do pensamento de Aby Warburg e de teóricos da mídia que tentam refletir uma sobrevivência dos meios nas imagens e das imagens nos meios. Estamos *em busca de um tempo remoto do ver e do ouvir* como aparece no subtítulo do livro de Zielinski, ou pensando uma hiperestética, uma audição todo-inclusiva (McLuhan, 2002) que emerge nos gifs mesmo sem sons, pois esses estão sendo complementados por nós como nos primeiros filmes.

As repetições e suas possibilidades precisam de uma análise mais acurada e os gifs como fenômeno de uma nova configuração pós-massiva parece ser característica de um processo ou exercício de imagens inquietas como os gifs que nos interrogam algo como qual a última imagem que viu, qual o número nessa dada série etc. “Como a primeira prancha de Mnemosyne sobre a adivinhação, a última consagrada à história contemporânea aparecerá facilmente como um exercício de adivinhação – ou, pelo menos, de inquietação, de pressentimento” (Didi-Huberman *apud* Jorge, 2012, p. 137).

O Atlas Mnemosyne segundo o site oficial de explicação do projeto pela Cornell University¹⁰ foi a tentativa de Aby Warburg de mapear a “vida após a morte da antiguidade”, ou como as imagens emergem da antiguidade e depois reaparecem sendo reanimadas na arte e na cosmologia de tempos posteriores transformando as noções de cartografia e cientificidade que um “Atlas” deve ter. Aby Warburg cria um “espaço-pensamento” dinâmico onde as imagens cosmográficas e da história da arte revelam como as forças subjetivas e objetivas podem moldar a cultura ocidental. Atualizando a concepção desse atlas da memória para uma espécie de “mnemocine”, os gifs como herdeiros de outras manifestações estéticas já mencionadas sinalizam para uma configuração da arte contemporânea com lacunas a serem preenchidas.

Também como complemento a esse aspecto de mapa e memória (vale frisar a expressão *mnemosyne*¹¹ que compõe o título do Atlas) uma importante lacuna para quem já começa a pensar os gifs está na ideia de um audiovisual que lida com o microcinema que aponta Lucas Bambozzi e que “se aproxima de uma das noções fundamentais do cinema estrutural, a saber, a questão do movimento, ou

10 Disponível em <http://warburg.library.cornell.edu/about>. Acesso em 17 abril 2016.

11 A deusa da memória é assim sintetizada: “Há no panteão grego uma divindade que tem o nome de uma função psicológica: *Mnemosyne*, memória [...] Deusa titã, irmã de Cronos e de *Okeanos*, mãe das musas, cujo coro ela conduz e com as quais, às vezes se confunde, *Mnemosyne* preside, como se sabe, à função poética [...] O saber ou sabedoria, a *Sophia* que *Mnemosyne* dispensa aos seus eleitos é uma onisciência de tipo divinatório [...] ela canta – ‘tudo o que foi o que é o que será’” (Vernant, 1990, p. 72-73).

melhor algo que se faz entre o fotograma e o movimento” (Parente, 2015, p. 6). Também entre imagens de imagens. Os gifs como o audiovisual de Frederico Morais ou o quasi-cinema de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida se constroem a partir de imagens de imagens. “São fotografias de fotografias, fotografias de quadros, fotografias de telas de televisão” (Parente, 2015, p. 31). São pequenas remontagens que estabelecem novas questões para um campo.

De certa forma pensar essas relações, mas também tecer uma práxis das imagens que se guiam pelas repetições, pela sobrevivência em série, pela “mnemosyne entre a história da arte e o cinema” (Michaud, 2013, p. 319) são propostas que transparecem em alguns gifs que mais do que montarem ou remontarem imagens pré-existentes se configuram como uma desmontagem no sentido que os performers de *live cinema* realizam em seus trabalhos¹².

A questão da repetição na arte, repetimos, parte dos trípticos, passando pelas máquinas estereoscópicas de meados do século XIX, pelo cinema gráfico dos anos 20 e do cinema experimental dos anos 60 e 70, ramificando-se para algumas experiências em vídeo e desaguando no fenômeno dos gifs, produzindo uma espécie de atlas da memória da arte das repetições. De certa forma um inventário de gifs já está sendo criado em sites específicos, mas também das formas sobreviventes que lidavam com a questão da repetição e da circulação de imagens desponta no fenômeno uma real possibilidade para futuras produções artísticas¹³.

6. Conclusão: De volta a Introdução

Uma questão de método se faz presente num sentido mcluhaniano para concluir e recomeçar: explorar e não só explicar. Em suma nosso método ao assistirmos a um gif é exploratório e se abarca na proposta warburguiana de seu Atlas Mnemosyne, no sentido de pensar séries de imagens, grupos seriais, multiseriais, questão evidenciada por Deleuze e nas teorias da mídia.

Em suma abordar os gifs é estar atento a “um estudo específico a fazer sobre a arte dos agrupamentos e dos recortes em Mnemosyne, onde coexiste toda sorte de efeitos seriados ou de contrastes. As imagens de um mesmo conjunto (...) produzem o efeito de jogos de cartas dispostos sobre uma mesa” (Didi-Huberman, 2013, p.385). Nos gifs perpassam séries de imagens que formam um

12 Para mais ver Moran. Bastos, Oliveira Filho (2015). A montagem no live cinema. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5bXh-aaXEsm>. Acesso em 10 ago, 2015. Em particular a noção de desmontagem é levantada por Patrícia Moran.

13 Em curso junto com essa pesquisa sobre essa imagem repetida, Wilson Oliveira idealiza com seu coletivo DUO2x4 um filme feito só com gifs. O projeto chama-se “Antropofagif” (2013 -) e está em produção. Para saber mais ver: <https://www.facebook.com/antropofagif/?fref=ts>

novo grande filme e cotejam uma sobrevivência das imagens que nos leva a crer que o fenaquistiscópio de Plateau é redescoberto pelo gif animado, o estereoscópio de Brewster pelos filmes gráficos e por sua vez pelos gifs, os tríticos de Bacon pela *glitch art* e pela *gif art*.

A guisa de conclusão como recomeço, recorremos ao célebre artigo “O Filme”, de Marc Ferro. Nele o autor lança mão do conceito de *zona de realidade não visível* para compreender como o cinema nos permite atingir uma região que permanecia “oculta, inapreensível” (Ferro, 1976, p. 213). Ferro se debruçou sobre o cinema e estudos de Lev Kuleshov (o efeito Kuleshov é uma matriz importante para o gif) para vasculhar um pouco da história da revolução russa a partir do cinema. Nós encaramos essa zona não visível como princípio dos gifs.

O gif é uma zona de realidade em forma de visualismo. Essas imagens cíclicas se associam a um imaginário indecível como observara Deleuze; deixamos o gif povoar o imaginário (daí nossa opção em não analisar nenhum gif específico), noção complicada como observou Deleuze, pois “está no entrecruzamento dos pares”. O imaginário não é o irreal, mas a “indiscernibilidade entre o real e o irreal” (1992, p.84). O gif como troca entre atual e virtual.

Muito pontualmente é cedo demais para prever se os gifs estão somente de fato atualizando máquinas e imagens como as dos trípticos ou de Muybridge e Marey ou do cinema e vídeo pautados por um “circumambulatio” (Parente, 2013, p.124) ou variação universal que sintetiza um filme como “Um homem com uma câmera”, mas também muito de nossos exemplos aqui, pois se trata de uma zona indiscernível. O gif se torna fotografia, filme, movimento, atual, virtual. A codificação digital é uma das possibilidades de um novo tipo de gravação de movimento de objetos ou seres para posteriormente “tratar da réplica virtual por computador. Uma restituição visual desses movimentos em tempo real pode, então, ser armazenada num arquivo de animação” (Gaudreault; Marion, 2016, p.66). A câmera que baila animada na parte final do filme de Vertov prenuncia o gif. Seu arquivo analógico de certa formava antecipava o digital. Manovich pensa com propriedade “Um homem com uma câmera” como um grande *softcinema*. Um filme como banco de dados que em um loop infinito torna visível um novo mundo que se descortina com o cinema serial de Vertov.

De forma mais pontual podemos refletir que trabalhos os pequenos filmetes a partir dos trabalhos seriais de Muybridge, ou seu “rio de imagens” (Solnit, 2010, p. 177) com seu zoopraxiscópio,

essa “enormidade enciclopédica” (Grundberg, 2010, p. 11), e Marey e suas fotografias que desenham o tempo (cronofotografias) eram gifs acelerados; fenômenos do vídeo e da rede são cercados de imaginário e de uma certa sobrevivência deste.

De certa forma a ideia de sobrevivência (*nachleben*) de Warburg também pode ser lida como rapidamente sinalizamos através do rastro ou traço. Pesquisas que se apropriam do método warburgiano e de estudos da teoria do cinema que se voltam das atrações ao expandido, do gráfico ao estrutural nos ajudam a pensar que outros restos de movimentos e momentos previram os gifs. Sem esquecer tipos específicos de gifs como os movimentos borrados da *glitch art*, que citamos anteriormente ou os feitos para questões específicas como os gifs voltados para dimensões do político ou do ensaístico.

Gifs. Entre artes. “Passagens entre pintura e fotografias que parecem anunciar, em plena era da computação gráfica, uma retomada de técnicas do pictorialismo. Passagens entre pintura, fotografia e cinema. Passagens entre todas essas linguagens e o vídeo, lugar de composição de imagens” (Peixoto, 2013, p.99). Gifs como passagens de giros, de idas e vindas, de ciclos, séries e sentidos.

Referências bibliográficas

ABOUT the Atlas mnemosyne. Disponível em: <<http://warburg.library.cornell.edu/about>>. Acesso em 01/04/2016.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BAL, Mieke. Setting the stage: The subjective mise en scène. In: DOUGLAS, Stan; EAMON, Christopher (eds.). *Art of projection*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2009.

BAPTISTA, Tiago. Será o Youtube o novo “cinema de atrações”. In: *AVANCA CinemaTomoll*. Avanca: Edições Cine-clubes, 2010.

BASTOS, Marcus. MORAN, Patrícia, OLIVEIRA FILHO, Wilson. *A montagem no live cinema*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5bXh-aaXEsM>>. Acesso em 10 ago. 2015.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1994. Vol. I.

- BORGES, Jorge Luis. *Obras completas Vol 2*. São Paulo Editora Globo, 1999.
- COURI, Aline. *Loop: tecnologia e repetição na arte*. Rio de Janeiro: Editora Torre, 2012.
- BOURRIAUD, Nicholas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1992.
- _____. *A dobra: Leibniz e o barroco*. Campinas, SP: Papyrus, 1991.
- _____. *Francis Bacon: Lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editora., 2007.
- DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Atlas ¿Cómo llevar el mundo auestas?* Madrid: Reina Sofía, 2010.
- _____. *A imagem sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- DUNCAN, Paul; YOUNG, Paul. *Art cinema*. Cologne: Taschen, 2009.
- FERRO, Marc. O filme. In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (orgs.). *História: Novos objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- FLUSSER, Vilém. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- GAUDREAU, André; MARION, Philippe. *O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital*. Campinas, SP: Papyrus, 2016.
- GRUNDBERG, Andy. Introduction. In: BROOKMAN, Philip (org.). *Eadweard Muybridge*. London: Tate Publishing, 2010.

GUNNING, Tom. A grande novidade do cinema das origens. *Revista Imagens*, São Paulo: Editora da Unicamp, n.º 2, / ago, 1994.

JORGE, Eduardo. Histórias de fantasmas para adultos: as imagens segundo Georges Didi-Huberman. *Revista Arte e filosofia*. Nº12, Jul 2012. Disponível em: <[http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_12/\(10\)eduardo%20jorge.pdf](http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_12/(10)eduardo%20jorge.pdf)>. Acesso em 30 ago. 2015.

MACIEL, Maria Esther. *A memória das coisas: ensaios de literatura, cinema e artes visuais*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2004.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachussets: The Mit Press, 2001.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem: Understanding media*. São Paulo: Cultrix, 2002.

MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David (Orgs.). *McLuhan por McLuhan*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MCLUHAN, Eric. *The sensus communis, symesthesia and the soul*. Toronto: BPS, 2015.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Conversas-1948*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg e a imagem em movimento*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

_____. *Filme: Por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

NEIVA Jr, Eduardo. *A imagem*. 2ª ed., São Paulo: Ática, 2002.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. *Memórias vivas/camadas híbridas: cinema, colecionismo e performance audiovisual em tempo real* (tese de doutorado). Rio de Janeiro: PPGMS/UNIRIO, 2014.

PARENTE, André. *Cinemáticos*. Rio de Janeiro: +2 Editora, 2013.

_____. *Passagens entre fotografia e cinema na arte brasileira*. Rio de Janeiro: +2 Editora, 2015.

PARIKKA, Jussi. Archival Media Theory – Introduction. In: ERNST, Wolfgang. *Digital memory and the archive*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2013.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem:pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André. *Cinema/Deleuze* (org.). Campinas, SP: papyrus, 2013.

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lucia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005

SITNEY, P. Adams. O cinema estrutural. In: DUARTE, Theo; MOURÃO, Patrícia (orgs.). *Cinema estrutural* Rio de Janeiro: Aroeira, 2015.

SOLNIT, Rebecca. Tangles, Time, Solitude, Transformation. Continuities in Eadweard Muybridge river of images. In: BROOKMAN, Philip (org.). *Eadweard Muybridge*. London: Tate Publishing, 2010.

STEYERL, Hito. Em defesa da imagem ruim. *Serrote*. Rio de Janeiro, IMS nº19 mar, 2015.

SUTTON, Gloria. *The experience machine: Stan VanDerBeek's movie-drome and expanded cinema*. Massachussets, The MIT press, 2015.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: E.P. Dulkton & Co, 1970.

VERNANT, Jean-Pierre. Aspectos míticos da memória. In: _____. *Mito e pensamento entre os gregos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

VICO, Giambattista. *Princípios de (uma) nova ciência*. São Paulo: Abril Cultural, 1979. Coleção Os Pensadores.

ZIELINSKI, Siegfried. *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas de ver e ouvir*. São Paulo: Annablume, 2006.