

## FLASH, SONS E GIFS: ODISSEIAS IMAGO CONTEMPORÂNEAS NO GIFPARANOIA.ORG

Francine de Almeida Pereira (UNEB)<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho busca analisar duas criações narrativas de áudio e vídeo contemporâneas na página “gifparanoia.org”. Os dois produtos são: um webcomic e o projeto de uma série de GIFS de títulos: “*I’m not an artist*” e “*I’M NOT AN ARTIST, an animated GIF paranoia about non-stop design workers*”, respectivamente. Estas mídias têm com o áudio diferentes relações, no webcomic é peça fundamental, além da animação, enquanto nas narrativas GIFS aparece sublimado nos ecos das criações. Estes produtos são vitrines de seus produtores como também narrativas transmidiáticas. A pesquisa utiliza-se da metodologia da análise da imagem e de mídia. A fim de construir o arcabouço para discussão tomou-se como referencial teórico, em especial, os estudos de Henry Jenkins sobre narrativas transmidiáticas e as reflexões de Benjamin sobre a questão da reprodutibilidade.

**Palavras-chave:** GIF; Webcomic; Narrativa audiovisual digital; Cultura cibernética convergente.

### “I am not an artist”: introdução a uma narração indisciplinada.




“ E acordou o divino Odisseu  
do sono na terra pátria e não a conheceu,  
(...), pois um deus vertia bruma em torno,  
(...)Assim tudo parecia mudar de forma  
(...)De pé, tendo-se erguido, observou a terra (...)  
e então bramou, bateu em suas duas coxas  
com a palma das mãos e, lamuriando-se, disse:  
“Ai de mim, dessa vez atinjo a terra de que mortais?  
Serão eles desmedidos, selvagens e não civilizados,  
ou hospitaleiros (...)? Por onde eu vago? ”  
(HOMERO)

“Por onde eu vago?”

Esta é a pergunta do caminho do herói e de igual modo do caminho da criação e do artista. São caminhos em descaminhos, em leituras e desleituras, cobertos pela “bruma”, pois para ele há dúvida na precisão, previsão, mas há um objetivo e muitos desejos. Sem métodos a priori, muitas vezes, mesmo que se vislumbre a “terra pátria”, precisa-se de estratégias criadas de supetão, a seu tempo e necessidade, para a obtenção da capacidade de consciência e olhar (dadas ou tomadas pelas divindades minervas) para chegar-se a uma descoberta.

<sup>1</sup> Graduada em Letras (UFBA), Mestranda em Estudo de Linguagens (UNEB). Contato: fap3488@hotmail.com.




O herói e o artista, eles, representam a viagem, a perda, a desorientação, o retorno e a mudança, e, acima de todas essas características, eles escrevem e narram a batalha, figurativa e real, de um passar que pode dar-se no não herói ou na não criação, na negação.

“I am not an artist”, que parte da negação existencial primeira, é um projeto de apresentação de formatos híbridos, narrativas que se fazem no limiar de narrativas transmidiáticas, são mixes de mídias, fomentados pela agência de design espanhola *Soon in Tokyo*, que foi produzida em cooperação com a faculdade de design Elisava, e é constituída por ex estudantes e professores da instituição. Eles representam meios pelos quais têm sido criadas formas alternativas de narrar dentro do circuito atual de convergência das mídias, numa relação que se dá horizontalmente, ou seja, não se faz na verticalidade dos aparelhos de mídia estabelecidos e oficiais para um público consumidor.

Estas formas alternativas de narrar tem um caráter prioritariamente move-diço, rápido, efêmero e transitório, apesar de sua aparente perenidade nos portfólios ou books. Primeiramente, estas formas alternativas assim o são por serem pertencentes a um formato que se encontra em rede, na nuvem, portanto tendo que existir num servidor maior, onde podem ser alocadas, lidas e apresentadas a partir de códigos fonte. Esta existência material imaterial, em nuvem, é o que nos acarreta uma questão: há um risco real que a qualquer tempo estes conteúdos possam ser bloqueados, remodelados ou descartados, seja por parte de quem o cria, por parte de quem o vigia, de quem o burla ou logra, ou mesmo, por parte de quem o consome.

Fato acontecido em certo período na interface do site de endereço: “gifparanoia.org”. Neste site apresentam-se alguns desdobramentos de sua proposta em janelas interativas, nas quais serão vistas aqui duas produções, webcomic e mural com *GIFs*, respectivamente, em exibição e construção. Vale-se ressaltar que ambas realizam um trabalho combinado de serem, concomitantemente, vitrines de sua agência formuladora e da escola de design Elisava, atingindo diversos meios de busca de informação e compartilhamento. Por servirem à interação, ali se abre um espaço de convite para designers e artistas de todo o mundo, criadores de *GIFs*, a fim de participarem e comporem seus trabalhos no mural-portfólio: “*I’M NOT AN ARTIST, an animated GIF paranoia about non-stop design workers*”.




Dentro os muitos objetivos que esse espaço e sua função interativa entre usuários e instituições fomentam se pode destacar a abertura para a presença de “leigos” e amadores no processo que está “em construção” na página, ou seja, o trabalho com *GIFs* e animação.

Estas mídias-produtos, que a primeira vista não se utilizariam do recurso do áudio, já que *webcomic* ou *GIF* existem a despeito do uso desta materialidade sinestésica, se apresentam com a presença explícita e fundamental do áudio no primeiro, como se verá a seguir, e com existência implícita nos diversos ecos ou nos ruídos mentalmente produzidos dos *GIFS* mostrados e construídos no grande mural dos transeuntes internautas.

É importante ressaltar, no caso do *webcomic*, a interação entre a narrativa de *I'm not an artist : The daily odyssey of the creative process*, com o áudio e a animação feita com o programa Flash Player. A escolha do Flash para o *webcomic*, composto também por um *GIF* em sua capa de apresentação, demonstra algumas seleções feitas por seus criadores, estudantes e professores do *Elisava School of Designe*. Entre as escolhas que podem ser elencadas pode-se citar a preferência por uma animação corrida, ou seja, no modelo padrão de quadros sucessivos fluidos que pudessem influenciar na fruição daquele que está assistindo a odisséia. Outro aspecto a ressaltar é o áudio que aparece como aparato fundamental para narrar, onde a não presença de balões de fala ou mesmo chamamentos na exterioridade dos quadros, através de legendas, por exemplo. Isto faz com que o leitor ou usuário fique na dependência quase que total da trilha sonora proposta para ter uma pista ou mesmo entender as questões envolvidas no caminhar do criador, que se dá eminentemente num viés psicológico. E, a despeito do que se possa pensar, este artista em busca da obra se debate com a musa e a com a revelação, pois descobre que para chegar à ideia são necessários ares parnasianos e peripécias “odisséicas”.

### **1. Help: Plataformas tempestuosas na comunicação e cultura hoje.**

A partir da perspectiva lançada com o caminho do artista se pode constatar que, hoje, as áreas da comunicação e da cultura, e assim em igual medida da narração, se apresentam e se constituem expressivamente com produções de caráter bastante fragmentário que vivem em tensão com a corrente que prega uma história da moral,




especialmente em países como o Brasil. As propostas não envolvem somente “roteiros de acontecimentos” aparentemente dispersos e que se conectam no decorrer da narrativa, como na filmografia “Crash: no limite”, elas também vêm-se estilhaçadas num multifacetado caminho de se representar em muitas telas (tablets, TVs, PCs, smartphone e outros), assim necessitando serem pensadas e produzidas de maneiras diversificadas, atendendo às características de apresentação inerentes a cada um dos suportes citados e outros mais.

Há muito se creu e se crê, ainda, que toda a mudança que ocorreu nas três últimas décadas redundou do advento da internet e dos novos meios de comunicação e conexão, derivadas dela; e que foi a internet, como uma força impulsionadora, que propiciou a faísca de partida da transformação multimodal citada. Mas, o que se deu em verdade e em grande monta, sobre este tópico, é a alteração no entendimento de alguns, e depois de muitos, do que era o ato de comunicar-se e, logo, a ação da e na comunicação, como fazê-la. Como comenta Arseth (1997), em seu livro “Cybertext Perspective on Ergodic Literatura”: “As novas tecnologias emergentes não são importantes por elas mesmas, não como alternativas para mídias mais antigas, mas devem ser estudadas pelo que elas podem nos dizer sobre os princípios e evoluções da comunicação humana.”<sup>2</sup> (p.17)

Hoje, pode-se dizer que a produção de conteúdo coaduna e converge nos diferentes meios de mídia e nas novas materialidades e suportes de aparecimento destas, as *delivery technologies*. E a existência destes suportes tem reivindicado uma mudança no protocolo de textualidade, leitura e conhecimento que se possuía aprioristicamente. É uma transição que pode ser vista nas alterações dos elementos que operam e configuram as narrativas audiovisuais mais contemporaneamente produzidas. Leia-se através disso a mudança na seleção dos planos de enquadramento para gravação, direção e edição; a necessidade de criação de uma nova tensão – feita de suspenses constantes e dúvidas existenciais, acompanhados da aprendizagem sobre a dialética do viver, por exemplo; a mudança nas trilhas sonoras mais e mais ajustadas a tentativa de agradar a variedades cada vez maiores de gostos. Leva-se em conta o que se está produzindo no mercado e sendo mais largamente consumido e difundido no globo, ou seja, amalgamam-se sucessos imediatos a propostas discursivas, etc.

---

<sup>2</sup> “The emerging new media technologies are not important in themselves, nor as alternatives to older media, but should be studied for what they can tell us about the principles and evolution of human communication.” [Tradução da mestrandia]



Não se pretende através deste artigo pressupor uma superioridade, novidade ou mesmo um avanço referencial nas caracterizações trazidas sobre este produzir mídia atual, ponto de vista tomado igualmente no que se refere aos meios em que se desenvolve a teoria da comunicação e da linguagem humana “em construção”. Sabe-se que cada período representam suas idiossincrasias e particularidades mais que claras, porém este tempo ainda guarda marcas mais que sobressalentes de um embate entre duas correntes de pensamento. Estas correntes se aferram numa disputa, por vezes insuspeita, sobre seu tema: a tecnologia nos ajuda, é uma contribuição às dissoluções das celeumas humanas, seja em caráter técnico, filosófico, entre outros ou nos atrapalha? Para Agamben (2009), por exemplo, ela nos atrapalha, em alguma medida, ela nos controla, modela e contamina, e demarca que na nossa busca e criação de dispositivos, que nos põem no plano do Aberto, está o desejo de felicidade.

Esta discussão não pode ser preterida, já que influencia diretamente nos meios de produção de narrativas, sejam orais ou escritas, que se desenvolvem até aqui, já que o ato de narrar-se, de narrar o outro e o entorno habitam o imaginário e a prática social mais longínqua que se tem notícias em imprensa ou em contações.

A mudança na política da escrita e da leitura, na verdade, representa e se torna a chave nesta construção que sai do parâmetro amorfo de uma tríade engessada, produtor-mensagem-receptor, e ganha um forma informe, movediça e de expansão, pois o processo de mixagem, como afirma Bourriaud (2009), parte de mensagens já disponibilizadas, mas que serão remodeladas, resignificadas - é um caráter modular que estes materiais podem ter. Outro aspecto está no apagamento dos estatutos de posição produtor e espectador-público, não mais receptor, já que em vez do binário, pressuposto da verticalidade, eles podem se representar na mesma entidade e a mensagem, que deveria ser produção se torna ponto.

Para fazer a depuração destes dados utiliza-se como metodologias a análise da imagem e de mídia, para compreender um fenômeno de escrita audiovisual contemporânea.

## **2. Welcome to the hell em gifparonoia**

É habitando este ponto da mensagem que se imbrica com as etapas de produção e consumo, que as narrativas inquietas e rasuradas se conformam, não somente por serem

constituídas por protagonistas não ortodoxos, selecionados para estarem em representação pelo estranhamento ou improbabilidade que causam, mas também pela própria tessitura dos atores construtores dos textos, que se propõem a um jogo onde realidade, mimese, verossimilhança são pontos sempre esticados e tensionados ao nível da arrebatção. Eles, por isso, se alinham com os horizontes de expectativas de uma escrita e leitura indisciplinadas.


Indisciplina que se constrói até mesmo na transmutação de gênero como ocorre no decorrer da narrativa do webcomic: “I’m not na artist” que é uma criação que simula e até emula, sem os decaimentos platônicos, a Odisséia, nos atos de saída do lar, e após desventuras e aventuras, o retorno ao este.



FIGURA 1: Capa.  
FONTE: Site do gifparanoia.

A história dos quadrinhos online apresenta marcas com direito a arrancar de cabelos num ato de tensão e desespero, para então haver o afogamento da personagem em seus suores de tensão e ansiedade. Ele, agora um homem careca, é levado de casa por estas águas que inundam a cidade e desembocam-na ao ermo do naufrago. Acontece aí a ajuda de uma divindade, que faz referência à personagem do mestre Yoda, de Star Wars, e que é denominada “mestre Seig”, que, agora, o leva para um labirinto. O que se segue são batalhas contra uma besta, contra a natureza e contra os desejos ou tentações. A estes fatos são intercalados uma fuga ferido para a floresta, passagem de obstáculos e a chegada do tornado que o leva ao inferno, em uma insinuação ao segundo círculo do inferno de Dante, o da luxúria. É neste inferno o protagonista acessa o clube das tentações (todas as coisas que lhe dão prazer e desviam a atenção da realização do





trabalho que deseja fazer, como bebida, jogos, mulheres nuas e outras coisas) e ao sair dele a narrativa se propõe a mudança do cenário que aparentemente seria o destino de não resolução do que se desejava. Neste momento há uma nova fuga no qual o protagonista encontra a luz e é levado para o mundo do inconsciente, há animação neste quadro com um corpo se erguendo para a região superior do quadro, como se estivesse sendo abduzido, porém ela não opera com o *loop*.

Há uma série de fases, marcadas pela mudança na trilha sonora, o que redundava na modulação da tensão do momento da tela ou no caminho trilhado pelo protagonista, o qual acaba por passar por uma odisseia de desventuras e buscas de caminhos, desvios e recuperações para a chegada a um fim que o espectador pode imaginar como a obra final, mas que este mesmo observador não tem certeza ou suspeita se ou de que modo acontecerá, ou mesmo o que será. Respostas que acabam por se dar num retorno as águas, numa cidade de simula Nova York devastada e inundada e da qual um animal aparece e se relaciona com o protagonista. O único controle interativo que o espectador tem com esta obra é determinar a velocidade que as coisas serão reveladas na história.

Em outra aba pode-se ver a sessão do mural para *GIFs* que estiveram na responsabilidade de Johnny Kelly e Matthew Cooper, os diretores da área que inicialmente disponibilizaram trabalhos no mural. No caso desta segunda apresentação, no site, o uso do áudio também se dá de forma indireta, com produções de sons sem vocalização, mas que incitam o leitor a completar o ruído causado pelos movimentos ou outras formas de produção sonora existentes nas animações a partir de suas próprias experiências. No entanto, é marcante o agenciamento e as criações de produções somente nesta direção e com este conceito, do ruído, presentes na página, logo acabando por direcionar o produtor possível a como ele faria para desenvolver ideia similar para as narrativas *GIFs* que criasse. Para exemplificar esta observação estão os *GIFs* a seguir, pois eles representam finalizações de golpes empreendidos em um protagonista e a quebra de um objeto, neste caso um lápis com as mãos; as outras obras, também, são similares.



FIGURA 2  
FONTE: Site do mural em gifpanoia




FIGURA 3  
FONTE: Site do gifparanoia

### **Considerações: os labirintos chegam a um fim?**

Nos labirintos da rede as narrativas transmidiáticas demarcam que o ato de dizer sobre algo, narrar, sofre transmutações, são cibertextos que não se preocupam com a criação de uma nova literatura ou cânone, em primeira mão. Esta transformação ocorre tanto por um compartilhamento desarticulado, que não se preocupa em ordens e sujeições, que está na contramão do sistema que desejo engessá-la sob as regras de privatização de mercado, quanto por querer se fazer hipermídia. Porém, não se pode





esquecer que elas existem no mercado de consumo e, portanto, elas não se fazem e existem num vácuo cultural, estão engajadas nas estruturas circundantes.

Ainda assim, são por produção que se propõe coletivas e resultantes de trabalho intelectual engajado, que se articulam no desejo de recriar-se, ressonorizar-se, animar-se e tocarem outros pensamentos culturais, que as duas produções vistas e representantes do site gifparanoia.org se inscrevem numa roda de visibilidade para nichos. Via de regra, esses nichos são para disseminação e consumo, já que a gratuito é um dos chamarizes para a divulgação de trabalhos no ciberespaço, no entanto, sua proliferação e difusão ganham notoriedade pela possibilidade da viralização e possível memetização.

Assim, das batalhas que se realiza para falar do intraduzível, estes produtos, por serem formulados em diversas extensões e materializações, de igual modo, apresentam propostas fragmentadas e caleidoscópicas do contemporâneo. Representam um cenário das mudanças na comunicação global convergente, e, por isso, acabam por deslocar os lugares da arte, criação, do consumo e também da narração. A narração aqui, portanto, perfaz uma relevante propositora dos processos de cognição e subjetividade dos sujeitos hodiernos, criadores e submetidos a uma forma de lidar e gerir o tempo em pacotes compactados, rápidos e de facilitada compreensão.



## Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Trad. Vinícius Honek. Santa Catarina: Argos, 2009.

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. In: *Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas*. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Martin, 2009.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2006.

## Internet

*I'm not an artist : The daily odyssey of the creative process*. Disponível em: [www.gifparanoia.org](http://www.gifparanoia.org). Visto em: 05/08/2017