

LOOPING DE DANÇAS REPRESENTADO PELO GIF

Wayner Tristão Gonçalves (UFSB)¹

RESUMO

A sensação de êxtase provocada por algumas danças, estimuladas pelas rotações corpóreas, a partir de sua (re)produção em gif. Ao retirar o caráter espaço-temporal do momento através de frames e elementos da imagem o corpo assim como a resistência passam a ser questionados. O Tique nervoso ou transe resultantes dialogam com a aceleração e a repetição tão em voga na sociedade contemporânea. Através da repetição os não-personagens buscam uma existência além do instante. A existência implica na duração. Uma vez que sua ínfima aparição converte este ato repetitivo ao eterno, não conseguem criar um elo narrativo isolado. Esse transe ao que estão obrigados reflete-se no observador, que tem uma parte da cena isolada do som e do espaço, onde somente o giro é o elemento epifânico. O registro no cinema atua como um material bruto a ser transformado e não um fim em si mesmo. Os memes e imagens utilizadas na série “Epifania da repetição” gravados ou baixados da internet, são recortados de um contexto: a característica do movimento, ou o conceito que sugere. Os pequenos atos cotidianos são elevados através dos gifs à potência de imagens icônicas, cuja persistência na internet causa desdobramentos também no mundo artístico, seja através da reprodução destas subtextualidade mnemônica das imagens persistentes, seja através incorporação temática ou heurística.

Palavras-chave: Repetição. Audiovisual. Cinema de atração. Ritual.

¹ Professor do Colegiado de Artes da Universidade Federal do Sul da Bahia

INTRODUÇÃO

De todos os seres, o homem é o único relegado à capacidade de dançar, de deixar-se perder no espaço-tempo ritmado e sentir prazer com esses movimentos. Com movimentos que extrapolam totalmente o princípio do desempenho, a dança, com seus movimentos extravagantes, é um luxo comparado ao caminhar ereto, contínuo. A dança cumpre também com um papel de distração, fundamental em nossa sociedade voltada à falta de atenção proporcionada por inúmeros estímulos. Há uma movimentação constante, que reflete numa inquietação, a fim de domar o tédio que possa aparecer com alguma falta de estímulos. Entretanto, não estará no tédio a capacidade de contemplação? O tédio proposto pela repetição ativa uma disposição ao transe, à criação, ao deixar-se levar entre um pensamento e outro, atua como forma de experienciar o presente, por não estar distraído com nenhuma informação/objeto. É necessário esse tempo livre, sem preocupação com produtividade, de modo a ganhar um tempo, perdendo-se em contemplações próprias. A dança dessa forma propõe acasos e passos orgânicos, que visam romper a objetivação da repetição mecânica.

Contrastando com esta visão, o “Ballet mecânico” de Fernand Léger (1924), mostra uma objetivação do gesto através de repetições, de expressões faciais robotizadas, textura plastificada, brilho do metal e ordenação geométrica. Explicita a mudança social ocorrida na modernidade, sobretudo a partir da mecanização da vida cotidiana, transformada por forças como tecnologia, industrialização e urbanização. Como resultado dessa aceleração (já reclamada na modernidade), a realidade não era mais experimentada como uma continuidade espaço-temporal.

Na série “Epifania do Instante” foram selecionadas danças de diversas partes do mundo, na tentativa de se propor um aspecto comum do giro em diferentes culturas, mas com o mesmo propósito de criar um êxtase. Algumas manifestações folclóricas típicas da região também foram elencadas, como o Maracatu e o Samba de véio.

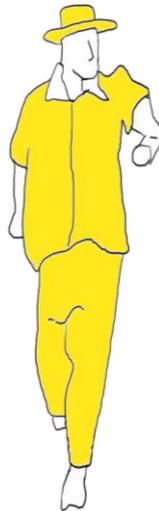
Figura 1: Maracatu



Fonte: Tristão, 2019.

O “Caboclo de lança”, figura ímpar no Maracatu rural, gira colorido, apontando sua lança. Representa um guerreiro de Ogum que ataca o inimigo, mas que também sinaliza a irreverência da dança: brinca com os foliões em um ir e vir de intenções opostas. Um eterno movimento circular que se inicia com seriedade e valentia, mas que logo transforma-se em jogo, brincadeira que remete à própria vivacidade da dança. O ato de girar torna-se novamente um significativo vital, uma pulsão de vida e repetição, produz uma significação dialógica com a frontalidade do indivíduo entendida como identificação, vitalidade e seu reverso, monstruoso, cuja enorme cabeleira evoca certa negatividade.

Figura 2: Samba de véio

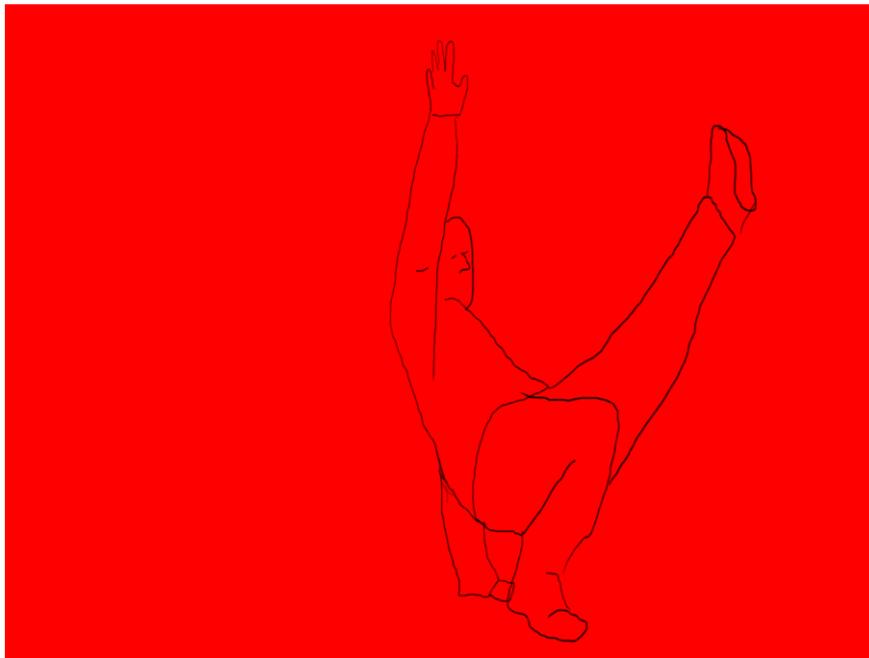


Fonte: Tristão, 2018.

A obra “Samba de véio” é relacionada à dança homônima, típica do sertão pernambucano. Um dançarino rodopia ao pisar o solo com mais força, obtendo assim impulso para mais um rodopio. A força colocada em cada giro cria uma aceleração centrípeta, jogando o próprio corpo do sujeito num movimento constante cada vez mais acelerado. Irradia assim certa energia, que é logo percebida e seguida pelos observadores que se deixam levar pela dança, criando uma espécie de engrenagem, na qual os corpos se misturam a rodopiar nas apresentações locais. Essa performance é ressaltada no *gif* com uma coloração amarela, peculiar das roupas da dança típica da Ilha do Massangano em Petrolina (PE). Esta série diferencia-se das outras até então pela utilização de cores, que começam a ganhar destaque e apontam para características tradicionais dos trajes, ou criam elementos significantes nas imagens por vezes ganhando toda a tela. Representações tradicionais, as danças estão aqui utilizadas dentro e como *gif*, mas ultrapassando-o ao inserir toda a carga simbólica de identidades regionais. A imagem, formadora de identidades na esfera contemporânea, predispõe de novos dispositivos que geram novas categorias de análise e de construções de identidades e de transmissão de discursos.

O *gif*, que é sintoma da aceleração social, dissemina a repetição da imagem, uma vez que o próprio é formado pela repetição em si, mas que também contribui para divulgação da imagem por ser muito utilizado em redes sociais e estimular a repostagem massificada, em forma viral, ocasionando então uma homogeneização da imagem. Cria dessa forma um contraste entre uma época de informações específicas e catalogadas (*big data*) mas de disseminação massiva. Apesar do grande número de espaços de exibição da imagem (seja na internet, seja em espaços alternativos que se criam todos os dias), a homogeneização da imagem faz com que a aceleração aumente a repetição das mesmas imagens.

Figura 3: Russo



Fonte: Tristão, 2018.

Na série “Epifania do instante” a ideia de contrapor sentimentos sublimes de caráter religioso ou artístico de forma que a sensação de êxtase provocada pelas rotações corpóreas foi inserida na obra a partir de sua (re)produção em *gif*. A técnica retira o caráter espaço-temporal do momento através de *frames* e elementos da imagem, de modo a investigar a resistência do caráter transcendental do ritual.

Trabalhando o registro no cinema como um material bruto a ser transformado e não um fim em si mesmo. A imagem primeira, gravada ou baixada da internet, é recortada de um contexto: a característica do movimento, ou o conceito que sugere. A qualidade da imagem não é um elemento essencial na hora de obtenção, muitas vezes exigindo uma estilização da imagem fragmentada ou *pixelada*, devido à baixa resolução de muitas imagens da internet. Essa característica é reforçada no momento em que a imagem retorna para a internet em forma de *gif*, uma vez que não só o movimento é precário, como a própria imagem que é fixada em cada quadro. Devido à sua velocidade de projeção, o conjunto não permite perceber uma imagem por si só, possibilitando a invisibilidade de algumas falhas e imperfeições na animação completa que reproduz o movimento em função do momento qualquer, de modo a dar impressão de movimento.

Projetadas em uma velocidade superior à que nossa retina pode captar, as imagens, desse modo, dão a ilusão de movimento, causada pela persistência retiniana (quando acreditamos ser um movimento contínuo ao passar imagens estáticas demasiado rápidas). A imperfeição da imagem contraria a possibilidade digital de sobrepor a imagem através da cópia em alta resolução. A técnica de rotoscopia supõe a cópia. Cria-se assim uma falsificação do real uma vez que é subvertido em desenho. Não como vetor, que é uma automação digital, mas um desenho à mão: torto, com traços incertos, pensados, frente a objetividade da reta vetorial. A própria falta de perspectiva nas obras acentua a superficialidade da imagem.

Há uma hibridação do suporte (entre fotografia e vídeo), que também se encontra na forma: através de um desenho realizado por computador, mas com aparência de manufaturado. Essa

série utiliza a facilidade digital para inserir erros e falhas formais como forma de criação poética. Como a obra parte de um referente real (foi gravada em um vídeo), a partir da poética, ela é destituída de seu poder indicial e retorna sob a forma de desenho. Uma mimese atravessada, não preocupando com uma perfeição da forma, possível e facilitada pelo computador e seus desenhos vetoriais, mas solicitando uma estética criadora, onde a poética, sob o efeito da memória, se torna ativa em forma de produção. A hibridez pode ser caracterizada ainda pela falsificação da imagem, uma vez que não se enquadra em nenhuma definição pré-estabelecida: não é real, não é virtual, se trata de um híbrido. Essa miscigenação propiciada pelas novas tecnologias afetará a estética das produções digitais, abolindo limites entre linguagens e propondo novos suportes, dificultando classificações baseadas em tempo ou espaço. O próprio *gif* carrega em si esta propriedade, atuando como dispositivo entre-imagem. Imagem em movimento ou estática. Essa falsificação gerada pela confusão de suportes, tem uma potência criadora.

Ao utilizar uma imagem real como base para a produção da animação, ocorre a dificuldade de incorporar o *looping*, uma vez que as ações não predispõem um retorno ideal ao mesmo ponto de partida. O *looping* então é criado de modo artificial, para ampliar a sensação de transe das figuras da série. Produzindo assim um labirinto de imagens para recriar o movimento. Essas imagens foram modificadas para eliminar a dobra de realidade que identificava justamente o ponto em que se dá o início e o fim da imagem.

Busca-se apagar a percepção do retorno, do exato momento onde se percebe uma falha na continuidade. Expondo a costura que liga dois tempos na mesma imagem. Essa dobra é a exposição do exato momento do retorno. Deleuze (1988, p. 17) define a dobra como “a unidade da matéria, o menor elemento do labirinto é a dobra, não o ponto, que nunca é uma parte, mas uma simples extremidade da linha”.

A dobra atua como quebra de continuidade, percebe-se a brecha estrutural sobretudo da superfície, que fica mais espessa. No tocante à linguagem do *gif* que gera modos de representação cada vez mais imediatos e superficiais, como podemos dobrar o *looping* dentro de si de modo a aprofundar outras questões conceituais? A contemporaneidade superficializa, elimina as estrias e propõe uma superficialidade mais dinâmica para os fluxos. No momento em que há uma ampliação da migração para várias partes, seja pela facilidade digital, seja pela amplitude de redes, se torna necessária a diminuição de dobras para facilitar o trânsito. O fluir da imagem se torna mais claro, tem-se uma estética própria da repetição, sem ruídos. As dobras são virtualidades (o virtual não se opõe ao real somente ao atual) estão ali em potência. O ato de dobrar e desdobrar significa tanto contrair e dilatar quanto desenvolver e retroceder, revelado na parte interior que atua como dobra do exterior.

A dobra pode ser entendida em outros termos, não somente topograficamente, ela acaba sendo também uma forma de atuar. Gera pensamentos através de dobras de conceitos, manifesta um território subjetivo, mas também o processo de produção dele, abarcando o que está dentro e o que está fora. A curvatura para produção da dobra predispõe uma subjetivação de forças (históricas, culturais, subjetivas) que se dobram, exprimindo a desaceleração deste movimento infinito de dobrar: “Um corpo flexível ou elástico ainda tem partes coerentes que formam uma dobra, de modo que não se separam em partes de partes, mas sim se dividem até o infinito em dobras cada vez menores, que conservam sempre uma coesão” (DELEUZE, 1998, p.17).

O início e as extremidades da imagem animada detêm o ponto de inflexão, o ponto de retorno sobre si mesmo, onde a concavidade da imagem converte para um momento posterior, causando a

dobra. Deleuze reflete sobre o desdobramento, como um processo que renuncia a fixação de limites, de permanências. A dobra é o acontecimento, que proporciona o surgimento de uma singularidade. Dessa forma o próprio pensamento parece aparecer dobrado: pensamento que não mais está no desenrolar, mas na sobreposição de temas, sobreposição de instantes, um modo de saltar a borda, a não aceitação do fim. A dobra permite o atravessamento sobre a superfície lisa da contemporaneidade. Ela incorpora outros pensamentos, sobrepõe ideias ao invés de eliminá-las. Incorpora outras formas a partir da sobreposição. Utilizando este conceito de dobra de Deleuze percebemos que ela enuncia um território subjetivado que esconde e revela elementos, abarcando ao mesmo tempo o que está dentro e o que está fora. Quando anulamos a dobra, tendemos a objetivar a realidade. Baseado nesse pensamento, este tipo de *looping*, objetivo em sua forma, remete tanto à “mostração” (uma vez que se preocupa com o movimento mais que com a narrativa), quanto à subjetivação no observador. Na estética vetorial/digital predomina uma eliminação do orgânico, das estrias e dobras, tornando a imagem cada vez mais superficial. Desse modo podemos pensar que no *looping* perfeito, sem dobras não há uma inflexão, posto que tudo é círculo, mas é no *gif*, na duração mínima que se torna perceptível a dobra.

Dessa forma, nos trabalhos em gif da série “Epifania do instante” as imagens, recriadas à linha, atuam através de imagens vazadas, realçam a ausência de lugares, o não pertencimento a um local específico. Os *gifs* autômatos são retirados de seu *habitat* original e colocados num fundo monocromático, onde não se apropriam do espaço, não criam relações e nem afetos. Enfim, não existem como outra coisa que não movimento, sem história e sem narrativa. O movimento não é um ato livre, mas uma obrigação. Essas imagens têm que se mover para existir enquanto *gifs*, enquanto imagens em movimento. Viajar, partir(se). Existem como turistas ou vagabundos num mundo entre-imagens: entre fixo/animado; digital/analógico; real/animação. Há uma fenda entre o analógico e o digital que parece costurar-se mais a cada dia, estreitando os laços e promovendo articulações intermodais, moldável pela imaginação que provoca o desmoronamento de rituais e normas específicas de cada meio/linguagem. Essa dicotomia que discorreu durante boa parte da arte moderna e adentra-se na contemporânea parece em realidade ocupar-se de um único instante: o presente, que se desdobra no processo e na apreensão/registro do existir. Na falta de lugar próprio, a imagem remete à necessidade de reterritorialização, à busca por um espaço próprio. Este território passa a funcionar como dispositivo que fragmenta, desloca, hibridiza, reconfigura. Talvez tanto quanto o tempo, o espaço e a falta deste provoque tanta ansiedade em nossa época.

Tique nervoso ou transe. Através da repetição os não-personagens buscam uma existência além do instante. A existência implica na duração. Uma vez que sua ínfima aparição converte este ato repetitivo ao eterno, não conseguem criar um elo narrativo isolado. Esse transe ao que estão obrigados reflete-se no observador, que tem uma parte da cena isolada do som e do espaço, onde somente o giro é o elemento epifânico, como na instalação interativa de André Parente, “Circuladô”, na qual o público possui capacidade de alteração da velocidade, inserindo-se ainda mais nesta obra, montada de maneira similar aos panoramas do séc. XIX.

Para a série “Epifania do Instante” diversas representações de transes foram selecionadas, alguns religiosos, outros culturais, através de danças típicas que exaltam o giro como forma de êxtase. A dança atua como um ritual que também provoca um transe, num êxtase que proporciona um extra-tempo, como uma forma de catarse, sublimação. Um exemplo é o dervixe, praticante do sufismo, vertente mística do islamismo, mas que não se atêm às escrituras, baseando-se na ideia de que o espírito humano é uma emanção do espírito divino e a busca pela reintegração com o divino se dá

através do canto e da dança, normalmente através de rotações constantes em volta do eixo central do corpo. Esse movimento provoca a perda de noção de equilíbrio, e tontura, uma forma de suspensão da realidade imediata, através de outra percepção do espaço/tempo.

Figura 4: Sufis, série epifanias da repetição



Fonte: Tristão, 2019.

Uma atenção determinada e um certo tipo de repetições utilizadas como o elemento estético/ritual que subverte a normalidade e linearidade da ação. No caso destes *gifs*, o giro foi o elemento de clímax, que se limita a este instante eterno. Ao fixar sua especificidade no gesto e na expressão, o *gif* despreza a narrativa, aludindo dessa forma ao cinema de atração, onde o movimento se basta em sua estética, concentrando a atenção no processo (em *looping*), em vez de no ponto inicial ou final do movimento.

O gerúndio domina a técnica, eternizando o presente através do ritual que deve ser compreendido na obra mais como festa que como obrigatoriedade predeterminada pela circularidade. Ele é um acontecimento onde ocorre o acaso em certas ações, dentro de certa organização há espaço para a desordem, para o acidente.

O desejo é a força motriz que modifica a repetição. Ele tem o poder de subverter ordens e criar acasos ligados aos ensejos do corpo ou da consciência. Este permite a transcendência de sensações singulares e vivências em estados alterados. Cada corpo tem suas impressões do mundo e carrega a memória do passado, que também modifica a percepção. Ele contempla e é contemplado, atua e é atravessado pelas sensações e não apenas funciona como elemento passivo, receptor de afecções.

CONCLUSÃO

A nova experiência perceptiva da realidade atravessa o divisionismo dinâmico, cuja simultaneidade se mostra presente na montagem cinemática e nos *close-ups*. A própria repetição de gestos cotidianos como subir uma escada se torna maquinação como forma eficiente de produção, criando corpos padronizados, sem uma dimensão psicológica/orgânica.

Os *gifs* contêm em si um paradoxo de nossa época: por um lado são instantâneos, por outro lado, são reproduzidos eternamente. Instante *vs* transe. O transe necessita um nível de estimulação fora do comum, ultrapassando o nível que o organismo esteja adaptado, para o observador ser transportado a tal estado é necessária uma duração, enquanto o instante é imediato.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gastón. **A intuição do instante**. Campinas: Verus, 2007.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens** – foto, cinema, vídeo. Campinas: Papyrus, 1997
- BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**. São Paulo: M. Fontes, 2006.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: M. Fontes, 1999.
- BRESSON, Carteira. **The Decisive Moment**. Cartier-Bresson, Verve and Simon and Schuster. New York: Verve and Simon and Schuster, 1952.
- CHARNEY, Leo. Org. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2012.
- DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Ed Vozes, 1998.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2011.
- DELEUZE, Gilles. **A Dobra**. Leibniz e o Barroco. Campinas: Papyrus Editora, 1988.
- DUBOIS, Phillipe. Movimentos improváveis – o efeito cinema na arte contemporânea. **Catálogo da exposição**. Rio de Janeiro; Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.