



**ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
HABILITAÇÃO EM FOTOGRAFIA**

**RODRIGO DE MORAIS BARRERO**

**CINEMAGRAPHS “NO MUNDO-TELA”: ENTRE O ESTÁTICO E O MOVIMENTO**

**CAXIAS DO SUL**

**2019**

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
TECNOLÓGICO EM FOTOGRAFIA**

**RODRIGO DE MORAIS BARRERO**

**Cinemagraphs “No Mundo-Tela”:** entre o estático e o movimento

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Tecnólogo em Fotografia do curso de Tecnologia em Fotografia da Universidade de Caxias do Sul. Aluno: Rodrigo de Moraes Barrero. Orientadora:

Profa. Ma. Flóra Simon da Silva

Caxias do Sul  
2019

**RODRIGO BARRERO**

**CINEMAGRAPHS “NO MUNDO-TELA”: ENTRE O ESTÁTICO E O MOVIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Tecnólogo em Fotografia do curso de Tecnologia em Fotografia da Universidade de Caxias do Sul.

**Aprovado: \_\_I\_\_I 2019**

Banca Examinadora

---

Profa. Ma. Flóra Simon da Silva - Orientadora  
Universidade de Caxias do Sul - UCS

---

Prof. Dr. Alvaro Benevenuto Jr  
Universidade de Caxias do Sul - UCS

---

Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva  
Universidade de Caxias do Sul - UCS

## RESUMO

Este projeto apresenta como tema as imagens *cinemagraph*, que mesclam elementos do cinema, da fotografia e do *GIF*. O objetivo desse projeto é explorar o sentido do movimento dentro da imagem *cinemagraph* através da produção de um ensaio utilizando o formato e a exibição do mesmo na exposição “No Mundo-Tela”. A questão norteadora desse projeto é “qual o significado que o movimento da técnica *cinemagraph* pode trazer dentro de uma imagem fotográfica?”. O projeto aborda o movimento na fotografia desde seus primórdios até a criação do *cinemagraph*. Também, é abordado o processo de concepção das imagens expostas. A conclusão é que o movimento no *cinemagraph* não é portador de sentido por si só, sendo necessário contextualizá-lo e concebê-lo dentro das limitações do *cinemagraph*.

**Palavras-chave:** *Cinemagraph*, GIF, Cinema, Fotografia, Movimento

## ABSTRACT

This project presents as its subject the *cinemagraphs*, a picture format that combines elements from cinema, photography and the *GIF*. The goal of this project is to explore the meaning of the movement within the *cinemagraph* image through the production of *cinemagraphs* and its exhibition in the “No Mundo-Tela”. The question that guides this project is “what is the meaning that movement in the *cinemagraph* can add to a photography?”. The project approaches the movement in photography since its principle until the creation of the *cinemagraph*. Also, it is approached the creation process of the images produced. The conclusion is that the movement in the *cinemagraph* has no meaning on its own. For that, it is necessary to contextualize and think the movement within the limitations of the *cinemagraph*.

**Keywords:** *Cinemagraph*, GIF, Cinema, Photography, Movement.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Experimento de Muybridge .....	11
Figura 2 - Sequência de fotografias de Muybridge .....	11
Figura 3 - Cronofotografia de Marey .....	12
Figura 4 - “O Fumante” .....	13
Figura 5 - “Dando um giro”, 1913 de Anton Giulio e Arturo Bragaglia .....	17
Figura 6 - <i>Joinville-le-Pont</i> , 1938 de Henri Cartier-Bresson .....	18
Figura 7 - <i>Death Comes to the Old Lady</i> de Duane Michals .....	19
Figura 8 - <i>GIF</i> com <i>frames</i> de Muybridge .....	21
Figura 9 - <i>The Man That Wasn't There</i> , dos Irmãos Coen .....	22
Figura 10 - <i>With Love from Paris, cinemagraph</i> de Kevin Burg e Jamie Beck .....	23
Figura 11 - <i>Cinemagraph</i> de Jamie Beck e Kevin Burg .....	25
Figura 12 - Kevin Burg e Jamie Beck .....	25
Figura 13 - Plano do filme “Era uma vez em Tóquio” .....	28
Figura 14 - <i>Cinemagraph</i> “Grace Rascunha” .....	30
Figura 15 - Terceiro olho .....	32
Figura 16 - A TV está morta .....	33
Figura 17 - Teste 1 .....	34
Figura 18 - O Falso Espelho de René Magritte .....	35
Figura 19 - Teste 2 .....	36
Figura 20 - Teste 3 .....	37
Figura 21 - “Loading” de Leandro Selister .....	39
Figura 22- A primeira imagem .....	40
Figura 23 - A segunda e terceira imagem .....	41
Figura 24 - Formato de apresentação das imagens .....	42
Figura 25 - Arquivo duplicado e camadas .....	43
Figura 26 - Uso de máscara no <i>After Effects</i> .....	44
Figura 27 - Máscara no <i>After Effects</i> .....	44
Figura 28 - Camada <i>Freeze Frame</i> estendida .....	45
Figura 29 - <i>Keyframes</i> e máscara .....	46
Figura 30 - <i>Cinemagraph</i> “ <i>Rugby Tweed Run</i> ” .....	47
Figura 31 - Nova composição e <i>frames</i> .....	48
Figura 32 - Exportação do arquivo .....	49
Figura 33 - Interface do <i>software DVDStyler</i> .....	50
Figura 34 - Parte 1 .....	51
Figura 35 - Parte 2 .....	52
Figura 36 - Parte 3 .....	53
Figura 37 - Registro exibição <i>Electronic Video Recorder</i> .....	55
Figura 38 - Instalação <i>TV Garden</i> .....	56
Figura 39 - Cartaz da exposição “No Mundo-Tela” .....	57

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	7
<b>2 FOTOGRAFIA E O MOVIMENTO</b> .....	10
2.1 O MOVIMENTO NO CINEMA .....	13
2.2 O MOVIMENTO DA IMAGEM .....	15
2.3 A IDEIA DO MOVIMENTO E DO TEMPO NO ESTÁTICO.....	16
<b>3 DO GIF AO CINEMAGRAPH</b> .....	20
3.1 <i>CINEMAGRAPH</i> E O SENTIDO DO MOVIMENTO .....	27
<b>4 METODOLOGIA DE PESQUISA E REALIZAÇÃO DO PROJETO “NO MUNDO-TELA”</b> .....	31
4.1 PROCESSO DE APRENDIZADO DA TÉCNICA E TESTES .....	32
4.2 PROCESSO DE CONCEPÇÃO DAS IMAGENS FINAIS.....	38
4.3 A TÉCNICA DO <i>CINEMAGRAPH</i> .....	42
4.4 AS IMAGENS FINAIS.....	50
4.5 A EXPOSIÇÃO “NO MUNDO-TELA” .....	54
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	58
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	61

## 1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da fotografia como técnica de registro de imagens permitiu a captura e reprodução de imagens estáticas. No entanto, era ela limitada no registro do movimento. Dessa busca de registrar o movimento surgiu o cinema, que se baseou no princípio de reproduzir uma sequência de fotografias rapidamente para criar a ilusão de movimento. Anos mais tarde, com o advento das tecnologias digitais foi concebido o formato *GIF* para distribuir imagens e pequenas animações em *loop* via internet. E a partir dessas três tecnologias, foi criado o *cinemagraph*. Dessa maneira, o tema a ser abordado nesse projeto é o sentido do movimento no *cinemagraph* através da produção da exposição “No Mundo-Tela”.

A escolha do tema se deu através de um processo aparentemente natural, originado de um consumo de imagens *GIF* em sites como *Twitter*, *Reddit* e *Imgur*. Nesse processo se encontrou um *GIF* diferenciado, que não era apenas um recorte de um vídeo ou uma animação. Era uma fotografia que não era apenas uma fotografia, era uma fotografia com movimento. Era uma fotografia que estava viva. Era um *cinemagraph*.

Isso foi ao encontro da estética já trabalhada pelo autor, que já buscava incorporar elementos cinematográficos em suas produções fotográficas. E a adição de movimento a essas imagens abriria novas possibilidades. A proximidade do *cinemagraph* ao cinema foi outro fator atrativo, visto que o autor já possui graduação no curso de Produção Audiovisual pela PUCRS e apresentava familiaridade com a linguagem.

Na disciplina de Composição Gráfica ministrada por Gustavo Pozza já foram realizadas algumas produções fotográficas acadêmicas que incorporaram a técnica de mesclar fotografia e o vídeo do *cinemagraph*. Isso foi feito com o intuito de iniciar um processo de experimentação e familiarização com a técnica. Já nesse período percebeu-se a importância do suporte de reprodução dessa mídia e como isso poderia ser utilizado para agregar significado à imagem, visto que a impressão é inviável nesse contexto.

O *cinemagraph* foi concebido pelo designer Kevin Burg e a fotógrafa Jamie Beck. Ao mesclar o movimento da imagem cinematográfica e a reprodução em *loop* do *GIF* à fotografia eles conceberam esse formato híbrido. Um formato que reflete o

mundo contemporâneo que cada vez se afasta mais dos formatos analógicos em favor dos formatos digitais, das telas de vídeo.

Por isso esse novo formato deve ser estudado. O mundo contemporâneo é caracterizado pela onipresença das imagens. O avanço tecnológico permitiu a disseminação da fotografia para formatos além das tradicionais impressões. Hoje, é muito mais comum o consumo de fotografias em telas de vídeo, como televisores e os *smartphones*. Essa aproximação com o vídeo, e por conseguinte do cinema, permitiu agregar um novo elemento na fotografia: o movimento.

O *cinemagraph* reflete uma quebra na divisão entre a fotografia e o vídeo resultante dos avanços nas tecnologias digitais, especialmente a partir da popularização das câmeras DSLR que permitem tanto a captura de fotografias quanto de vídeo. Isso viabiliza não somente um novo campo comercial para a fotografia como também um novo campo artístico, onde a adição de um movimento em eterna repetição pode agregar novos significados à imagem.

Muitos dos *cinemagraphs* produzidos pela dupla Burg e Beck possuem um caráter comercial, concebidos dentro do campo da publicidade ou da moda. Outros se apropriam de paisagens, se utilizando de movimentos contínuos da natureza como a água e o vento para criar imagens contemplativas, similares aos longos planos na montagem cinematográfica.

No entanto, os contrastes entre os elementos estáticos e os elementos em movimento resultam em uma imagem híbrida que ao mesmo tempo aproxima a fotografia da realidade, por apresentar movimento, e a torna irreal, pois nem tudo está em movimento. Trata-se, portanto, de uma técnica com um potencial artístico. Como a escolha do que se move está no controle do autor da imagem, ele pode modificar o significado dela através do que estará ou não em movimento, podendo ir além do simples cabelos ao vento.

Dessa forma se delimita a questão norteadora desse projeto: Qual o significado que o movimento da técnica *cinemagraph* pode trazer dentro de uma imagem fotográfica? Sendo assim, o objetivo geral deste trabalho de conclusão de curso é produzir *cinemagraphs* em que o movimento agregue significado às imagens. Para tanto os objetivos específicos desse projeto são; analisar as peculiaridades do *cinemagraph*. Produzir imagens com a sua mensagem catalisada pelo movimento do *cinemagraph*. Criar relação entre a imagem produzida e o

aparelho televisor dentro de uma exposição de arte. E finalmente, conceber a exposição dos *cinemagraphs* produzidos.

Para isso, se tem como inspiração a onipresença das telas no mundo ao nosso redor que caracteriza o mundo contemporâneo, assunto característico da videoarte.

O *cinemagraph* está atrelado ao formato *GIF*, o qual se caracteriza pelas suas limitações na reprodução de cores, o granulado digital. Tais imperfeições convergem com a videoarte, que tradicionalmente se utiliza dos defeitos do vídeo como forma de expressão artística e atribuição de significados à imagem. Além da utilização do próprio aparelho televisor como parte da significação da imagem.

Assim, na exposição idealizada, cada imagem produzida será exibida em *loop* em um televisor de tubo, remetendo a obra de Nam June Paik e seus questionamentos quanto ao poder da mídia e os avanços tecnológicos.

Dessa maneira, no capítulo 2 “A Fotografia e o Movimento” é abordado os primórdios do registro do movimento através do processo fotográfico, passando pelo cinema, e as outras possíveis representações do mesmo e seus possíveis significados na imagem como um todo.

O capítulo 3 “Do *GIF* ao *Cinemagraph*” aborda o foco da pesquisa, o *cinemagraph*. Para tanto, se estuda a origem do *cinemagraph* através das imagens *GIF*, as apropriações de obras cinematográficas por Gustaf Mantel e a consequente criação do formato pela dupla Kevin Burg e Jamie Beck. Tal processo é associado ao movimento inerente ao *cinemagraph* e seu potencial para a construção de significados em uma obra visual em conjunto à repetição contínua, o *loop*.

No capítulo 4 “Metodologia de pesquisa e realização do projeto No Mundo-Tela” é abordado como é feito tecnicamente um *cinemagraph*. Além disso, é explicado como se concebeu as imagens finais do projeto “No Mundo-Tela”. Desde a construção do conceito nas referências em diversas áreas, incluindo a fotografia narrativa de Duane Michals, a música do grupo “BNegão e os Seletores de Frequência”, o cinema contemplativo de Yasujiro Ozu e a fotografia de rua de Leandro Lenister, até a finalização e proposta de exibição inspirada na videoarte do artista Nam June Paik.

## 2 FOTOGRAFIA E O MOVIMENTO

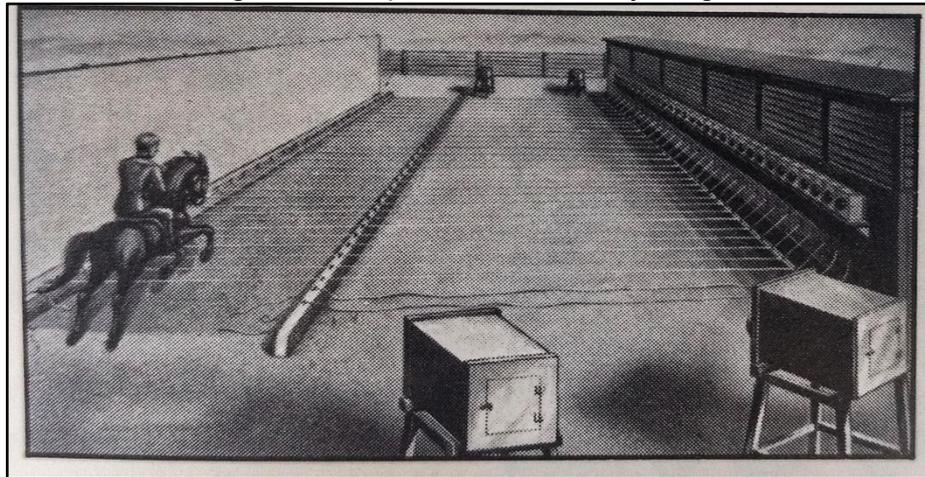
A primeira fotografia foi registrada por Joseph Nicéphore Niépce, em 1826. Tratava-se da reprodução da vista da janela do sótão de sua casa, em *Chalons-sur-Saône*. O seu processo de captura de imagens envolvia um tempo de exposição do material fotossensível de cerca de 8 horas. No entanto, tal limitação era inadequada para o uso comum (Busselle, 1984). Além disso, esse período de exposição necessário para a captura da imagem não permitia o registro de movimentos.

O período longo de exposição necessário era decorrente da baixa sensibilidade dos materiais fotossensíveis da época. Segundo Tessari (2012), a técnica de Niepce consistia em utilizar uma placa de estanho coberta de betume da Judeia dentro de uma câmara escura e deixá-la imóvel. O processo da câmara escura consiste em uma caixa selada em que a única abertura é um pequeno orifício. Através desse orifício, a luz é refratada e projeta uma imagem invertida do mundo exterior no fundo da caixa, onde se coloca o material fotossensível. Com o uso de lentes, é possível focar a imagem através do controle da refração da luz. Nesse contexto, Daguerre aprimorou a técnica de Niépce ao substituir a placa de estanho por uma lâmina de prata polida fundida a uma placa de cobre. Isso combinado com um processo de sensibilização da placa com cristais de iodo permitiu a redução do tempo de exposição para cerca de 20 minutos. Essa técnica ficou conhecida como daguerreotipia. O daguerreótipo já permitiu a captura de movimento fotograficamente de forma rudimentar, visto que o tempo de exposição de 20 minutos já permitia fazer retratos. Para isso os modelos necessitavam permanecer estáticos durante esse período de tempo, caso se mexessem o movimento seria registrado como um borrão. Tal erro técnico que posteriormente se tornaria um código para o movimento dentro da fotografia.

Foi somente em 1887 que os avanços tecnológicos permitiram um registro do movimento fidedigno por meio da fotografia. Neste ano Eadweard Muybridge realizou as primeiras fotos de movimentos em sequência. A série de fotografias resultou de uma aposta entre o magnata Leland Stanford e Frederick MacCrellich. O último não acreditava que um cavalo mantivesse todas as quatro patas fora do chão durante o galope. O registro do movimento do galope se deu através de 12 câmeras

enfileiradas com obturadores eletromagnéticos e um circuito elétrico para disparos, como ilustrado pela Figura 1.

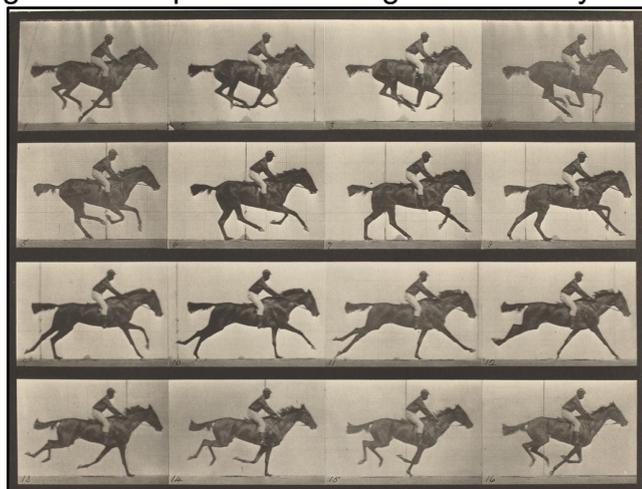
Figura 1 - Experimento de Muybridge



Fonte: Tudo sobre a Fotografia, Micheal Busselle, 1984, p. 36.

Isso permitiu registrar várias fotografias, uma após a outra, capturando o movimento do cavalo. Quando vistas em sequência, obtinha-se a impressão de uma imagem em movimento, como evidenciado pela Figura 2. Assim, esse trabalho preparou o terreno para o que viriam a ser os filmes cinematográficos (Busselle, 1984).

Figura 2 - Sequência de fotografias de Muybridge

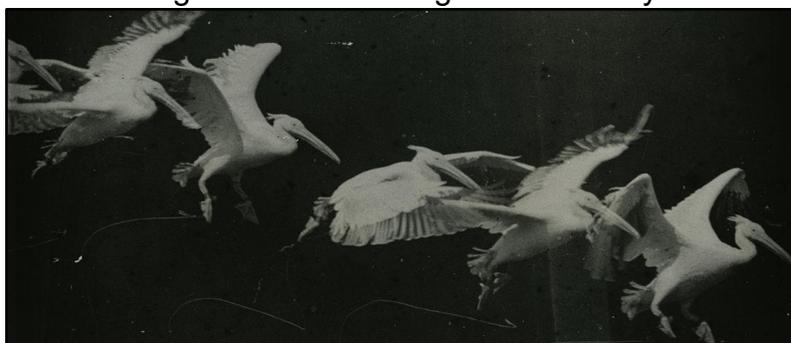


Fonte: <https://www.artsy.net><sup>1</sup>

<sup>1</sup>HOW Eadward Gave Us The Moving Image. Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/eadweard-muybridge-animal-locomotion-plate-626> Acesso em 21 de abril de 2019.

Porém, antes da invenção do cinema, outros formatos de registrar o movimento por meio da fotografia foram concebidos. Segundo Fabris (2011, p.51), outro precursor da captação do movimento na fotografia foi o Étienne-Jules Marey, que concebeu a cronofotografia. Diferentemente do método de Muybridge que utilizava múltiplas câmeras, Marey concebeu uma câmera em formato de rifle única que registrava até 12 fotografias por segundo. No entanto, o resultado final da cronofotografia gerava uma única imagem que mostrava as diversas etapas do movimento, como exemplificado pela Figura 3.

Figura 3 - Cronofotografia de Marey



Fonte: <https://hyperallergic.com/><sup>2</sup>

Inspirado pelas cronofotografias de Marey, o italiano Anton Giulio Bragaglia concebeu outra forma de representar o movimento na fotografia, a qual batizou de fotodinamismo. Ele foi influenciado pelo movimento Futurista, o qual enaltecia a velocidade, e por conseguinte o movimento. O fotodinamismo se utiliza de sobreposição de diversas poses para criar a representação do movimento. Isso fica explícito na fotografia o “O Fumante” de Bragaglia, aqui ilustrada na Figura 4. (Fabris, 2011).

---

<sup>2</sup>THE SCIENTIST Who Shot His Photos with a Gun and Inspired Futurism. Disponível em:< <https://hyperallergic.com/197464/the-scientist-who-shot-his-photos-with-a-gun-and-inspired-futurism/>>. Acesso 21 de abril de 2019.

Figura 4 - “O Fumante”



Fonte: <https://www.moma.org><sup>3</sup>

Segundo Fabris (2011) os experimentos de Muybridge e Marey se originaram de um viés científico de estudo do movimento. Já a obra de Bragaglia tinha uma intenção artística desde sua gênese, o qual buscava contrapor até mesmo o movimento representado pelo cinema.

## 2.1 O MOVIMENTO NO CINEMA

Apesar das experiências de Muybridge e de Marey conseguirem realizar o registro fotográfico do movimento, a imagem em si permanecia estática. Isso mudaria apenas com o advento do cinema. Luiz Carlos Merten (2003, p.15) explica que o cinema teve a sua gênese com a primeira exibição do invento dos irmãos Lumière, o cinematógrafo, no subsolo do Gran Café em Paris. Pela primeira vez, o público pôde presenciar imagens em movimento projetadas que possuíam características próximas à realidade. O público já tinha acesso a artefatos como a lanterna mágica, que projetava imagens em movimento oriundas de desenhos perfurados com o uso de um foco de luz, e à fotografia, que possibilita a captura de imagens próximas à realidade. Porém, a combinação das imagens fotorrealistas e a ilusão de movimento criaram a ideia de cinema.

---

<sup>3</sup>MOMA. Disponível em:

<[https://www.moma.org/collection/works/83974?artist\\_id=16790&locale=pt&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/83974?artist_id=16790&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist)> Acesso em 21 de abril de 2019.

Dessa forma, André Bazin (1985, p. 40) associa a fotografia como base para o cinema na busca do realismo integral, o qual ele define como: “Recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista nem na irreversibilidade do tempo”. Ou como Merten (2003, p.16) define: “a vida como ela é”. Assim, é possível concluir que a inclusão do movimento no processo fotográfico aproxima a imagem da realidade, e, por conseguinte, aumenta seu potencial de imersão e verossimilhança.

Bazin (1985) indica que tanto a fotografia quanto o cinema surgiram de uma corrente naturalista, que busca registrar a realidade da forma mais fiel possível:

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objetividade essencial. [...] Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação nada se interpõe, a não ser outro objeto.[...] Todas as artes se fundam sobre a presença do homem; unicamente na fotografia é que fruimos de sua ausência. Ela age sobre nós como um fenômeno ‘natural’, como uma flor ou um cristal cuja beleza é inseparável de sua beleza vegetal ou telúrica. (BAZIN,1985, pg. 32)

Desse primórdio, ambos meios evoluíram para além dessa corrente e incorporaram linguagens que os distanciam do simples registro e os consolidam no campo da arte. Bazin (1985) complementa:

Nessa perspectiva, o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica. O filme não se contenta mais em conservar para nós o objeto lacrado em um instante, [...] Pela primeira vez a imagem das coisas é também a de sua duração [...]. (1985, p. 33)

Nessa vertente de representação, o cinema, por exemplo, incorporou o áudio sincronizado e a montagem como recursos de aproximação à realidade. Isso aumentou a sua capacidade de imergir o espectador em uma narrativa.

Mesmo sem esses recursos adicionais, a fotografia tem suas vantagens em termos de registro. Enquanto o filme não existe de fato a não ser que seja projetado, e claro, assistido por alguém, a fotografia uma vez revelada e impressa não depende de mais nenhum suporte. Além disso, a fotografia *still*<sup>4</sup> tem como característica congelar um instante, registrando-o na forma de uma imagem bidimensional e estática. Como Vilém Fusser (1983, p.17) estabelece: “Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. Não que imagens eternalizem

---

<sup>4</sup>Still é “uma fotografia comum, que não é um vídeo nem um filme, etc” (Tradução nossa), Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/still%20photograph>>. Acesso em 10 de Setembro de 2018.

eventos; elas substituem por cenas”. No entanto, diferentemente da fotografia, todo filme tem seu fim.

## 2.2 O MOVIMENTO DA IMAGEM

De acordo com Jacques Aumont (1990), uma fotografia pode ser lida por um tempo determinado pelo espectador, seja ele 3 segundos ou 3 horas. Porém, diante de um filme, o espectador está preso ao dispositivo de projeção. Ou seja, a duração do tempo de projeção impõe ao espectador por quanto tempo ele deve consumir determinada imagem. Podendo tal duração atribuir um significado para a imagem, através da montagem. Como Aumont explicita:

O filme (no sentido material: a película) é uma coleção de instantâneos mas a utilização normal desse filme, a projeção, anula todos esses instantâneos, todos esses fotogramas, em prol de uma única imagem em movimento. O cinema é, portanto, por seu próprio dispositivo, negação da técnica do instantâneo, do instante representativo. (1990, p.244)

Aumont (1990) define o instante representativo como um ponto singular que representa uma cena inteira na imagem. Assim ele define que a imagem fixa possui vantagem nesse campo por fixar um único instante e estendê-lo, enquanto a imagem em movimento permite a representação do tempo sem ter que recorrer a apenas um único instante. Assim, a imagem em movimento pode representar o tempo fidedignamente; se uma ação durou 10 segundos, a representação durará 10 segundos. Esse tempo pode ser alterado, através de cortes, reduções ou aumentos de velocidade de reprodução, mas o plano está fadado a acabar com o fim da projeção.

No entanto, essa relação se modifica quando se trata de uma imagem em movimento que se repete continuamente, como é o caso de uma imagem *GIF*<sup>5</sup>, a qual será abordada com maior profundidade posteriormente. Nesse caso, a imagem em movimento repetido passa a ser mais próxima à uma fotografia fixa do que em relação ao cinema. Isso se dá por que essa imagem não possui começo ou fim definido. Esse fato deixa o tempo de leitura da imagem à escolha do espectador, e o

---

<sup>5</sup> Formato digital de armazenamento de imagens fixas ou em movimento. (Tradução nossa)  
Disponível em : <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/GIF>>. Acesso em 21 de abril de 2019.

instante passa a ser um único e infinito. Diferentemente do cinema, em que a projeção da narrativa está fadada ao fim.

### 2.3 A IDEIA DO MOVIMENTO E DO TEMPO NO ESTÁTICO

Porém, qual é o significado desse movimento perpétuo? Deleuze (1983, p.16) define movimento como a “passagem regulada de uma forma para outra, um ordem de poses ou de instantes privilegiados.” Ou seja, o movimento pressupõe uma alteração de estado do objeto fotografado. Há portanto, uma significação de mudança e transformação inerente ao movimento. E para haver uma mudança, é necessária uma ação. E com uma ação há um princípio narrativo, mesmo que esse princípio seja simples como o cavalo se deslocou do ponto A para o ponto B. Portanto, há a representação de uma ação dentro de um fragmento de tempo.

No entanto, a repetição de uma imagem em movimento traz uma ideia contrária à mudança proposta pelo próprio movimento. Já que o movimento ocorre e volta para seu estado inicial, não há mudança real. Através da repetição de um fragmento de tempo há apenas uma ilusão de mudança, pois não há começo, meio ou fim definitivos na narrativa que a imagem pode estabelecer. Dessa forma, o tempo ficou congelado como em uma fotografia fixa convencional, a qual possui seus próprios códigos para representar o movimento sem a presença do mesmo.

Por conseguinte, a representação do movimento na fotografia está diretamente ligada à representação do tempo. Entler (2007, p. 29) define a fotografia como um recorte do tempo e espaço, e define três formas distintas que o tempo é representado na fotografia através de códigos.

A primeira forma definida por Entler (2007, p. 32) é “o tempo inscrito na imagem”. Essa forma é representada pelo “borrão”, que se obtém através da baixa velocidade do obturador. No cinema isso é conhecido como “*motion blur*” (em uma tradução livre, borrão de movimento). Diversos artistas se utilizaram da técnica para demonstrar um movimento rápido dentro de uma imagem estática, como é o caso do fotodinamismo de Bragaglia (Fabris 2014), exemplificado pela obra “Dando um giro”, ilustrada na Figura 5.

Figura 5 - “Dando um giro”, 1913 de Anton Giulio e Arturo Bragaglia



Fonte: O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas históricas volume I, Annateresa Fabris, 2011, p. 111

A segunda forma definida por Entler (2007, p. 35) é “o tempo denegado pela imagem”, ou a fotografia instantânea. Nesse contexto o tempo é retratado não a partir de uma pose estática que remete ao movimento, como na pintura, mas sim de um instante capturado, de um movimento espontâneo que foi congelado. Trata-se, portanto, da fotografia que se baseia no instante decisivo que Henri Cartier-Bresson<sup>6</sup> (1952, p. 1) define como: “No entanto, dentro do movimento existe um instante no qual todos os elementos que se movem ficam em equilíbrio. A fotografia deve intervir neste instante, tornando o equilíbrio imóvel.”

Ou seja, trata-se de registrar o instante em que o movimento possui o maior valor significativo no contexto da imagem. Isso fica evidente na fotografia de Bresson ilustrada na Figura 6 que demonstra uma mulher sendo empurrada no balanço. Aqui o instante decisivo se dá na escolha de demonstrar no movimento no ponto em que o balanço está em seu ponto alto, dando ao espectador o código que balanço logo irá retornar devido ao movimento pendular característico do mesmo.

---

<sup>6</sup>TRECHO do livro *The Decisive Moment* de Cartier-Bresson. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downs-uteis-o-instante-decisivo.pdf>>. Acesso em 8 de abril de 2019.

Figura 6 - *Joinville-le-Pont*, 1938 de Henri Cartier-Bresson



Fonte: <https://www.moma.org/><sup>7</sup>

A terceira forma definida por Entler (2007, p. 39) é o “tempo decomposto pela imagem”. Essa outra forma de representar o tempo se dá através da exibição de imagens em sequência. Ou seja, o tempo é representado pelo próprio movimento decomposto em diversas imagens, em diversos instantâneos, de maneira que apenas uma imagem dessa sequência é insuficiente para comunicar o movimento. Isso fica mais evidente em ensaios fotográficos que exploram uma construção narrativa. Como é o caso da série de imagens de Duane Michals, “*Death Comes to the Old Lady*” (em tradução livre, *A Morte Chega para a Velha Senhora*), ilustrada na Figura 7. No caso, as imagens também apresentam conceitos de “*motion blur*” para demonstrar o movimento. No entanto, o sentido desse movimento só é realmente compreendido ao ler as imagens em sequência.

---

<sup>7</sup>MOMA. Disponível em

<[https://www.moma.org/collection/works/57784?artist\\_id=1000&locale=pt&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/57784?artist_id=1000&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist)>. Acesso em 8 de abril de 2019.

Figura 7 - *Death Comes to the Old Lady* de Duane Michals



Fonte: <https://www.moma.org/><sup>8</sup>

Segundo Entler (2007), essa estruturação sequencial em imagens é a base para a construção de narrativas visuais, sejam elas provenientes de ensaios fotográficos, histórias em quadrinhos ou cinema. Em contrapartida, como já citado anteriormente, Aumont (1990) classifica o filme, o suporte do cinema, como uma coleção de instantâneos que no momento de sua projeção são anulados em prol de uma única imagem em movimento.

Além da cronofotografia, do cinema e de ensaios com fotografias sequenciais, outros formatos foram desenvolvidos para representar o tempo e o movimento dessa maneira. Dentre eles podemos destacar o *GIF* e o *cinemagraph*.

<sup>8</sup>DUANE Michals, *Death Comes to the Old Lady*. 1969/MoMA. Disponível em: <[https://www.moma.org/collection/works/44090?artist\\_id=3962&locale=pt&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/44090?artist_id=3962&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist)>. Acesso em 2 de Maio de 2019.

### 3 DO GIF AO CINEMAGRAPH

Atualmente, a imagem em movimento não está mais restrita às salas de projeção ou aos aparelhos televisivos. Segundo Miglioni e Barros (2013), com o advento dos computadores pessoais com interface gráfica surgiu a necessidade de reproduzir imagens e distribuí-las pela rede. Porém, devido às limitações na capacidade de processamento das máquinas e de velocidade de transferência de arquivos, os primeiros formatos de compressão de imagens digitais concebidos eram muito limitados. Dentre eles estava o *GIF*, o acrônimo de *Graphics Interchange Format*. Esse formato baseado em *bitmap*<sup>9</sup> se destacou pela possibilidade de exibir sequências de imagens em *loop*<sup>10</sup>, similares à pequenos vídeos.

De acordo com a Enciclopédia Britannica (2017)<sup>11</sup>, o *GIF* foi criado em 1987 pela empresa CompuServ com o intuito de reduzir o tamanho de imagens e pequenas animações. Por se tratar de um formato sem compressão (*lossless*<sup>12</sup>), o *GIF* se tornou muito popular para a transmissão e armazenamento de arquivos gráficos.

O diferencial do *GIF* em relação a outros formatos em *bitmap*, como o *JPEG* (*joint photographic experts group*) e o *PNG* (*portable network graphics*) se dá pelo fato de suportar animações silenciosas e frequentemente cíclicas; sendo assim denominados como *GIFs* animados (Lupinacci, 2016, p. 126). Tal característica compensa a limitação de reprodução de cores do *GIF*, que está restrito a 8 *bits* por pixel. Ou seja, cada quadro da imagem em *GIF* é capaz de reproduzir até 256 (2<sup>8</sup>) cores distintas (MIGLIONI; BARROS, 2013 p. 71).

Cada quadro (*frame*) do *GIF* pode ser apresentado com um atraso (*delay*). Assim, o *GIF* animado é composto de quadros exibidos em sucessão contínua. Por padrão a animação é exibida uma vez, do primeiro ao último quadro, sem repetição

---

<sup>9</sup>*Bitmap* é um espectro de dados binários que representa o valor de um pixel em uma imagem eletrônica. (Tradução nossa). Disponível em: <<https://www.britannica.com/technology/bitmap>>. Acesso 27 de setembro de 2018.

<sup>10</sup> Loop é um segmento de música, diálogo ou imagens que se repete continuamente. (Tradução nossa). Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/loop>>. Acesso em 10 de Setembro de 2018.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.britannica.com/technology/GIF>>. Acesso em 27 de Setembro de 2018.

<sup>12</sup> Tipo de compressão de dados exata, ou seja sem perdas e que pode ser revertida para dos dados originais. (Tradução nossa). Disponível em: <<https://www.britannica.com/technology/data-compression>>. Acesso em 01 de Outubro de 2018.

(MIGLIONI; BARROS, 2013 p. 71). Ou seja, o *loop* associado ao *GIF* é opcional. Sendo assim, o seu uso pode ser considerado uma escolha artística.

Lupinnaci (2016) afirma que até meados dos anos 2000, os *GIFs* eram utilizados com o intuito de decorar páginas da web com elementos em movimento. Atualmente, essas animações são utilizadas em conversas online para expressar reações, muitas vezes substituindo a linguagem escrita. Miglioni e Barros (2013) citam o *Tumblr*<sup>13</sup>, um site de blogs, e *Reddit*<sup>14</sup>, site de curadoria de conteúdo imagético, como espaços na internet que permitem esse tipo de interação.

Em 2012 ocorreu um processo de massificação dos *GIFs* através do desenvolvimento de aplicativos para *smartphones* como o *Cinemagram*, *GIF Brewery* e *GifBoom*. Esses *softwares* reduziram o processo de produção de imagens em *loop* a poucos cliques e assim qualquer um com um *smartphone* é um potencial criador de imagens animadas (MIGLIONI; BARROS, 2013 p.72).

Além do uso em conversas online, o *GIF* Animado possui outras possibilidades. Através dele foi possível dar nova vida aos fotogramas do pioneiro do registro do movimento Eadward Muybridge, como ilustrado pela Figura 8.

Figura 8 - *GIF* com *frames* de Muybridge



Fonte: <https://www.theatlantic.com><sup>15</sup>

Ou seja, não demorou para que se percebesse o potencial artístico do formato *GIF*. De acordo com Chiarini (2015), por volta de 2010 no *blog* “*if we don’t, remember me*”<sup>16</sup> (Se não nós, se lembre de mim; em tradução livre) de Gustaf

<sup>13</sup> TUMBLR. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/>>. Acesso em 4 de Novembro de 2018.

<sup>14</sup> REDDIT. Disponível em: <<https://www.reddit.com/>>. Acesso em 4 de Novembro de 2018.

<sup>15</sup> THE MAN WHO CAPTURED TIME. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/07/eadward-muybridge/483381/>>. Acesso em 16 de Outubro de 2018.

<sup>16</sup> IWDRM. Disponível em: <<https://iwdrm.tumblr.com/>>. Acesso em 4 de Maio de 2019.

Mantel já se apresentavam imagens *GIF* que misturavam a estaticidade da fotografia, com o movimento do cinema. No caso, as imagens apresentadas no site são apropriações de planos de obras cinematográficas famosas. Os planos são transformados em imagens em *loop* onde apenas um movimento sutil é perceptível, como é ilustrado na Figura 9 pela imagem apropriada do filme *The Man That Wasn't There* (O Homem que não estava lá), dirigido pelos Irmãos Coen.

Figura 9 - *The Man That Wasn't There*, dos Irmãos Coen



Fonte: <https://iwdrm.tumblr.com/><sup>17</sup>

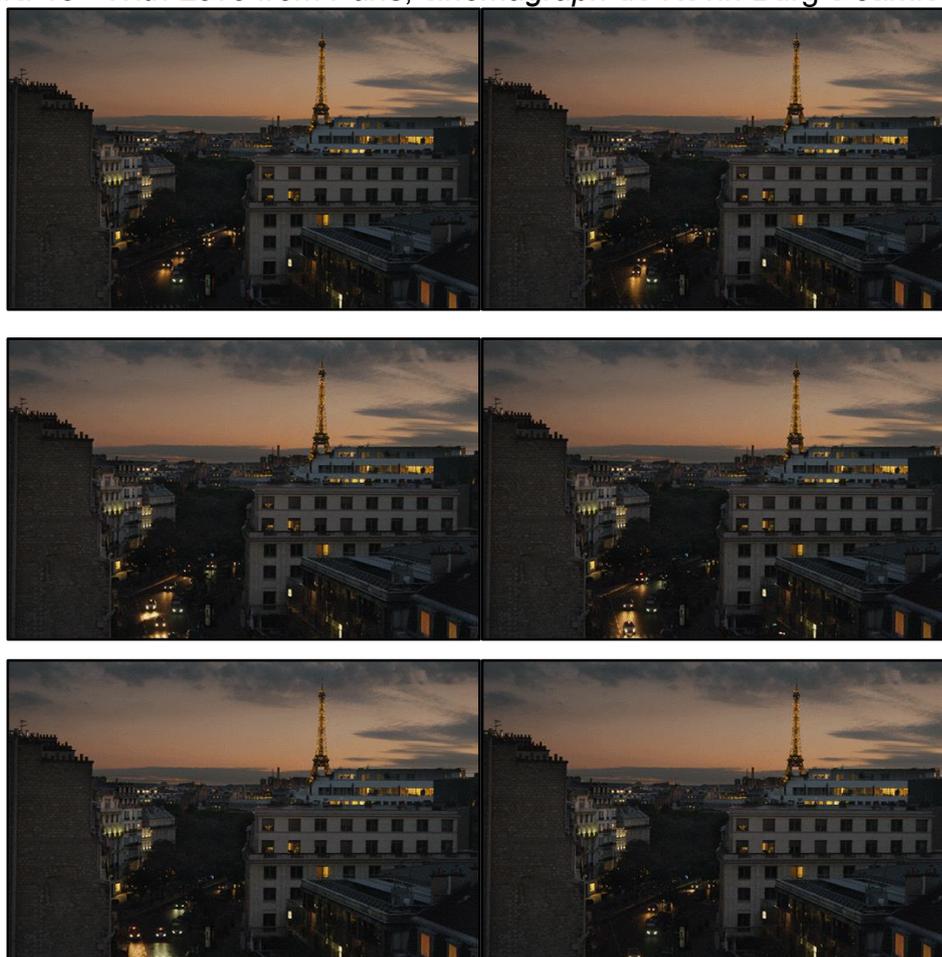
A partir dos *GIFs*, do cinema e da fotografia, o designer Kevin Burg e a fotógrafa Jamie Beck foram além da apropriação de obras do cinema e conceberam o *Cinemagraph*. Meaghan Niewland (2010, p. 3) define *cinemagraph* como “*GIFs* animados criados por *frames* de vídeo em *loop*, posteriormente colocados em camada com um *frame* congelado cuidadosamente deixando transparecer apenas um movimento sutil.” (Tradução nossa). Ou seja, é um *GIF* que une a estaticidade da fotografia com o movimento do cinema. Nas palavras de Jamie Beck no vídeo

<sup>17</sup>IWDRM The Man That Wasn't There. Disponível em: <<https://iwdrm.tumblr.com/post/22385427658>>. Acesso em 4 de Maio de 2019.

*Animated GIFs: The Birth of a Medium | Off Book | PBS Digital Studios*<sup>18</sup> (2012): “É uma fotografia que ainda está viva.”(tradução nossa).

Isso fica evidente no *cinemagraph With Love from Paris* (Com Amor de Paris, em tradução livre) da dupla Burg e Beck ilustrado na Figura 10. Nele pode-se observar um movimento em *loop* nos carros e nas luzes da torre Eiffel, sempre retomando ao ponto inicial de maneira imperceptível, enquanto o restante da imagem está fixa assim como uma fotografia tradicional.

Figura 10 - *With Love from Paris*, *cinemagraph* de Kevin Burg e Jamie Beck



Fonte: <http://annstreetstudio.com/><sup>19</sup>

Em entrevista para a página *My Modern Met* em 14 de Janeiro de 2016<sup>20</sup>, Burg descreve que o momento que teve a ideia de criar imagens que mesclam um

<sup>18</sup> ANIMATED GIFS: The Birth of a Medium | Off Book | PBS Digital Studios. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vuxKb5mXM8g>>. Acesso em 10 de Setembro de 2018.

<sup>19</sup> WITH LOVE FROM PARIS/ Ann Street Studio. Disponível em: <<http://annstreetstudio.com/2015/09/25/with-love-from-paris/>>. Acesso em 3 de Maio de 2019.

fundo estático com um detalhe em movimento foi quando estava em uma estação de metrô e observou um pequeno pedaço de um panfleto que se mexia com a brisa criada pelo trem que se aproximava.

A parceria de Burg e Beck na criação dos primeiros *cinemagraphs* se deu na cobertura da *New York Fashion Week* de Fevereiro de 2011. Como Beck afirmou em entrevista ao site *Film Industry Network* em Julho de 2011<sup>21</sup>, unir o conteúdo original da fotografia com o desejo de comunicar mais ao espectador deu origem ao processo *cinemagraph*. A Figura 11 ilustra um dos *cinemagraphs* concebidos durante a *New York Fashion Week* de 2011. Na mesma entrevista ela diz: “Uma fotografia diz mil palavras, mas o *cinemagraph* o leva até lá<sup>22</sup>.” (tradução nossa). Ou seja, o movimento sutil que se repete constantemente dentro da composição do *cinemagraph* traz a imagem mais próxima à realidade. Isso retoma o uso do movimento que o cinema introduziu na fotografia, no começo do século 19. Inclusive, o próprio termo *cinemagraph* parece remeter diretamente ao cinematógrafo Lumière, pois, de acordo com Luiz Carlos Merten (2003, p.19) o nome cinematógrafo vem do grego e significa “registro do movimento”.

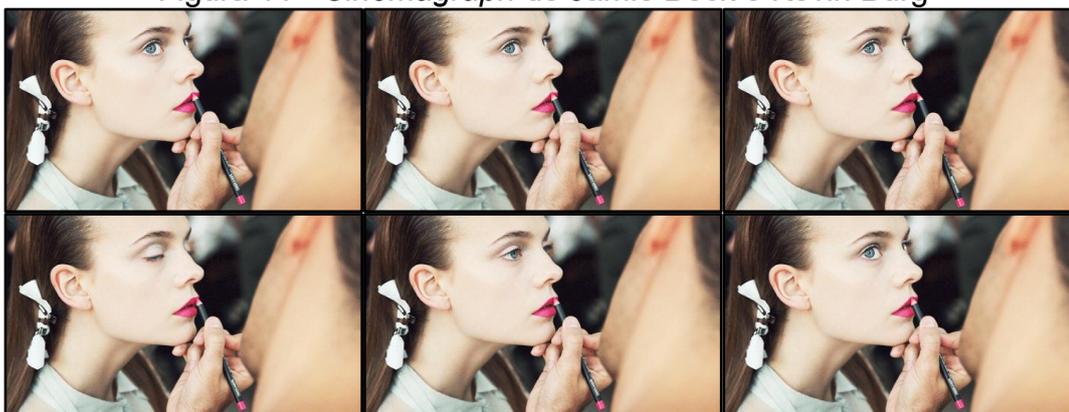
---

<sup>20</sup>INTERVIEW. Capturing Subtly Hypnotizing "Living Moments" with Jamie Beck and Kevin Burg. Disponível em: <<https://mymodernmet.com/jamie-beck-kevin-burg-cinemagraphs/>>. Acesso em: 10 de Setembro de 2018.

<sup>21</sup>NYC PHOTOGRAPHER Jamie Beck Discusses The Cinemagraph. Disponível em: <<http://filmindustrynetwork.biz/nyc-photographer-jamie-beck-cinemagraph/12173>>. Acesso em: 10 de Setembro de 2018.

<sup>22</sup> No original: “A picture says a thousand words but a Cinemagraph takes you there.”

Figura 11 - *Cinemagraph* de Jamie Beck e Kevin Burg



Fonte: mashable.com<sup>23</sup>

Kevin Burg (2016) diz que o processo de captura dos *cinemagraphs* geralmente se utiliza uma câmera de cinema *RED Dragon* com capacidade de registrar até 120 quadros por segundo. No entanto, nos primeiros anos ele e Jamie Beck utilizaram câmeras DSLR<sup>24</sup> convencionais, registrando em vídeo. Na pós-produção eles utilizam o *software Adobe After Effects*, que Burg descreve como o *Photoshop* do vídeo. Na Figura 12 se vê Kevin Burg e Jamie Beck utilizando a câmera *RED Dragon* nos bastidores da produção de um *cinemagraph* para uma campanha da *Amazon's Fashion*.

Figura 12 - Kevin Burg e Jamie Beck



Fonte: <http://annstreetstudio.com><sup>25</sup>

<sup>23</sup> HOW a Blogging Duo Is Changing Fashion Photography With Animated Cinemagraphs. Disponível em: <<https://mashable.com/2011/10/05/cinemagraphs-jamie-beck/#Jqj3RPCLViqz>>. Acesso em: 17 de setembro de 2018.

<sup>24</sup> Do inglês *Digital Single Lens Reflex*. Em português se refere como Reflex Monobjetiva. Trata-se de uma câmera que utiliza a mesma objetiva tanto para tirar a fotografia como para visor, graças à um sistema de espelhos internos. (Busselle, 1984, p. 54)

<sup>25</sup> BEHIND THE SCENES: Amazon Fashion Cinemagraphs. Disponível em: <<http://annstreetstudio.com/2016/02/26/behind-the-scenes-amazon-fashion-cinemagraphs/>>. Acesso 15 de outubro de 2018.

Tendo em vista que atualmente telas digitais e monitores de televisão são praticamente onipresentes na vida contemporânea, a relação que o público tem com as imagens mudou. Antigamente, o audiovisual estava restrito à sala de projeção. Com o advento da televisão e do *home video*, a linguagem cinematográfica se tornou presente na sala de estar. No entanto, as imagens em movimento permaneciam presas em um suporte volumoso e imóvel, o televisor de tubo. A introdução de microcomputadores e a conseguinte miniaturização de componentes eletrônicos permitiu o desenvolvimento de telas reproduzoras de imagens com grande fidelidade, tanto de vídeo quanto de fotografia. Assim, a fotografia e o vídeo passaram a ser consumidos pelo grande público nos mesmos dispositivos. De acordo com Kevin Burg (2016)<sup>26</sup> : “... não existem mais fronteiras entre a fotografia e o vídeo como existia tradicionalmente com a publicidade impressa e televisiva. Agora, o mundo é híbrido<sup>27</sup>.” (tradução nossa). A partir disso, percebe-se um ambiente fértil para a concepção de um formato como o *cinemagraph*, que existe preso em uma tela eletrônica por essência.

Tradicionalmente, o processo de captação de um *cinemagraph* se dá através de um arquivo de vídeo editado através de *softwares* como o *Adobe After Effects* (Burg, 2016)<sup>28</sup>. No entanto, a melhoria do poder de processamento dos *smartphones* permitiu um ambiente fértil para a criação de aplicativos como *Cinemagraph Pro*<sup>29</sup> e *vimage*<sup>30</sup>, disponíveis no sistema operacional Android da Google.

O *Cinemagraph Pro* se propõe como uma ferramenta de captura e edição dos *cinemagraphs* diretamente no *smartphone*, permitindo a captura do vídeo, o processo de congelamento da imagem e o uso de máscara para revelar o movimento. Basicamente o mesmo processo de pós-produção existente no *After*

---

<sup>26</sup> INTERVIEW. Capturing Subtly Hypnotizing "Living Moments" with Jamie Beck and Kevin Burg Disponível em: <<https://mymodernmet.com/jamie-beck-kevin-burg-cinemagraphs/>>. Acesso em: 10 de setembro de 2018.

<sup>27</sup> No original: “...there aren't boundaries between photography and video like there has been traditionally with print and TV advertising. It's a hybrid world now.”

<sup>28</sup> INTERVIEW. Capturing Subtly Hypnotizing "Living Moments" with Jamie Beck and Kevin Burg. Disponível em: <<https://mymodernmet.com/jamie-beck-kevin-burg-cinemagraphs/>>. Acesso em: 01 de Outubro de 2018.

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazylabs.gifcam>>. Acesso em 28 de setembro de 2018.

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vimage.android>>. Acesso em 28 de setembro de 2018.

*Effects*. O aplicativo também exporta o arquivo tanto em *GIF* quanto em *MP4*<sup>31</sup>. Porém o resultado final é duvidoso. A interface *touchscreen* (em tradução livre, tela de toque) permite pouca precisão na edição e a qualidade de imagem do arquivo final é limitada pela qualidade óptica da câmera do *smartphone*, que precisa ser estabilizada com um tripé para se obter um resultado satisfatório.

### 3.1 CINEMAGRAPH E O SENTIDO DO MOVIMENTO

Porém qual é o sentido do movimento dentro de uma imagem *cinemagraph*? É evidente que quando se observa um *cinemagraph* o olhar do espectador é conduzido para o elemento em movimento, devido ao seu contraste em relação à estaticidade do restante da imagem. Segundo Chiarini (2015), a coexistência do estático e do movimento no *cinemagraph* remete ao princípio de repetição e intermitência do *loop*. Assim como Vilém Fusser estabelece:

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar e contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna ‘depois’, e o ‘depois’ se torna o ‘antes’. O tempo projetado pelo olhar é o do eterno retorno. (1983, p.16)

Ou seja, é similar a ideia de um *loop*. Ainda nesse processo, o olhar estabelece diferentes níveis de importância para os elementos: “Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais de significado. Deste modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas”. (Fusser, 1983, p. 16). No *cinemagraph*, o olhar é conduzido ao elemento em movimento, o estabelecendo como o elemento central da imagem, de maior valor significativo. Aumont (1990) define esse processo de exploração ocular da imagem como *scanning*, em que a disposição dos elementos dentro da imagem guiam o olhar e podem alterar a noção temporal dentro da imagem.

Por conseguinte, no *cinemagraph* não há apenas o *loop* no sentido da imagem estar em constante repetição, mas também o *loop* do *scanning* dentro dela. O espectador busca o próximo elemento em movimento, atribuindo a ele o valor

---

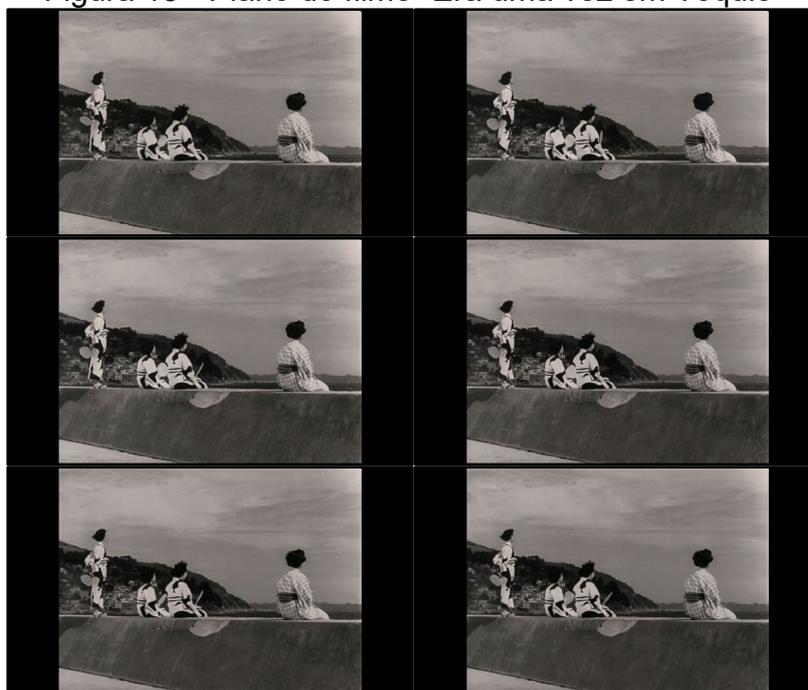
<sup>31</sup> Codec de Video muito utilizado para distribuição de vídeos na web. Disponível em: <<https://www.britannica.com/technology/data-compression>>. Acesso 30 de Outubro de 2018.

significativo dentro da imagem. Não há um fim definido no processo de leitura pois, como já foi citado anteriormente, o movimento remete à uma ideia de mudança, de que algo a mais irá acontecer (Deleuze, 1983). Porém, no caso do *cinemagraph* a mudança que o ocorre dentro da imagem é a mesma que já ocorreu. Não há mudança real, mas sim um eterno retorno. Um *loop*.

A partir disso, o movimento inerente ao *cinemagraph* amplia a duração do instante registrado pela fotografia, acentuando um valor contemplativo à imagem fotográfica, semelhante aos planos longos em uma montagem cinematográfica.

No cinema um dos destaques no uso de planos longos de característica contemplativa é o cineasta japonês Yasujiro Ozu. O estilo de Ozu é caracterizado por enquadramentos fixos, em tripé, com raros movimentos de câmera. Esse é o tipo de imagem cinematográfica que é facilmente adaptável para o formato *cinemagraph*. Isso evidenciado na Figura 13, que mostra um plano do filme *Tokyo Story* (Era Uma vez em Tóquio, na tradução brasileira) adaptado a um *cinemagraph*, como os *GIFs* de Gustaf Mantel. Na imagem, é fácil congelar todo o movimento e manter apenas o leque de uma das mulheres se mexendo.

Figura 13 - Plano do filme “Era uma vez em Tóquio”



Fonte: DVD Era uma vez em Tóquio<sup>32</sup>

<sup>32</sup>ERA uma vez em Tóquio. Direção de Yasujiro Ozu. Japão: 1953. DVD (136 min).

Segundo Deleuze (1985), a natureza morta presente nas obras de Ozu representa uma mudança no tempo. Uma mudança representada pelo sutil movimento presente nas imagens. Isso é evidenciado pelas cenas que retratam as banalidades do cotidiano, das rotinas. Momentos em que o mundo continua se mexendo, mas o tempo para. Como é o caso da Figura 13, em que as mulheres param para observar o mar, sem parar de se abanar.

Sendo o movimento o elemento de maior valor significativo da imagem ele está diretamente relacionado com o que Barthes (1980) define com o *punctum*, o ponto de efeito da imagem. Ou melhor, os pontos da imagem que geram o interesse subjetivo do espectador. Usualmente, tais pontos variam de espectador para espectador de acordo com suas experiências prévias e percepções da realidade. Dessa forma, em uma mesma imagem de um retrato o *punctum* para um espectador pode ser a posição das mãos, enquanto para outro pode ser olhar da modelo. No entanto, no *cinemagraph* o *punctum* pode ser induzido pelo elemento em movimento, já que é para ele que o olhar do espectador será conduzido.

Como é o caso do *cinemagraph Grace Sketches* (em tradução livre, Grace Rascunha) da dupla Burg e Beck ilustrado na Figura 14. Na imagem o olhar é conduzido para a mulher em movimento que observa as modelos na passarela e rascunha. A composição e a cor do cabelo de mulher já atraem naturalmente o olhar. No entanto, por ela ser o único elemento em movimento, enquanto o restante está congelado, essa condução do olhar é intensificada. Isso torna a ação da mulher rascunhando o ponto central da imagem, o qual poderia muito bem ser as modelos na passarela, levando em consideração o contexto do desfile de moda da imagem.

Figura 14 - Cinemagraph “Grace Rascunha”



Fonte: <http://annstreetstudio.com/><sup>33</sup>

Nesse contexto, o *cinemagraph* se diferencia pelo contraste entre elementos em movimento e elementos fixos dentro da imagem, o qual, de acordo com Chiarini (2015), juntamente com o *loop*, cria dúvidas sobre os conceitos de referencialidade e verossimilitude comumente associadas à fotografia. Portanto, trata-se de uma imagem híbrida que altera a percepção temporal do espectador, de maneira quase hipnótica. Espectador o qual atualmente vive cercado de telas, hipnotizado por elas. Tendo seu tempo consumido por telas. Sendo esse um tema tradicionalmente abordado pela videoarte.

<sup>33</sup>GRACE SKETCHES / Ann street studio. Disponível em: <http://annstreetstudio.com/2013/02/20/grace-sketches/>. Acesso em 16 de Maio de 2019.

#### 4 METODOLOGIA DE PESQUISA E REALIZAÇÃO DO PROJETO “NO MUNDO-TELA”

O processo de construção de conhecimento se deu através de pesquisa bibliográfica, tendo como base o livro Introdução à Metodologia do Trabalho Científico, da autora Maria Margarida de Andrade. Andrade (2010) que define a pesquisa como conjunto de processos sistemáticos que visam encontrar a solução de um questionamento através de um método científico. Já a pesquisa bibliográfica consiste em validar o processo através do uso de fontes certificadas que passaram por publicações científicas e outras formas de comprovação da veracidade do conteúdo.

As fontes de pesquisa variaram desde livros físicos do acervo do autor e artigos digitalizados oriundos de repositórios acadêmicos na internet. Muitas fontes em inglês foram utilizadas devido a recente criação do formato *cinemagraph*, e sua consequente escassez de fontes de pesquisa em língua portuguesa. As traduções do inglês foram feitas pelo próprio autor. Para as imagens, se priorizou sites de instituições confiáveis como o MoMA<sup>34</sup> e retiradas diretamente dos livros através de um registro fotográfico. Além disso, foram utilizadas algumas entrevistas e vídeos com os idealizadores do *cinemagraph* que estão disponíveis na internet.

Também foram realizados testes práticos para aprimorar a técnica de concepção de uma imagem *cinemagraph*. Para tanto, se utilizou uma câmera de vídeo Canon C100 sempre estabilizada em um tripé. A estabilização é de suma importância para que o resultado final seja satisfatório, pois a falta de estabilização pode resultar em movimentos indesejáveis na imagem e dificultar a criação das máscaras no processo de edição. O *software* de edição escolhido foi o *Adobe After Effects*, por sua funcionalidade e por ser o mesmo que um dos criadores dos *cinemagraphs*, Kevin Burg, utiliza. A seguir, será abordado o processo de construção do ensaio desde a concepção da ideia até o conceito da exposição das imagens.

---

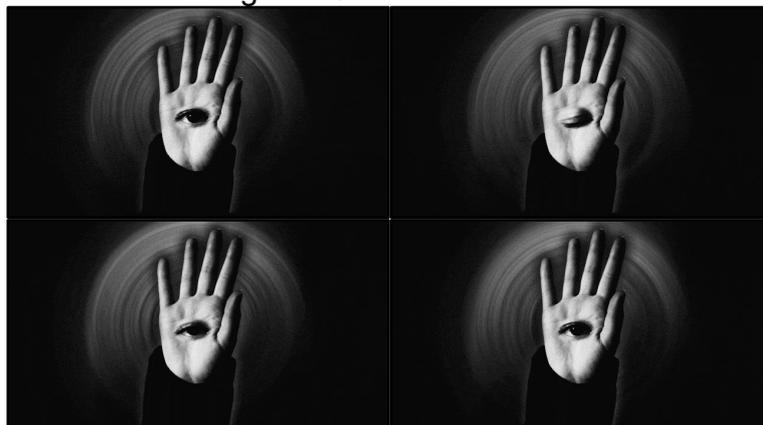
<sup>34</sup>Site do MoMA (Museum of Modern Art), o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. Disponível em: <<https://www.moma.org/>>. Acesso em 26 de Maio de 2019.

#### 4.1 PROCESSO DE APRENDIZADO DA TÉCNICA E TESTES

O processo de apreender a técnica do *cinemagraph* se iniciou antes do período de concepção desse trabalho de final de curso. O primeiro contato com a técnica se deu pela internet em sites como *reddit* e *imgur*. Em uma pesquisa se descobriu a fonte das imagens: o site *annstreetstudio.com*<sup>35</sup>, onde se descobriu o termo *cinemagraph* e seus criadores, Kevin Burg e Jamie Beck.

A partir disso se realizaram diversos trabalhos em diferentes disciplinas para se testar a técnica. Tais trabalhos estão disponíveis no site *rmbfilmes.myportfolio.com*<sup>36</sup>. No entanto, é possível destacar o trabalho “Terceiro Olho” (ilustrado na Figura 15) produzido para a disciplina Fotografia Digital II ministrada pelo professor Gustavo Pozza. O destaque se dá pela temática surrealista, a qual era uma das bases para esse trabalho de conclusão.

Figura 15 - Terceiro olho



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>37</sup>

Outro destaque se dá para o trabalho realizado na disciplina de Fotografia Autoral, ministrada pela orientadora deste trabalho de conclusão Flóra Simon. Tal trabalho, chamado “A TV está Morta”, tinha a proposta de ser um protótipo desse projeto. A imagem consistia em uma âncora de TV morta sobre o balcão do estúdio de gravação. O movimento estava presente do cabo de áudio que estava sobre a

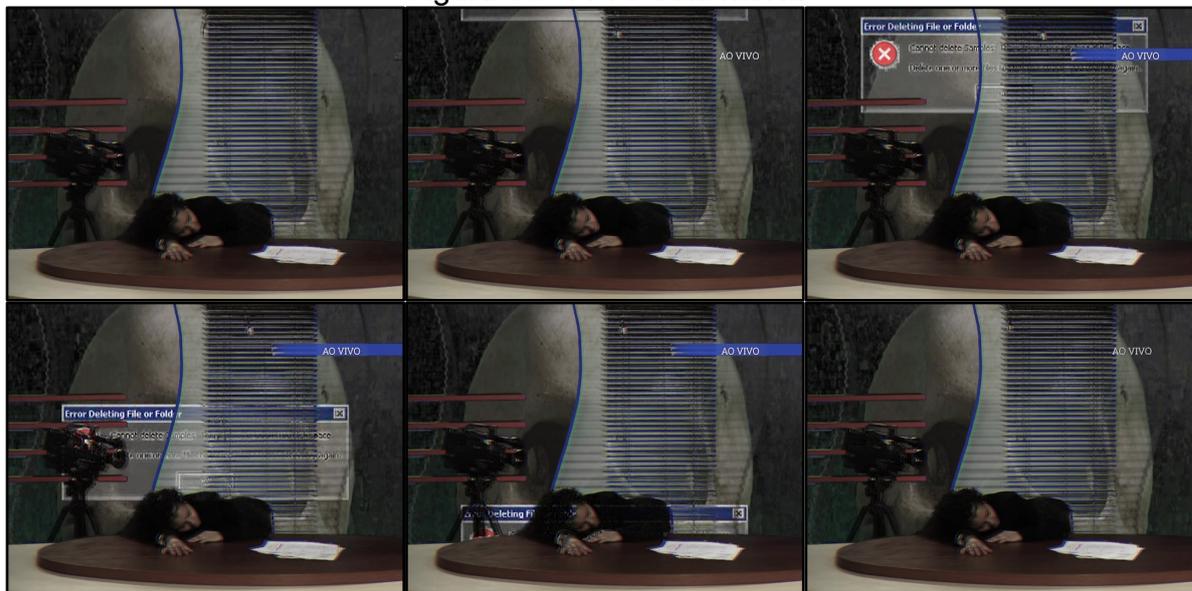
<sup>35</sup>ANN STREET STUDIO. Disponível em: <<http://annstreetstudio.com/>>. Acesso em 26 de Maio de 2019.

<sup>36</sup>CINEMAGRAPHS. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/cinemagraphs>>. Acesso em 26 de Maio de 2019.

<sup>37</sup>TERCEIRO OLHO. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/terceiro-olho>>. Acesso em 26 de Maio de 2019.

cabeça da personagem e no *chroma key*<sup>38</sup> falhado no fundo, que apresenta a imagem de uma caveira e uma mensagem de erro. Além da animação do “ao vivo”. O trabalho está ilustrado na Figura 16.

Figura 16 - A TV está morta



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>39</sup>

A ideia de tal projeto consistia em utilizar uma montagem surrealista reproduzida em um aparelho televisor sem interrupções. Apesar de ter comunicado a mensagem, a imagem não era visualmente interessante e por isso se abandonou a temática.

Após a realização de novos testes, se decidiu seguir outra linha estética. Os testes consistiram em três imagens. A primeira (ilustrada pela Figura 17) seguiu a linha surrealista.

<sup>38</sup> “A digital technique by which a block of a particular colour (often blue or green) in a film or video image can be replaced by another colour or image, enabling, for example, a weather forecaster to appear against a background of a computer-generated weather map.” Em tradução livre: Uma técnica digital em que um bloco de uma cor específica (geralmente azul ou verde) em uma imagem de filme ou vídeo pode ser substituída por outra cor ou imagem, permitindo, por exemplo, um apresentador de previsão do tempo aparecer sobre um fundo de um mapa do tempo gerado por computador. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/chroma-key>>. Acesso em: 27 de Maio de 2019.

<sup>39</sup> A TV está morta. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/a-tv-esta-morta>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

Figura 17 - Teste 1



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>40</sup>

O resultado não foi satisfatório. O movimento de operação do celular pelo personagem se mostrou interessante ideal para o formato *cinemagraph* devido a sua natureza repetitiva e cíclica. Movimento o qual seria a base para a imagem final do projeto. No entanto, devido à ausência de elementos no restante do enquadramento não há muitos pontos de interesse para atrair o olhar do espectador, ou seja, não há *scanning*. A imagem também não utiliza a característica do *cinemagraph* que é o contraste entre os elementos em movimento e os elementos estáticos, visto que os olhos também apresentam movimento ao oscilar como um aparelho televisor. De certa forma, a imagem continha muito movimento para ser considerada um *cinemagraph*.

A segunda manteve a ideia surrealista e a utilização do olho. A imagem foi inspirada na obra *Le Faux Miroir* (em tradução livre, O Falso Espelho) de René Magritte, ilustrada na Figura 18.

<sup>40</sup>TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

Figura 18 - O Falso Espelho de René Magritte



Fonte: <https://www.moma.org/><sup>41</sup>

A segunda imagem, ilustrada da na Figura 19 se apropria do *close-up*<sup>42</sup> no olho de Magritte, mas acrescenta uma lágrima oriunda de uma imagem de um televisor que não veicula nenhuma imagem, apenas a faixa de varredura característica do aparelho televisor. Esse efeito visual tinha como princípio aproximar a imagem com a ideia da videoarte e sua crítica ao consumo da mídia de massa.

---

<sup>41</sup>RENÉ Magritte. The False Mirror. Paris 1929 / MoMA Disponível em: <[https://www.moma.org/collection/works/78938?artist\\_id=3692&locale=pt&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/78938?artist_id=3692&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist)>. Acesso em 26 de Maio de 2019.

<sup>42</sup> “A close-up is a shot in which a person’s face fills most of the screen, although the term can also refer to any shot that appears to have been taken at close range (or through a telephoto lens), and in which an object appears relatively large and in detail.” Em tradução nossa: Um *Close-up* é um enquadramento em que a face de uma pessoa preenche a maior parte da tela, no entanto o termo também pode se referir à qualquer enquadramento que aparenta ter sido registrado de uma distância próxima (ou através de uma lente tele fotográfica), em que o objeto aparece relativamente grande e em detalhe. Disponível em: <<https://filmglossary.ccnmtl.columbia.edu/term/close-up/>>. Acesso em 2 de Junho de 2019.

Figura 19 - Teste 2



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>43</sup>

Por fim foi produzido o terceiro teste, o qual eliminaria o aspecto surrealista da produção e focaria no aspecto contemplativo, se aproximando das obras do cineasta japonês Yasujiro Ozu, já citado anteriormente. A imagem, ilustrada na Figura 20, apresenta três movimentos sutis. O mais evidente são os carros passando no reflexo do vidro. Os outros consistem no vento mexendo a árvore no centro do quadro, e no vento mexendo nas árvores na borda do quadro. É a imagem que mais se aproximou do conceito de *cinemagraph*.

---

<sup>43</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

Figura 20 - Teste 3



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>44</sup>

O movimento em si não agrega nenhum significado específico para essa imagem. No entanto, há o contraste entre esses movimentos e as pessoas paradas. Contraste que é característico do *cinemagraph*. Porém tais pessoas estão em poses que remetem a um movimento interrompido. Assim, na mesma imagem há diversas representações de movimento, e portanto, há diversas ações que atraem o olhar criando um longo *scanning* na leitura da imagem.

Dessa maneira, se conclui que o ideal para esse projeto seria a criação de uma imagem em um enquadramento aberto, o que possibilita ter mais elementos em quadro para agregar ao processo de condução de olhar dentro do mesmo. O uso do

<sup>44</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

movimento deve ser restrito a apenas um, para que o mesmo seja o ponto principal da imagem. No caso do *cinemagraph*, o efeito do movimento é intensificado com a presença de vários elementos estáticos. Isso fica evidente a partir dos testes realizados. Quanto mais elementos em movimento na imagem, menos especial cada um se torna. Com diversos elementos em movimento, a imagem se aproxima de uma imagem de vídeo convencional e quando reproduzida em *loop* ela é apenas um *GIF*.

#### 4.2 PROCESSO DE CONCEPÇÃO DAS IMAGENS FINAIS

O processo de concepção das imagens *cinemagraphs* se deu em diversas etapas. Primeiramente, se pensou em alguma encenação, tendo em vista o referencial cinematográfico inerente ao *cinemagraph*. Tal encenação deveria conter movimento, mas não apenas isso. A imagem deveria conter um movimento que entrasse em contraste com a estaticidade do restante da imagem, trazendo assim algum significado que não seria possível se não no formato *cinemagraph*.

A partir da imagem Teste 1, ilustrada na Figura 16, se observou que um movimento que funciona bem no formato *cinemagraph*, o subir e descer do dedo polegar ao se operar um *smartphone*. Tal movimento, repetitivo e cíclico, remete a um comportamento característico de uma sociedade que vive cercada de telas que distribuem estímulos de maneira constante. Telas que em sua grande maioria se apresentam na forma dos *smartphones*. E ao se utilizar os *smartphones* há um movimento característico: o subir e descer do polegar sobre a tela. Um movimento quase hipnótico, que representa alienação do usuário perante o mundo ao seu redor. Isso é acompanhado de uma postura quase submissa, dos ombros caídos e a cabeça baixa, com olhar de quem procura algo, mas nunca encontrará. Ao usar o *smartphone* tudo para, há apenas a tela. A mesma tela que nos conecta com o mundo é a mesma que nos separa dele.

Tal ideia tem como referência a fotografia "*Loading*" (em tradução livre, carregando) de Leandro Selister, ilustrada na Figura 21, que apresenta um homem que ao se desconectar de seu *smartphone* parece deixar de existir. Tanto o homem, quanto o aparelho estão carregando. Há portanto, uma relação de interdependência entre homem e máquina. O contato com tal imagem se deu através da exposição

*Fotografica*<sup>45</sup>, de curadoria de Clóvis Dariano e Neiva Bonhs que ocorreu na Galeria de Arte do Campus 8 entre 12 de abril e 3 de maio de 2019.

Figura 21 - “Loading” de Leandro Selister



Fonte: <http://www.coletiva.net/><sup>46</sup>

A partir disso se pensou em utilizar o mesmo recurso de Selister e produzir a imagem em algum local de transporte público, onde há grande circulação de pessoas. Nesse local, alguém interagindo com o *smartphone* alheio ao mundo ao seu redor. Criando um contraste entre o movimento do polegar sobre a tela e o ambiente cheio de pessoas ao redor, com seus movimentos congelados. Produz-se assim, uma imagem com diversos elementos para atrair o olhar, mas com apenas um em movimento. Sendo tal movimento o ponto focal da imagem. Não somente para o espectador, como para o personagem. Para se enfatizar isso se concebeu um novo elemento, mais um personagem interagindo com o personagem ao celular. Interagindo e sendo ignorado, e portanto com sua imagem congelada. Esse elemento resultou na primeira imagem desse projeto que mostra essa interação. A imagem está ilustrada na Figura 22.

<sup>45</sup>MOSTRA de arte e exposição fotográfica são destaque no campus 8 da UCS. Disponível em: <<http://ucsfm.com.br/mostra-de-arte-e-exposicao-fotografica-sao-destaque-no-campus-8-da-ucs/>>. Acesso em 19 de Maio de 2019.

<sup>46</sup>ARTISTA Leandro Selister é premiado em evento internacional. Disponível em: <<http://www.coletiva.net/fotografia/artista-visual-leandro-selister-e-premiado-em-evento-internacional,292722.jhtml>>. Acesso em 19 de Maio de 2019.

Figura 22- A primeira imagem



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero

Outra referência consiste na música “Mundo Tela<sup>47</sup>” da banda “B-Negão e os Seletores de Frequência”, a qual deu origem ao nome desse projeto. A letra da música aborda a alienação da sociedade atual diante das múltiplas telas que a cerca. Isso fica evidente em trechos como:

“Ufa... Meu mundo tela  
Quando ela acende meu mundo se revela  
Já não havia mais o que fazer fora do mundo tela”

E:

“Vou entrar ali na net um segundinho  
É rapidinho só pra fazer um negocinho  
Tá, quando eu vi passou o tempo inteiro e eu com o olho nela ela  
Ponte que partiu cacilds puta da sequela  
Televisão, computadores, celular  
Em tudo que é lugar  
Vou ter que me integrar  
Tá mandado, tá linkado, você tá cercado  
Caiu na teia, se lascou, tá grudado<sup>48</sup>”

Ou seja, a letra reflete as intenções do projeto de refletir sobre as telas que nos cercam e seus efeitos em na nossa relação com o mundo ao nosso redor. Em especial esse verso: “Tá, quando vi passou o tempo inteiro e eu com o olho nela ela (tela)”. Ou seja, o tempo, a vida, passa ao nosso redor mas estamos grudados na

<sup>47</sup>04 - MUNDO TELA - Bnegão e os Seletores de Frequência. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=HwLitjx6HGk>>. Acesso em 2 de Junho de 2019.

<sup>48</sup>MUNDO Tela - BNegão & Seletores de Frequência - Letras.mus.br. Disponível em:  
<<https://www.lettras.mus.br/bnegao-e-seletores-de-frequencia/mundo-tela/>>. Acesso em 2 de Junho de 2019.

tela. Essa ideia resultou na segunda e na terceira imagem desse projeto, as quais estão ilustradas na Figura 23, em que a personagem desiste de conversar, se levanta e parte. A partida se dá pelo fato da outra estar presa ao seu celular, estar presa ao seu “Mundo-Tela.” Por isso, essa música inspira o nome desse projeto: No Mundo-Tela.

Figura 23 - A segunda e terceira imagem



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero

Em termos de locação na cidade de Caxias do Sul se levantou duas possibilidades, a EPI do imigrante e o terminal de ônibus da Universidade de Caxias do Sul. Se escolheu o terminal de ônibus da UCS por diversas razões. Dentre elas a estrutura arquitetônica que é visualmente interessante, e a disposição das luzes no local. Além da facilidade de acesso, havia segurança e a previsibilidade de um horário de grande fluxo de pessoas para se registrar as imagens. Assim, as imagens foram registradas no período de chegada dos estudantes na universidade no período da noite, se utilizando das luzes disponíveis no local.

Por fim, se decidiu produzir as três imagens de forma a serem lidas sequencialmente. Cada uma é reproduzida em um aparelho televisor diferente,

criando uma narrativa similar às obras do fotógrafo, já citado anteriormente, Duane Michals. Elas serão apresentadas conforme ilustra a Figura 24.

Figura 24 - Formato de apresentação das imagens



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>49</sup>

#### 4.3 A TÉCNICA DO CINEMAGRAPH

Baseado em Niewland (2012), o processo de concepção das imagens se deu através da gravação de arquivos de vídeo de curta duração, com uma câmera Canon C100, em um ambiente propício para o controle dos movimentos internos da imagem. Como o próprio Burg<sup>50</sup> (2019) sugere, as imagens foram gravadas em 60 quadros por segundo para maior fluidez de movimento.

Posteriormente, as imagens foram editadas no *software Adobe After Effects*. Nele, o arquivo de vídeo é importado e adicionado a uma composição. Tal composição é representada por uma linha do tempo, pela qual se pode visualizar e manipular o arquivo através de uma representação de sua minutagem. No sistema operacional Windows, isso é feito com o comando “*alt+]*” para selecionar o início do trecho do vídeo e “*alt+[*” para selecionar o final do trecho. Nessa etapa, se seleciona o trecho do arquivo com o movimento a ser evidenciado. Após isso, o arquivo de

<sup>49</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

<sup>50</sup> SHOOTING foundation footage and adding animations with adobe stock. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7CtsAIHmQB4&list=PLwQad1OMVRjXXfW9Gd-4VluUIBhAKwD1i>>. Acesso em 19 de Maio de 2019.

vídeo é duplicado, no sistema operacional *Windows*, pelo comando “*ctrl+d*”. Ou seja ele passa a aparecer em duas camadas, uma superior e uma inferior, conforme ilustrado na Figura 25.

Figura 25 - Arquivo duplicado e camadas



Fonte: Captura de tela do software *Adobe After Effects*

O arquivo duplicado na camada superior é então congelado através da função *freeze frame* (na versão em português do software, congelar quadro), assim, ele se torna basicamente uma fotografia e não mais é possível se perceber nenhum movimento. Essencialmente, o vídeo na camada superior tapa o vídeo na camada inferior o qual permanece com o movimento intacto. Por isso, é necessário recortar a área do vídeo na camada superior onde se deseja que o movimento do vídeo da camada inferior apareça. No *After Effects* isso é feito através de “máscaras”. Segundo o site da Adobe<sup>51</sup>, máscaras são caminhos que são utilizados como parâmetro para modificar atributos de uma camada. As máscaras podem ser geradas em formas geométricas pré-definidas, ou desenhadas através de pontos com o uso da ferramenta caneta. Nesse caso, a máscara é utilizada para modificar uma área da camada com a finalidade deixa-la transparente. A Figura 26 ilustra um possível resultado do uso de máscara para criar uma área transparente.

<sup>51</sup>CANAIS alfa, máscaras e foscas. Disponível em: <[https://helpx.adobe.com/pt/after-effects/using/alpha-channels-masks-mattes.html#main-pars\\_heading\\_1](https://helpx.adobe.com/pt/after-effects/using/alpha-channels-masks-mattes.html#main-pars_heading_1)>. Acesso em: 9 de Junho de 2019.

Figura 26 - Uso de máscara no After Effects



Fonte: <https://helpx.adobe.com/><sup>52</sup>

A Figura 27 ilustra a máscara utilizada nesse projeto. Na interface, ela é o desenho rosa que contorna a mão da personagem. É recomendado aumentar a difusão da máscara, para suavizar as bordas e tornar a montagem mais verossímil.

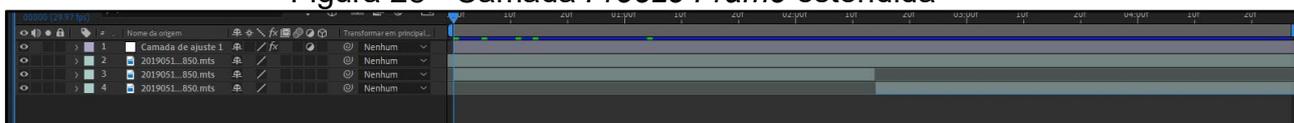
Figura 27 - Máscara no After Effects



Fonte: Captura de tela do software Adobe After Effects

A partir disso a camada com o vídeo com o movimento é duplicada novamente, e tem a sua reprodução invertida. A camada com a imagem congelada é estendida para cobrir a camada com o vídeo invertido, conforme ilustra a Figura 28.

<sup>52</sup> CANAIS alfa, máscaras e foscas. Disponível em: <[https://helpx.adobe.com/pt/after-effects/using/alpha-channels-masks-mattes.html#main-pars\\_heading\\_1](https://helpx.adobe.com/pt/after-effects/using/alpha-channels-masks-mattes.html#main-pars_heading_1)>. Acesso em: 9 de Junho de 2019.

Figura 28 - Camada *Freeze Frame* estendida

Fonte: Captura de tela do software *Adobe After Effects*

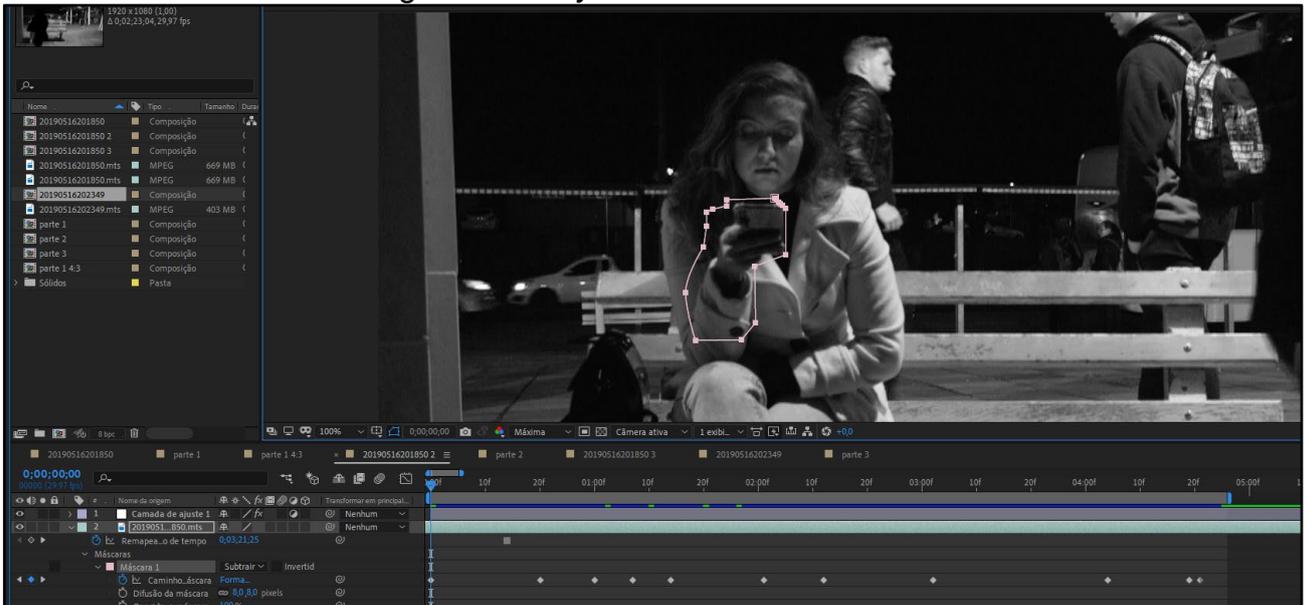
A camada original e a invertida são alinhadas no *software*, isso garante que o primeiro e último frames da composição sejam iguais, o que é essencial para que o corte da reprodução em *loop* seja imperceptível. Entre a camada original e a invertida cria-se a repetição de um *frame*, o qual pode causar estranhamento na fluidez do movimento. Para contornar esse estranhamento, se colocou mais dois *frames* sobrepostos com um *fade out*<sup>53</sup> de opacidade entre eles.

Em alguns casos, conforme a complexidade do movimento a ser evidenciado, é necessário animar a máscara com o uso dos *keyframes*. Conforme o site oficial da Adobe<sup>54</sup> os *keyframes*, ou, na versão em português quadro-chave, são pontos colocados na linha do tempo para definir alterações de informações, como parâmetros de movimento, áudio e efeitos. Assim, é possível movimentar a máscara, acompanhando o movimento selecionado utilizando os quadros-chaves em conjunto com a ferramenta caneta, a mesma que é utilizada para desenhar a máscara. Esse processo foi realizado nesse projeto e é ilustrado pela Figura 29. Na imagem, os pontos-chaves são os pontos distribuídos ao longo da linha do tempo, cada um indicando uma nova posição para a máscara.

<sup>53</sup> “A gradual changing of one picture to another in a motion-picture or television sequence.” Em tradução livre: Uma mudança gradual de uma imagem para a outra em uma sequência de um filme ou televisão. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fade>>. Acesso em 9 de Junho de 2019.

<sup>54</sup>DEFINIR, selecionar e excluir quadros chave. Disponível em <<https://helpx.adobe.com/br/after-effects/using/setting-selecting-deleting-keyframes.html>>. Acesso em 28 de Maio de 2019.

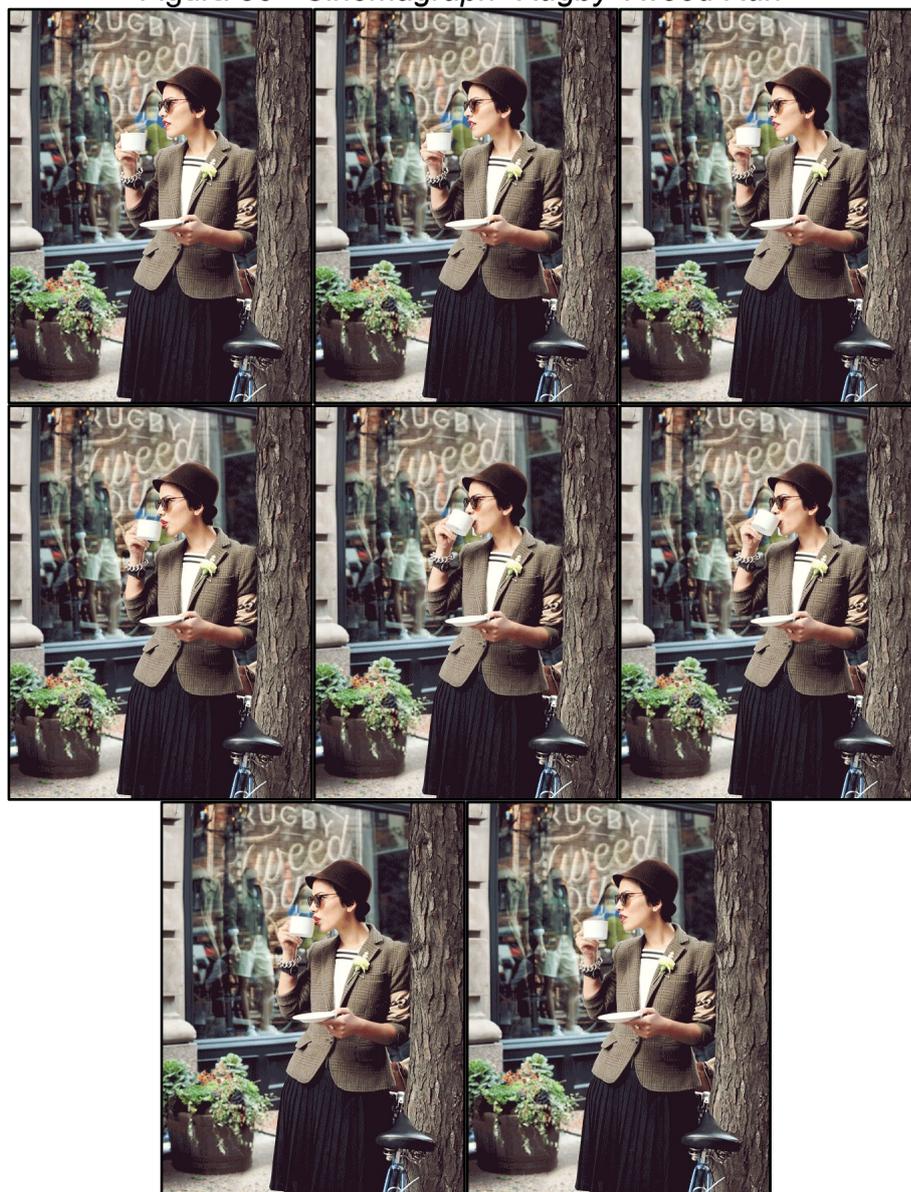
Figura 29 - Keyframes e máscara



Fonte: Captura de tela do software *Adobe After Effects*

Nesse projeto se viu a necessidade de se adicionar *frames* extras no começo e no final do *cinemagraph* com a finalidade de suavizar a transição entre uma reprodução e outra no *loop*. Isso resulta que por um breve momento a imagem está completamente estática. Alguns *cinemagraphs* mais antigos de Burg e Beck utilizam esse recurso, como é o caso do *cinemagraph* “*Rugby Tweed Run*” ilustrado no a Figura 30.

Figura 30 - Cinemagraph “Rugby Tweed Run”



Fonte: <http://annstreetstudio.com/><sup>55</sup>

Para se adicionar esses *frames*, se criou uma nova composição. Nessa composição se adicionou o *cinemagraph* previamente editado. Esse *cinemagraph* é duplicado duas vezes e se adiciona o efeito *freeze frame*. Assim, se diminui cada camada com *freeze frame* para cerca de quatro *frames*. Então uma dessas camadas é adicionada no começo do *cinemagraph* e a outra no final, conforme a Figura 31. Através dessa nova composição a imagem foi reenquadrada com a finalidade de melhorar a composição.

<sup>55</sup>ANN Street Studio. Disponível em: <<http://annstreetstudio.com/2011/10/18/tis-the-season-for-tea-tweed-rugby-tweed-run/>>. Acesso em 9 de Junho de 2019.

Figura 31 - Nova composição e frames



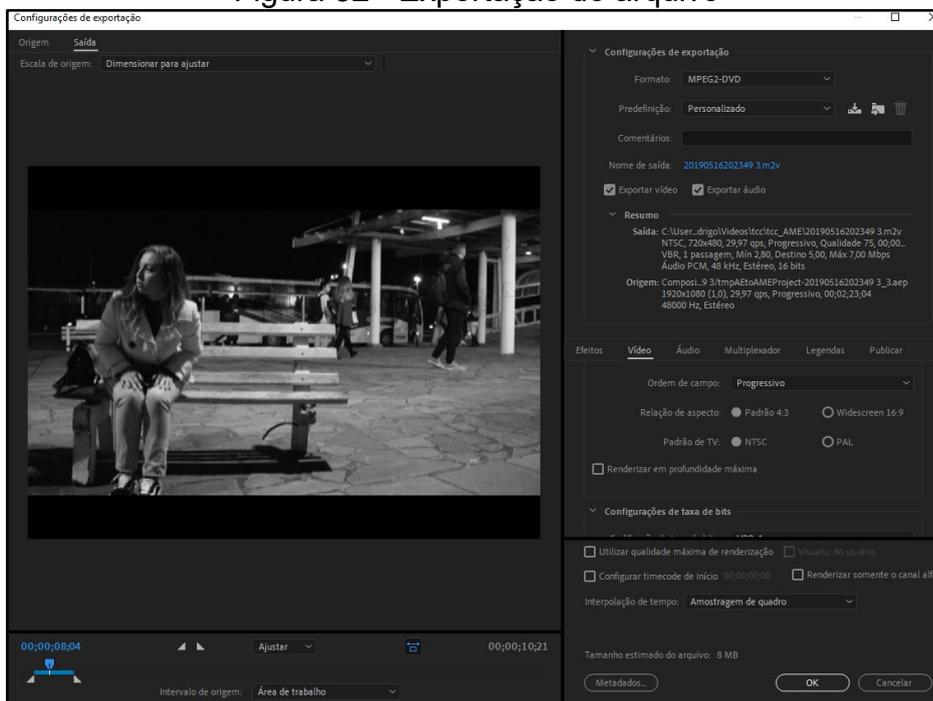
Fonte: Captura de tela do software Adobe After Effects

O *cinemagraph* é tradicionalmente apresentado em páginas de internet no formato *GIF*. Sendo assim é necessário limitar o tamanho do arquivo para não tornar o carregamento das páginas muito pesado. Ou seja, mesmo que seja possível finalizar o arquivo *GIF* em 1080 linhas de resolução, o resultado é um arquivo muito grande, podendo chegar até 300 *megabytes*<sup>56</sup>, dependendo da duração do arquivo de vídeo original. A partir de nossos testes, concluiu-se que um equilíbrio entre qualidade de imagem e tamanho de arquivo se dá na resolução de 360 linhas de resolução, gerando um arquivo de aproximadamente 10 *megabytes*.

No entanto, por nesse projeto se necessitar reproduzir o vídeo em televisores antigos, não é possível finalizá-lo em *GIF*. A alternativa é exportar no *codec* MPEG-2 e a gravação do mesmo em um disco *DVD* (*digital video disc*) no formato de reprodução em aparelhos de *DVD* (*mastered*). No ambiente Adobe ao se exportar o vídeo via *Media Encoder*, o software de finalização de arquivos de vídeo da Adobe, ele deve ser configurado conforme a Figura 32.

<sup>56</sup> “A unit of measurement of computer storage space equal to 1,048,576 bytes.” Em tradução nossa: Uma unidade de medida de armazenamento em computadores equivalente à 1,048,576 *bytes*. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/megabyte>>. Acesso em 2 de Junho de 2019.

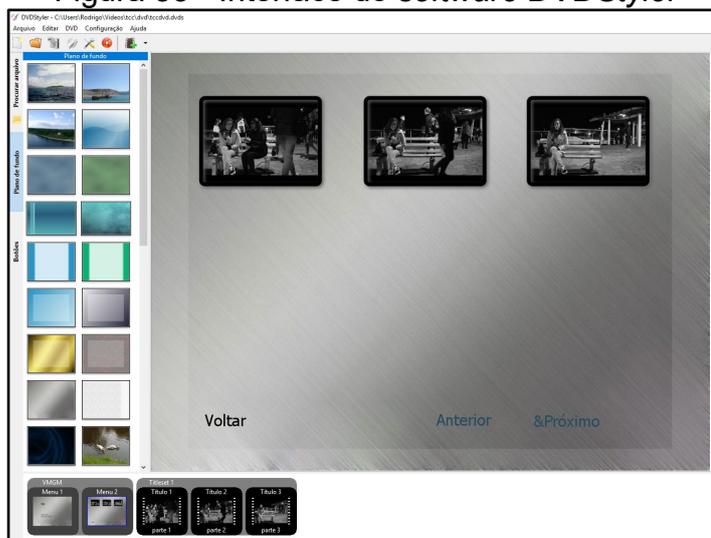
Figura 32 - Exportação do arquivo



Fonte: Captura de tela do software Adobe Media Encoder

Ao reproduzir o *cinemagraph* no televisor é necessário configurar o aparelho para reprodução em repetição, assim o vídeo ficará com o *loop* igual ao *GIF*. No entanto, o arquivo *cinemagraph* original possui uma duração média de 5 segundos. Tal duração é muito curta para a reprodução em *DVD*, pois ao repetir a reprodução do arquivo de vídeo há um pequeno atraso que pode quebrar a imersão do espectador. Por isso, os *cinemagraphs* tiveram a duração estendida através do software de edição de vídeo *Adobe Premiere* para cerca de 5 minutos. Isso se deu por meio da multiplicação das composições originais do *After Effects*, para não haver perda de qualidade, na linha do tempo do *Premiere*. Por conseguinte, cada *cinemagraph* necessita de um televisor, um aparelho de *DVD* e um disco *DVD*.

O software gratuito para autoração de *DVD* escolhido foi o *DVDStyler*. O mesmo permite gravar cada arquivo de vídeo em um capítulo separado. Assim, foram gravados 3 *DVDs* iguais, com as 3 imagens a serem apresentadas. As imagens podem ser escolhidas pelo menu do disco de forma independente. A interface do software está ilustrada na Figura 33.

Figura 33 - Interface do software *DVDStyler*

Fonte: Captura de tela do software *DVDStyler*

#### 4.4 AS IMAGENS FINAIS

A primeira imagem (ilustrada pela Figura 34) consiste na ideia já descrita da personagem mexendo no *smartphone* enquanto ignora a pessoa ao seu lado tentando conversar. Nessa imagem foi adicionado mais um efeito para complementar o movimento do polegar subindo e descendo, a luz piscante do celular sobre o rosto da personagem. Tal efeito enfatiza o fator hipnótico da tela, visto que a luz é um fator atrativo tanto para o espectador quanto para a personagem, assim como é o próprio *smartphone* dentro do contexto da imagem.

O efeito foi concebido através de uma nova camada que aumenta a exposição em cerca de um ponto que oscila através da alteração de opacidade. A camada foi recortada de modo que afeta apenas o rosto da personagem.

A presença desse segundo elemento animado ajuda na fluidez do movimento principal. Isso ocorre, pois o mesmo desvia o olhar temporariamente para um ponto próximo na imagem, o que disfarça eventuais imperfeições do movimento. A adição desse elemento também amplia o tempo de leitura da imagem, enfatizando o potencial contemplativo do *cinemagraph*.

Figura 34 - Parte 1



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>57</sup>

A segunda imagem (ilustrada pela Figura 35) consiste na personagem mexendo no *smartphone* enquanto a outra desiste e vai embora. Nesse *cinemagraph* também foi adicionado o efeito da luz da tela presente no anterior, visando os mesmos resultados. Também foi incorporado o conceito do *motion blur* para enfatizar o movimento da personagem que vai embora. Além disso, o recorte

<sup>57</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

na cabeça da personagem remete a consolidação do distanciamento criado entre as duas personagens, anulando a identidade da segunda personagem.

Figura 35 - Parte 2



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>58</sup>

A terceira imagem (ilustrada pela Figura 36) tem o movimento inspirado no *cinemagraph* citado anteriormente “Grace Rascunha” (Figura 14). A personagem para de mexer no *smartphone* e olha para os lados de forma a indicar que procura a outra que partiu. Na imagem há uma leve mudança no enquadramento, ele é um pouco mais aberto. Tal abertura indica uma possível mudança na personagem, que deixou seu “mundo-tela” para interagir com o mundo ao seu redor, ampliando a sua visão, mesmo que muito tarde.

<sup>58</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

Figura 36 - Parte 3



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>59</sup>

Por conseguinte, o conjunto das três imagens produzidas apresenta o movimento de diversas maneiras. Além do movimento do *cinemagraph* há os outros tipos de movimento classificados por Entler (2007). Em todas as imagens há o que Entler chama de “tempo delegado pela imagem”, ou seja, o tempo congelado representando o movimento em seu ponto de maior significância.

No caso da primeira imagem isso é o mais evidente, especialmente na figura da segunda personagem que tenta conversar. O que representa essa atitude de tentativa de comunicação se dá justamente pela pose e o posicionamento das mãos, elevadas e gesticulando. Além disso, há na imagem as pessoas congeladas. No entanto, subentende-se o movimento das mesmas devido às suas poses de

<sup>59</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

caminhar interrompido. Assim, se desenvolve o contraste característico do *cinemagraph*.

Na segunda imagem, além do “tempo delegado pela imagem”, há “o tempo inscrito na imagem”. Ou seja, a representação do tempo e movimento através do borrão, ou *motion blur*. Isso é utilizada na segunda personagem para comunicar a sua ação de se levantar do banco e partir, sem o uso direto do movimento de se levantar do banco e partir. No entanto, apenas se entende esse movimento quando visto sequencialmente com o enquadramento anterior.

A terceira imagem é mais vazia, quase todos já foram embora. O tempo passou e a personagem permanece presa ao uso do celular. Apenas um estudante permanece no fundo, alheio a situação. Porém, o movimento muda, a personagem sai do celular e olha para o lado, de forma a indicar que percebeu a ausência da outra e a procura. Mas ela já partiu há tempo, como indica a ausência de outras pessoas no quadro. E assim, a personagem retorna ao celular, completando o movimento. Com a terceira imagem, o “tempo decomposto pela imagem” de Entler é consolidado. Ou seja, a leitura das imagens em sequência cria uma sensação de movimento que não existe quando a leitura é isolada. Sendo que essa leitura sequencial é o que caracteriza a experiência narrativa.

O retorno ao celular também retorna a narrativa para o princípio, assim como todo *cinemagraph* se caracteriza pelo seu movimento cíclico, em que o começo é igual ao final. Assim, esse retorno anula a mudança de comportamento que a primeira metade do movimento indica. Portanto, não há uma mudança real. O arco da personagem se fecha em si mesmo.

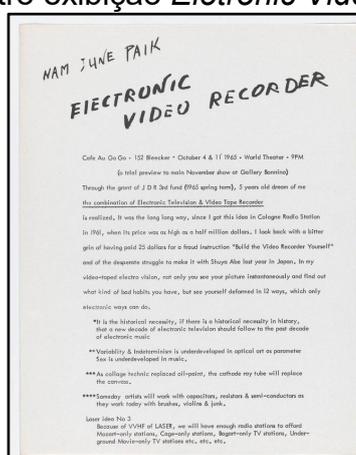
As três imagens possuem o mesmo enquadramento e composição com a finalidade de criar uma unidade na leitura das imagens. Esse recurso é inspirado nas obras de Duane Michals, em especial a já citada anteriormente *Death Comes to the Old Lady* (Figura 7).

#### 4.5 A EXPOSIÇÃO “NO MUNDO-TELA”

O formato escolhido para a exposição pública das imagens tem como referência a videoarte e seu uso de aparelhos de televisão. Silveirinha (1999) atribui o nascimento da videoarte à Nam June Paik, quando este realiza a sua exposição

Cafe Gogo em 1965. Amado (1996) conta que Paik gravou a visita do Papa Paulo VI em Nova York de dentro de um táxi com a primeira câmera de vídeo portátil comercial, a Sony CV 2400. O vídeo gravado foi exibido no café Cafe Gogo em Nova York com o nome de *Electronic Video Recorder*, ilustrado pela Figura 37. Essa exibição marca o início formal da videoarte. Assim, percebe-se uma similaridade com o nascimento do próprio cinema, que também foi marcado por uma exibição para o público de uma peça curta em um café e ligado a uma inovação tecnológica. No entanto, como Silveirinha (1999, p.3) destaca: “o nascimento da videoarte coincide com uma operação comercial, mais do que com uma descoberta técnica.”.

Figura 37 - Registro exibição *Electronic Video Recorder*



Fonte: <https://www.sfmoma.org/><sup>60</sup>

Nam June Paik é conhecido por suas videoinstalações que não somente trazem o vídeo para dentro dos museus como também utilizam o próprio aparelho televisor como objeto de arte. Silveirinha (1999) afirma que esse deslocamento do aparelho televisor para fora de seu ambiente habitual modifica a relação do espectador com o objeto, fazendo-o questionar a ordem natural das coisas. Algo similar com o que Marcel Duchamp desenvolveu com a sua obra “A Fonte”, em que contextualiza um mictório com sua assinatura dentro de um museu, elevando ao nível de obra de arte. E questionando o próprio valor da mesma.

Dentre as obras de Nam June Paik podemos destacar a instalação *TV Garden*, ilustrada na Figura 38, que reproduz nos televisores o vídeo *Global Groove*, co-produzido com o artista John J. Godfrey. De acordo com Morse (1990), a obra *TV*

<sup>60</sup>NAM JUNE PAIK, *Electronic Video Recorder*, Cafe au Go Go, October 4 and 11, 1965, 1965. Disponível em: <<https://www.sfmoma.org/artwork/2015.72>>. Acesso em 2 de Junho de 2019.

*Garden* é um exemplo dessa descontextualização do aparelho televisor, sendo que esse novo jardim em qual os televisores foram inseridos representa que imagem não apenas faz parte de nosso mundo, como ela é o nosso mundo.

Figura 38 - Instalação *TV Garden*



Fonte: <https://www.guggenheim.org/><sup>61</sup>

Segundo Silveirinha (1999), a videoarte tem como característica enaltecer e explorar características técnicas do meio eletrônico. Aspectos considerados defeitos técnicos, como ruídos, granulação, hiper coloração, e os espaços entre as linhas, são utilizados como linguagem nas obras de videoarte. De acordo com Miglioni e Barros, isso vai ao encontro com as limitações técnicas do formato *GIF*:

Os GIFs animados – ausentes de áudio, grosseiramente texturizados e impotentes para apresentar cores complexas – apelam para um fetiche sobre a imperfeição, distinguidos em tecnologias de videoarte que simulam a aparência degradada dos filmes Super 8 e câmeras fotográficas Holga.(2013, p.71)

A partir disso, podemos concluir que se pode utilizar as limitações do formato *GIF* e dos aparelhos televisores como linguagem, em especial na construção de *cinemagraphs*.

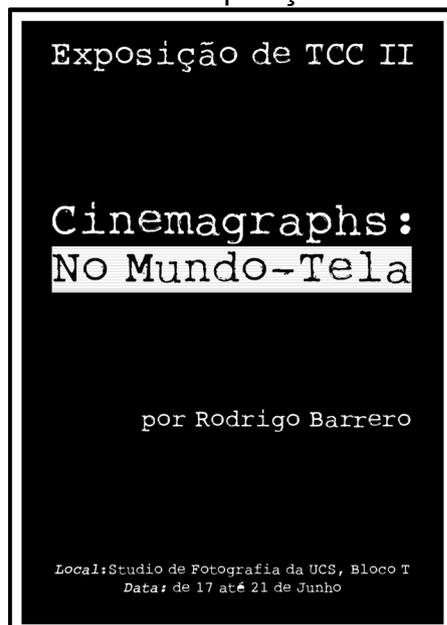
Dessa forma se decidiu formular a exposição do projeto “No Mundo-Tela” com o uso de televisores antigos como suporte para exibição das imagens, tendo como inspiração a videoarte. A televisão antiga nesse contexto dialoga com as imperfeições técnicas da compressão do arquivo *GIF*, o qual o *cinemagraph* tem a sua origem atrelada.

---

<sup>61</sup> TV Garden. Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/artwork/9537>>. Acesso em 2 de Junho de 2019.

A exposição irá ocorrer no Studio de Fotografia da UCS do dia 17 até 21 de Junho de 2019. O cartaz da exposição está ilustrado na Figura 39.

Figura 39 - Cartaz da exposição “No Mundo-Tela”



Fonte: Produção de Rodrigo Barrero<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> TCC - No mundo-tela. Disponível em: <<https://rmbfilmes.myportfolio.com/tcc>>. Acesso em 29 de Maio de 2019.

## 5 CONCLUSÃO

O *cinemagraph* é um formato que permite novas formas de expressão ao mesclar elementos em movimentos com elementos estáticos em uma imagem com reprodução sem fim. Partindo do tema “o movimento no *cinemagraph*” e da questão norteadora “qual o significado que o movimento da técnica *cinemagraph* pode trazer dentro de uma imagem fotográfica?” se desenvolveu uma pesquisa sobre a essência do movimento na linguagem fotográfica e como incorporá-la na concepção de um ensaio de imagens *cinemagraph*.

A partir dos resultados das imagens teste apresentadas no capítulo 4, é evidente que tal movimento na imagem não é agregador de sentido por si só. No entanto, o movimento no *cinemagraph* é um poderoso ponto focal. No contraste entre o movimento e o estático, o elemento em movimento atrai o olhar do espectador, sendo esse o foco onde o autor da imagem pode construir a sua mensagem.

Portanto, para se chegar ao objetivo desse projeto, de conceber imagens *cinemagraph* agregadas de sentido a partir do movimento, foi necessário contextualizá-lo e pensá-lo dentro das limitações do *cinemagraph*. Dessa forma, o resultado foi atingido ao criar um ensaio narrativo com o movimento do *cinemagraph* como ponto central. Porém, o movimento do *cinemagraph* não foi a única representação do movimento nas imagens. Há o movimento criado pela leitura entre as imagens da narrativa. Também existem os elementos estáticos que representam os elementos que poderiam estar em movimento, como os pedestres caminhando. Há, portanto um contraste entre o estático e o movimento.

Optou-se por congelar o caminhar dos pedestres justamente para enfatizar o movimento do subir e descer do polegar da personagem operando o celular. Assim, o elemento em movimento atrai a atenção para o mais importante, tanto para a personagem quanto para o espectador; o celular que representa o “Mundo-Tela”. Essa escolha do que está ou não em movimento é a essência do sentido do movimento no *cinemagraph*.

Dessa maneira o estudo do *cinemagraph* levou a uma reflexão sobre o movimento em si e sua história no desenvolvimento do pensamento fotográfico.

Reflexão a qual aprimorou o pensar fotográfico do autor. No capítulo 2 “Fotografia e o Movimento”, autores com Entler e Aumont foram essenciais para compreender como o movimento é utilizado dentro da fotografia e a sua relação com o tempo, tanto em imagens em movimento em imagens estáticas.

Já o capítulo 3 “Do *GIF* ao *Cinemagraph*” foi imprescindível para compreender como surgiu a técnica do *cinemagraph* a partir de elementos do *GIF*, do cinema e da fotografia. A técnica em si é abordada mais diretamente no capítulo 4 “Metodologia de pesquisa e realização do projeto No Mundo-Tela”. Ainda no capítulo 3, autores como Deleuze ajudam a compreender o sentido do movimento no *cinemagraph*. Para Deleuze o movimento por essência remete a uma mudança, a disposição do ponto A para o ponto B. No entanto, no *cinemagraph* esse movimento sempre retorna ao ponto inicial, não possuindo assim um fim definido, o que entra em contraste com a ideia de mudança.

Como estabelecido no capítulo 4, para realizar a gravação de um *cinemagraph* é necessário estabilizar a câmera de vídeo com um tripé evitar movimentos indesejados no enquadramento. O uso de máscaras no *software After Effects* possui a finalidade de congelar a imagem e evidenciar apenas os movimentos de interesse. No entanto, isso não é o bastante se o movimento não for compatível com o formato.

O movimento não deve ser muito complexo. Por isso se entende que não deve haver muitos movimentos na imagem, pois sendo assim não há diferença entre um *cinemagraph* e um arquivo de vídeo convencional. A presença do *loop* também deve ser considerada. Uma simples imagem em movimento em repetição não é um *cinemagraph*. Ela é mais próxima de um *GIF*. No *cinemagraph*, no entanto, o *loop* é praticamente imperceptível.

Sendo assim, movimentos repetitivos, como o subir e descer do dedo no celular que foi apresentado nesse projeto, funcionam bem no formato *cinemagraph*. No contexto desse projeto, isso é devido à próxima etapa do movimento ser a que já ocorreu. Assim, o corte se torna fluido em uma reprodução repetitiva, acarretando em um *loop* praticamente imperceptível.

Ao utilizar os televisores para reproduzir as imagens, a exposição “No Mundo-Tela” materializa a ideia do *cinemagraph*, removendo-o do seu ambiente tradicional da internet. Além disso, a exposição contextualiza o movimento repetitivo da

operação do celular e agrega significado ao mesmo ao se utilizar uma construção narrativa inspirada nas obras do fotógrafo Duane Michals. No contexto, o movimento do *cinemagraph* remete a um comportamento repetitivo característico da contemporaneidade. Repetição que remete ao próprio *loop* inerente ao *cinemagraph*. A tela do celular hipnotiza, assim como o movimento. O “Mundo-Tela” nos distrai do mundo ao nosso redor, sendo essa uma temática comumente abordada pela videoarte.

Por ser relativamente novo, o formato *cinemagraph* ainda tem muito a ser explorado. Por isso, pretende-se não apenas continuar os estudos do *cinemagraph* como também implementá-lo no campo comercial, como a própria dupla criadora Burg e Beck o fazem no mundo da moda. Como foi explicitado nesse projeto, o movimento dentro do *cinemagraph* é um grande ponto de atração para o olhar do espectador. Pode assim ser utilizado para evidenciar produtos em uma fotografia comercial, especialmente em tempos de “Mundo-Tela”, em que as telas de celulares são onipresentes e permitem a propagação desse formato.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 10ª edição. São Paulo. Atlas. 2010.

ANIMATED GIFS: The Birth of a Medium | Off Book | PBS Digital Studios. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vuxKb5mxM8g>> Acesso em 10 de Setembro de 2018.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16ª Edição. Campinas. Papirus.1990.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: notas sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1980.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo. Ubu. 1985.

BUSSELLE, Michael. **Tudo sobre fotografia**. 3ª edição. São Paulo. Pioneira. 1984.

CHIARINI, Alessandra. **The Multiplicity of the Loop: The Dialectics of Stillness and Movement in the Cinemagraph**. Snapshot Culture - The Photographic Experience In The Post-medium Age, Comunicazioni Sociali, no.1,Gennaio-Aprile 2016. Disponível em: <[https://www.academia.edu/25013824/The\\_Multiplicity\\_of\\_the\\_Loop\\_The\\_Dialectics\\_of\\_Stillness\\_and\\_Movement\\_in\\_the\\_Cinemagraph\\_in\\_SNAPSHOT\\_CULTURE\\_-\\_THE\\_PHOTOGRAPHIC\\_EXPERIENCE\\_IN\\_THE\\_POST-MEDIUM\\_AGE\\_Comunicazioni\\_Sociali\\_no.1\\_Gennaio-Aprile\\_2016](https://www.academia.edu/25013824/The_Multiplicity_of_the_Loop_The_Dialectics_of_Stillness_and_Movement_in_the_Cinemagraph_in_SNAPSHOT_CULTURE_-_THE_PHOTOGRAPHIC_EXPERIENCE_IN_THE_POST-MEDIUM_AGE_Comunicazioni_Sociali_no.1_Gennaio-Aprile_2016)>. Acesso em 5 de Junho de 2019.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 - A Imagem-movimento**. São Paulo, Brasiliense. 1983.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2 - Imagem-tempo**. São Paulo, Brasiliense. 1985.

ENTLER, Ronaldo. **"A fotografia e as representações do tempo"**. *Galáxia*, no. 14, 2007, pp. 29-46. Editorial Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1485/956>>. Acesso em 4 de Junho de 2019.

ERA uma vez em Tóquio. Direção de Yasujiro Ozu. Japão: 1953. DVD (136 min).

FABRIS, Annateresa. **O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas históricas, Volume I**. São Paulo. Martins Fontes. 2011.

FUSSER, Viller. **Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. 1ª Edição. São Paulo. Anna Blume. 1983.

HOW a Blogging Duo Is Changing Fashion Photography With Animated Cinemagraphs. Disponível em: <<https://mashable.com/2011/10/05/cinemagraphs-jamie-beck/#Jqj3RPCLViqz>> Acesso em: 17 de setembro de 2018.

INTERVIEW. Capturing Subtly Hypnotizing "Living Moments" with Jamie Beck and Kevin Burg. Disponível em: <<https://mymodernmet.com/jamie-beck-kevin-burg-cinemagraphs/>> Acesso em: 10 de Setembro de 2018.

LUPINACCI, Ludmila. **Uma imagem (em movimento) vale mais do que mil palavras: GIF animado como recurso expressivo**. Revista Comunicare Volume 16. 2016. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/316846059\\_Uma\\_imagem\\_em\\_movimento\\_vale\\_mais\\_do\\_que\\_mil\\_palavras\\_GIF\\_animado\\_como\\_recurso\\_expressivo](https://www.researchgate.net/publication/316846059_Uma_imagem_em_movimento_vale_mais_do_que_mil_palavras_GIF_animado_como_recurso_expressivo)>. Acesso em 20 de Novembro de 2018.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. 4ª edição. Porto Alegre. Artes e Ofícios. 2003.

MIGLIONI, Sarah; BARROS, Fernando. **Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte**. Porto Alegre. Edipucrs. 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/12963>>. Acesso em 20 de Novembro de 2018.

MORSE, Margaret. **Video installation art: the body, the image and the space in between**. Universidade de Michigan. 1991. Disponível em: <<http://layoftheland.net/archive/art3959c/readings/morse.pdf>>. Acesso em 20 de novembro de 2018.

NIEWLAND, Meaghan. **Framed in time: a cinemagraph series**. Ontario: McMaster University, 2012. Disponível em: <<http://www.niewland.com/cinemagraphs/FramedInTime-LiteratureReview.pdf>>. Acesso em: 21 de outubro 2018.

NYC PHOTOGRAPHER Jamie Beck Discusses The Cinemagraph. Disponível em: <<http://filmindustrynetwork.biz/nyc-photographer-jamie-beck-cinemagraph/12173>> Acesso em: 10 de Setembro de 2018.

SILVEIRINHA, Patricia. **A arte vídeo**. Lisboa. Universidade de Lisboa.1999.  
TESSARI, Anthony Beux. **Fotografia na história e no ensino de História**. Aedos v. 4, n. 1. p 470-489. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012. Disponível em:

<<https://www.seer.ufrgs.br/aedos/article/view/30773/20882>>. Acesso em 6 de Junho de 2019.

THE MAN WHO CAPTURED TIME. Disponível em:

<<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/07/eadward-muybridge/483381/>> Acesso em 16 de Outubro de 2018.

TRECHO do livro *The Decisive Moment* de Cartier-Bresson. Disponível em:

<<http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downloads/2018/04/decisivo.pdf>>. Acesso em 8 de abril de 2019.