

MOVIMENTO, IMERSÃO E SPARROWS

Lucas Bandeira de Melo (aluno de Licenciatura em Artes Visuais, UEPG)
William de Castilho (aluno de Licenciatura em Artes Visuais, UEPG)

Resumo

Partindo do conceito de arte imersiva, propomos uma discussão a respeito de imagem e imersão, abordando a qualidade imersiva através do rompimento com o distanciamento temporal, gerado por imagens estáticas, através do movimento presente na arte digital em formato GIF. Para tanto, faremos uso da comparação entre imagem estática e animada, buscando também analisar se o movimento por si só é o bastante para romper com o distanciamento temporal. Para que tal comparação seja efetuada buscamos as obras da artista A. Sparrow, uma ilustradora japonesa que produz tanto obras estáticas quanto animadas.

Palavras chave: imersão, imagem, movimento, Sparrows.

Imersão e Imagem

A palavra imersão vem do latim *immersio* que significa “profundo” e *onis* “ser” (*immersio.onis*) e tem por significado, quando substantivo, a “Ação ou efeito de mergulhar(-se); ato ou resultado do processo de mergulhar (alguma coisa) em um líquido; submersão. Ação ou efeito de mergulhar(-se);” (Dicionário online de português, 2016), ou, quando referindo-se a astronomia “Circunstância em que há desaparecimento de um astro, geralmente, encoberto pela sombra de outro.” (Dicionário online de português, 2016).

Na arte, a palavra imersão vem para abordar a relação entre espectador e obra, referindo-se a ilusão criada por tal relação.

As imagens dessa forma de arte quase não toleram comparações e contradições imanentes que poderiam diminuir a ilusão, já que muitas vezes moldam mensagens propagandistas, que trabalham contra a reflexão distanciada e crítica. Frequentemente, a arte imersiva serve para criar um distanciamento lúdico e uma desinibição tais no observador—seja lá como se entenda isso—que o resultado pode ser processos de alteração da consciência. (GRAU, 2003, p. 394).

Assim sendo, a arte imersiva consiste em uma obra que crie um distanciamento da realidade por parte do observador e, em contra partida, uma aproximação da obra. Ainda segundo Oliver Grau, a imersão está ligada a um

·Lucas Bandeira de Melo, acadêmico do quarto ano do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) de Artes Visuais pela CAPES, inglês fluente.

·William de Castilho, acadêmico do quarto ano do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) de Artes Visuais pela CAPES, inglês fluente.

aspecto propagandista, e isso se deve ao fato de que, para envolver o espectador ao ponto de estabelecer uma forma de alienação de tudo que não a própria obra, esta deve, segundo o conceito de propaganda, vender-lhe algo, no caso específico, uma ideia que seja forte o bastante para envolvê-lo.

Inicialmente, os artistas buscavam induzir este efeito ilusório em suas obras através do uso da moldura, que delimitava o campo observável da obra, servindo como um meio de criar a ilusão de que havia mais a ser visto além desta, como se a obra fosse uma paisagem além de uma janela.

(...)telas e janelas podem ser percebidas como molduras recobrimdo/abrindo espaços. O termo moldura nos parece adequado tanto para indicar os limites-alcances da tela quanto os alcances-limites da janela. Moldura como aquilo que é, ao mesmo tempo, contorno e ruptura, como aquilo que demarca um campo e, ao fazê-lo, deixa de fora outras tantas imagens. Metáfora feliz, já que evoca inúmeras conexões e novas relações - entre elas a possibilidade de perceber, por exemplo, que as letras, ao formar palavras, tomam-se elas próprias molduras; ou ainda, de pensar sobre o que resta no espaço vazio entre uma moldura e outra, seja de palavras ou imagens. (LIMA, 2001, p. 35).

Apesar de criar uma relação entre obra e realidade, a moldura por si só não basta para fazer com que a obra torne-se uma janela, pois por mais envolventes que sejam, as imagens produzidas pelos artistas do passado são estáticas, e por mais que possa-se representar movimento, este pode ser apenas enunciado, como pode-se observar na obra *Derby at Epsom*, de Théodore Géricaut, 1812 (Figura 01), que retrata cavalos em plena disparada. Na obra, Géricaut buscou passar ao espectador a ideia de que os cavalos encontram-se em alta velocidade, retratando-os com as patas fora do chão. No entanto, por tratar-se de uma imagem estática, e por conta da opção estética do autor de representar o momento de maneira nítida, sem fazer o uso de borrões para enunciá-lo, pode-se interpretar que os cavalos estariam voando.

Neste caso, a obra se apresenta como um recorte do tempo, e por mais que a moldura confira a ela o aspecto de janela, e que a representação de movimento indique um antes e depois, o fato de que a obra em si é um elemento estático cria entre figura e observador um distanciamento temporal.

Hoje, no entanto, com o advento tecnológico, a produção de imagens por parte dos artistas não mais se encontra limitada a forma estática, e se tratando do âmbito da arte digital, o movimento é algo bastante comum. Agora então os artistas podem contar também com movimento em suas obras a fim

de criar a ilusão que envolva o espectador.

Figura 01— *Derby at Epsom*, de Théodore Géricaut, 1812.



Fonte: http://www.wikiwand.com/en/The_1821_Derby_at_Epsom (2016).

Quando se fala de movimento em relação a imersão, é preciso, primeiramente, deixar claro quais as contribuições deste para com a aproximação do espectador. O primeiro ponto que pode ser levantado é a simples quebra de relação com o passado gerada pelo movimento, pois este representa o momento presente, diferente do estático, que mais se relaciona com o passado.

O espaço percorrido é passado, o movimento é presente, é o ato de percorrer. O espaço percorrido é divisível, e até infinitamente divisível, enquanto o movimento é indivisível, ou não se divide sem mudar de natureza a cada divisão. O que já supõe uma idéia mais complexa: os espaços percorridos pertencem todos a um único e mesmo espaço homogêneo, enquanto os movimentos são heterogêneos, irreduzíveis entre si. (DELEUZE, 1983, p. 1).

Pode então afirmar-se que o movimento propicia a quebra com o distanciamento temporal, o que, por sua vez, propicia a aproximação do espectador com a obra, criando um conceito mais realista de “janela”. O movimento, entretanto, em se tratando de imagem, pode ser considerado, em verdade, um falso movimento, pois este nada mais é que uma ilusão criada a partir de quadros estáticos. Além disso, seria incorreto afirmar que o movimento por si só tornaria uma obra imersiva, uma vez que existem diversas formas de empregar movimento na imagem, a ponto de este movimento não

necessariamente expressar o rompimento com o estático.

A partir deste ponto, para maior compreensão da relação entre imagem, imersão e movimento, faz-se necessária a análise de algumas imagens que contenham tais elementos, e para tanto tomaremos como exemplo algumas ilustrações digitais produzida pela artista A. Sparrows.

Sparrows

A artista japonesa que decidiu apresentar-se ao mundo como A. Sparrow vem divulgando seu trabalho através do Tumblr, uma rede social focada na divulgação de imagens, há cerca de cinco anos. Mais recentemente, nos últimos dois anos, a artista vem voltando seu trabalho a produção de GIFs animados, um formato de imagem que suporta animações simples.

Animações simples podem ser representadas por meio de um GIF, na medida em que várias imagens (quadros) no arquivo podem ser incluídas com atrasos de tempo (delay). Um arquivo GIF animado é então uma composição de quadros que são exibidos em sucessão contínua. A informação global no início do arquivo se aplica por padrão a todos os quadros. Por padrão, uma animação mostra a sequência de quadros apenas uma vez, parando quando o último quadro é exibido. (BARROS e MIGLIOLI, 2013, p. 71).

Segundo Christopher Jobson, escritor contribuinte to site *This is Colossal*, as animações produzidas por Sparrows “*spread like wildfire*” (espalham-se como fogo descontrolado) pelo Tumblr.

O Tumblr recentemente ofereceu upgrade de espaço total para todos os posts contendo imagem, permitindo aos artistas uma margem de manobra criativa. Com essa flexibilidade, os GIFs podem ser mais extensos e mais elaborados, deixando para trás imagens básicas, clipes animados de poucos segundos criados a partir de programas de televisão (Erickson, 2012). Certamente o incremento da plataforma é benéfico para o reconhecimento dos artistas que criam seus próprios GIFs como um esforço a partir do zero. (BARROS e MIGLIOLI, 2013, p. 72).

Ainda segundo Jobson (2016), estas produções da artista, que trabalha formalmente como ilustradora, são feitas como uma forma de expressar sua criatividade, e parecem ser pequenos recortes de um mesmo universo fantástico, ainda que Sparrow alegue não ter intenção de uni-los em uma grande narrativa. Um café da manhã que prepara a si mesmo, pelicanos que jogam palavras-cruzadas e garotas capazes de fazer com que rosas brotem instantaneamente são parte do que compõem este universo, que apesar de muito assemelhar-se ao mundo real, acaba por seguir outra estrutura, onde a

regra é a do “realismo mágico”¹.

De acordo com o filósofo e especialista em estética Roger Scruton (2009), a arte deve apelar para a imaginação, obras de arte de cunho imaginativo existem em um mundo próprio, cabe ao espectador ao apreciar a imagem imergir livremente neste mundo proposto pelo trabalho artístico configuração na qual as obras de Sparrow claramente se enquadram, uma vez que, conforme citado anteriormente, suas ilustrações parecem coexistir em um universo próprio da artista.

Figura 02— Recorte de alguns *frames* de Sem Título, de A. Sparrow, 2015.



Fonte: <http://ofsparrows.tumblr.com/post/112752202697/it-never-works-with-the-roses-they-dont-like> (2016).

Seguindo a ideia do parágrafo anterior, e buscando exemplificar a ideia de movimento e imersão, apresentamos a seguir três obras da artista, uma completamente estática, uma que contenha movimento, e outra que, apesar de conter movimento, possa ser considerada estática.

O estático

A primeira obra a ser analisada (figura 03), foi produzida pela artista em 2015, e retrata *Sadko*, um dos maiores heróis da mitologia russa, no momento em que esta captura um peixe que detém os favores do Rei dos Mares. As aventuras de *Sadko* já foram retratadas por outros artistas, como na obra

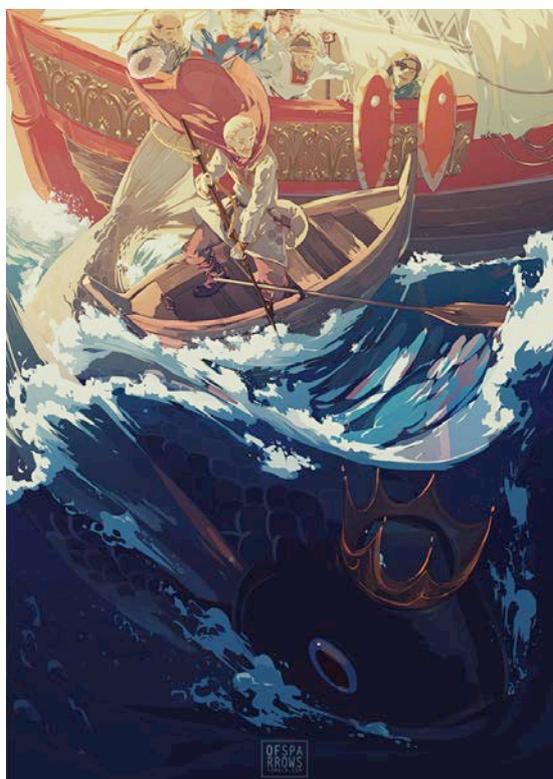
¹ Realismo mágico é um conceito fantástico, onde o mundo apresentado galga-se nos moldes do mundo real, mas apresenta discrepâncias para com este, no entanto, aqueles envolvidos com este mundo aceitam tais discrepâncias como se fossem algo natural e corriqueiro.

Sadko no reino submarino (1876) de Ilya Yefimovich Repin, mas Sparrows, segundo suas próprias palavras, decidiu retratar esta cena por achar insatisfatório o tamanho com o qual os demais artistas costumam retratar um peixe tão importante.

Nesta imagem, assim como em *Derby at Epsom* (Figura 01), podemos observar insinuações de movimento. As ondas encontram-se em estado de agitação e o tecido da capa de Sadko encontra-se em uma configuração esvoaçante. No entanto, novamente conforme o observado em *Derby at Epsom*, a insinuação do movimento não foi feita de maneira nítida, o que cria, conforme o que foi averiguado anteriormente, um claro distanciamento temporal entre imagem e observador.

A maior parte das adaptações desta história retratam Sadko capturando um peixe com o insatisfatório tamanho comum de peixe, então desenhei um enorme! Se você for listar a ajuda do rei dos mares e tudo mais que o peixe em questão teve, este deve ser grande, brilhante e extremamente impressionante, do contrário, por que se importar? (A. Sparrow, 2015, s.p., tradução nossa).

Figura 03— Sem Título, de A. Sparrow, 2015.



Fonte: <http://ofsparrows.tumblr.com/post/105053759811/most-adaptations-of-this-story-have-sadko-catching> (2016).

O movimento

A segunda obra de Sparrow que podemos analisar, também sem título (figura 04), já se inclui no universo fantástico da artista citado por Jobson, e, como a maior parte desta assim chamada “série”, configura-se por um GIF animado. Esta ilustração compõem-se por uma cena, à primeira vista bastante cotidiana, de passageiros em um metrô ou ônibus.

A primeira grande diferença vem na relação direta entre observador e imagem, uma vez que, nesta ilustração, Sparrow buscou criar uma maior aproximação entre ambos, podendo-se constatar tal busca ao analisar-se o personagem central da obra, que é representado por um rapaz de pele morena e cabelos negros, que olha diretamente para quem observa a imagem enquanto tem um dos dedos sobre os lábios, como que pedindo segredo, o que enuncia que este tem ciência de que está sendo observado.

Figura 04— Recorte de alguns *frames* de Sem Título, de A. Sparrow, 2016.



Fonte: <http://ofsparrows.tumblr.com/post/140602305627/look-i-know-a-slightly-chewed-up-flower-isnt> (2016).

Além desses aspectos, o que realmente cria uma grande diferença entre ambas as obras é o movimento. Agora este não mais se configura por mera enunciação, e ainda que trate-se de um falso movimento, produzido por diversas imagens estáticas, este rompe quase que completamente com o distanciamento temporal, uma vez que a artista tomou diversos cuidados para que o movimento empregado na obra desse vida a ela.

Talvez o principal ponto a se observar seja o fato de que o movimento ocorre em um ciclo infinito, não existindo delimitação de início ou fim, o que cria uma relação com a eternidade do momento, mas sem perder sua essência.

Capturar a dinâmica de um momento é um problema intrigante. Podemos imaginar o momento em que duas pessoas apertam as mãos – uma fotografia pode chamar a atenção para o momento específico, mas a dinâmica do aperto de mão é perdida. Um vídeo poderia capturar essa dinâmica, mas chamar a atenção para o aperto de mão é difícil porque o ato dura apenas um momento fugaz. (BARROS e MIGLIOLI, 2013, p. 73).

Para tanto, Sparrows cria diversos artifícios intrincados. Primeiramente podemos citar as janelas do veículo onde se passa a cena, através das quais pode-se perceber os borrões de uma paisagem genérica, que apesar de se tratar de uma repetição, não tem nenhum grande marco que fixe um ponto no tempo, criando elo com o presente.

Além disso, a artista adicionou diversas outras minúcias que, apesar de repetitivas, são plausíveis como movimento continuado. As flores carregadas por um dos personagens se movem de acordo com a insinuação de movimento do veículo, assim como as páginas de um jornal, ao mesmo passo que um dos passageiros brinca com um lápis por entre os dedos e o personagem central pisca. Como se não bastasse, Sparrow ainda inclui pequenas coisas, as quais dá bastante importância, que tornam a cena ainda mais cotidiana e não convencional, como um passageiro carregando uma espécie de ave e um cão levando uma flor entre os dentes. “Olha, eu sei que uma flor meio mastigada não é páreo para os barris de conhaque dos cães de resgate alpinos, mas alguém poderia precisar de uma flor de emergência. Pode acontecer!” (SPARROWS, 2016, s. p., tradução nossa), diz a autora ao falar da ilustração.

Ao falarmos da relação entre imersão e esta obra, seu personagem central (figura 05) é o ponto chave. Como citado anteriormente, ele observa o espectador e se comunica com ele, dividindo com este o fato de que as rosas desenhadas em seu copo florescem, e vai além disso, pois uma vez que nenhum dos outros

personagens da cena o observam, e que ele sinaliza ao espectador que permaneça em silêncio, este acaba por ser incluído na imagem, como se pudesse de fato contar aos demais sobre o que acaba de ver.

Figura 05— Recorte do personagem central de *Sem Título*, de A. Sparrow, 2016.

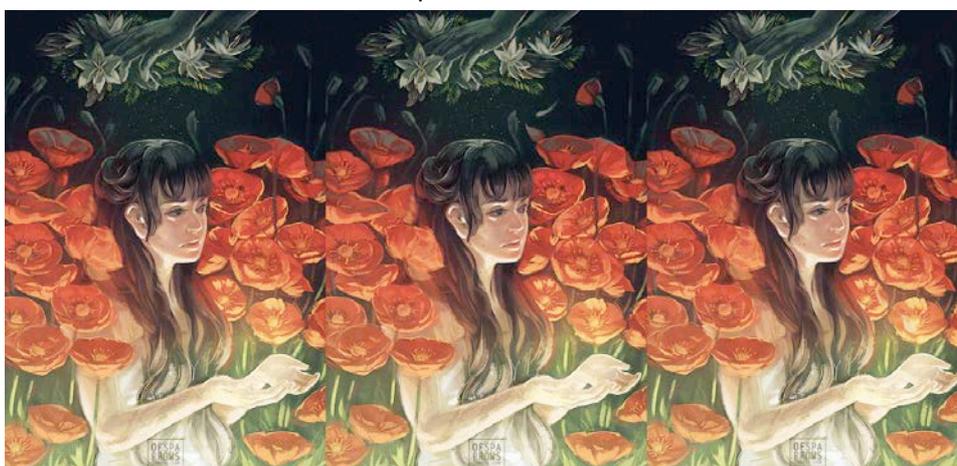


Fonte: <http://ofsparrows.tumblr.com/post/140602305627/look-i-know-a-slightly-chewed-up-flower-isnt> (2016).

O movimento estático

Para a terceira análise, tratando do movimento estático, podemos usar como exemplo a obra *Welcome home, Persephone* (figura 06). Esta ilustração diferencia-se da primeira e segunda pelo fato de possuir animação, mas por não perder seu caráter estático como ilustração.

Figura 06— Recorte de alguns *frames* de *Welcome home, Persephone*, de A. Sparrow, 2014.



Fonte: <http://ofsparrows.tumblr.com/post/78813331164/welcome-home-persephone> (2016).

A cena é composta por um personagem central, uma jovem de longos cabelos negros e pele alva, que encontra-se imóvel em meio a flores vermelhas. A personagem tem as mãos erguidas na altura do peito, e estas encontram-se abertas e voltadas para cima, como que tentando segurar algo que cai, no caso, uma pétala de flor, o único fator que possui movimento, tanto enunciado quanto real, na obra.

Ainda que haja movimento, este não rompe com o distanciamento temporal, e, ao que se pode observar, não tem este tipo de intenção. Sparrows buscou dar vida a segunda obra (figura 04), imbuindo movimento em diversos aspectos não centrais da figura, para que a imagem como um todo pudesse ser interpretada como um acontecimento pertencente ao presente. Já em *Welcome home, Persephone*, a artista optou por deixar quase todos os elementos da obra estáticos, conferindo movimento apenas à pétala.

A personagem central não possui nenhum movimento, a iluminação permanece inalterada, e mesmo a pétala caindo é constituída por poucos *frames*, e possui pouca fluidez se comparada ao que foi mostrado anteriormente (figura 04), e, neste caso, tais fatores são determinantes para a imersão do espectador. Aqui, o distanciamento temporal é mantido, não havendo relação entre obra e o presente, além disso, nenhum dos elementos da imagem confere ao observador a possibilidade de participação em relação ao que acontece em cena, o cair da pétala pode ser observado, mas tal movimento nada tem a ver com o espectador. Enquanto na ilustração anterior o personagem parece estar propositalmente exibindo sua “tatuagem mágica” ao observador, aqui a personagem sequer o observa.

Considerações finais

O movimento na imagem é um fator fundamental na imersão do espectador, ao menos em se tratando da quebra do distanciamento temporal. No entanto, mero movimento não pode ser considerado um fator chave, ou sequer decisivo, para isso.

A mera insinuação do movimento ainda mantém o

distanciamento temporal em relação ao espectador distante da obra quando se trata da separação entre passado e presente, enquanto que o movimento real, mesmo que presente deve ser executado de maneira a ter tal intenção, pois como podemos perceber em *Welcome home, Persephone*, movimentação pura e simples não imbuí à obra o rompimento com o passado. A obra possui elementos estáticos que se relacionam com passado, e podemos usar de exemplo para tanto a personagem central, cujos olhos mantêm-se intermitentemente abertos.

Mas, ao ser aplicado com intenção dê, o movimento pode sim quebrar a relação com passado, pois como pôde-se observar na segunda ilustração analisada (figura 04), a artista criou uma ideia de presente perpétuo. Ao fazer com que a animação role em um *loop* perfeito, e ao imbuir movimento a pequenos objetos que o possuíam no mundo real, *Sparrows* criou uma cena sem início ou conclusão definidas, um presente que continua a ocorrer enquanto o espectador optar por presenciá-lo.

Referências

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da Ilusão a Imersão**. Tradução brasileira. 1ª edição. São Paulo: Fundação Editorial UNESP (FEU), 2005.

LIMA, Rosana. **SIGNIFICAÇÃO**—REVISTA BRASILEIRA DE SEMIÓTICA. São Paulo: Eduardo Peñuela Cañizal e Geraldo Carlos do Nascimento, 1973-, Semestral.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: a imagem-movimento**. Tradução brasileira. 1ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1983.

BARROS, Moreno e MIGLIOLI, Sarah. **SESSÕES DO IMAGINÁRIO—CINEMA, CIBERCULTURA E TECNOLOGIAS DA IMAGEM**. Rio Grande do Sul: Cristiane Freitas Gutfreind, 1994-, Semestral.

SCRUTON, Roger. **Beauty**. 1ª edição. NY, EUA, Oxford University Press:Oxford New York, 2009.

JOBSON, Christopher. **Enchanting Storybook GIF's Animated by 'Sparrows'**. Disponível em: <<http://www.thisiscolossal.com/2016/03/enchanting-storybook-gifs-animated-by-sparrows/>> Acesso em: 22 maio 2016.

SPARROWS. A. **Of Sparrows**. Disponível em: <<http://ofsparrows.tumblr.com/>> Acesso em: 07 maio 2016.

DICIONÁRIO online de português. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/imersao/>> Acesso em: 07 maio 2016.

WIKIWAND. Disponível em:

<http://www.wikiwand.com/en/The_1821_Derby_at_Epsom> Acesso em: 07 maio 2016.