

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

FLÓRA SIMON DA SILVA

DA ORIGEM NO CINEMA À ADAPTAÇÃO DO GIF: TRANSFORMAÇÕES NO
CIRCUITO ENTRE A PRODUÇÃO DE *PULP FICTION* E O RECONHECIMENTO EM
CONFUSED TRAVOLTA

SÃO LEOPOLDO

2018

Flóra Simon da Silva

DA ORIGEM NO CINEMA À ADAPTAÇÃO DO GIF: TRANSFORMAÇÕES NO
CIRCUITO ENTRE A PRODUÇÃO DE *PULP FICTION* E O RECONHECIMENTO EM
CONFUSED TRAVOLTA

Dissertação apresentada como requisito
parcial para obtenção do título de Mestre
em Ciências da Comunicação, pelo
Programa de Pós-Graduação em Ciências
da Comunicação do Vale do Rio dos
Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ana Paula da
Rosa

São Leopoldo

S586d

Silva, Flóra Simon da.

Da origem no cinema à adaptação do gif: transformações no circuito entre a produção de Pulp fiction e o reconhecimento em confused Travolta / Flóra Simon da Silva. – 2018.

159 f.: il.; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2018.

"Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ana Paula da Rosa."

1. Midiatização. 2. Circulação. 3. Imagem. 4. Pulp Fiction. 5. Gif Confused Travolta. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecário: Flávio Nunes – CRB 10/1298)

FLÓRA SIMON DA SILVA

**DA ORIGEM NO CINEMA À ADAPTAÇÃO DO GIF: TRANSFORMAÇÕES NO
CIRCUITO ENTRE A PRODUÇÃO DE PULP FICTION E O RECONHECIMENTO
EM CONFUSED TRAVOLTA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADA EM 28 DE MARÇO DE 2018.

BANCA EXAMINADORA



PROFA. DRA. SANDRA FISCHER – UTP-PR



PROF. DR. JOSÉ LUIZ WARREN JÁRDIM GOMES BRAGA – UNISINOS



PROFA. DRA. ANA PAULA DA ROSA – UNISINOS

AGRADECIMENTOS

Durante dois anos de aprendizado, de muita pesquisa e da esperança de finalizar o mestrado dentro do prazo, faz-se necessário agradecer a muitas pessoas por isso. Neste momento, lembro de algumas que foram essenciais para que eu pudesse iniciar o mestrado e finalizar a dissertação. Primeiro ao meu companheiro/amigo/marido..., Vanderson Lima, que me apoiou em todos os momentos. Por me acompanhar nas minhas vontades, pelos cafés, por entender meu trabalho, por viajar e participar dos seminários comigo. Por me ajudar na pesquisa e pelas discussões nos meus momentos “travada”. Seu apoio em momentos cansativos, em que quase não nos víamos, entre viagens, trabalho e pesquisa, foi essencial para que eu pudesse finalizar a dissertação, cansada, mas feliz. Obrigada pela paciência, por ser companheiro e por compartilhar este momento comigo.

À minha família e seu interesse sobre as minhas viagens, sobre o andamento da pesquisa, com tempo para ouvir minhas histórias, pelas conversas e pela vibração a cada vitória no trabalho, na academia e na vida. Sem a educação que me deram e o tempo dedicado para que eu aprendesse a ler e a escrever, com certeza não estaria onde eu estou e não faria o que faço. Vocês foram a minha base. Obrigada por me ensinarem a não desistir, a ser uma mulher forte, a persistir e principalmente ir atrás dos meus sonhos. Conhecimento é algo que se leva para a vida toda. Graças a vocês, eu aprendi isso.

À UNISINOS, pela oportunidade e pela grandiosa Pós-Graduação. A todos as professoras e professores do PPG de Comunicação. A cada discussão e contribuição proporcionada pelas suas fascinantes aulas. Cada um contribuiu, a seu modo, para o desenvolvimento dessa dissertação. À banca de qualificação, professores José Luiz Braga e Sonia Motaño pelas suas considerações sobre a investigação. Elas foram essenciais para perceber outras perspectivas da pesquisa. Elas enriqueceram a dissertação.

Mas agradeço principalmente à minha orientadora, Ana Paula da Rosa. Maravilhosa professora, mulher inteligentíssima, com seu trabalho incrível sobre imagens. Foi com base suas pesquisas que eu escolhi a UNISINOS.

Ana, obrigada por me acolher como orientanda. Adorei nossas discussões. A cada contribuição tua, eu crescia como pesquisadora, tinha vontade de ir além. Instigava-me entender sobre a midiatização. Nesses dois anos atribulados, em que às vezes eu me sentia como o Vincent do gif, foi de extrema importância a tua paciência e teu conhecimento para conseguir finalizar esta dissertação. Obrigada.

Enfim, sintam-se agradecidos a todos que, de alguma forma, me ajudaram a entrar no mestrado e a finalizá-lo.

*“Diga-me e eu esquecerei
Mostre-me e talvez eu
lembre
Envolva-me e eu entenderei”*

Benjamin Franklin

RESUMO

Esta dissertação aborda conceitos da midiatização em relação ao cinema e as apropriações de seus elementos nos meios digitais pelos atores sociais. Para tanto, nos propomos a analisar a circulação do gif *Confused Travolta*, verificando as transformações que ocorrem no circuito que se forma entre sua produção e seu reconhecimento. Tem como objetivo principal compreender como as apropriações de elementos cinematográficos, a lógica do cinema e o personagem Vincent Vega produzem sentidos, criam circuitos complexos de comunicação, transformam as interações sociais e potencializam novos dispositivos de comunicação. Nesse sentido, a questão que levantamos e que norteia a pesquisa é *O que transforma, no circuito da midiatização, quando imagens são construídas a partir de elementos cinematográficos e se deslocam para sistemas de lógicas diferentes do seu original?* com base uma base teórica, problematizamos perspectivas da sociedade dos meios para a sociedade em vias de midiatização. Além disso, ao levantar os aspectos essenciais sobre conceitos da circulação e circuitos, desenvolvemos questões a partir das apropriações e usos nos meios digitais. Este levantamento teórico articulou, juntamente com algumas teorias do cinema, a possibilidade de reflexão sobre a estrutura cinematográfica entre a montagem e a justaposição de cenas, lógicas de produção e personagens arquetípicos e como são observadas estas lógicas no gif *Confused Travolta*. Através da análise, foi possível verificar os atravessamentos da midiatização nas práticas sociais e, em consequência, nas apropriações dos elementos cinematográficos. Consideramos que o gif em questão, atravessado pela lógica da midiatização, em que os atores sociais produzem materiais para pôr em circulação, aproxima-se e distancia-se da sua referência original, transforma interações entre atores sociais, produz o agenciamento de fluxos e conversações nos meios digitais, ressignifica o sentido do personagem Vincent Vega e propõe a formação de um novo dispositivo tentativo de comunicação através do gif *Confused Travolta*.

Palavras chave: Midiatização. Circulação. Imagem. *Pulp Fiction*. Gif *Confused Travolta*.

ABSTRACT

This dissertation approaches concepts of mediatization in relation to cinema and the appropriations of its elements in digital media by social actors. For this, we propose to analyze the circulation of the *Confused Travolta* gif, verifying the transformations that occur in the circuit that is formed between its production and recognition. Aims to understand how the appropriations of cinematographic elements such as the cinema logic and the Vincent Vega character produce meaning, create complex circuits of communication, transform social interactions and potentiate new communication devices. In this sense, the question that is raised and that guides research is *what transforms, in the circuit of mediatization, when images are constructed from cinematographic elements and are moved to systems of logics different from their original?* From a theoretical base, we problematize perspectives of the society of the means for the society in the process of mediatization. Besides that by raising the essential aspects of concepts of circulation and circuits, we develop questions from appropriations and uses in digital media. This theoretical survey articulated, along with some theories of cinema, the possibility of reflection on the cinematographic structure between the assembly and juxtaposition of scenes, production logics and archetypal characters and how these logics are observed in the *Confused Travolta* gif. Through the analysis it was possible to verify the crossings of mediatization in social practices and, consequently, in the appropriations of the cinematographic elements. We consider that the gif in question, crossed by the logic of mediatization, where social actors produce materials to put into circulation, approaches and distances itself from its original reference, transforms interactions between social actors, produces the agency of flows and conversations in the digital media, resigns the sense of the character Vincent Vega and proposes the formation of a new tentative device of communication through the *Confused Travolta* gif.

Keywords: Mediatization. Circulation. Image. *Pulp Fiction*. *Confused Travolta* gif.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O homem que não estava lá	19
Figura 2 - The Nightmare Before Christmas	19
Figura 3 - Sweeney Tood – O Barbeiro Demoníaco da Rua Flint	20
Figura 4 - Escadaria de Odessa e Escadaria em Correspondente Estrangeiro.....	20
Figura 5 - Escadaria de Odessa e Escadaria de Os Intocáveis.....	21
Figura 6 - Imagens Construídas.....	22
Figura 7 - Mulher Fatal.....	27
Figura 8 - Roger Rabbit	28
Figura 9 - Instinto Selvagem	28
Figura 10 - Nosferatu.....	29
Figura 11 - Kubrick vs Scorsese	31
Figura 12 - Caixa de mensagens do Facebook	33
Figura 13 - Dilma Roussef	34
Figura 14 - Site <i>Imgur</i>	39
Figura 15 - Ferramenta de criação de vídeo para gif.....	40
Figura 16 - Vincent à procura de Mia	41
Figura 17 - Vincent perdido na loja de bonecas	41
Figura 18 - Tutorial <i>Confused Travolta</i>	42
Figura 19 - Vincent perdido em uma loja de roupas	44
Figura 20 - Vincent em diversos contextos	45
Figura 21 - <i>Confused</i> Dilma Roussef	115
Figura 22 - Wind Turbines	116
Figura 23 - Comentários Wind Turbines.....	116
Figura 24 - Impeachment.....	117
Figura 25 - Comentários sobre o <i>Impeachment</i>	119
Figura 26 - I take my eyes off my wife at Target for more than 30 seconds.....	121
Figura 27 - Comentários de supermercado.....	122
Figura 28 - Vincent O oitavo passageiro	124
Figura 29 - I hate <i>Confused Travolta</i>	126

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 CAMINHO DE CONSTRUÇÃO DO OBJETO	18
2 A CONSTITUIÇÃO DO CASO E CAMPO DE OBSERVAÇÃO	36
2.1 PROPOSIÇÕES INICIAIS	47
3 PERSPECTIVAS TEÓRICAS	55
3.1 FENÔMENOS MEDIÁTICOS	55
3.2 O CINEMA COMO FENÔMENO MEDIÁTICO	65
3.2.1 Montagem cinematográfica e a Cultura do Remix	67
3.3 USOS E APROPRIAÇÕES NA AMBIÊNCIA DA CIRCULAÇÃO	72
3.3.1 Lógicas do meme e o gif	76
3.4 IMAGEM E CIRCULAÇÃO	80
3.4.1 Arquétipos e símbolos em circulação	83
4.0 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	89
4.1 PESQUISA DA PESQUISA	91
4.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA	94
4.3 ANÁLISE DOS MATERIAIS	97
5.0 ANÁLISE DOS OBSERVÁVEIS	101
5.1 <i>PULP FICTION</i>	101
5.1.1 Vincent	103
5.1.1.1 Jules e Vincent.....	104
5.1.1.2 Mia e Vincent	105
5.1.1.3 Butch e Vincent	106
5.1.2 Vincent como protagonista de <i>Pulp Fiction</i>	106
5.2 A APROPRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO GIF <i>CONFUSED TRAVOLTA</i>	109
5.2.1 O tutorial	111
5.3 A CIRCULAÇÃO INTERMEDIÁTICA	112
5.3.1 As adaptações	113
5.3.1.1 <i>Wind Turbines</i> x Impeachment.....	114
5.3.1.2 Mulheres no supermercado.....	120
5.3.1.3 Vincent – O Oitavo Passageiro.....	123
5.3.1.4 Vincent e o esqueleto.....	125
5.3.2 A valorização e autonomização de Vincent	127

5.3.3 O símbolo Vincent e o arquétipo <i>Trickster</i>	128
5.3.4 Operações em jogo.....	130
5.4 ANÁLISE TRANSVERSAL	132
5.4.1 As transformações no circuito	134
5.4.1.1 O gif o cinema e <i>Pulp Fiction</i>	135
5.4.1.2 O sentido.....	138
5.4.1.3 O personagem	139
5.4.2 Produção e reconhecimento.....	140
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	145
REFERÊNCIAS	151

1 INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico dos meios de comunicação intensificou o diálogo entre sociedades que, ao organizarem suas vidas através de processos técnicos, são capazes de dinamizar suas formas de comunicação. Dentro do campo comunicacional, existe, além da palavra escrita, o âmbito das imagens. Imagens publicitárias, imagens documentais, imagens cinematográficas e outros variados tipos de cenários imagéticos que desempenham papel comunicativo. Para José Luiz Braga (2006), a estrutura comunicacional na sociedade midiaticizada não segue mais uma linearidade, não é mais homogênea como nas sociedades dos meios. Com base nessa perspectiva, Gastón Cingolani (2014) analisa que os atores sociais produzem sentido nas materializações dos signos mentais por meio de fotografias e audiovisuais.

Segundo Braga (2006), a midiaticização é vista como uma mudança cultural na sociedade através do desenvolvimento de dispositivos tecno-interacionais, em que as sociedades criam aparatos tecnológicos, a fim de melhorar sua interação social. Essas sociedades organizam sua realidade a partir de processos interacionais e esses processos estão em contínuo movimento, afirma o autor. Eliseo Verón (2014) já destacava que a necessidade de comunicação está sempre evoluindo e se modificando em uma perspectiva antropológica, quando afirma que o ser humano está em constante evolução desde os primeiros estágios de semiose há mais de dois e meio milhões de anos.

Considerando essas observações preliminares, ao iniciar o processo de observação à procura de materiais empíricos para a pesquisa, identificamos no dispositivo do cinema elementos que o fazem um fenômeno da comunicação, visto que áreas da imagem, fotografia e cinema estão incorporando importância na vida social. Para Ana Paula da Rosa (2014, p.28), “pensar as imagens hoje é pensá-las na ambiência da midiaticização, uma vez que os processos sociais estão atravessados pelas lógicas da mídia”. Dessa forma, a relação que incorpora o cinema e a midiaticização introduz inferências sobre o processo interacional, que acontece entre a instituição e os atores sociais, no momento em que as imagens do cinema são inseridas em outros materiais nos meios digitais, resultados de processos tecnológicos que os constituem como materiais que comunicam.

Partindo desta perspectiva, verificamos que as imagens inscritas na circulação em dispositivos midiáticos sofrem mudança de sentido da sua contextualização primeira ou reforço

dessa imagem. Ao percebermos que as materializações dos pensamentos da sociedade também são exercidas através de imagens, constatamos que o cinema ao ser midiaticizado é adaptado nos meios digitais e, em consequência, seu produto fílmico passa a oferecer materiais para a construção de novos objetos comunicacionais. Dessa forma, oferta possibilidades investigativas no momento em que é afetado pelas incidências tecnológicas, que não são mais restritas somente à sua instituição, mas às sociedades que criam novos produtos segundo seus elementos, transformando as interações entre as instâncias da produção e do reconhecimento.

Nesse sentido, delimitamos o tema da pesquisa à proposta de investigação no âmbito das imagens visuais de origem cinematográfica em circulação nos meios digitais e as produções de sentidos materializadas nas apropriações de elementos cinematográficos por instituições e pelos atores sociais. A investigação proposta será desenvolvida a partir das perspectivas que relacionam o cinema como dispositivo de comunicação e as suas atribuições lógicas percebidas através do desenvolvimento tecnológico quando este afeta a instituição cinematográfica no gerenciamento e distribuição do seu conteúdo. Nesse caso, identificamos outros segmentos dados aos seus elementos quando o acesso ao material digital por atores sociais proporciona construções de materiais por meio de usos e apropriações¹ particularmente constituídos por imagens.

Existem diferenças de perspectivas visíveis que ocorrem entre as teorias clássicas da comunicação que abarcam os meios de comunicação tradicionais e a relação dos meios, atores e instituições, ante o cenário de desenvolvimento tecnológico no qual estamos inseridos hoje. Dessa forma, os estudos da comunicação, na tentativa de compreender os fenômenos que ocorrem entre as interações tecno-sociais e as instituições, estão partindo para novos ângulos de reflexão. Estas perspectivas partem de conceitos criados para definir alguns dos movimentos que ocorrem nos meios de comunicação entre atores sociais e instituições revelando complexidades que antes pareciam resolvidas pelas teorias tradicionais.

Nesse caso, nos campos da comunicação que envolvem imagens principalmente cinematográficas, percebemos que o desenvolvimento comunicacional dos atores sociais pende para a utilização de ferramentas técnicas dispostas por indivíduos que podem ou não estar ligados às instituições agenciadoras dessas ferramentas nos meios. Os atores, por sua vez, apropriam-se destas lógicas de produção adquiridas pelo acesso a elas nos meios digitais, construindo e modificando imagens. Quando imagens cinematográficas entram em circulação,

¹ Conceito que determina a utilização de objetos técnicos por atores sociais, que reformulam suas lógicas anteriores e que estabelecem novas práticas culturais nas sociedades midiaticizadas. Este conceito será discutido no capítulo 4, por meio de autores como Serge Proulx e Ana Paula da Rosa.

disponibilizadas ou não pela instituição, são passíveis de apropriações e modificações. A partir da acessibilidade concedida ao ator social, a instituição, por sua vez, perde o controle da distribuição do seu conteúdo para estes novos produtores de sentido. Estes compartilham novos materiais segundo materiais já existentes. Nesse sentido, ao observar os meios, consideramos que as imagens sejam fenômenos comunicacionais que acionam interações entre as instâncias da produção e do reconhecimento.

Existe, entretanto, no meio acadêmico, uma lacuna observada em pesquisas sobre o assunto que representa a escassez de trabalhos que aprofundem considerações sobre imagens, fotografia e cinema quando relacionadas às situações tecno-interacionais contemporâneas referentes ao conceito da midiaticização. Desse modo, refletindo sobre como a imagem é mobilizada em pesquisas, constatamos a importância da investigação sobre o tema imagem, visto que elas fazem parte da nossa relação comunicativa dentre os meios, em particular os digitais. Dessa forma, fundamentada na análise empírica e da coleta de dados que serão discutidos mais adiante, propomos observar comportamentos formados a partir das interações sociais na medida em que o acesso a materiais permite expressar uma produção de sentidos coletiva através das imagens, acarretando modificações em elementos que originalmente são cinematográficos. Portanto, para a área acadêmica, constitui uma nova perspectiva de investigação para o fenômeno da midiaticização.

A medida em que percebemos que as imagens compõem a vida social dos atores e com elas novos modos de comunicação são formados, é imprescindível compreender as transformações que ocorrem entre produção e recepção, afinal, no momento em que são incorporadas em mensagens e expressões que vão ao público, impactam de forma a serem absorvidas no imaginário. Nesse sentido, os atores sociais tornam a imagem reproduzida por um meio técnico em imagem subjetiva que será memorizada no inconsciente coletivo, uma das questões que virá a ser desenvolvida mais adiante.

Dessa forma, segundo um pensamento profissional, proposto pela área atuante da pesquisadora, formulamos uma pesquisa que abarcasse a imagem cinematográfica e a nova ambiência digital em que estamos inseridos hoje. Esta investigação foi iniciada pelo interesse pessoal e profissional desta pesquisadora no objeto cinema que, em suas particularidades, anima histórias através de narrativas e imagens. Atenta ao fato de o cinema ter uma história que perpassa não só seu desenvolvimento tecnológico, mas também cultural e subjetivo, foi necessário entender que o cinema pode ser objeto de outras incursões de pesquisas, em assuntos da estética dos cenários, iluminação e mesmo em como é afetada a subjetividade do espectador.

Em pesquisas anteriores sobre imagem, fotografia e cinema, realizadas pela pesquisadora, com o objetivo de compreender como essa mídia poderia ser analisada pela perspectiva estética e visual, foi observado que referências da fotografia do cinema Expressionista alemão do início do século XX estavam presentes no cinema contemporâneo, a exemplo do cinema *Noir*. Esta pesquisa, desenvolvida como trabalho de conclusão final para o curso de Fotografia, foi o início de uma intensa busca sobre o assunto. Aliadas ao fato de trabalhar com fotografia e cinema, assim como ministrar disciplinas na área, as imagens sempre foram assunto instigante para a pesquisadora.

Dessa forma, o aprofundamento das investigações iniciais levou a outra pesquisa, na qual o objetivo principal era entender o fascínio subjetivo que o cinema transpassa para o espectador, abarcada pela teoria de Edgar Morin (1970), sobre a teoria projeção-identificação entre espectador e personagens. A pesquisa resultou no trabalho de conclusão final para o curso de Especialização em Cinema, realizado na Universidade de Caxias do Sul em 2013.

Por meio dessas pesquisas, foi possível refletir que além das referências estéticas e das teorias sobre a identificação-projeção, existem aproximações entre o cinema e espectador atravessados pelos conceitos da mídiatização. Estas reflexões foram acionadas pela circulação do produto cinematográfico e seu conteúdo fílmico que, através do desenvolvimento tecnológico que envolve sua produção e a sua recepção, acabou modificando a sua própria constituição: do dispositivo da sala de cinema às locadoras; das antigas fitas de vídeo ao desenvolvimento da mídia enquanto suporte fílmico até a era da digitalização, em que a produção cinematográfica encontra-se entre o formato analógico e o desenvolvimento tecnológico da era digital².

A pesquisa poderia seguir caminhos diferentes, pois, como o tema circunda apropriações de atores sociais dos elementos cinematográficos, seria natural pensar nas violações dos direitos autorais, por exemplo, e o embate que aconteceria entre as instituições e sociedade quanto a estas infrações. Da mesma forma, poderíamos escolher como objeto de estudo as apropriações materiais de cópias ilegais de filmes, que também caminharía a uma perspectiva judicial. Escolhemos, no entanto, o caminho que percorre sistemas de interações que são reflexos do modo de vida de hoje, quando apropriações começam a figurar as ações cotidianas dos atores sociais que transformam diversos conteúdos, não somente os imagéticos,

² Retirado do artigo Imagens mídiatizadas: Sentidos que se transformam nas apropriações de elementos cinematográficos na circulação. Disponível nos Anais do I Seminário Internacional de Pesquisas em Mídiatização e Processos Sociais (2016). Disponível em <http://midiaticom.org/anais/index.php/seminariointernacional/article/view/124/108>. Acesso em janeiro de 2018

ao observar essas ocorrências nos meios digitais. Entendemos que esse novo modo de interagir com materiais distribuídos nos meios seja o foco principal para entender a sociedade contemporânea e um prenúncio do que virá futuramente. O conceito da midiatização nesse caso fará com que se estabeleça alguns parâmetros de investigação do fenômeno, mas também será foco da investigação por meio do fenômeno investigado, permitindo utilizar seus conceitos, tensionando-os com o caso e com outros campos da comunicação.

Durante o processo investigativo que determinaria a escolha do objeto da pesquisa, foi necessário realizar movimentos de observação entre os meios digitais com o objetivo de revelar algumas apropriações que se demonstrassem fenômenos passíveis de investigação. Para Braga (2012, p. 39), são, nos meios tecnológicos, que ocorrem “maiores possibilidades de ocorrência interacional, na prática social; e de descobertas na investigação”. Dessa forma, foram observados nesses meios a circulação de elementos cinematográficos que revelaram aspectos envolvendo afetações da midiatização a esses elementos e seu valor social, em sintonia com a proposta de considerar não só a tecnologia como tensionador do fenômeno da midiatização, mas principalmente as interações e transformações que acontecem dentre estas possibilidades.

Em consequência, por meio das investigações de apropriações de imagens cinematográficas nos meios, foram encontradas exteriorizações de pensamentos materializados em construções diversas. Podemos constatar que a produção e a circulação desses materiais não era possível quando não havia ferramentas técnicas de edição, montagem e mesmo de compartilhamento disponíveis aos atores sociais e que hoje são ofertadas. A acessibilidade, do ponto de vista de Braga (2006), determina que essas sociedades não estejam completamente midiatizadas, mas sim em processo de midiatização, pois nem a todas as sociedades são disponibilizadas as ferramentas técnicas dos meios de comunicação necessárias para as interações sociais. Para tanto, as sociedades tratadas na pesquisa serão as que estão em processo de midiatização.

Assim sendo, o objetivo geral dessa pesquisa é investigar, através da perspectiva da midiatização, como as apropriações de elementos cinematográficos, que circulam nos meios digitais, afetam a instituição cinematográfica e criam circuitos complexos de comunicação. Trata-se de verificar como os gifs³ transformam os elementos do cinema, dinamizam as interações sociais e potencializam novos dispositivos de comunicação. E, para atingir esse

³(*Graphics Interchange Format ou formato de intercâmbio de gráficos*) é um formato de imagem muito usado na Internet, e que foi lançado em 1987 pela **CompuServe**, para disponibilizar um formato de imagem com cores em substituição do formato RLE, que era apenas preto e branco. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>. Acesso em dezembro de 2017.

objetivo, analisar que tipos de sentidos são produzidos no circuito midiático quando ocorre o uso de elementos cinematográficos pelas instituições midiáticas e pelos atores sociais; observar os movimentos iniciais de construção do gif *Confused Travolta* em relação à sua referência, o filme *Pulp Fiction*; verificar que interações sociais o gif em questão gera nos meios digitais.

Dessa forma, escolhemos como objeto de análise para a pesquisa o gif *Confused Travolta*⁴, observado em sua intensa circulação como material construído e compartilhado nos meios digitais pelos atores sociais. Este gif animação de cinema⁵ foi compartilhado a princípio como um recorte feito de uma cena do filme *Pulp Fiction* (1995) e disponibilizado no site *Imgur*⁶ em 2012. Em 2015, o personagem de Vincent foi destacado desta cena original e realocado em um contexto diferente dando origem ao gif em questão.

O material analisado é um objeto construído através de ferramentas técnicas disponíveis nos meios. Ele foi disseminado a partir da disponibilização de um tutorial acessível em diversos locais na internet, em páginas do *Youtube*, *Facebook* e no site que deu origem ao gif e aos compartilhamentos, o *Imgur*. Para a sua criação e para que a ideia pudesse seguir adiante, usuários destes sites fizeram uso de técnicas que acabaram por integrar o gif como objeto comunicativo. Nesse caso, o gif em questão abarca os usos e apropriações do cinema, com base nas suas lógicas de montagem e narrativa e de seu conteúdo fílmico, ao selecionar o personagem Vincent Vega do filme *Pulp Fiction*. O personagem, descontextualizado de sua origem e recontextualizado em outras situações, adquire um papel comunicador vinculado a um suporte técnico, o gif, que é estabelecido através dos meios digitais na vida pública e cotidiana da sociedade. Essa escolhe compartilhá-lo sem modificações ou retorná-lo aos meios, recontextualizando Vincent em uma nova situação, reinventando sentidos.

Serão analisados quatro gifs *Confused Travolta*, coletados nos meios digitais, que apresentam contextos diferentes entre si e seu original *Pulp Fiction*. Dessa forma, analisaremos as expressões das montagens nos gifs que retratam situações e percepções dos atores sociais que seguem uma mesma lógica de produção. momento em que Vincent aparece em contextos e situações distintos com seu mesmo movimento de procura, proporciona sentidos diferentes entre os gifs.

⁴ Confused Travolta é uma série animada de GIF com um recorte do ator John Travolta no filme de 1994, *Pulp Fiction*, editado em outras imagens de base de vários contextos. Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/confused-travolta>. Acesso em agosto de 2017

⁵ Recorte de uma cena de filme e transposta para o suporte de gif. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>. Acesso em julho de 2017

⁶Site que disponibiliza imagens e memes. Disponível em <http://imgur.com/>. Acesso em março de 2017

O gif *Confused Travolta*, sendo originado por elementos cinematográficos, mas construído por atores sociais, aciona questões referentes à midiaticização no sentido em que a produção de materiais pelo ator social somente é permitida quando há o acesso a ferramentas técnicas que permitem a apropriação das lógicas do cinema e de seus elementos fílmicos. Porém, além da produção técnica, o compartilhamento nos meios permite levar adiante novos sentidos.

Assim, consideramos o cinema como ponto de partida, pois este sendo uma estrutura de códigos e linguagens, é formado por um dispositivo de gravação e reprodução que possibilita a captura de imagens em sequência para reproduzi-las em movimento. Por meio desse dispositivo de reprodução foi possível desenvolver outras mídias de mesma lógica, propagadoras de informação. Entretanto, com o desenvolvimento de objetos tecnológicos disponíveis nos meios digitais acessíveis a maior parte da sociedade, hoje não cabe mais somente às instituições promover conteúdos e reproduzi-los por meios técnicos, mas também aos atores sociais que, através de equipamentos de gravação, ferramentas de montagem e acesso à internet, permite documentar e compartilhar memórias particulares em meios públicos.

O que propomos a partir disso é que as interações sociais de comunicação são tensionadas pelo nosso modo de vida afetado pela tecnologia. A partir disso, observamos apropriações e usos de produtos oferecidos pelas instituições transformados em outros materiais, quando esses produtos são modificados pelos atores sociais. Porém, não só há um desvio entre a produção e recepção, mas também, devido à circulação das apropriações que afetam as partes envolvidas, transformações para a instituição cinematográfica, os atores sociais e as apropriações. Dessa forma, estabelecemos a pergunta central: *O que transforma no circuito da midiaticização quando imagens são construídas a partir de elementos cinematográficos e se deslocam para o sistemas de lógicas diferentes do seu original como o gif Confused Travolta?*

Baseadas nessa visão, partindo das utilizações dos meios de comunicação, aliado às possibilidades que a observação desse fenômeno proporciona, tomamos como ponto de partida alguns meios digitais mais comumente utilizados em que os materiais das apropriações podem ser compartilhados e vistos, como as plataformas de vídeos, páginas de relacionamento social, como o *Facebook*, e de pesquisa de imagens em geral da internet, como a busca de imagens do *Google*. Instituímos nesse momento a relação que a imagem do cinema tem com as apropriações observadas nos meios e as formas como elas são vistas e reapropriadas por usuários desses sites,

o que acarreta a circulação dessas imagens e como elas afetam o cinema e as interações entre os seus criadores.

1.1 CAMINHO DE CONSTRUÇÃO DO OBJETO

Por meio de alguns movimentos que o cinema faz, entre sua produção, reprodução e os segmentos dados às suas técnicas e estéticas dentro e fora da instituição cinematográfica, foi possível pensar o recorte do objeto. Estas apropriações técnicas e estéticas, observadas em produções audiovisuais e fotográficas posteriores a produções cinematográficas, possibilitaram observar como dentro e fora do cinema seus elementos dão continuidade à memória do filme e também produzem novos sentidos. No momento em que estes elementos são apropriados e ressignificados em outros contextos, com objetivos semelhantes ou diferentes dos seus originais, sejam cinematográficos, publicitários ou mesmo em construções amadoras dos atores sociais, eles constituem novos materiais que, de uma forma ou outra, aproximam ou distanciam-se do cinema e de seu conteúdo fílmico.

A partir disso, observamos que o cinema proporciona inúmeras formas de atualizações posteriores ao seu sentido primeiro, na maioria das vezes, observadas na constituição de filmes, revelando essa tendência às próprias instituições cinematográficas. Alguns elementos, como sentido, cenas, personagens, estéticas e outros, são utilizados para referenciar mais tarde outros filmes que compõem, em determinadas vezes, gêneros diferentes à sua concepção. Nesse caso, a segmentação de características transmitidas a outros filmes pode ser observada, por exemplo, em movimentos do início do século, como no cinema expressionista alemão, que teve seu ápice entre 1910 a 1930, mas que transmite ainda hoje algumas das suas características principais.

Traços do movimento expressionista no cinema são analisados em formatos posteriores, como nas referências estéticas do cinema americano da década de 1940, chamados de filmes negros ou cinema de gênero *noir*. As referências do expressionismo foram adaptadas para o cinema *noir* principalmente pela influência de alguns diretores alemães, como Fritz Lang, que trouxe consigo experiências deste movimento nos cenários e, sobretudo, no jogo do claro-escuro, como afirma Lotte Eisner (1985). O cinema expressionista foi referenciado em filmes policiais americanos dos anos 40 e 50 na estética da iluminação na qual os contrastes entre luz e sombra faziam surgir e desaparecer personagens. Ainda hoje, essas características que transmutaram do Expressionismo para o cinema *Noir*, como estética e iluminação contrastada da luz e sombra, são vistas em filmes como *O Homem que não estava lá* (2001) de

Joel e Ethan Coen, ou ainda a estética do movimento expressionista nos cenários e personagens, em filmes do diretor norte americano Tim Burton, como *The Nightmare Before Christmas* (1995) ou *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2007).

Fig 01: O homem que não estava lá



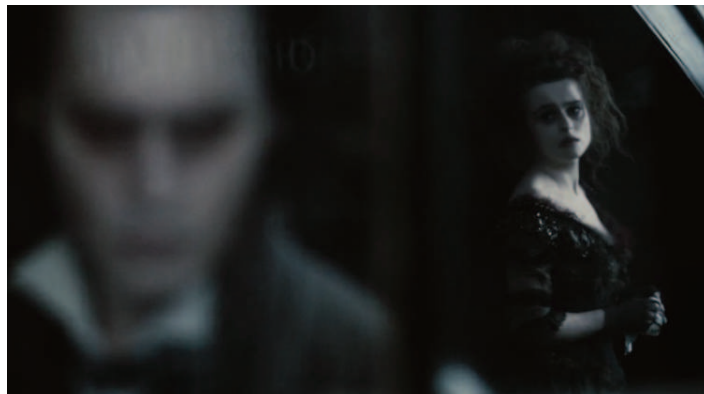
Fonte: O Homem que não estava lá – DVD

Fig 02: The Nightmare Before Christmas



Fonte: The Nightmare Before Christmas de Tim Burton – DVD

Fig 03: Sweeney Todd – O Barbeiro Demoníaco da Rua Flint



Fonte: Sweeney Todd – O Barbeiro Demoníaco da Rua Flint - DVD

Não somente o Expressionismo pode ser analisado em filmes contemporâneos, mas características de outros movimentos do cinema passam de filmes para filmes. Dessa forma, tendo em vista que o cinema se atualiza, refletimos que essas atualizações inicialmente são percebidas pela estética, narrativa ou ambientações posteriores ao original. Porém, notamos que, ocasionalmente, também são retiradas referências de cenas icônicas de determinados filmes e transferidas para outros contextos fazendo ligação ou até homenagens aos seus originais.

Os exemplos que encontramos no uso de referências de cenas de filmes são analisados, por exemplo, em cenas clássicas como a Escadaria de Odessa, original do filme *O Encouraçado Potemkin* (1925), de Serguei Eisenstein, que tem por objetivo demonstrar uma cena de revolta da população contra o governo. A cena foi referenciada posteriormente no filme de Alfred Hitckcook, *Correspondente Estrangeiro* (1940), que evidencia um homem sendo assassinado. Nessa cena, é utilizada a referência da escadaria e a mesma expressão e enquadramento no momento do assassinato, visto na Escadaria de Odessa em *O Encouraçado Potemkim*.

Fig 04: Escadaria de Odessa e Escadaria em Correspondente Estrangeiro



Fonte: *O Encouraçado Potemkim* e *O Correspondente Estrangeiro* - DVD

Mais tarde, a mesma cena é analisada em *Os Intocáveis* (1987), de Brian De Palma, agora utilizando a escadaria de Odessa como referência para a cena de disputa entre gangster e polícia, assemelhando-se com a cena original. A disputa acontece no momento em que um carrinho de bebê escapa da mãe e desce a escadaria, sozinho.

Fig 05: Escadaria de Odessa e Escadaria de *Os Intocáveis*



Fonte: O Encouraçado Potemkin e Os Intocáveis - DVD

Nesse caso, a cena da Escadaria de Odessa, observada do filme *O Encouraçado Potemkin*, foi referenciada em outro contexto e sentido ao comparar-se às manifestações políticas do cinema russo. Dessa forma, a cena da escadaria levou à criação de outra situação de combate não político no filme *Os Intocáveis*, em uma cena de ação policial.

Devido às observações acima revelarem cenas que são referências do conteúdo fílmico do cinema para o cinema, refletimos que esse processo poderia acontecer também com os espectadores, ou seja, como a imagem cinematográfica e suas influências estéticas chegariam a quem os consomem. Dessa forma, como parte inicial da pesquisa, desenvolvemos algumas imagens fotográficas a partir das referências de gêneros clássicos do cinema norte americano, com o objetivo de experimentar em aplicação prática como a recepção do cinema interfere na criação de imagens do espectador.

A pesquisa inicialmente teve como objetivo principal pesquisar e compreender a recepção da imagem cinematográfica no espectador e como são escolhidas as referências fílmicas em imagens construídas posteriormente. Dessa forma, as fotografias foram elaboradas baseadas nas reflexões geradas sobre a recepção de elementos cinematográficos em diferentes públicos com bagagem cultural maior e menor em relação ao cinema de gêneros clássicos. A finalidade era desenvolver segmentos dessa proposta, quando concluída, em outras imagens construídas por atores sociais fundamentados em elementos ofertados pela instituição cinematográfica. Nesse caso, abordamos inicialmente as teorias da recepção e observamos como o cinema afeta a criação de imagens, dando sentido igual ou diferente em sua composição e elementos tal qual percebidos do cinema para o cinema.

A escolha dos gêneros do cinema norte americano como referência para a proposta acima ocorreu, pois é no cinema norte americano “que os gêneros cinematográficos encontram a sua manifestação mais sustentada e sistemática” (NOGUEIRA, 2010. p. 17) e, como afirma o autor, o cinema de gênero padroniza ou estabiliza as formas como garantias de êxito e de fácil

identificação. Dessa forma, definimos em um primeiro momento características para compor um cenário que tivesse elementos identificáveis ao seu original.

As imagens foram constituídas no formato em que o cinema de gênero mais usualmente utiliza estética, iluminação e narrativa. A referência em filmes de gêneros tinha como finalidade refletir sobre a influência que os gêneros clássicos *Western*, *Noir*, Drama, Romance, Suspense e Terror tinham em imagens construídas pelo espectador. A intenção também era que as imagens demonstrassem referências incutidas do cinema, mas que não estivessem tão explícitas em relação aos gêneros e que, da mesma forma, pudessem ser reconhecidas como linguagem cinematográfica.

Nesse momento, constituía-se a proposta inicial da pesquisa através de imagens que levaram os primeiros movimentos investigativos à procura de um recorte para a pesquisa em desenvolvimento, o ensaio “Imagens Construídas”.

Fig 06: Imagens Construídas



Fonte: Elaborado pela autora – 2012/2015

Dentre as inúmeras formas reconhecíveis de apropriações de elementos cinematográficos nos meios e para que pudéssemos abdicar das relações pessoais entre objeto e pesquisador, foi preciso evidenciar um distanciamento ao definir o recorte da pesquisa. Dessa forma, inicialmente pensamos em considerar a esfera de fenômenos existentes nos meios através dos conhecimentos obtidos sobre o cinema e alguns conceitos iniciais da midiatização, proporcionados pela incursão no PPGCOM da linha de pesquisa em Midiatização e Processos

Sociais. A partir da convergência desses dois elementos, foi possível tensionar a pesquisa e conceber reflexões sobre o tema.

Como a proposta era tensionar as imagens cinematográficas segundo o conceito da mediação, foi necessário recorrer a algumas definições desse conceito utilizado pelos pesquisadores da linha e realizar também movimentos exploratórios nos ambientes digitais a fim de cercar o fenômeno observado. No campo da comunicação, afirma Braga (2008), encontramos determinados objetos empíricos que fornecem possibilidades de pesquisa para o desentranhamento do objeto comunicacional. Na tentativa de tensionar a relação dos elementos cinematográficos com a linha de pesquisa em mediação, aplicamos, em um primeiro momento, um método de observação que tanto abarcasse os conceitos característicos dos estudos da linha quanto permitisse considerar observar outras significâncias que estivessem ligadas ao objeto pesquisado. Dessa forma, baseadas na experiência do *flâneur*, ampliamos as perspectivas sobre o objeto empírico através da análise da circulação de elementos cinematográficos em diferentes dispositivos midiáticos.

O método do *flanêur*, Sonia Montañó (2015), diferencia-se de duas formas: a descrita por Edgar Allan Poe e por Baudelaire. O primeiro foi descrito por Poe em um poema, quando este descreve a experiência de seu personagem em percorrer a cidade à procura de algo que lhe chamou atenção ao mesmo tempo em que experimenta estados de prazer ao observar, sem um objetivo, os transeuntes em uma rua. “Ele procura se ‘apropriar’ da cidade muito mais como experiência do que como conhecimento ou qualquer outra utilidade, embora acabe conhecendo a cidade e seus moradores mais do que ninguém”. (MONTAÑO, 2015, p. 20).

No segundo caso, o *flanêur* de Baudelaire, de forma crítica, aparece como um burguês ocioso que percorre as ruas como forma de protesto ao ritmo imposto pelo capital. Para a autora, Baudelaire descreve seu personagem como alguém que é capaz de “compreender o processo da modernidade e do cosmopolitismo através do fluxo da cidade”. (MONTAÑO, 2015, p. 21). Neste caso para a autora,

O *flanêur* leva uma vida sem objetivos definidos, a não ser buscar, no complexo urbano, barulhos, vãos e becos por onde entrar em busca de algum espetáculo para os seus sentidos. Sentidos e pernas são o principal no *flanêur* e na *flanerie*. Seus interesses são primordialmente estéticos e frequenta cafés e restaurantes onde atores, escritores e artistas se encontram. Entretanto, parte do espetáculo urbano lhe é oferecido pelo comportamento das classes baixas (vendedores, soldados, gente da rua). Ele é uma figura marginal e tende a ser descrito como alguém isolado daqueles a quem observa. (MONTAÑO, 2015, p. 21)

Dessa forma, ao experimentar o método de observação sem uma finalidade concreta, passamos a coletar dados que pudessem ser de alguma forma, interessantes para a pesquisa. Nesse caso, ao pensar no colecionador, Montaño (2015, p. 22), em diálogo com Benjamin, explica que ao “despojar cada objeto individual de toda função anterior ou da condição de mera possessão, remete o objeto a uma constelação histórica criada por ele próprio” e permite conexões entre outras coisas que “talvez não existissem sem a sua intervenção (a do colecionador)”. Este método permitiu a liberdade de escolher objetos que fariam parte de constelações no momento em que eram feitas conexões destes a outros objetos.

Desse modo, como o método do *flâneur*, partimos para a observação e reunião de informações sem ter, no entanto, algum resultado previsto. A partir disso, nossa proposta era a de coletar dados através da análise dos elementos cinematográficos encontrados no ensaio “Imagens Construídas” que circulavam em dispositivos digitais como *Youtube*, sites de armazenamentos de vídeos e imagens e redes sociais. Em passo simultâneo, iniciamos a coleta de informações acerca de referências ou cenas de filmes clássicos reproduzidos ou apropriados em contextos diferentes nos dispositivos. A nossa *flanerie* nesses meios digitais, entre plataformas de vídeos e sites de armazenamentos de imagens, permitiu o reconhecimento empírico feito nesse primeiro movimento e possibilitou notarmos outras formas de apropriações dos elementos cinematográficos além dos percebidos do cinema para o cinema.

Pelo processo abduativo observamos conexões entre o uso dos elementos do ensaio “Imagens Construídas” e outras formas de construções de imagens encontradas em vídeos e montagens pelos atores sociais. Sobre este processo, Thomas Sebeok (1989) destaca que, para Peirce, o conhecimento não pode avançar além do estágio do olhar se não fizer em cada passo uma abdução que, segundo ele, “é um instinto que confia nas conexões que nossa percepção faz inconscientemente do mundo” (PEIRCE, *apud* SEBEOK, 1989. p. 23). Essas intuições são percebidas através das nossas percepções dos elementos genéricos que nos permitem fazer deduções sobre determinado fato e que fazem parte de um processo não conscientemente suficiente para ser controlado. A abdução se inicia com base nos fatos sem que haja uma teoria em vista, mas se vai em busca da teoria e a consideração dos fatos é que sugere uma hipótese. Assim, a viabilidade do recorte do objeto foi crescendo à medida que as informações eram coletadas.

Dessa forma, ainda a partir da ideia das apropriações do cinema em novas imagens, considerando o ensaio “Imagens Construídas” em tensão com as teorias da mediatização como

ponto de partida, investimos na procura de novas apropriações de atores sociais em que estivessem envolvidas em uma primeira análise, interações e afetações do cinema e seus elementos fílmicos com os meios digitais. A partir da compreensão do quadro geral dos dispositivos onde os elementos eram encontrados, *Facebook*, *Youtube* e buscas gerais no *Google*, alguns indícios começaram a surgir.

Assim, partindo do paradigma indiciário, iniciamos a coleta de dados. Braga (2008), estabelece que a base desse paradigma não é colher ou descrever os indícios, pois isto pode ocasionar um desvio no objeto estudado quando apenas é trabalhado a apreensão empírica do objeto, detalhando seu funcionamento sem fazer inferências ou apenas inferências técnicas. Para o autor, nesse caso, “detalham-se «todos» os ângulos percebidos, intuitiva ou sistematicamente levantados, sem estabelecer ordens de relevância, ou apenas de modo impressionístico, não expressamente justificado” (BRAGA, 2008. p. 77). O indiciário não poderia ser estabelecido somente pelo empírico, pois acabaria somente acumulando informação sobre o objeto, de modo que é preciso sistematicamente selecionar e organizar para fazer inferências.

A investigação revelou que alguns dos indícios encontrados estavam relacionados com a proposta inicial das “Imagens Construídas”. Esses eram apresentados nas variadas formas de utilização dos elementos cinematográficos que cada uma das nove fotografias exibia nos meios digitais. A procura foi feita na pesquisa geral do *Google*, abrangendo imagens e vídeos, através da descrição das características aparentes que cada imagem, independente do seu significado, apresentava. Palavras que remetiam ao gênero da imagem, descrições das suas características ou mesmo a ação que os personagens representavam nelas foram utilizadas na procura por outras imagens produzidas além da instituição cinematográfica.

De algumas imagens não obtivemos grandes resultados, outras porém, revelaram seus elementos em suportes fotográficos, audiovisuais e em anúncios publicitários. Na plataforma de vídeo *Youtube*, por exemplo, também empregada como ferramenta de busca, foram encontradas construções distintas do suporte fotográfico utilizado nas “Imagens Construídas”, principalmente no formato audiovisual, contendo referências de filmes do cinema clássico em outros filmes e contextos contemporâneos.

Correndo o risco de estender a procura por dados que pudessem ser referentes ao objeto primeiro e juntar prescindíveis informações em meio aos dispositivos digitais, foi necessário tomarmos como ponto de partida a seleção das informações coletadas aos elementos mais significativos de modo tentativo, como fala Braga (2008), separando os indícios acidentais dos

essenciais. Como a pesquisa foi iniciada pela experiência do *flâneur*, portanto, a seleção dos indícios essenciais foi feita com base no autor, quando este explica sobre os determinantes que podemos utilizar – nesse caso - essencialmente das estruturas do próprio objeto e suas relações com o contexto e o conhecimento sobre o tipo do objeto e o âmbito que ele se processa, o que envolve principalmente aqui, o conhecimento teórico.

Como nosso objetivo era a procura de materiais que formassem um recorte da pesquisa baseado no ensaio “Imagens Construídas”, partimos para a eliminação de algumas imagens das quais as características principais não eram recorrentes nos meios, pois entendemos que o princípio inicial era a receptividade do cinema, e que, dessa forma, os elementos que menos apareciam em apropriações nos pareciam menos receptíveis aos atores sociais.

Por outro lado, uma incidência maior de características de outras imagens resultou em reflexões sobre a receptividade de alguns elementos do cinema nos meios digitais. A exemplo disso o estereótipo da mulher fatal, recorrente nos gêneros do cinema *Noir* e em consequência no ensaio, demonstrou grande ocorrência em apropriações a princípio dentro do cinema.

Foram encontradas características da mulher fatal em alguns ensaios fotográficos, anúncios publicitários e vídeos amadores. A recorrência da mulher fatal acabou sendo maior que outras características do ensaio e, dessa forma, foi necessário compreender um pouco dos aspectos que formaram esse estereótipo em personagens e como eles estavam sendo utilizados nos meios, assim como a origem da mulher fatal no cinema.

O primeiro indício da repercussão do elemento mulher fatal no cinema foi observado no filme *Gilda* de 1946 de Charles Vidor. O filme foi considerado emblemático em termos do elemento referido como mulher fatal, pois a atriz que interpretou a personagem, Rita Hayworth, voltou como referência para este estereótipo alguns anos mais tarde, interpretando novamente a personagem em outros filmes posteriores a *Gilda: The Lady from Shanghai* (1947) de Orson Welles, *Uma Viúva em Trinidad* (1952) de Vincent Sherman, *Drama na Página Um* (1959) de Clifford Odets, *O Dinheiro é Armadilha* (1965) de Burt Kennedy, *O Ópio Também é Flor* (1966) de Terence Young. Além do ressurgimento das características da mulher fatal na própria atriz, se deduz que a aparência de *Gilda* foi referenciada em outro filme de gênero animação, *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1998), de Robert Zemeckis, fazendo alusão não somente a aparência de *Gilda*, mas também o fato da personagem, mulher de Roger Rabbit, também ser uma cantora acusada de traição por seduzir outros homens.

A investigação sobre o sentido da mulher fatal recorrente na mesma atriz, e mesmo nos materiais que surgiram nos dispositivos midiáticos transmitindo o sentido desse estereótipo,

possibilitou a inferência sobre o uso dos arquétipos no cinema. No âmbito jornalístico, por exemplo, Rosa (2014. p. 6) afirma que imagens que são veiculadas através de mídias, sejam impressas ou virtuais, acabam promovendo o imaginário coletivo principalmente por “sua inscrição na circulação intermediária ou interdispositivo”. Ou seja, a midiaticização do elemento, como a mulher fatal por exemplo, acaba por se fixar no imaginário coletivo, possibilitando a sua exteriorização através da fotografia ou do audiovisual, tanto pelas instituições, quanto pelos atores sociais.

Fig 07: Mulher Fatal



Fonte IMDB (2017) ⁷

Fig 08: Roger Rabbit

⁷ Cartazes dos filmes com personagem da mulher fatal. Montagem elaborada pela autora. Imagens retiradas do site <https://www.imdb.com/title/tt0038559/>. Acesso em fevereiro de 2017



Fonte: IMDB (2017)⁸

Ao analisar como a referência dos elementos do cinema é utilizada nos meios digitais com o objetivo de ir além do próprio meio cinematográfico, observamos que o uso de alguns elementos ressurge como referências em meios fotográficos, audiovisuais amadores ou em anúncios publicitários, como o caso do filme *Instinto Selvagem* (1992), de Paul Verhoeven, e o anúncio publicitário do *Yougurte Fit Light*.⁹ O anúncio publicitário utilizou a mesma cena, iluminação e gesto da personagem Catherine (Sharon Stone), em seu anúncio, porém, com a intenção de dar outro sentido à cena, fazendo relação ao *Yogurte lighth* e a diferença do corpo das duas personagens.

Fig 09: Instinto Selvagem



Fonte: Instinto Selvagem – DVD e ADS (2007)

⁸ Cartaz do filme Uma Cilada a para Roger Rabbit. Imagem retirada do site <http://www.imdb.com/title/tt0096438/mediaviewer/rm3241975552>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁹ Cena recortada do filme Instinto Selvagem e anuncio publicitário do Yogurte Fit Light. Retirado de https://www.adsoftheworld.com/media/print/sharon_stone. Acesso em maio de 2017

Dessa forma, constatamos que as apropriações e usos de elementos cinematográficos com diferentes finalidades começavam a complexificar a pesquisa. Ao passo que refletíamos como essa imagem é recebida e interpretada de formas diferentes, percebemos ligações entre o sentido dado ao original da mulher fatal no cinema e aos outros materiais produzidos por instituições e amadores, mesmo que a concepção original fosse diferente do produto a qual era referenciada.

Dentre as pesquisas sobre as referências e cenas de filmes clássicos segmentados em outros filmes, *Nosferatu* (1922), de Murnau, ressurgiu em *A Sombra do Vampiro* (2000) de E. Elias Merhige, que narra de forma ficcional como a história do filme *Nosferatu* foi feita. *Nosferatu* é relacionado a outros filmes de instituições cinematográficas que utilizam referências ao seu personagem vampiro - na forma como que ele surge do seu caixão ou nas suas características originais, fazendo ou não alusão ao seu gênero original de terror. Observamos também que, ao contrário das referências do cinema para o cinema analisadas nos exemplos citados acima, o vampiro aparece em cenas recortadas do filme original *Nosferatu*. Recontextualiza, dessa forma, o personagem vampiro que interage com outros personagens em contextos diferentes do filme. O vídeo foi encontrado na plataforma de vídeo *Youtube*, na animação contemporânea *Bob Esponja*.

Fig 10: Nosferatu



Fonte: Youtube (2013)¹⁰

¹⁰ Montagem de cenas do episódio de Bob Esponja. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=yorZRDUjbd0>. Acesso em abril de 2017

Até o momento, percebemos que o cinema oferece elementos posteriores às suas criações, desde sua origem. Essas referências podem ser estéticas e artísticas recebidas e utilizadas em criações principalmente por profissionais das instituições ligadas ao cinema. Da mesma forma, observamos que essas ofertas também podem ser apropriadas por atores sociais, no momento em que a disponibilidade do material nas redes digitais possibilita o acesso ao seu conteúdo. Entretanto, ao passo que a possibilidade de interação com o material digital oferece elementos às ideias subjetivas do ator social em suas produções, também ocorrem modificações físicas do material original do cinema. Este material antes era produzido pela instituição com determinado sentido e hoje passa a sofrer interferências quando é apropriado, remodelado e ofertado nas redes, podendo ser compartilhado e modificado novamente. Constitui dessa forma, um movimento circulatório entre produção e recepção do elemento. Nessa circulação, ocorrem desvios no momento em que ele é transformado em um novo produto.

Segundo Braga (2008), os fenômenos comunicacionais podem ser analisados através do avanço tecnológico e da interação social que esse avanço acarreta. Na mesma linha de pensamento, a pesquisa dos elementos cinematográficos obteve avanço nas perspectivas dos conceitos de circuito e circulação nas sociedades em vias de midiaticização. A partir disso, houve a possibilidade de separar os indícios chamados pelo autor de “indícios candidatos” (BRAGA, 2008, p.80) nos quais foram percebidos a circulação dos produtos e os desvios produzidos entre a produção e o reconhecimento.

Baseadas na perspectiva do paradigma indiciário, deduzimos que alguns dos elementos cinematográficos verificados no circuito dos dispositivos digitais estavam materializados a partir das instituições midiáticas – os elementos eram acessados pelos atores sociais, modificados e retornados para os meios em que acionavam novamente as instituições – gerando circuitos complexos. Outros indícios encontrados no contexto digital eram as construções de atores sociais, que utilizavam elementos segmentados do cinema, criando novos contextos.

Partindo do encontro com os elementos cinematográficos, apropriados pelas instituições que fazem circular sentidos originais dentro da própria indústria cinematográfica, analisados anteriormente, iniciamos a investigação dos usos dos elementos cinematográficos por atores sociais dentro dos dispositivos digitais. Esses potencializam as apropriações e construções nos meios.

Percebemos que atores sociais se apropriam de elementos cinematográficos também em montagens audiovisuais. Com o objetivo de aproximar a pesquisa das imagens em movimento e verificar se há alguma mudança dos sentidos nas apropriações desses elementos,

nos deparamos com um vídeo do diretor norte americano Martin Scorsese¹¹. Neste vídeo, postado na rede social do *Facebook* por Leandro Coperfield em 2016, Scorsese agradece e elogia a montagem do vídeo que Coperfield fez em 2011, postada em sua página no site do *Vimeo*, intitulada *Kubrick vs Scorsese*¹². Esta montagem foi feita com cenas extraídas de aproximadamente trinta filmes dos diretores Stanley Kubrick e Martin Scorsese.

A montagem contém cenas de filmes em que a narrativa, enquadramentos e movimentos de câmera se assemelham entre os filmes dos dois diretores. Entre os filmes estão: *Uma Odisseia no Espaço* (1968), *Laranja Mecânica* (1972) e *Barry Lindon* de Stanley Kubrick, *Taxi Driver* (1976), *Os Bons Companheiros* (1990) e *Gangues de NY* (2002) de Martin Scorsese.

Fig 11 – Kubrik vs Scorsese



Fonte: Barry Lindon – DVD e Gangues de NY – DVD

Inferindo sobre os sentidos criados por este material, notamos que a intenção do autor do vídeo não era modificar os sentidos dos conteúdos fílmicos, mas de aproximar cenas de filmes de dois diretores diferentes, a fim de demonstrar características que se igualam em ambos diretores. Este material gerou também uma aproximação entre o realizador Scorsese e um ator social pelo compartilhamento de seu vídeo em um meio digital.

Assim, prosseguimos com a pesquisa pelo viés dos usos e apropriações, visto que os elementos cinematográficos são apropriados diretamente do cinema e geram circularidade desses elementos em novos materiais, acionando a instituição midiática original. No caso descrito acima, por sua vez, gerou este segundo vídeo, feito por Scorsese, que acionou novamente o ator social. Isto fez com que percebêssemos que, entre a produção e a recepção,

¹¹ Disponível em <https://www.facebook.com/leandrocopperfield/videos/10153943273019666/>. Acesso em abril de 2017

¹² Disponível em <https://vimeo.com/12432238>. Acesso em abril de 2017

por meio da circulação, está se produzindo desvios e interações, transpassando o espaço/tempo do cinema para as apropriações.

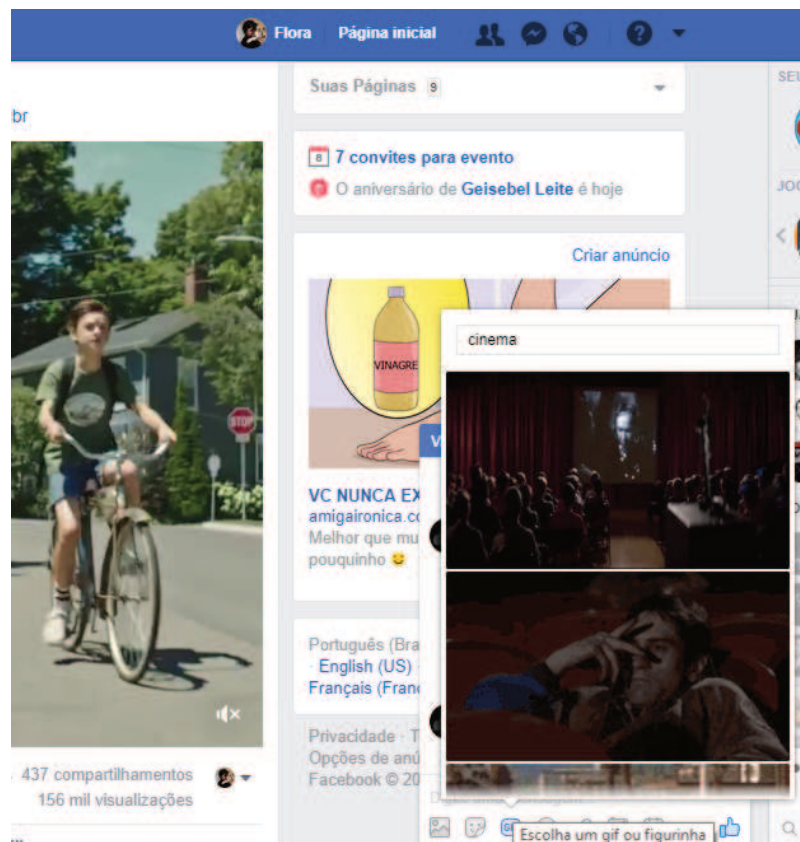
Dessa forma, partindo do encontro com os elementos cinematográficos que fazem circular sentidos entre o original e a apropriação - dentro da própria indústria cinematográfica - para a investigação dos usos dos elementos cinematográficos por atores sociais dentro dos meios digitais, percebemos que há uma potencialização de apropriações e construções de sentidos próprias nas sociedades em vias de midiatização. A mulher fatal e o vídeo do ator social em circulação materializados no contexto digital foram então escolhidos como forma de tensionar, inicialmente, os conceitos teóricos de circulação e midiatização, assim como as lógicas de um com o outro.

Se pesquisarmos um caso singular, para além de sua inscrição possível em um âmbito teórico ou sua categorização com base em um sistema classificatório estabelecido, temos, sobretudo, a expectativa de encontrar «restos»: ângulos ainda não plenamente esclarecidos, espaços não totalmente cobertos pelas teorias solicitadas. É nesse espaço que o estudo de caso particularmente produtivo. Esse tipo de esforço reflexivo é que pode ser caracterizado como de tensionamento mútuo entre teoria e objeto. (BRAGA, 2008 p. 82)

Observando as significâncias dos dois elementos para o fenômeno comunicacional, notamos que algumas inferências poderiam ser feitas sobre a questão da produção de sentido materializadas na circulação, como o tempo-espaço entre as lógicas de produção e recepção e as lógicas dos contextos vários, pois “é do conjunto de indícios relacionados pela pesquisa que se podem inferir lógicas, processos e estruturas que caracterizam o caso” (BRAGA, 2008 p. 81). Assim, Verón (2014), ao se apropriar de termos peircianos quando fala sobre a exteriorização mental dos fenômenos midiatizados, explica que se observa três consequências, resultados dessa materialização: como primeiridade, a autonomia de emissão e recepção desse signos materializados, a secundidade, a persistência no tempo ou seja, as alterações de escalas de espaço e tempo são inevitáveis e a terceiridade, “o corpo das normas sociais definindo as formas de acesso aos signos já autônomos e persistentes” (Verón 2014. p. 15), características verificáveis nos objetos escolhidos em meio às informações coletadas.

Entre outros dados que poderiam ser coletados, constatamos que os *memes*¹³ e os gifs animados¹⁴ estavam sendo utilizados para expressar emoções dos atores sociais. Esses movimentos foram verificados primeiramente no *Facebook*. Além da utilização do gif como expressão mental em compartilhamentos na rede social, verificamos uma nova ferramenta disponibilizada pelo Facebook, onde o site oferece gifs prontos na aba de mensagens, permitindo ao usuário enviar gifs em mensagens ou compartilhá-los em comentários (fig 12).

Fig 12 – Caixa de mensagens do Facebook



Fonte: Facebook

Entre os materiais produzidos por atores sociais, percebemos que esses gifs e *memes* eram produzidos a partir de elementos do cinema. Dentre os observados nos meios, estavam gifs do personagem Nosferatu representando políticos, este reconhecimento foi feito a partir da legenda que acompanhava o gif; imagens de Dilma Roussef sentada em recortes do trono da série *Games of Thrones*, logo após sua reeleição em 2014, além de diversos outros exemplos de

¹³ Memes podem ser desenhos, vídeos, ícones que viralizam na Internet retirado de <http://www.superdownloads.com.br/materias/4649-que-memes.htm>. Acesso em julho de 2016

¹⁴ GIFs animados são várias imagens em formatos gif juntos em um só arquivo que dão a impressão de uma animação. Retirado de <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>. Acesso em julho de 2016

apropriações de elementos cinematográficos por atores sociais. Cada material expressava um pensamento por meio do elemento imagético proporcionado pelo cinema que, juntamente com outra imagem que contextualizava alguma imagem de filme, produzia novos sentidos à construção.

Estas construções proporcionaram a análise inicial de materiais que somados à coleta de dados, reuniam novas inferências sobre a pesquisa.

Fig 13: Dilma Rouseff



Fonte: Purebreak. (2014)¹⁵

Por meio de alguns desses dados coletados e a contínua observação de apropriações, refletimos que o cinema, ao ter seu material fílmico disponibilizado nos meios, era apropriado e seus elementos descontextualizados do original para servirem como base em montagens e recortes em materializações dos atores sociais. Em um desses dados coletados, porém, observamos que a montagem variava em sua diversidade contextual e que o recorte era feito de uma cena de filme em formato gif, em junção a outros contextos.

O caso está relacionado com o filme *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, e permitiu a ligação do gif, produção do ator social, com um elemento fílmico, produção do cinema. A conexão entre as duas instâncias, produção e reconhecimento, pode ser feita através do personagem Vincent Vega, representado pelo ator John Travolta, originado em *Pulp*

¹⁵ Meme que relaciona a reeleição da presidenta Dilma Rouseff com o sentido que o Trono do filme Games Of Thrones exerce. Disponível em <http://www.purebreak.com.br/noticias/dilma-e-reeleita-confira-os-melhores-memes-do-resultado-das-eleicoes-zoeira/8583#m44421>. Acesso em março de 2017.

Fiction, que aparece em um mesmo movimento de procura em todos os gifs em questão. Estes gifs foram intitulados nos meios como *Confused Travolta*¹⁶, e observado primeiramente, durante a investigação, na rede social *Facebook*. A variedade contextual dos diversos gifs *Confused Travolta* nos fez perceber a possibilidade de tensionar as relações entre os atores sociais, a instituição cinematográfica e os meios, visto que o gif assemelha-se com o cinema mais do que a imagem fixa, no momento em que o formato de gif é constituído por imagens em movimento.

No exercício de tensionamento entre a teoria e a observação do empírico, deduzimos que as sociedades midiaticizadas entram em um circuito complexo que envolve dispositivos tecno-interacionais. Essa interação entre os atores sociais, meios e instituições modifica a estrutura comunicacional linear, quando há apropriação e produção de sentido, materializando os processos mentais da sociedade. Sobre isso, Braga (2006) afirma que a midiaticização se desenvolve em uma sociedade que se organiza por meio dos processos midiáticos.

Passamos, segundo o autor, dos processos lineares para as discontinuidades, do homogêneo para o heterogêneo, sendo que os processos tecnológicos não nos levariam para a uma uniformidade social, mas a uma criação de fenômenos distintos que se caracterizariam pela disjunção das ofertas e das apropriações de sentido. Portanto, o objeto empírico tensionado pela teoria, nessa pesquisa, foi essencial para que pudéssemos verificar as produções de sentido dos atores sociais através dos elementos cinematográficos, o que resultaria dessas apropriações, o que se transforma e o que perdura do elemento original.

¹⁶ É uma série animada em Gif com o recorte do personagem Vincent do filme *Pulp Fiction* (1994) editado em outras bases de imagens de vários contextos. Retirado de <http://knowyourmeme.com/memes/confused-travolta>. Acesso em janeiro de 2017.

2 A CONSTITUIÇÃO DO CASO E O CAMPO DE OBSERVAÇÃO

A dissertação será desenvolvida por meio da investigação de apropriações de elementos cinematográficos nos meios digitais para compreender quais transformações ocorrem nas interações entre produção e reconhecimento. Dentre os vários objetos observados nos meios descritos anteriormente, elegemos como objeto de investigação o material que acionou primeiramente a circulação de um elemento cinematográfico, o personagem Vincent Vega em um gif. Ao percorrer os meios digitais à procura de objetos que utilizassem elementos cinematográficos em sua composição, construídos principalmente por atores sociais, percebemos a utilização corriqueira do formato gif. Os gifs animação podem ser recortes de cenas do cinema que aparecem em *loop*¹⁷. O formato de arquivo gif, quando em *loop*, repete em si mesmo pela continuidade cíclica que a sua programação oferece ou pelos seus compartilhamentos nas redes.

Nesse sentido, a escolha desse objeto de pesquisa foi feita a partir da observação dos vários contextos em que o personagem Vincent do filme *Pulp Fiction* aparecia condicionado em gifs, levando em conta principalmente o objetivo da pesquisa em entender as transformações nos meios digitais. Dessa forma, com base inicial no atravessamento da midiatização sobre a instituição cinematográfica, elegemos este objeto por apresentar, em uma observação inicial, elementos que proporcionariam material para a pesquisa: o gif *Confused Travolta* não era somente compartilhado, mas inferia na produção de sentidos a cada novo contexto.

Portanto, o gif *Confused Travolta* tensiona o conceito da midiatização assim que a apropriação do elemento cinematográfico Vincent Vega dá sentido às materializações em um formato diferente do cinema. Os gifs circulam nos meios digitais por meio de operações técnicas executadas por atores sociais. Consideramos a intensa circulação desse gif o fator principal para sua escolha como objeto de pesquisa, porém, não a circulação de um único gif com o elemento Vincent, mas a circulação do personagem do cinema, interpretado pelo ator John Travolta, em vários contextos diferentes os quais acionaram algumas questões referentes aos conceitos que serão articulados na pesquisa.

Os contextos em que o personagem aparece são imagens fixas ou em movimento, mas o que assemelha os gifs entre si, no entanto, é o personagem de Vincent que originalmente aparece no filme *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino. Vincent, na cena original do filme,

¹⁷ Loop é a repetição automática de alguma situação ou ocorrência. Retirado de <https://www.significados.com.br/loop/> Acesso em março de 2017

aparece a procura de Mia que fala com ele através de um interfone. Nesta cena, Vincent movimenta-se à procura de sua interlocutora, desnordeado, pois não encontra a dona da voz que escuta¹⁸. Nesse momento, forma-se a primeira referência para gif *Confused Travolta*, na qual o personagem é recortado de seu contexto original e unido a outro contexto, trazendo consigo o mesmo movimento de procura.

Nesse caso, o gif *Confused Travolta* destacou-se para a investigação, pois o gif não apresenta apenas o personagem em seu contexto original como um recorte de cena do filme compartilhado nos meios, mas sim porque Vincent é recortado do seu ambiente original e inserido em outro contexto. Nesse caso, repete o movimento desnordeado em diversos contextos diferentes.

Na medida em que observávamos a inserção do gif *Confused Travolta* em diferentes meios digitais, constatamos que haveria grande potencialidade para tensionar este objeto com os conceitos da midiaticização. Além disso, outras questões foram surgindo por meio das reflexões que o objeto proporcionava, como a origem do gif e a escolha do personagem como representante das diversas exteriorizações mentais ou os sentidos diferentes que o movimento de procura e ação desnordeada de Vincent trazia nestes gifs. Dessa forma, no momento em que formávamos questões sobre o caso, foi necessário averiguar a origem do gif *Confused Travolta* para nos certificar de sua potencialidade como objeto de estudo aos estudos da midiaticização.

Pulp Fiction, segundo o site IMDB¹⁹, é classificado como um filme de gênero drama. Porém, em diversas situações na sua narrativa, observamos cenas cômicas unidas à tragédia, característica que é clássica dos filmes de Tarantino, quando analisado o histórico fílmico do diretor. O filme em questão aborda uma narrativa não linear e apresenta os personagens em situações que, em certo ponto, passam a relacionar-se diretamente, resultando na interferência de um na vida do outro. O fato de ser construído através de uma narrativa não linear afirma a permanência de cada um dos personagens em ação do início ao final da história. Trata-se portanto, de indivíduos que levam a narrativa entre ações “violentas e de redenção” (IMDB).

Ganhador do Oscar de melhor roteiro em 1995, *Pulp Fiction* aponta alguns personagens como peças fundamentais na condução das ações. Nesse caso, o personagem escolhido dentre tantos para representar as ações de um gif foi Vincent Vega (John Travolta), que, em uma análise inicial, é o personagem mais cômico ou que se envolve em situações

¹⁸ Cena original da qual Vincent foi recortado disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=i0vqgN2re0k>. Acesso em maio de 2017.

¹⁹ Sigla que significa Base de Dados de Filmes da Internet (em Inglês: *Internet Movie Database*), é um dos mais respeitados sites de crítica popular de Filmes e Séries do mundo. Disponível em <https://confiramais.com.br/o-que-e-imdb-significado/>. Acesso em dezembro de 2017.

controversas as quais acabam se desenrolando em conflitos com os outros personagens. Portanto, a perspectiva é analisar mais atentamente, nos próximos capítulos, esse personagem e o motivo pelo qual ele se torna escolha representativa das expressões mentais de atores sociais e como ele é transformado de personagem a protagonista a partir da construção do gif.

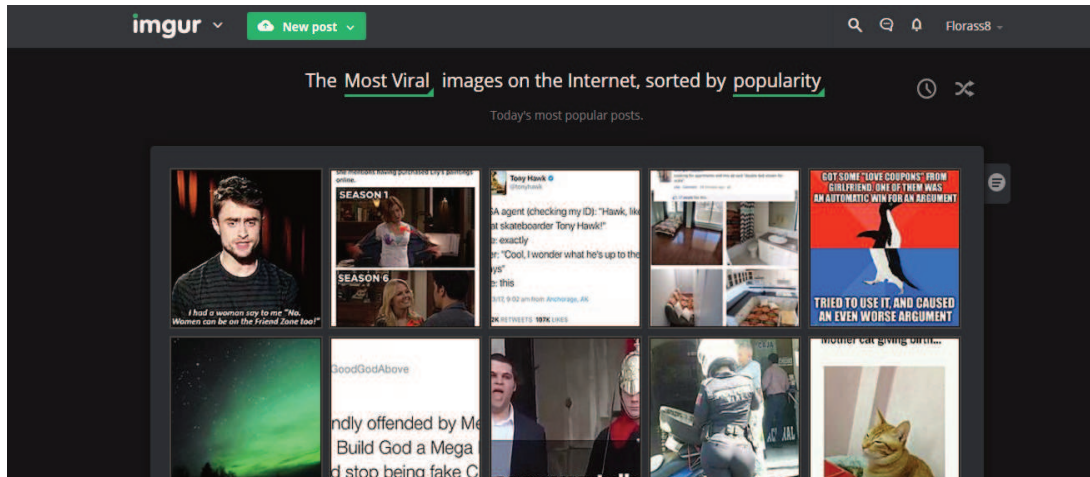
Voltando aos meios, onde o gif *Confused Travolta* aparece em páginas do *Facebook* e sites que contêm informações sobre os gifs, como o *Knowyourmeme.com*²⁰, iniciamos a exploração à procura de imagens relacionados ao gif em questão. Para tanto, analisamos alguns desses gifs *Confused Travolta* para que pudéssemos esclarecer alguns pontos sobre a descontextualização de Vincent. Dessa forma, ao compreendermos que o gif havia sido construído por um ator social, foi necessário procurar a sua origem de forma a entender a sua procedência e o motivo dele ter sido produzido em um primeiro momento.

O primeiro gif disponibilizado no site *Imgur*, em 2012, foi apresentado como um recorte da cena original de *Pulp Fiction* em que Vincent Vega movimenta-se à procura de algo, descrito anteriormente. Ao analisar o site, verificamos que o mesmo armazena imagens de *memes*²¹ e gifs, da mesma forma que acomoda uma comunidade de usuários que contribuem com o fornecimento de novos materiais. O site tem como regra a popularidade das imagens, ou seja, quanto mais comentários positivos e visualizações, mais tempo o *meme*, gif ou imagem fica visível nas páginas iniciais ou no topo da lista de visualizações. Dessa forma, concebe ao usuário que a postou maior pontuação. Como o próprio site explica, ele tem como objetivo compartilhar imagens engraçadas e interessantes da internet.

Fig 14: Site *Imgur*

²⁰Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/confused-travolta>. Acesso em março de 2017

²¹ Termo conhecido em meios digitais, que refere-se à viralizações de informações como vídeos, imagens, frases, música, de forma que se espalhe rapidamente entre usuários dos meios digitais. Retirado de <https://www.significados.com.br/meme/>. Acesso em maio de 2017.



Fonte: *Imgur* (2017)

O *Imgur* foi criado por Alan Schaaf inicialmente como plataforma simples de compartilhamento de imagens *on-line*. Logo depois, tomou características de *homepage* e tornou-se um local com a possibilidade de separar as imagens mais comuns das mais populares e as mais interessantes, dando a comunidade o poder de classificar essas imagens entre a mais “bonita, hilariante, inspiradora e informativa”, segundo o informativo do próprio site em questão (*Imgur*). O site permite acessar à sua história através de uma *timelime* que informa os passos anuais desde a sua criação em 2009 até 2015.²²

Conta também com serviço de procura por meio de “título, usuário, imagens e extensão de imagem”. O site é aberto para pesquisa à comunidade inscrita e mesmo para quem não é da comunidade. Para fazer *upload* de qualquer imagem, nesse caso, o usuário obrigatoriamente terá que se inscrever na página. Ao se inscrever e realizar *upload* de uma imagem, o usuário recebe comentários sobre sua postagem assim como uma pontuação positiva ou negativa, criando a sua reputação no site.

Há também a possibilidade de navegar nas imagens de *uploads* próprios mais recentes, mais antigos, os melhores e mais pontuados e os piores, além de escolher as imagens favoritas selecionando-as em sua página pessoal. Além das possibilidades descritas, o site possui ferramentas para a criação de *memes* e gifs, ou seja, o usuário concebe no site seu próprio material. Verifica-se dessa forma, que o site armazena e possibilita a criação das imagens, assim como a sua disseminação.

Fig 15: Ferramenta de criação de vídeo para gif

²² Informações coletadas no site <http://imgur.com/about>. Acesso em março de 2017



Fonte: *Imgur* (2017)²³

Para a criação do gif são seguidos os seguintes procedimentos: o site solicita o link do vídeo, que pode ser retirado de sites com filmes *on-line* ou mesmo vídeos armazenados na plataforma do *Youtube*, o qual é copiado e colado no local indicado. Após carregar, o site inicia o vídeo completo para que seja selecionada uma pequena parte significativa do filme para o usuário. Nesse momento, percebemos que a parte selecionada do filme repete como formato de gif em *loop*. E ainda há a possibilidade de o usuário acrescentar um texto à imagem. Após esse processo, o usuário pode compartilhar ou excluir o gif. Quando compartilhado no site, o gif é sujeito à pontuação e a comentários da comunidade podendo ganhar maior ou menor visibilidade.

Nesse caso, ao voltar para o primeiro gif em que Vincent aparece, em 2012, notamos que ele foi criado a partir das ferramentas dispostas no site, sendo que foi recortado parte do filme *Pulp Fiction*, como indica a ferramenta criadora de gifs (fig 15), e também porque Vincent aparece em seu contexto original.

Segundo o site *knowyourmeme.com*, o usuário *karmafrappuccino* postou em 2012 o primeiro recorte do movimento de Vincent (fig. 16), que mais tarde foi segmentado pelo gif *Confused Travolta*. Esse formato de gif é classificado pelo site como imagem reação, em que o gif tem o objetivo de retratar uma emoção específica em resposta a algo ou situação vivida²⁴

Fig 16: Vincent à procura de Mia

²³ Ferramenta disponibilizada no site Imgur para criação de gif. Disponível em <http://imgur.com/vidgif>. Acesso em maio de 2017

²⁴ Retirado do site <http://knowyourmeme.com/memes/reaction-images>. Acesso em março de 2017



Fonte: *Imgur* (2012)²⁵

Segundo o site *knowyourmeme.com*, mais tarde, em 2015, o primeiro gif em que Vincent aparece em um contexto diferente, mas com o mesmo movimento desnordeado, também foi postado no site *Imgur*. Nesse gif, Vincent aparece unido a uma imagem fixa de um corredor de loja de brinquedos com o mesmo movimento de procura.

Fig 17: Vincent perdido na loja de bonecas



Fonte: *Imgur* (2015)²⁶

²⁵ Postagem do usuário *karmafrappuccino* no site *Imgur* em 2012. Disponível em <https://imgur.com/gallery/M2bZq>. Acesso em maio de 2017.

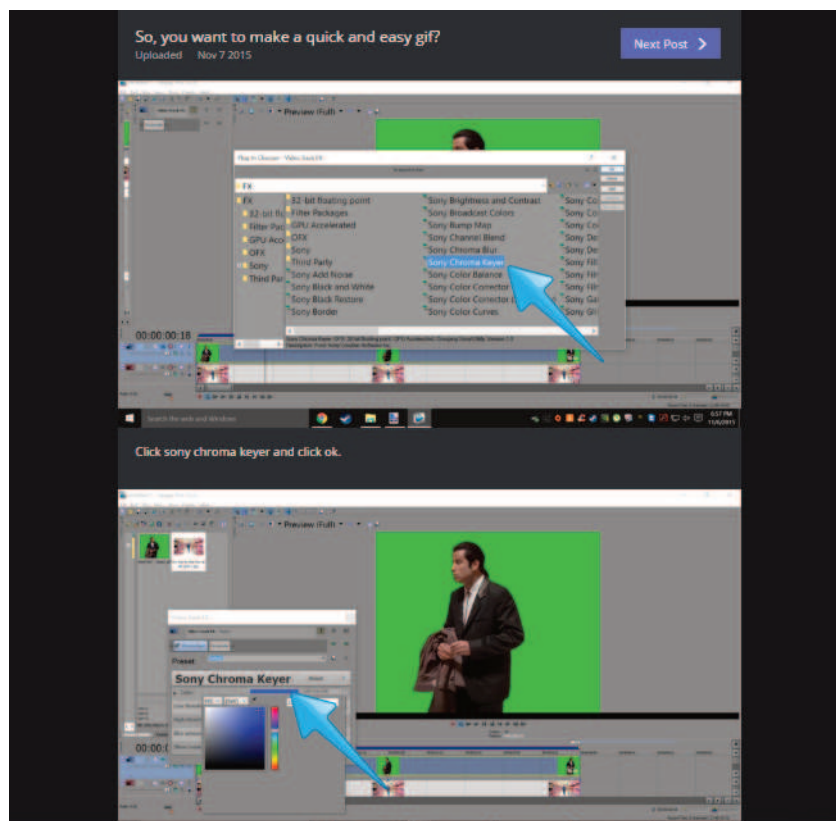
²⁶ Gif postado em 2015 no site do *Imgur* – Vincent é recortado do contexto do filme *Pulp Fiction* e montado em outro contexto. Disponível em <http://imgur.com/gallery/H3BR7EA>. Acesso em maio de 2017.

O título que o usuário postou juntamente com o gif foi “Eu pergunto o que minha filha quer de Natal e ela diz: Uma boneca”. O usuário entretanto, não utilizou somente as ferramentas de construção do gif propostas pelo site, mas também outras ferramentas de montagem.

O gif em questão foi produzido pelo usuário *ILikeToWonkaMyWilly*, que uniu Vincent a outro contexto na intenção de demonstrar a sua reação à resposta da filha. Porém, esse gif foi produzido em outra ferramenta de edição e montagem gratuita, o *Sony Vegas Pro Software*. Dessa forma, ao invés de seguir o mesmo padrão de montagem de um gif, como propõem o site, esse usuário segue padrões que carregam lógicas de produção diferentes do próprio site.

O site *knowyourmeme.com* ainda afirma que, no dia seguinte, o mesmo usuário, ao receber comentários positivos e alta pontuação pela montagem, postou em sua página do *Imgur* um tutorial que ensinava a fazer essa montagem, com a intenção de que os outros usuários pudessem criar seus gifs.

Fig 18: Tutorial *Confused Travolta*



Fonte: *Imgur* (2015)²⁷

O usuário *ILikeToWonkaMyWilly* afirma no post do tutorial que os procedimentos de montagem são simples, mas que é necessário ter a ferramenta de montagem do *Sony Vegas* e

²⁷ Tutorial para montagem do gif *Confused Travolta*. Disponível em <http://imgur.com/gallery/JWFFe>. Acesso em maio de 2017

um conhecimento prévio na coleta de imagens do *Google*, ferramentas de produção de gif do próprio *Imgur* e *downloads* de vídeos como na plataforma do *Youtube*. O usuário propõe que a comunidade possa criar montagens com base em seu tutorial, escolhendo gifs prontos do site *Imgur* e imagens e vídeos do *Google* e *Youtube*.

A construção, entretanto, como o usuário explica, teria que ser feita por meio de *downloads* do que ele chama de *green screen vídeos*, que remetem à técnica do *Chroma Key*²⁸, identificados em sites como o *Youtube*, onde existem diversos vídeos prontos feitos em *Chroma Key*. Nestes vídeos²⁹, personagens do cinema aparecem realizando algum movimento com uma tela verde como plano de fundo. *ILikeToWonkaMyWilly* ainda explica que a comunidade poderia criar seu próprio vídeo em tela verde, mas que o processo seria mais complicado e que o tutorial que ele estava disponibilizando iria por caminhos mais simples e de fácil execução e que, para tanto, sugere que os interessados utilizem vídeos de tela verde já prontos.

Dando seguimento à execução, os outros usuários, tendo a possibilidade de escolher outros vídeos disponíveis no *Youtube* ou utilizar a ferramenta de criação de gifs animação do site *Imgur*, escolheram utilizar o *green screen vídeo* em que Vincent Vega aparece. O vídeo, disponibilizado por *ILikeToWonkaMyWilly* possibilitou que outros usuários dessem continuidade à ideia de procura de Vincent em contextos que se dividem em imagens fixas ou imagens em movimento, proposto pelo 1º gif *Confused Travolta*. Após o compartilhamento do tutorial, no mesmo dia, outros usuários criaram seus próprios gifs diversificando o contexto em que Vincent aparecia, adicionado o movimento do personagem a uma imagem de fundo, dando outros sentidos ao gif.

Esses usuários postaram suas criações nas caixas de comentários de *ILikeToWonkaMyWilly*, a exemplo da fig (19). Alguns ainda indicavam a utilização de outra ferramenta de montagem como o *After Effects* e o *Premiere* por exemplo.

Fig 19: Vincent perdido em uma loja de roupas

²⁸ Chroma Key é uma técnica que objetiva substituir o fundo da imagem isolando o personagem ou objeto, para combinar com outra imagem ou cenário virtual. O fundo é removido eletronicamente e substituído por uma outra imagem. O Chroma Key pode ser encontrado em outras cores, mas o mais encontrado é o verde, por absorver o brilho extra da luz e não confundir a cor verde com a cor da pele do personagem. Essa técnica é bastante utilizada em filmes de ação, fantasia e ficção científica. Retirado de <http://www.matildefilmes.com.br/estudio-de-video-chroma-key-verde-azul-e-vermelho-entenda-o-funcionamento/> - acesso em março de 2017

²⁹ Vídeos disponíveis <https://www.youtube.com/watch?v=5bjc57yGUo0>. Acesso em maio de 2017.



Fonte: Imgur (2015)³⁰

O site *knowyourmeme.com* explica que, passados dez dias, o primeiro gif *Confused Travolta*, que originou a ideia e a operação que oportunizou a disseminação do personagem de Vincent, recebeu mais de 2,8 milhões de visualizações.

O tutorial não só ofertou a disseminação de Vincent no site *Imgur*, mas também foi compartilhado em outros sites como o *Youtube*, em que um usuário ensina a fazer a montagem em ferramentas como o *Adobe Premiere Pro*, porém, referenciando a operação ao primeiro tutorial do site *Imgur*,³¹ assim como outro ator social compartilhou seu próprio tutorial na plataforma *Youtube*³², também com referência ao *Imgur*. O site *catracalivre.com* compartilhou em sua página Dica Digital uma seleção dos melhores gifs *Confused Travolta*, trazendo um pouco da história do gif, sua origem e o link que leva ao primeiro tutorial disponibilizado no site *Imgur*.³³ O site *techtudo.com*, além de disponibilizar o tutorial em português, ensina como copiar o vídeo de Vincent em *Chroma Key* do site *Imgur* e como utilizar a ferramenta de montagem explicando passo a passo como montar o gif *Confused Travolta*, com contextos e situações próprios³⁴.

Os gifs *Confused Travolta* são encontrados em vários sites da internet, como a *timeline* do *Facebook* e pesquisas de imagens do *Google*. Todos os gifs têm em comum o personagem

³⁰ Postagem do usuário Safe4work na caixa de comentários do post. Disponível em <http://i.imgur.com/DL4Gq8u.gifv>. Acesso em maio de 2017

³¹ Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=bGKL4F7iy18> em março de 2017

³² Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=bGKL4F7iy18&t=48s> em março de 2017

³³ Retirado de <https://catracalivre.com.br/geral/dica-digital/indicacao/veja-os-melhores-gifs-do-john-travolta-confuso-e-saiba-como-criar-o-seu/> - acesso em março 2017

³⁴ Disponível em <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/12/como-editar-o-video-de-pulp-fiction-e-fazer-o-meme-do-travolta-confuso.html>. Acesso em maio de 2017

de Vincent com o mesmo movimento desnordeado à procura. Alguns gifs apresentam contextos políticos, reclamações, situações, textos explicativos do contexto e a maioria tem sentido cômico ou irônico da situação. Todos eles, no entanto, têm como representante Vincent Vega, um elemento cinematográfico.

Fig 20: Vincent em diversos contextos



Fonte: Adoro Cinema (2015) ³⁵

Refletimos, portanto, através das observações dos movimentos de criação e compartilhamento do gif *Confused Travolta*, que o objeto pesquisado complexifica as interações, pois sua lógica de produção apresenta-se em um formato que adapta o formato da instituição cinematográfica. A produção por meio da apropriação do elemento pelo ator social e a forma em que a operação é realizada através do fornecimento de um tutorial disponível nos meios auxiliaram na disseminação do gif envolvendo produção e reconhecimento em uma interação que afeta as partes, cada qual de um modo diferente.

Dessa forma, aproximamos a pesquisa de um recorte do objeto no momento em que a escolha do gif ocorreu pela sua produção em um suporte de lógicas complexas, que diferem da finalidade do produto fílmico na concepção do personagem de Vincent para a cena original do filme *Pulp Fiction*. Neste caso, a circularidade do personagem Vincent em diferentes contextos, atravessa diferentes sentidos e lógicas de produção.

³⁵ Montagem com gifs encontrados em site da Internet. Disponível em <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117745/>. Acesso em maio de 2017

Em meio a isso, porém, surgiram reflexões sobre aproximações entre cinema e espectador através dos conceitos da mídiatização. Tendo em vista as diversas perspectivas entrelaçadas à questão do cinema, observamos que existem complexidades quanto à questão do seu desenvolvimento tecnológico, enquanto ponderamos sobre a sua transformação no gerenciamento de disponibilização do material fílmico em meios digitais, que já não cabe só à instituição, mas está disponível ao ator social. Nesse caso, o compartilhamento e *downloads* de filmes na internet é observado como ruptura entre produção e recepção visto que o ator social, ao acessar esse conteúdo, apropria-se dele gerando modificações oportunizadas por novos métodos de interação nos meios digitais.

No mesmo sentido, porém, mais do que modificações técnicas, notamos que há uma modificação do sentido original do filme. E, quando Vincent aparece descontextualizado do seu ambiente original, que sentidos são apropriados e permanecem e quais são modificados?

O acesso aos materiais cinematográficos nos dispositivos digitais e aos *softwares* de edição e montagem facilitam as modificações e as apropriações de elementos do cinema por atores sociais, resultando em produções de novos materiais construídos em lógicas de produções diferentes do seu original. Nessas construções, consideramos as formas de aproximação entre si dos atores sociais e esses com as instituições via dispositivos. O gif *Confused Travolta* oferece diversas questões relacionadas aos conceitos que serão desenvolvidos na pesquisa, pois fornece suporte para desenvolver reflexões sobre as novas formas de interações sociais que os dispositivos são capazes de promover.

Considerando o atravessamento da mídiatização nas instituições cinematográficas, portanto, observamos que, neste processo, ocorrem desvios entre a produção e a recepção, situando semelhanças e diferenças entre os materiais resultados das apropriações e sua forma originada no cinema. Dessa forma, é possível refletir como imagens no circuito da mídiatização sofrem transformações e potencialidades a partir das apropriações e usos pelos atores sociais.

Ao observar o caso em construção, deduzimos que o objeto escolhido, gif *Confused Travolta*, aciona conceitos da mídiatização como a circulação, apropriação e usos, que irão estruturar a dissertação, assim como reflete sobre a escolha de Vincent em meio a outros personagens de *Pulp Fiction*. A circulação do objeto propõe interações entre os atores sociais e a produção cinematográfica, assim como cria desvios entre produção e recepção quando a apropriação do personagem de Vincent produz um novo produto que é materializado nos meios digitais por meio da produção e compartilhamento do gif *Confused Travolta*.

2.1 PROPOSIÇÕES INICIAIS

A partir do desenvolvimento inicial da estrutura da dissertação, alguns aspectos destacaram-se ao tensionarmos o caso *Confused Travolta*. Por meio das relações estabelecidas entre estes aspectos revelados nas observações do objeto empírico, propomos realizar a pesquisa com base no atravessamento da midiatização dada a circulação do elemento fílmico nos meios digitais. Obtivemos, portanto, reflexões que possibilitaram inferências e questões sobre como a midiatização afeta o cinema através dessas apropriações e o que transformam a partir disso.

A partir da questão central sobre o que se transforma nos meios digitais, consideramos que o primeiro gif *Confused Travolta*, material construído a partir da apropriação do cinema, aciona a circulação do elemento cinematográfico por meio do tutorial da montagem do gif e da prática de consumo e proliferação de imagens nas sociedades midiatizadas. Portanto, centralizamos no primeiro gif as ações dos atores desde a sua criação. Da mesma forma, questões sobre as interações e afetações que o levar adiante aciona demandam análises visto que há um consenso coletivo sobre a imagem de Vincent. Mas principalmente, ao observarmos as repetições do elemento em diversos gifs diferentes em seu contexto e sentidos, refletimos sobre as materializações dos pensamentos e situações diversas desses atores sociais e a relação que se forma com o cinema.

Os gifs *Confused Travolta* trazem o personagem Vincent como referência do filme *Pulp Fiction* em seu movimento de procura e perplexidade. Posto que o acesso ao dispositivo fílmico proporciona alterações e transformações no original, dada a circulação do elemento, o cinema torna-se adaptável aos novos meios de interações entre as instituições e os atores por meio dessa circulação. A partir disso, o ator social, ao apropriar-se da lógica do cinema adequando-o a outro suporte, dá novos contextos aos movimentos de Vincent. O cinema, por sua vez, acaba adaptando-se aos novos serviços tecnológicos que dão origem a novas formas de comunicação.

Propomos que o acesso aos materiais cinematográficos nos dispositivos digitais e aos *softwares* de edição e montagem facilitam as modificações e apropriações de elementos do cinema por atores sociais, resultando em produções de materiais novos construídos em lógicas de produções diferentes do seu original. Porém, além do fator tecnológico, destacam-se também as transformações culturais e sociais que ocorrem a partir desse fenômeno.

Observamos que, nesse processo, ocorrem desvios entre a produção e a recepção, de forma a refletirmos como imagens, no circuito da midiaticização, sofrem transformações e potencialidades a partir das apropriações e usos pelos atores sociais. Nesse caso, o produto fílmico *Pulp Fiction* gera referência tanto pela utilização do personagem de Vincent em outro formato e suporte quanto pelo uso da lógica de produção da montagem utilizada na criação do referido gif. No momento em que é observada uma ferramenta de montagem complexa para a sua produção, percebemos que o autor do primeiro gif *Confused Travolta*, além de apropriar-se de uma cena do filme, recorta o personagem da cena e insere-o em outro contexto dando sentido a outra narrativa através de imagens.

Da mesma forma, inferimos que há também uma referência sendo construída através do primeiro gif e das operações possibilitadas pelo seu tutorial, quando são observados movimentos em outros sites que referenciam a construção do gif *Confused Travolta* ao tutorial encontrado no site *Imgur*. O recorte do personagem Vincent de seu contexto original foi dinamizado através do tutorial, ampliando o acesso à montagem do gif por meio dele. Essas apropriações e usos de elementos originais do cinema, desde reproduções (cópias) às mixagens promovidas pelos atores e compartilhados nos meios para serem vistos e apropriados novamente, dão seguimento ao circuito que a midiaticização cria quando materiais são postos em circulação.

Nesse caso, de que forma o 1º gif afeta o filme quanto à referência de Vincent? Que transformações virão a ocorrer ao filme, ao sentido dado a Vincent e ao próprio material construído?

O caso em investigação é observado como parte de fenômenos comunicacionais que se constituem quando há midiaticização, ou seja, quando a instituição cinematográfica tem seus elementos postos em circulação nos dispositivos digitais, que, sendo afetada pelas apropriações que ocorrem na interação dos atores com os meios, forma pontes que encurtam relações entre o material fílmico e os produtos resultados das apropriações pelos atores. Nesse caso, a operação proporcionada pelo tutorial disponibilizado no site *Imgur*, através dos comentários positivos da primeira aparição do gif *Confused Travolta* de origem técnica, provoca a disseminação e repetição do gif em questão.

O gifs são observados nos meios digitais em contextos e sentidos que divergem entre si e entre o filme, cada qual exteriorizando uma situação diferente. Ao verificar que o tutorial é o referente para a sua criação, o primeiro gif ganha destaque além do cinema, no momento em que o sentido do movimento de Vincent originado em *Pulp Fiction* é destacado pela repetição

em *loop* do gif. Em *Pulp Fiction*, nesse caso, o movimento dura poucos segundos, o gif por sua vez, altera a percepção sobre o significado do movimento de Vincent, dinamizado pela sua repetição em *loop*. Dessa forma, questionamos que proporções tomam as relações que se formam entre o cinema e o gif, quanto a sua estrutura e o seu conteúdo?

Ao disponibilizar o tutorial a outros usuários, o autor do primeiro gif possibilita a montagem de Vincent em diferentes situações. Dessa forma, há a apropriação das operações de montagem, repetindo a lógica do gif *Confused Travolta*, levando adiante a circulação do elemento. Porém, nascem questões referentes também às relações que acontecem entre a escolha de Vincent e os atores sociais, assim como os sentidos que se transformam quando o elemento e sua operação são repetidos nos meios.

A repetição da operação por diversos atores sociais que gera a reincidência de Vincent em vários gifs infere sobre como é afetada a referência do seu original *Pulp Fiction*. Ao repetir o elemento em contextos diferentes, criam-se sentidos que divergem do sentido original do cinema e do sentido de cada gif criado entre si. Gera assim, a diferença entre os materiais encontrados que constituem a recorrência do personagem de Vincent e da operação.

Refletimos, nesse caso, que a repetição do material gif *Confused Travolta* afeta o seu anterior, o cinema em *Pulp Fiction* e a cada gif entre si. Essa recorrência, apesar de incidir sobre a instituição, também retornamemória dela, no momento em que Vincent, após aparecer no filme *Pulp Fiction* originalmente em 1994, ressurgem em 2015 quase vinte anos mais tarde, em um formato que segue adiante reincidindo o personagem nos meios digitais.

A característica técnica de *loop* do gif e sua intensa circulação cria recorrências do personagem no meio, incidindo sobre o espaço/tempo, tal qual o cinema e seu filme *Pulp Fiction*. Esse fato reflete sobre a relação entre o cinema e o gif no momento em que o filme exhibe o personagem Vincent em situações que determinam a sequência narrativa não linear do filme, tornando-o um dos elementos principais que surge e ressurgem através da montagem em *Pulp Fiction* e, mais tarde, através dos gifs *Confused Travolta*. Aproxima-se, dessa forma, do que Ismail Xavier (2008) fala sobre suas perspectivas em diálogo com Maya Daren, quando discute sobre a recusa da montagem clássica do espaço-tempo. O autor afirma que o cinema seria o lugar em que é permitido a manipulação do tempo, através da montagem, criando um espaço-tempo de consciência poética, fugindo do realismo. Dessa forma, não participa do fluxo linear, afirmando a supremacia de formatos atemporais e o faz para instaurar “um método ritualístico apto a cristalizar uma estrutura ‘válida para sempre’, um arquétipo”. (XAVIER, 2008. p.118).

Inferimos, preliminarmente, que as transformações nos desvios das instâncias produção e reconhecimento, através das apropriações feitas pelos atores, afetam diferentes lógicas do cinema, a memória e a referência da instituição, transformando sentidos e lógicas sobre o autor do primeiro gif, o qual oferece uma nova forma de produção de sentido, alterando também a constituição da lógica de produção do próprio gif animação. Assim, questiona-se que transformações ocorrem a partir das repetições de Vincent nos meios digitais se, ao observar o circuito que envolve a produção e a recepção do personagem Vincent, na sua intensa circulação, o ator social recorre ao tutorial para continuar o fluxo adiante e não ao cinema?

Cogitamos que entre o primeiro gif *Confused Travolta* e suas diversas contextualizações, existem semelhanças no sentido dado a Vincent e seu movimento à procura de algo e que esses se assemelham no sentido retirado do contexto de *Pulp Fiction* onde o personagem também aparece com o mesmo sentido perplexo e perdido. Considerando que o primeiro gif relaciona-se através da identificação do autor com o personagem Vincent no filme *Pulp Fiction*, a ligação que teriam o filme, o primeiro gif e os outros gifs *Confused Travolta* poderia ser considerada como a identificação/projeção do espectador com o personagem.

A identificação com personagens é percebida quando atrelamos, enquanto espectadores, a nossa vida a narrativas e sequências de ação de personagens - aqui voltamos nossa atenção ao produto fílmico e seus personagens - com quem identificamos similaridades nas situações cotidianas ou de vivências. Segundo Morin (1970, p.128), o processo inicia com a projeção-identificação no cinema, do qual escolhemos algo que nos seja próximo, pelas semelhanças físicas ou morais que identificamos em determinado personagem. Porém, não só nos identificamos com o nosso semelhante, mas também com o que nos é diferente, pois “as forças de participação do cinema podem levar a uma identificação com os desconhecidos, os ignorados, os desprezados ou mesmo os odiados da vida cotidiana”. O ego, segundo o autor, pode jogar a favor do criminoso ou do fora da lei, como é o caso do personagem de Vincent no filme *Pulp Fiction*, que representa o criminoso e assassino e, quando identificado com esse personagem, o espectador tende a fugir das participações da vida real onde a moral existe.

Nesse sentido, podemos identificar uma figura arquetípica em Vincent no filme *Pulp Fiction*. Vincent é deslocado temporalmente pela montagem, para determinados acontecimentos que provocam outras situações durante a narrativa e que desfecham na sua morte repentina e sua ressurreição seguinte, concebida também pela montagem. Dessa forma, percebemos como esse personagem guia as sequências de ações do filme. Pode ser considerado o arquétipo do malandro “bobo da corte” que, para Margaret Mark e Carol Pearson (2003), é o

arquétipo que desfruta da vida, sente o prazer de viver, que faz jus ao personagem de Vincent no filme, quando todas as suas ações são atendidas pela diversão ou pela falta de consciência nos atos, o que o torna um personagem carismático e engraçado.

Segundo os autores, “o Bobo da Corte tem como habitat nativo o parque de diversões, o barzinho das vizinhanças, o salão de festas e qualquer lugar onde as pessoas possam se divertir” (MARK e PEARSON, 2003. p. 204). Consideramos estas características mais favoráveis às suas ações no filme, sendo que, em todas as suas investidas, resultam em cenas desnorteadas ou que o levam a situações inesperadas, próprio do sentido dos movimentos “à procura” que Vincent transmite em todos os gifs.

Assim, na escolha do personagem para a construção do primeiro gif, têm-se a aceitação de outros atores sociais que visualizaram o material e mencionaram positivamente no site, solicitando que Vincent apareça em mais gifs. A representação que Vincent fornece aos atores sociais pelo arquétipo é comumente utilizada pelo cinema, o qual, nos fala Carl Jung (2012), fixa-se no inconsciente coletivo. Vincent, nesse caso, ao ser unido a situações cômicas, parece ser definido como símbolo para representar determinadas situações pelos atores sociais. Nesse caso, o arquétipo de Vincent em *Pulp Fiction* pode ser identificado em todos os sentidos dos gifs? A repetição do personagem nos gifs *Confused Travolta* e a mudança dos contextos nos quais ele é inserido reforça ou modifica este arquétipo?

Dessa forma, a identificação na escolha do personagem Vincent pode ser relacionada diretamente com *Pulp Fiction* no primeiro gif construído. Ponderamos que a relação de proximidade se dá através do sentido identificado no personagem no filme, a perplexidade nos seus movimentos e o sentido dado pelo ator social no primeiro gif com Vincent no corredor de bonecas. Observamos que esse ator, diferente dos outros atores sociais, realizou movimentos técnicos de produção mais complexos, que se estendeu a uma mixagem do personagem Vincent: a descontextualização de Vincent do seu original *Pulp Fiction*, para ser transposto a outro suporte e contexto, mais a construção de um tutorial. Traz ao seu gif o mesmo sentido do movimento perplexo do personagem no filme, porém a identificação é acionada quando o ator social escolhe Vincent dentre os outros personagens do filme para a produção do 1º gif.

Devido ao grande número de gifs *Confused Travolta* observados nos meios digitais, concebemos que nem todos os atores dos gifs conhecem o filme *Pulp Fiction* ou reconhecem que Vincent seja original desse filme. Dessa forma, inferimos que o primeiro gif *Confused Travolta* possa ser considerado por muitos, o original do sentido apresentado pelo movimento à procura do personagem.

Nesse sentido, partimos do princípio de que o cinema é referência para o primeiro gif e sua estrutura, assim como o filme *Pulp Fiction* é referência para seu conteúdo. Isso ocorre quando o acesso e a apropriação do conteúdo fílmico e o uso de ferramentas técnicas possibilita a criação de materiais como o gif. Através da adaptação que o autor do primeiro gif faz das lógicas do cinema em outro formato, surgem as lógicas das operações que proporcionam seguimento adiante do elemento cinematográfico nos meios digitais. A partir da disponibilidade dessa operação em um tutorial, Vincent torna-se representante para a construção de sentido de novos materiais que materializam o pensamento social. Inferimos que através do consentimento coletivo, há a fixação de uma imagem simbólica, através do 1º gif e suas operações, da mesma forma que é vista a atemporalização do personagem e do filme.

Vincent, ao aparecer como personagem do primeiro gif, gera referência como representante de uma ação que se repete em outros gifs *Confused Travolta*. Dessa forma, a repetição do personagem torna-o referência do movimento que dá sentido à construção dos outros gifs. Nesse caso, o primeiro gif proporciona uma nova ideia, isso resulta em uma operação que viabiliza a construção de novos sentidos através de materiais que se repetem inúmeras vezes. A repetição dessa ideia se dá pela aceitação de Vincent como representante de diversas situações construídas pelos atores sociais. Os atores nesse caso, ao utilizar o formato do gif animação e a operação técnica do gif *Confused Travolta* de forma própria para expressar uma reação, podem desenvolver um dispositivo potencial de comunicação.

Outra perspectiva inicial refere-se à adaptação que o cinema proporciona à criação de novos materiais. Já a repetição desse material resulta em diferença entre o conteúdo fílmico e suas adaptações. Porém, a circulação do elemento em um novo material fornece valor ao cinema ao rememorá-lo a cada vez que Vincent retorna em um novo gif e suas lógicas de produção são utilizadas. Essa repetição também está ligada ao conceito da fagia, que é definido, conforme Rosa (2016), pela ação do ator social em “devorar” imagens e, ao mesmo tempo, levá-las adiante, modificando-as.

O tutorial, por sua vez, disseminou uma ideia e conceito novos. Pode afetar a referência do cinema em sua lógica ao trazer a referência de Vincent para o primeiro gif. Nesse caso, permite, como visto no campo de observação, os atores sociais construírem seus gifs *Confused Travolta* em referência ao tutorial do primeiro gif, e não voltar a sua origem a *Pulp Fiction*. Da mesma forma, a adaptação do cinema em uma apropriação que gera operações, leva adiante a ideia de um personagem em contextos diferentes que se repete diversas vezes, materializa expressões e sentimentos em imagens em movimento, consentindo que Vincent se torne

representante dessas exteriorizações mentais. Com base nesse consentimento coletivo, podemos considerar que Vincent e seu movimento se tornem imagem simbólica nos meios?

Refletimos também que as transformações que ocorrem no circuito formado pelo objeto afetam a instituição cinematográfica quando seu produto se torna mediatizado. O cinema e seus elementos tornam-se adaptáveis a outros formatos, revelando os efeitos da mediatização ao formar um circuito dentro do processo de circulação de um elemento do cinema. Nesse circuito, observa-se que o cinema adaptado é utilizado para a construção de outras formas de comunicação, revelando dispositivos potenciais. Nesse sentido, há desvios no circuito que podem ser representados pela autonomização ou separação do personagem de Vincent de *Pulp Fiction*, a troca de referências do cinema para o primeiro gif, como estrutura e atemporalização do personagem e do filme no momento em que Vincent ressurgue nos meios por meio do gif.

São as observações preliminares do objeto investigado, a partir do circuito criado na circulação de *Pulp Fiction*, que formam as questões referentes à pesquisa em desenvolvimento. Nesse sentido, a partir das apropriações que atores sociais fazem do cinema, conforme se adapta à tecnologia acessível nas sociedades em vias de mediatização, refletimos que o ele se torna referência de lógicas de produção e conteúdo fílmico na ação de recortes materiais de seus elementos (personagem de Vincent) em outros suportes. Na medida em que esses elementos são transformados por atores sociais e as apropriações se tornam operações disponíveis nos meios digitais, o fluxo segue adiante em novas ideias, que se repetem em diferentes sentidos, sendo compartilhadas e repetidas novamente, sempre que a operação técnica esteja disponível e que atores sociais a levem adiante. Assim, a repetição do elemento por meio das operações cria desvios entre produção e reconhecimento, onde Vincent segue adiante nos meios. Nesse sentido, podemos considerar que o cinema é afetado pela circulação de seu próprio elemento, ou de alguma forma voltamos a ele como referência?

Vincent, ao ser descontextualizado e recontextualizado, segue adiante em novos sentidos, e cada vez que sua imagem é repetida em um novo gif, cria potencial para seu personagem e para o gif. Nesse caso, o gif torna-se um dispositivo³⁶ tecno-interacional potencial, no momento em que ele opera interações entre atores, meios e instituição?

Ao passo que formamos questões relativas ao objeto pesquisado, tensionado pelo conceito da mediatização, fechamos o caso no momento em que ele passa a representar potencial

³⁶Inferência do conceito de dispositivo potencial através de diálogo com o Prof Dr Jairo Ferreira, na disciplina de Aportes Metodológicos (2016).

investigativo, dado a complexidade que o objeto causa ao ser produzido, posto em circulação e levado adiante nos meios digitais.

3 PERSPECTIVAS TEÓRICAS

Neste capítulo, abordaremos conceitos referentes à perspectiva da mediação e as teorias do cinema com a proposta de compreender suas articulações possíveis e tensioná-las entre si, a fim de refletir sobre o objeto. Pontuaremos, assim, alguns aspectos essenciais para o desenvolvimento da dissertação, apresentando conceitos como meio e mediações, circulação e circuito, apropriação, acesso e usos, atores sociais, instituições, dispositivos, cinema, arquétipos, imagens e conceitos de função e valor. Nesse sentido, adotamos estas perspectivas a

fim de desenvolver a pesquisa por meio de conceitos que permitam verificar como o fenômeno investigado causa transformações nas interações sociais a partir dos desvios entre as instâncias da produção e do reconhecimento. Mais adiante, estes conceitos serão mobilizados na análise do objeto.

3.1 FENÔMENOS MIDIÁTICOS

Ao identificar que as sociedades não têm mais como ponto central os meios, faz-se necessário diferenciar estas teorias que analisam os fenômenos midiáticos com origem nos meios e as teorias em que a sociedade e sua interação social integrem a investigação do fenômeno.

A teoria da sociedade dos meios oferece um ponto de vista objetivista da comunicação, pois eles estão centralizados nas investigações dos fenômenos comunicacionais a partir da ação dos meios sobre a sociedade. Estas teorias são identificadas em sociedades para as quais os meios organizam, operam e classificam os campos sociais. São definidas dessa forma, pelo conceito de produtor e receptor, em que cada papel na estrutura comunicacional estaria determinado linearmente. Nesse caso, os meios como produtores de conteúdo tinham nas sociedades de massa sua recepção. Eram vistos como “produtores de efeitos não controláveis pela sociedade” (BRAGA, 2012, p. 33), sendo, dessa forma, considerados como reguladores da informação e dos efeitos destes sobre a sociedade em geral. Nas sociedades dos meios, segundo o autor, a circulação era determinada pela passagem entre o emissor e o receptor, visto que os receptores não tinham papéis ativos na estrutura e na qual a “preocupação central era a de verificar a consistência entre o ponto de partida e o ponto de chegada”. (BRAGA, 2012, p. 38).

Na perspectiva de Jesus Martin Barbero (1998), entretanto, a informação não poderia ter efeito controlável na sociedade, pois ela está inserida culturalmente como receptor na estrutura, ou seja, há a interpretação cultural das massas, existem efeitos dos produtos lançados e há apropriação destes produtos pela sociedade. O autor determina que os meios não poderiam mais ser vistos como centralizados, como produtores de informação e reguladores dos efeitos sobre as massas, e sim como mediadores de transformações culturais da sociedade. Para Antônio Fausto Neto (2006, p. 8), em diálogo com o autor, os meios não seriam veiculadores e nem gestores dos sentidos, mas estariam em interação constante com “outras dinâmicas sócio-culturais, do que resultariam, assim, os sentidos emergentes numa realidade social.

Barbero estava situado numa paisagem típica de sociedade industrial, e principalmente diante de um cenário “dual” de realidade – a da América Latina – caracterizada pela presença dos modernos meios e de outras práticas culturais calcadas na tradição de nossas sociedades. (FAUSTO NETO, 2006, p. 8)

Os meios, portanto, não estariam centralizados nessas transformações, mas teriam papel importante nas interações culturais. Dessa forma, Barbero (1998) propõem o conceito da mediação, em que o receptor e suas interações são observadas juntamente com o ambiente comunicacional em que se instalam. Nesse sentido, propõe entender as lógicas de produção e de uso, através da perspectiva da mediação:

Para abordar as lógicas (no plural) dos usos devemos começar diferenciando nossa proposta daquela análise denominada “dos usos e gratificações”, uma vez que estamos tratando de retirar o estudo da recepção do espaço limitado por uma comunicação pensada em termos de mensagens que circulam, de efeitos e reações, para re-situar sua problemática no campo da cultura: dos conflitos articulados pela cultura, das mestiçagens que a tecem e dos anacronismos que a sustentam, e pôr fim do modo com que a hegemonia trabalha e as resistências que ela mobiliza, do resgate, portanto, dos modos de apropriação e réplica das classes subalternas. (BARBERO, 1998, p. 312).

O autor aborda o assunto por meio das sociedades das massas, ou seja, classes populares subalternas em relação à indústria cultural e suas produções. O cinema, nesse caso, passa a ser visto pelo autor como instrumento de comunicação que viabiliza tanto seus conteúdos comercialmente a essas massas quanto gera influência sobre seus modos de vida – ideia, segundo Barbero (1998), originada nos princípios da década de 20 e 30 nos estúdios de Hollywood. Estas classes sociais e seu comportamento passam a ser observados a partir das teorias da recepção e a relação dos meios como mediadores.

Dessa forma, o cinema, assim como o jornal, sofreu modificações em sua lógica de produção. O jornal, por exemplo, passou de propagador de informações para elite, à mescla da linguagem literária com a jornalística por meio dos folhetins às massas. Isto ocorreu no momento em que foi observada a importância das massas populares como público consumidor para os grandes jornais. A mudança do formato dos jornais, com a adição dos folhetins a esse novo público, ocorreu a partir das mudanças tecnológicas que possibilitaram novas formas de produção. Segundo o autor, a nova linguagem, entre o literário e jornalístico, norteou a narrativa popular. Essa nova imprensa se configuraria como sensacionalista e popular.

Partia-se, então, a uma nova forma de produção e inclusão das massas como público consumidor. Nesse sentido, evoluíram as novelas literárias dos folhetins em divisões de gêneros

consumíveis a um público diferente do estabelecido pela elite cultural. Transforma a narrativa em lugar de consumo, de interpretação pelas massas.

Estamos diante de um novo modo de comunicação que é a narrativa de gênero. Não me refiro aqui a um gênero de narrativa, mas sim à narrativa de gênero por oposição à narrativa de autor, que é pensável não através da categoria literária de gênero, mas sim a partir de um conceito situado no âmbito da antropologia e de sociologia da cultura, com o qual é designado um certo funcionamento social das narrativas, um funcionamento diferencial e diferenciador, cultural e socialmente discriminatório, que atravessa tanto as condições de produção quanto as de consumo. Falo de gênero como um lugar exterior à “obra”, a partir de onde o sentido da narrativa é produzido e consumido, ou seja, lido e compreendido, e que, diferentemente do funcionamento da “obra”, na cultura culta, constitui-se na “unidade de análise da cultura de massas”. (BARBERO, 1998, p. 195).

Com base nisso, formulou-se um novo modo de estruturar o conteúdo, ao passo que deveria haver o reconhecimento ou o acesso e a compreensão da mensagem pela massa popular, pois esta passaria a ser o grande público consumidor. Barbero (1998) propõe, dessa forma, que os meios passariam de centrais nos estudos da comunicação às mediações na medida em que exercem papel importante nas transformações culturais, em particular na inclusão das sociedades de massa em relação à cultura. Para o autor, “o campo daquilo que denominamos mediações é constituído pelos dispositivos através dos quais a hegemonia transforma por dentro o sentido do trabalho e da vida da comunidade” (BARBERO, 1998, p. 274). Dessa forma, segundo Braga (2012), Barbero desloca o foco dos estudos da comunicação dos meios para as mediações:

Essa expressão, praxiológica desde sua formulação, realiza duas ações cognitivas relevantes. Por um lado, propõe a superação de uma visão objetivista dos meios (da indústria cultural, suas tecnologias, seus produtos), a serem redirecionados para uma visão relacional na sociedade. Por outro, introduz uma preocupação da área com a composição daquelas mediações, com os elementos que aí se realizam – mas sobretudo com o modo, a intensidade, a eficácia de tais mediações (culturais) no enfrentamento de seu par relacional (a mídia com seus produtos). Essa percepção é relevante, não apenas porque põe em cena o receptor integrado em seus ambientes – mas também porque começa a fazer perceber os processos midiáticos. (BRAGA, 2012, p. 33)

A partir da perspectiva das mediações, Barbero (1998, p. 210) afirma que o cinema encontrou na massa uma forma de identificação na qual “a magia da sala escura levava assim à ‘plenitude’ o modo de ver que desde o melodrama de 1800 tendia ao deslocamento da

representação e à fusão do personagem com o ator”. O fascínio das salas de cinema converteu-se em idealização de valores e identificação com o ator, buscado pelo espectador em sua vida cotidiana. Torna-se, assim, mediação nas transformações culturais. O autor ressalta ainda que,

Por meio do folhetim o cinema recebe por herança o modelo melodramático, e o reinventa, ou seja: transforma-o novamente no grande espetáculo popular que mobiliza as grandes massas, estimulando ainda mais a forte participação do espectador. Existe uma convergência profunda entre o cinema e o melodrama: no funcionamento narrativo e cenográfico, nas exigências morais e nos arquétipos míticos, na eficácia ideológica. Mais do que um gênero, durante muitos anos o melodrama foi a própria essência do cinema, seu horizonte estético e político. Daí, em boa parte, tanto o seu sucesso popular, quanto o desprezo que por muito tempo mereceu por parte das elites, que consagravam a propósito do cinema o sentido pejorativo e vergonhoso da palavra melodrama, e mais ainda o do adjetivo “melodramático”, com relação a tudo o que para a cultura culta caracteriza a vulgaridade da estética popular. (BARBERO 1998, p. 212)

No momento em que o cinema passa a ser considerado um meio das massas e a estruturar a cultura da sociedade, dita certos costumes ao espectador que o toma como ponto de partida para novos modos de vida, tornando seu mediador. O cinema “medeia vital e socialmente na constituição dessa nova experiência cultural, que é a experiência popular urbana: será ele sua primeira linguagem”. (BARBERO, 1998, p. 244). Para Fausto Neto (2015), essas mediações são configuradas a partir do campo dos meios de comunicação, pois esse atravessa outros campos sociais,

Emergem novos processos interacionais que vão gerando transformações na sociedade e sua organização social, instituindo novas formas de ligações e de vínculos entre os campos, os atores sociais e, o campo dos *media* compondo tal ‘arquitetura’ ao exercer um trabalho, como vimos assinalado, de ‘elo de contato’ (FAUSTO NETO, 2015, p. 243)

A sociedade mediática passa então a ser configurada pelos meios, não mais centralizados, mas entendidos como mediadores na estrutura dos processos de comunicação. Barbero, explica Braga (2012, p. 34), com a teoria das mediações, tem por objetivo compreender a comunicação a partir das reivindicações sociais, nesse caso, o ambiente social da massa. Essa perspectiva está presente quando analisa que há “uma entrada experimental de participantes sociais nas práticas e processos antes restritos à indústria cultural”. Nesse sentido, Fausto Neto (2015) propõe pensar sobre o *campo dos média*, conceito proposto por Adriano Duarte Rodrigues. Este termo deve ser entendido não como uma prática específica ou como

instrumentos técnicos, mas como um campo reconhecido de caráter representacional para outros campos sociais, como religião, política ou educação:

Sendo a sociedade marcada por uma intensa vida institucionalizada em termos de práticas sociais dos diferentes campos, o campo dos media tem uma vocação representacional atribuída por outros campos, a partir do reconhecimento de sua especificidade e competências. (FAUSTO NETO, 2015, p. 243)

Para o autor, este campo pode ser entendido com base em dois aspectos: o primeiro ligado a suas características próprias de campo e o outro entendido pelos “efeitos das acoplagens realizadas pelas práticas dos campos em si” (FAUSTO NETO, 2015, p. 243), consequências das ações de interações que lhes são atribuídos, segundo sua lógica de comunicação. Porém, ao propor mudanças de sociedade midiática para as sociedades em vias de midiatização, instauram-se questões referentes às atividades e identidades desses campos. Essa mudança dá-se a partir das afetações nas práticas sociais no momento em que os meios sofrem desenvolvimentos técnicos e outros campos sociais tomam como lógica em seu processo de comunicação os protocolos mediáticos. Nesse sentido, “gera também efeitos sobre todos os campos sociais, cujas estruturas vão se manifestando em formas de processualidades tecno-comunicativas” (FAUSTO NETO, 2015, p. 243), que evocam fluxos, transformando interações.

Nesse caso, a circulação do conteúdo fílmico produziria efeitos além do controle da instituição cinematográfica. O cinema como meio passaria a ser mediador das transformações culturais, porém, ao fornecer materiais – estruturas de sua lógica de produção e conteúdo fílmico - seria mais tarde também apropriado pela sociedade e resgatado em novos sentidos, criando desvios entre produção e recepção. No âmbito da circulação de seus produtos, determinaria novos papéis na estrutura comunicacional. Revela, dessa forma, outras perspectivas a partir das novas possibilidades tecnológicas, determinadas pelo conceito da midiatização.

Braga (2012) aponta que Barbero observa as mudanças culturais e sociais, atravessadas pelo papel dos meios e sua atuação em relação à sociedade. Nesse caso, o cinema, como um meio de comunicação de massa, é considerado um dispositivo que penetra na camada popular através de “mecanismos de percepção e reconhecimento popular”, (BARBERO, 1998, p. 210). Ele produz conteúdo que é absorvido pelo público de forma não controlável, mas, nas sociedades midiatizadas, em que “a subjetividade não se realiza mais pelos ‘pensamentos discretos’, mas segundo enunciativas ditadas pela lógica dos fluxos”, (FAUSTO NETO, 2006,

p. 5) permite apropriação e ressignificação a partir da disponibilidade de seu material fílmico em outros meios e do desenvolvimento tecnológico dos dispositivos, a exemplo da era digital.

Portanto, em uma perspectiva relativa aos novos modos em que a sociedade cria aparatos tecnológicos para comunicar, observamos as relações interacionais existentes entre indivíduos para além dos meios. Para Braga (2012, p. 35), o conceito da midiaticização visa a entender os processos “cujas ações não se restringem ao objeto “meios” nem ao objeto “receptores e suas mediações”, mas os incluem, a ambos, em formações muitíssimo diversificadas e ainda articulados a outras formações”.

Por tudo isso, não se trata de retornar das mediações aos meios: ambos são parte necessária e significativa da abrangência que nos interessa. Mas ao mesmo tempo, não são objetos suficientes. O conceito de midiaticização, “ainda em fase de construção” [...] solicita uma abrangência maior. Todas as áreas e setores da sociedade passaram a desenvolver práticas e reflexões sobre sua interação com as demais áreas e setores, testando possibilidades e inventando processos interacionais para participar segundo suas próprias perspectivas e interesses. (BRAGA, 2012, p. 37).

Dos meios às mediações, voltamos ao conceito da midiaticização, que envolve tanto os meios e seu desenvolvimento tecnológico quanto a incidência dessas transformações na cultura social. Fausto Neto (2006) afirma que estes fenômenos deixam de ser explicados pelas teorias clássicas, ao passo que há complexificação da cultura midiática com base nos cenários sócio-tecnológicos da sociedade.

A intensificação de tecnologias voltadas para processos de conexão e de fluxos vai transformando o estatuto dos meios, fazendo com que deixem ser apenas em mediadores e se convertam numa complexidade maior – de um ambiente com suas operações – e as suas incidências sobre diferentes processos de interações e práticas, em decorrência da existência da mídia, assim considerada como algo mais complexo do que sua vocação, classicamente colocada, a de transportadora de significados. (FAUSTO NETO, 2006, p. 7-8)

Nesse sentido, o conceito da midiaticização “articula velhas formas de interação com as formas virtuais de vida” (FAUSTO NETO, 2006, p. 9). Assim, nesse novo ambiente estruturado pelas formas tecnológicas que dinamizam interações sociais, as sociedades em processo de midiaticização não possuem estrutura linear em sua comunicação. Nesse caso, o conceito da midiaticização é utilizado para explicar o modo como essas sociedades desenvolvem por meios técnicos, novas formas de comunicação e como são permeadas por eles. Em consequência, as

interações sociais que são envolvidas nesses processos, fornecem produção de sentido, como afirma Braga (2012),

Um deles, processo tecnológico, corresponde à disponibilização de ações comunicativas midiáticas para largas parcelas da população, dosando e redirecionando a comunicação massiva. O outro, processo social, diz respeito a uma entrada experimental de participantes sociais nas práticas e processos antes restritos à indústria cultural – por crítica social, por reivindicações de regulação pública da indústria, por ações sociais organizadas para ocupar espaços de produção e difusão; e certamente pela ativação crítica e intencionada das mediações culturais, por apropriações “em desvio” das interpretações preferenciais da produção. (BRAGA, 2012, p. 34)

Assim, no momento em que observamos as dinamizações no envolvimento entre esferas da sociedade, definimos o conceito de mediação como uma mudança cultural na sociedade, através do desenvolvimento de dispositivos tecno-interacionais, segundo Braga (2006). Segundo o autor, as sociedades organizam sua realidade a partir destes processos, por meio de aparatos tecnológicos, sendo que esses processos interacionais estão em contínuo movimento, pois a necessidade de comunicação está sempre evoluindo e se modificando.

Neste sentido, porém, se esses aparatos tecnológicos pudessem ser acessados por todos os indivíduos da sociedade, sem exceção, poderíamos envolver uma dinamização dos processos interacionais, pois haveria aproximações intensas entre os indivíduos da sociedade e esses com as instituições midiáticas, assim como constantes inserções de materiais produzidos por eles nos meios digitais. Porém, notamos que nem todos os indivíduos da sociedade têm acesso à tecnologia e à produção de sentido através das apropriações. Braga (2006) explica que, por esse fato, a sociedade ainda se encontra em processo de mediação, ou em vias de mediação.

Contudo, a evolução tecnológica não é o único elemento formador da mediação, pois essa depende de um processo social envolvido, como evidencia Braga (2006). É preciso que exista um processo interacional nesse desenvolvimento social da comunicação. Verón (1997, p. 14) corrobora com essa perspectiva afirmando que as tecnologias de comunicação não determinam “lineal y mecánicamente, prácticas sociales específicas de producción y de consumo, aunque el discurso tecnocrático que acompaña la difusión de nuevos dispositivos pueda estar tentado de alimentar esa ilusión”³⁷. Portanto, essa perspectiva revela a existência de um processo social que envolve interações entre sociedades, como as mudanças culturais, que transformam a estrutura comunicacional.

³⁷“lineal e mecanicamente, prácticas sociales específicas de producción e consumo, embora o discurso tecnocrático que acompanha a disseminação de novos dispositivos pode ser tentado a alimentar essa ilusão”. Tradução nossa.

Como base inicial para a compreender o fenômeno da midiática, verificamos, no esquema para *El análisis de La mediatización* de Eliséo Veron (1997)³⁸, os princípios básicos para a compreensão dos elementos que afetam e são afetados nesse novo momento da comunicação. O autor afirma que a comunicação midiática é a configuração de meios de comunicação resultantes da associação dos dispositivos e das condições de produção e recepção, que configura a estrutura das sociedades industriais.

Segundo o autor, esse esquema “sería el marco conceptual de una reflexión global sobre la mediatización”³⁹ (VERÓN, 1997. p.15), princípio para a compreensão sobre a midiática. Neste esquema, estão representados as instituições midiáticas, os meios e os atores, através de flechas de duplo sentido, que indicam ligações entre os três elementos em relação entre si e ao afetamento mútuo. Apesar de ser um esquema que simplifica os fenômenos da midiática, ele demonstra que não existe linearidade entre produção e reconhecimento. Esse esquema indica quatro zonas de produção, das quatro, três relacionam um elemento com o outro “la relación de los medios con las instituciones de la sociedad [...], la relación de los medios con los actores individuales [...] la relación de las instituciones con los actores”⁴⁰ (VERÓN, 1997, p.16), e a quarta é a zona em que os meios afetam as relações das instituições com os atores.

Nesse caso, as relações entre os atores, os meios e as instituições determinam que não há mais linearidade na comunicação, como nas sociedades dos meios. As zonas representadas no esquema são entendidas como relações que acontecem quando todos são emissores e receptores, causando complexidade na investigação dos fenômenos midiáticos. Nesse caso, não podemos deixar de refletir sobre o desenvolvimento tecnológico na comunicação, do qual entendemos formatar o modo de viver hoje em sociedade, proposto por Pedro Gilberto Gomes (2015). O autor afirma que o meio digital foi o propulsor da mudança do meio social, pois é, neste contexto, a Internet como exemplo, que as interações das dinâmicas sociais acontecem. O autor esclarece que, além disso, outra mudança que decorre desse fato é que a identidade do indivíduo acaba sendo construída a partir da sua interação com os meios:

Não é somente a comunicação que é potencializada, isto é, não são apenas as possibilidades de comunicação, por meios tecnológicos extremamente

³⁸Disponível em

https://comycult.files.wordpress.com/2014/04/veron_esquema_para_el_analisis_de_la_mediatizacion.pdf.

Acesso em maio de 2017

³⁹ “Esse esquema seria o marco conceitual de uma reflexão global sobre a midiática” Tradução nossa.

⁴⁰ “A relação dos meios com as instituições da sociedade [...] a relação dos meios com os atores individuais [...] a relação dos atores com as instituições”. Tradução nossa.

sofisticados, que caracterizam o contexto atual; mas a sofisticação tecnológica, amplamente utilizada pelas pessoas desde a mais tenra idade, cria um novo ambiente matriz que acaba por determinar o modo de ser, pensar e agir em sociedade. A esse ambiente matriz designamos de sociedade em midiatização. (GOMES, 2015, p. 53)

Stig Hjarvard (2014, p. 23) explica que esse movimento acontece a partir da mudança nas mídias contemporâneas nas quais a comunicação está sendo complementada por mídias interativas, possibilitando não só receber, “mas também se engajar ativamente em diversas formas de comunicação com alcance potencialmente global”, integrando essas novas mídias nas práticas cotidianas. Dessa forma, essa mudança não é somente técnica na comunicação da vida familiar, mas também afeta as relações “entre mídia, cultura e sociedade”. O autor define que a midiatização se preocupa com as transformações nas interações dos atores sociais e as instituições. Ela caracteriza-se por ser um processo recíproco entre as mídias e os outros campos sociais.

Nesse caso, ao definir a instituição, Hjarvard (2014, p. 25) propõe que essas “estruturas dinâmicas que proporcionam às organizações e indivíduos recursos materiais e simbólicos” têm como objetivo proporcionar conteúdo de forma que possa “agir reflexiva e criativamente em circunstâncias variadas e, assim, possivelmente renovando as próprias instituições”. Dessa forma, ao remetermos essa definição ao objeto da pesquisa, é possível pensar que o cinema, na teoria clássica como meio, ou como mediador, antes proporcionava material simbólico ao espectador. Hoje, no entanto, além de proporcionar material simbólico, é possível o adaptar em outros suportes através do engajamento do ator social, que se apropria do material nos meios digitais, transformando novos sentidos através da lógica estrutural ou material fílmico, atualizando-o em outras dinâmicas. A partir disso, os materiais das instituições, antes simbólicos, hoje são acessados e apropriados nos meios digitais de forma que modificam sentidos. Envolvem interações da sociedade que, ao utilizar as mídias no seu cotidiano, desenvolvem novas práticas de comunicação.

Se a midiatização é vista através do desenvolvimento dos aparatos tecnológicos que modificam o modo de ser no mundo, o acesso a eles modifica não só a forma de comunicação, mas também os sentidos originais que derivam da produção de mensagens. Braga (2012), esclarece que, quando a sociedade aciona as tecnologias para comunicar, faz com que elas se desenvolvam cada vez mais. Dessa forma, a sociedade inventa processos de interação de acordo com seus próprios interesses.

Para Cingolani (2014), a midiaticização inicia o processo de transformação de sentidos e o resultado dessa transformação material transforma as interações sociais. Reconhece, porém, que a midiaticização é um recurso considerado nem mais nem menos tecnológico, nem social, mas um processo sobre as dinâmicas das exteriorizações - materiais mentais exteriorizados em um processo de materialização que formam produtos - que precisa ser colocado em um sistema de mercado através da circulação, nos quais os objetos passam a ter significações. Essas significações são criadas pelos *feedbacks* complexos e esses *feedbacks* são potencializados pelas interações entre os atores sociais, as instituições e os meios.

Dessas interações surge a mudança na estrutura linear da comunicação. Ao nos posicionar afirmando anteriormente que todos são emissores e receptores, propomos que essa mudança nos papéis leva a consequências que serão determinadas pelos desvios entre a produção e reconhecimento. Para Braga (2012), esse espaço de reconhecimento e desvios produzidos pelas apropriações é denominado de circulação. A circulação é determinada, além dos desvios que acontecem, pelo que resulta o seguir adiante das reações de quem recebe.

Nesse caso, identificamos que o cinema, adaptado aos meios digitais e sendo recebido pelos atores sociais, o que antes era somente simbólico, agora torna-se material. Através das apropriações possíveis nesses meios por meio de ferramentas técnicas, tornam-se viáveis modificações nos conteúdos fílmicos, materializando outros produtos que se originam pelo cinema, mas que transformam sentidos aos materiais e podem também transformarem-se em recursos simbólicos para os meios.

3.2 O CINEMA COMO FENÔMENO MIDIÁTICO

A partir das perspectivas descritas acima, a pesquisa integra os conceitos gerados pela midiaticização e as teorias do cinema na tentativa de alcançar e render reflexões sobre como as imagens são consumidas e modificadas por atores sociais para serem novamente reinseridas nos meios digitais. Extraem da sociedade experimentos comunicacionais, resultantes dos diálogos sociais que ocorrem através de meios tecnológicos.

Considerando primeiramente o desenvolvimento técnico e estético do cinema, como o cinema no início do século XX e suas influências ao cinema contemporâneo, por exemplo, questionamos sobre as aproximações do cinema e do espectador através dos meios digitais e como as apropriações são próprias do momento em que as sociedades vivem atualmente. Refletimos isto sob a perspectiva da nova forma de viver em sociedade, que nos envolve “desde

a mais tenra idade” (GOMES 2015. p. 53), a partir da qual, segundo o autor, cria-se uma nova ambiência, pois a sociedade hoje, “em vias de midiatização, está produzindo um novo modo de ser no mundo” (GOMES, 2015. p. 48).

O cinema segundo J. Dudley Andrew (2002), em diálogo com Arnheim, é expresso por meio de linguagem que se torna simbólica e que deve ser manipulada pelo realizador de forma que sua ideia transpareça através do material fílmico. Nesse caso, o cinema, ao ser uma estrutura de linguagens que é acionada pelo realizador por meio da imagem, montagem, estética e narrativa, transmite sensações para o espectador. Nesse mesmo ponto, Bazin, segundo Andrew (2002, p. 116), afirma que o cinema mais do que uma forma estrutural, determina sentidos que vão além da sua estrutura de reprodução, que se dá através da “crença do espectador na origem da reprodução”. Nesse sentido, as perspectivas que os autores trazem determinam que as teorias do cinema são desenvolvidas em sentidos diferentes, desde sua origem, e que demarcam o cinema como dispositivo propício à identificação com o público. Ele é propício a interpretações e, ao mesmo tempo, proporciona sensações ao espectador de acordo com o desejo do seu realizador.

O cinema é um dispositivo de reprodução que se molda através da percepção do espectador e uma estrutura formada através da linguagem determinada pelo seu realizador, que determina sentidos ao conteúdo fílmico ao transmitir sensações através da imagem. Nesse caso, como dispositivo e meio de comunicação, permite à instituição cinematográfica fixar mensagens ao seu público através da projeção do conteúdo em salas de cinema.

Nesse caso, Christian Metz (1980, p. 24) observa que os termos cinema e filme devem ser analisados de forma diferente. Explica que cinema deve ser entendido como um conjunto estrutural de linguagens que confluem diferentes significações. No entanto, estas significações não são comuns a todos os filmes, pois cada filme significa algo “na medida em que precisam uma combinação geral onde cada filme se inserirá e que está ligada à doação geral do próprio veículo cinematográfico”. O autor afirma que podemos entender o filme como uma situação afetiva, enquanto o cinema é determinado como uma indústria, na qual há a ordem tecnológica, sociológica e econômica, ou seja, o filme é a mensagem dentro desse meio e o cinema é esse meio de expressão.

Ao observar como um filme antes era produzido pela instituição cinematográfica, projetado nas salas de cinema e mais tarde disponibilizado ao espectador no formato de material físico, considerava-se que o espectador se apropriava de sua ideia, sua estética, cópia ou diversas outras formas de apropriação intelectual. No entanto, não tinha como alterá-lo manual

ou digitalmente, pois necessitaria de aparatos tecnológicos avançados, dos quais o acesso seria restrito e um saber específico que muito provavelmente não lhe estava disponível. Entretanto, a disponibilidade dos materiais fílmicos em meios digitais aumentou e o acesso a filmes cresceu com os downloads e compartilhamentos dos atores sociais em plataformas como o *Youtube* e nas páginas de armazenamento de filmes e séries.

Se para Barbero o cinema mediava as interações culturais, integrando a vida social das massas; nas sociedades midiáticas, as transformações tecnológicas permitem que seu conteúdo seja disponibilizado em meios digitais. Nesse caso, o filme passa a ser apropriado e modificado, e o ator social transforma seu conteúdo original em outras adaptações. O cinema é uma instituição midiática, desde sua concepção, pois sempre foi um meio de comunicação, que, para Barbero (1998), indicava novos modos de vida à sociedade de massa. Hoje, porém, seu conteúdo, o filme, passa pelo processo de midiática quando lhe é vinculado novos sentidos e com início em seu original são lançados novos materiais nos meios digitais, iniciando circuitos complexos.

O processo de midiática, segundo Verón (2014), foi iniciado a partir de algumas condições na sociedade, que permitiram o surgimento dos fenômenos midiáticos,

Começando no início do século XIX, novos dispositivos técnicos permitiram o surgimento, pela primeira vez, de fenômenos midiáticos consistindo na produção inicial de imagens e sons que enquadram e sequenciam o tempo, dispositivos que culminam, no século seguinte, com a invenção da televisão. (VERÓN, 2014, p. 15)

Dessa forma, a midiática consiste “de um dispositivo técnico-comunicacional que surgiu e estabilizou-se em comunidades humanas identificáveis, o que significa que foi, de uma maneira ou de outra, *adotado*” (VERÓN, 2014, p. 16). Nesse caso, o cinema é visto desde sempre como uma indústria midiática, porém, é seu conteúdo fílmico que, ao ser disponibilizado nos meios digitais, permite seu compartilhamento e modificação de sentidos originais. Assim, transforma interações ao formar novos materiais exteriorizados por atores sociais, constituindo novos fenômenos midiáticos que “produzem a autonomia de emissores e receptores, e a persistência dos discursos pelo tempo” (VERÓN, 2014, p. 17).

Ao observar as possibilidades do acesso ao conteúdo material, desencadeado pela tecnologia e a disponibilidade do filme em outros meios, verificamos a existência de novos materiais em circulação, construídos com base nos elementos do cinema, tal como o gif *Confused Travolta*. Através desse material, observamos que o cinema passa a fornecer, além

do material simbólico, também as suas lógicas de produção, como a narrativa e a montagem, pois, ao analisarmos o modo de produção do gif em questão, observamos que ele difere dos moldes de gifs animação encontrados como recorte de filmes. Assemelha-se, nesse ponto, com os modos de produção do formato cinema, quando utiliza ferramentas de montagem na sua produção e dá sentido a uma narrativa.

3.2.1 A montagem cinematográfica e a Cultura do Remix

Como visto acima, ao propor a diferença entre cinema e filme, Metz (1980), afirma que o cinema, além de ser uma indústria de produção e distribuição, possui códigos que estruturam os filmes, determinados como linguagem cinematográfica. O filme, possuidor de elementos afetivos identificados pelo espectador, utiliza diferentes códigos dessa linguagem cinematográfica. Estas o caracterizarão e o diferenciarão de outros filmes e determinarão ao espectador outras formas de significação e sentidos.

O autor afirma que o termo ‘cinematográfico’ é utilizado sempre que identificamos os códigos gerais do meio expressivo cinema em determinado produto fílmico. O cinema é constituído por um conjunto técnico sensorial que se prolonga dentro do filme. Por isso, o cinema é visto como o código; e o filme, o seu conteúdo ou mensagem. Nesse caso, o cinema passa a ser o meio e, baseadas em sua lógica de produção, outras formas de expressão surgem, como a televisão, o vídeo e outros produtos audiovisuais. O filme, sendo o produto do cinema, possui códigos cinematográficos dentro de si que o tornam único, ou dotado de características que darão significados particulares ao seu conteúdo. Um dos códigos gerais que figuram o cinema é a montagem, mas, com base no modo como ela é acionada pelo seu realizador dentro do filme, pode se tornar particular ao conteúdo fílmico.

Para Eisenstein (2002, p. 35), a montagem permite que lógica das imagens e da narrativa dê sentido ao conteúdo fílmico, sendo que “a cinematografia é, em primeiro lugar e antes de tudo, montagem”. O autor explica que a montagem é a justaposição de duas situações que dão sentido quando analisadas conjuntamente, criando um novo conceito. Afirma, nesse sentido, que a soma dessas duas situações formaria um outro produto, quando o resultado da justaposição desses formatos sugere um resultado diferente do que os elementos isolados separadamente ofereciam:

Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova

qualidade, que surge da justaposição. Este não é de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado à lado. Por exemplo, tomemos um túmulo, justaposto à uma mulher de luto chorando ao lado, e dificilmente alguém deixará de concluir: *uma viúva.* (EISENSTEIN, 2002. p. 14)

A conclusão de quem observa, segundo o autor, transforma-se em uma terceira coisa, que pode ser ou não uma conclusão correta. Para o autor, o cinema é a montagem, pois essa se torna o total do conteúdo, ao juntar peças que isoladamente teriam um outro sentido. Transforma as peças por meio da justaposição na montagem, formando o conceito da “imagem total do filme, determinada tanto pelo plano quanto pela montagem, também emerge, dando vida e diferenciando tanto o conteúdo do plano quanto o conteúdo da montagem” (EISENSTEIN, 2002. p. 18).

Nesse sentido, ao analisar a estrutura do cinema, podemos descrevê-lo como um conjunto de imagens em movimento, criadas para representar situações em lógicas pré-determinadas, através da montagem, por exemplo, que passam a constituir um universo por meio de uma narrativa que conta a história dentro do filme. Nesse caso, Metz (1980) vai dizer que a linguagem do cinema percorre pelo filme, a exemplo da montagem. Assim, explica Xavier (2008), em diálogo com Eisenstein, a montagem mais do que expor o movimento das sequências, sobrepõe a dramaticidade que é exercida através dos espaços temporais da narrativa, permitindo criar um tempo próprio e descontínuo. Dessa forma, faz com que aquele instante ou aquele fato crie algo particular “em nosso olhar” e se detenha “para seguir direções de eventos simultâneos, de tal modo que a sua significação social [...] seja ‘figurada’ pela composição visual não natural que a montagem oferece” (XAVIER, 2008. p. 131).

Ao depararmos com objetos apropriados como o gif, observamos que ele possui lógicas que o assemelham ao cinema, ao possuir a imagem em movimento por exemplo, como suporte para comunicar uma narrativa. Nesse caso, o gif animação do cinema ao ser produzido através do recorte de uma cena de um filme, adquire a mesma lógica da estrutura narrativa do cinema, além de apropriar-se de seu conteúdo fílmico. Esses novos modos técnicos de capturar e modificar conteúdos produzidos pelas indústrias vêm de práticas que não são propriamente do cinema, mas observadas principalmente nos costumes das mixagens de materiais, que se tornaram comuns em sociedades com acesso a meios técnicos.

A mixagem de materiais ou o conceito de remix surgiu por meio de investigações dos fenômenos musicais. Este conceito foi utilizado para explicar algumas formas de mixagens que

acontecem no âmbito musical desde a década de 1970. Foi a partir dessa década que a prática da mixagem nessa área vem evoluindo e tornando-se comum entre a profissão de *Dj's*. Eles transformam a música original em um novo produto: mixam tons ou mesmo adicionam outros sons e vozes ao seu original. Segundo Lev Manovich (2007), foi com início anos 2000 que o termo remix foi utilizado para outros meios além da música.

Segundo o autor, entretanto, no momento em que o conceito de remixagem foi aceito como prática musical, nos outros meios, esta prática foi vista como violação dos direitos autorais. Manovitch (2007) destaca que o termo implica a reorganização sistemática de um produto. Nesse ponto, salientamos que o gif *Confused Travolta* figura um produto que passou por um processo de mixagem, em que consideramos sua construção como uma reorganização do produto, sistemática, a partir da didatização de como fazer através da operação técnica de um tutorial. Nesse caso, a apropriação do personagem e sua transformação em um novo produto são consideradas uma prática da cultura do remix.

Há diferença, entretanto, segundo Manovich (2007), do conceito de remix e do termo de apropriação que se originou dos meios artísticos. Para ele, o conceito de apropriação não teria o mesmo valor de reorganização sistemática do conceito remix, pois remete a um termo cunhado na arte desde a década de 60 e que se volta a explicar a ação de se apropriar de um conceito artístico, ou mesmo de uma obra para seguir adiante com novas formas baseadas em seu original. O termo remix para o autor, no entanto, concebe uma forma mais ampla para compreender que, após a disponibilização de ferramentas técnicas acessíveis na rede, que possibilitam a mixagem, existe um processo técnico envolvido nessas práticas.

Entendemos que a apropriação⁴¹, na perspectiva da midiatização, entretanto, além de ser um processo que se vale dos meios técnicos para levar adiante um produto que foi modificado em novas formas, afeta as partes de interesse entre produção e recepção. Dessa forma, provoca mudanças culturais nas sociedades e, portanto, o conceito de apropriação é de grande interesse para a pesquisa, pois, mais do que o caráter técnico das práticas, as interações sociais também serão observadas na investigação.

Observado o uso do termo remix em outros meios de comunicação, alguns autores passaram a utilizar tal conceito para entender os modos de utilização de mixagens em âmbitos criativos de leitores e espectadores, que, ao utilizar um material originado de livros, imagens, cinema e TV, estabelecem novas ideias e conceitos, ou produzem avaliações sobre o original, como afirma Knobel e Lankshear (2008).

⁴¹ O conceito de apropriação utilizado nesta dissertação será discutido mais adiante.

Segundo o autor, alguns softwares incentivam a criação de filmes animados como o processo denominado de *machinima*⁴², processo no qual os usuários utilizam animações de videogame para criar filmes. Esta disposição, antes exigia recursos sofisticados de gráficos 3D, reservados aos profissionais da área. Agora, o jogador tem a possibilidade de construir uma narrativa ficcional por meio de ferramentas e recursos do próprio jogo, como configurações de iluminação e elementos materiais disponíveis. Após criar a história, o jogador tem a opção de gravá-la e disponibilizá-la a outros jogadores.

Estas práticas técnicas dos usuários ao criar um produto que se origina de algo já constituído, utilizando ferramentas de construção diferentes, é também conceituado de hibridização. Esse termo relaciona o desenvolvimento cultural com a prática do remix:

For example, hybridization occurs in remixing a species of video game with a species of video-editing technique(s) to create narratives via writing with moving images and sound for do-it-yourself entertainment purposes (e.g., the Red vs. Blue machinima series). This kind of hybrid remix has in turn influenced commercial media, including television advertising (e.g., Volvo's "Game On" and Coca-Cola's "Coke Side of Life" commercials)⁴³ (KNOBEL e LANKSHEAR, 2008. p. 25-26)

Neste caso, para o autor, a ação de juntar duas mídias para remixar um produto torna essa prática sem fim. Uma vez que ele é criado e disponibilizado nas redes, a ideia pode ser hibridizada em outras técnicas, tornando possível outras remixagens do material. O produto pode ser valorizado como um produto criativo que referencia a um ou mais originais, trazendo um novo conceito. Além da criatividade, a cultura do remix exige em termos técnicos o "*know-how*", que estaria previsto em saber trabalhar com a técnica dos softwares, "knowing how to download images from the Internet, and knowing how to convert image files into different file formats if necessary (e.g., *.jpg, *.tiff, *.gif)⁴⁴". (KNOBEL e LANKSHEAR 2008. p. 27).

A cultura do remix "means to take cultural artifacts and combine and manipulate them into new kinds of creative blends⁴⁵" (KNOBEL e LANKSHEAR, 2008. p. 22), criando novos

⁴² Esse termo deriva da combinação de máquina e do cinema. Retirado de Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization, p. 25

⁴³ Por exemplo, a hibridização ocorre na remixagem de uma espécie de videogame com uma espécie de técnicas de edição de vídeo para criar narrativas através da escrita com imagens em movimento e som como o "faça você mesmo" para fins de entretenimento (por exemplo, a série *machinima* Red vs Blue). Esse tipo de remix híbrido, por sua vez, influenciou a mídia comercial, incluindo a publicidade televisiva (por exemplo, os comerciais da Volvo "Game on" e da Coca-Cola "Coke Side of Life"). Tradução nossa.

⁴⁴ "saber como fazer download de imagens da internet e saber como converter arquivos de imagens em diferentes formatos de arquivos se necessário (por exemplo, *.jpg, *.tiff, *.gif)". Tradução nossa.

⁴⁵ "Significa tirar artefatos culturais e combiná-los e manipulá-los em novos tipos de misturas criativas". Tradução nossa.

produtos ao mesclar materiais originados de diversas partes. O usuário que pratica a mixagem, portanto, deve conhecer alguns termos técnicos para produzir seus materiais. Para iniciantes, nesse caso, alguns sites disponibilizam tutoriais que ensinam como fazer as mixagens e como conseguir informações sobre violações dos direitos autorais, caso semelhante ao que ocorre com o gif analisado nesta dissertação. A partir disso, o conceito de cultura remix origina-se das novas formas técnicas de manipulação de elementos originais que recombina técnicas às vezes de sistemas diferentes, formando um novo produto. Não é necessariamente voltado às práticas cinematográficas, nem restrito às imagens em movimento, mas envolve diversas mídias e elementos que são reorganizados para formar novos sentidos.

O produto remixado parte de um sistema de reorganização atrelado a um ator social, que, ao ter acesso às ferramentas de edição e montagem e, ao mesmo tempo, um saber específico, permite, através de objetos técnicos, alterar um sistema com lógicas de produção características ao hibridizá-lo a outros sistemas de lógicas diferentes do seu original. No caso de Vincent, ele foi hibridizado em lógicas diferentes para tornar-se um novo produto acessado por atores sociais que, ao deterem o saber específico, levam adiante novos materiais e novas interações sociais.

O gif *Confused Travolta*, nesse caso, ao ser um recorte de cena de *Pulp Fiction*, produz um novo meio de propagação do conteúdo fílmico do cinema, prolongando-o em outros meios de comunicação, com um sentido diferente do originado pelo realizador do filme. De qualquer forma, constitui uma narrativa em que imagem em movimento e legenda estabelecem um novo sentido, agora determinado pelo espectador. Dizemos, portanto, que a associação de uma imagem a um determinado filme pode vir a ser relacionada com alguma situação vivenciada pelo espectador que, ao recortar a cena e formar um novo gif, *Confused Travolta*, dá novos significados à mensagem.

3.3 USOS E APROPRIAÇÕES NA AMBIÊNCIA DA CIRCULAÇÃO

As práticas de apropriações nos meios que resultam em circulação de materiais surgem com o uso de ferramentas técnicas que possibilitam modificações nestes produtos. Esses, postos novamente em circulação, geram novos sentidos que são levados adiante. Segundo Braga (2012), circulação é o espaço em que verificamos desvios produzidos pela apropriação de um

produto, resultantes da interação entre meios, instituições e atores sociais. Para Fausto Neto (2010), é nesse espaço em que acontecem novas relações entre produtores e receptores e há a disputa dos sentidos, pois o encontro entre a produção e a recepção junta a gramática de produção com o filtro do reconhecimento. Nesse sentido, as duas instâncias – produção e reconhecimento – produzem sentido, afirmando a mudança nos papéis da estrutura comunicacional.

Com base nisto, observamos objetos que são materializados por atores sociais por meio de processos mecânicos, a partir de lógicas já existentes. Os circuitos formados modificam a linearidade entre produtor e receptor – causando complexidade no fenômeno da comunicação. Braga (2012), em diálogo com Fausto Neto, reflete que:

Esse “fluxo adiante” acontece em variadíssimas formas – desde a reposição do próprio produto para outros usuário (modificado ou não); à elaboração de comentários – que podem resultar em textos publicados ou em simples “conversa de bar” sobre um filme recém visto; a uma retomada de ideias para gerar outros produtos (em sintonia ou contraposição); a uma estimulação de debates, análises, polêmicas – em processo agonístico; a esforços de sistematização analítica ou estudos sobre o tipo de questão inicialmente exposta; passando ainda por outras e outras possibilidades, incluindo aí, naturalmente a circulação que se manifesta nas redes sociais. (Braga, 2012, p. 40)

Dessa forma, a interação social acontece quando um produto que entra em circulação é percebido por meio do fluxo comunicacional contínuo. Este produto, mesmo após apropriado e posto novamente em circulação, tende a receber outras respostas e apropriações no espaço social. Sendo assim, há uma dinamização nos múltiplos circuitos de ideias, imagens, proposições, polêmicas e “tendências expressas que se reforçam, se contrapõem, desaparecem ou retornam” (BRAGA, 2012, p. 7). Esse retorno dá-se pela ampliação do circuito “e não a volta imediata ao ponto de partida” (BRAGA, 2012. p. 7).

Nesse sentido, para Serge Proulx (2013, p. 91), o uso de ferramentas técnicas nos meios que produzem objetos para circulação deve ser entendido como apropriação. O autor, em pesquisas sobre a recepção, determina que a nova geração que as mídias digitais estão criando não envolve mais somente um produtor e um receptor passivo, mas também “um usuário produtor, que, muitas vezes produz seu próprio produto”. Sobre esta ação, o autor afirma que,

Se tomarmos mais a vertente positivista, observamos a emergência de usos e práticas improváveis, todas as práticas de fãs, de remixagens, mas ao mesmo tempo nos deparamos com extrema dificuldade prática para descrever e

absorver adequadamente as práticas dos internautas; são efêmeras, espontâneas, inesperadas, mas que deixam rastros. Deparamo-nos com problemáticas de hipertextualidade, multimodalidade, intertextualidade. (PROULX, 2013, p. 91)

Segundo o autor, estes usuários não são mais passivos, mas indivíduos que “selecionam, orientam, recebem, interpretam, remixam, criam, transmitem mensagens” (PROULX, 2013, p. 91). Os conteúdos criados por eles nos meios são os elementos centrais do novo ambiente da informação. É, através dos meios digitais, que os atores sociais adquirem as atividades de criação em suas práticas que os tornam os construtores de sua própria cultura midiática. O autor explica que não se deve mais pensar somente em como esses usuários interagem com o conteúdo, mas também o que eles estabelecem com o conteúdo na sua vida cotidiana e pública.

Quando falamos em apropriação, não há simplesmente o domínio técnico o objeto; há também um gesto de integração com a vida cotidiana. Ou seja, se você apenas domina o objeto técnico sem integra-lo à sua vida profissional, pessoal, doméstica, não há, na nossa opinião, uma verdadeira apropriação. Em última instância, esse gesto criativo do uso leva, possivelmente a uma reinvenção da prática. Diríamos que o consumo está ligado ao campo do marketing, dos estudos da difusão. A utilização está mais ligada à ergonomia das interfaces, e a apropriação está mais ligada à sociologia da apropriação. (PROULX, 2016, p. 46).

Para o autor, dessa forma, para que exista apropriação do objeto técnico, deverá existir nesse processo o acesso ao dispositivo técnico. Ao ser acessado, este deverá ter alguma utilidade na vida cotidiana e, em consequência disso, o uso deverá abrir possibilidades para novas criações. Dessa forma, Proulx (2016) explica que as práticas de usos da tecnologia na era digital, estão voltadas ao crescente número de usuários *online*, pois estamos constantemente conectados. Os usuários são participantes que criam e inovam por meio dos usos que fazem de ferramentas disponíveis na internet.

Para Fausto Neto (2008), é nesses ambientes que acontecem ativações de vários e diversificados sistemas de *feedbacks* pela interação social, os quais se intensificam e se desdobram em inúmeros processos de afetações e contatos entre os campos sociais, dinamizando suas interações. Faz com que tais processos não se restrinjam às fronteiras dos próprios campos, ou seja, o processo de midiaticização, a circulação e os *feedbacks* complexos já mudam o contato dos campos sociais, pois as mídias, antes constituídas como lugar central de

mediação entre instituição e atores sociais, parecem vencidas pelo próprio avanço do processo de midiatização⁴⁶.

O gif *Confused Travolta* é um material criado por meio de ferramentas disponíveis nos meios e disseminado por operações técnicas acessíveis em diversos locais na internet, citados anteriormente. O ator social vale-se dos usos de objetos técnicos para integrá-los à sua vida. Nesse caso, o gif em questão abarca usos e apropriações técnicas que irão destacar o personagem de Vincent em um papel comunicador vinculado a um suporte técnico, que acaba estabelecendo-se na vida pública e cotidiana de outros atores sociais, ao passo que o gif é produzido para circular uma expressão mental.

O gif é um material produzido a partir da apropriação de elementos, nesse caso fílmicos, encontrados no espaço da circulação. Para Rosa (2016, p. 76), o desvio entre produção e reconhecimento acontece quando há afetações entre as instituições, os atores e os meios, e “muda conforme o tipo de produção significante objetivada”. Dessa forma, segundo a autora, a circulação liga as duas instâncias e, em contraponto a Verón, que afirma que a circulação cria defasagem entre as duas instâncias, afirma que a circulação “surge onde há troca, isto é, onde há reconhecimento de um valor, onde produção e recepção se dizem ‘de acordo’”. (ROSA, 2016, p. 77). Isso não significa que o acordo seja total ou irrestrito, os sentidos podem ser divergentes, mas há um acordo sobre o que deve circular ou ser valorado.

Isto implica dizer que, diferentemente do que afirmava Verón em seus estudos iniciais, a circulação não é a defasagem, pois esta representa um hiato no tempo, mas trata-se de um processo de igualdade onde produção e reconhecimento se equivalem, ainda que cada um opere conforme suas regras. A circulação é, portanto, um processo em que o sentido circula, muda, altera-se conforme as lógicas dos meios que, ao sintetizarem fatos na forma de discursos (imagéticos ou não), reinterpretem, gerando outras formas de vínculos. (ROSA, 2016, p. 77).

Segundo a autora, em diálogo com Proulx, a apropriação ocorre quando se observa uma relação entre o objeto e o usuário que o leva adiante e, mais do que um saber técnico, há a necessidade de integração com a vida cotidiana, para que realmente aconteça a apropriação dessas técnicas. Portanto, além da técnica, são envolvidos processos sociais e culturais na ação. Nesse sentido, as imagens, ao sofrer modificações que as diferem de seu original, tornam-se imagens afetadas pelos usos e apropriações e, conseqüentemente, pela circulação.

⁴⁶ Informação coletada na aula da disciplina de Midiatização: Sociedade e Sentido dos professores Antonio Fausto Neto e Pedro Gilberto Gomes, realizada na UNISINOS em São Leopoldo, no dia 23 de maio de 2016

Dessa forma, a produção do gif *Confused Travolta* aciona interações sociais entre os atores, e esses com o cinema e com seu produto fílmico. Eles utilizam as lógicas do cinema em outro suporte como forma de comunicação, integrando a ferramenta à vida cotidiana, tanto na produção de novos materiais, quanto na interação entre os atores e seus gifs, na proposta do tutorial.

Na sociedade em vias de midiatização, portanto, o cenário tecno-discursivo e as disputas de sentido entre produção e recepção, segundo Fausto Neto (2010), evidenciam uma nova forma de circulação de produtos materializados, complexificando os efeitos de sentido. Nessa sociedade, o receptor é reestabelecido na estrutura comunicacional. Ele pode se apropriar dos elementos presentes nos dispositivos digitais, por exemplo, e modificá-los produzindo outros sentidos, que convergem ou divergem dos sentidos primeiros. Essa problemática, para o autor, “deriva de um trabalho cuja realização e resultados não são produtos de uma atividade intencional, instaurando pactos simetrizantes entre os sujeitos”, pois os trajetos e efeitos que relacionam produção e recepção resultam do circuito, “do qual é ele que define e impulsiona sobre quais condições se fundem as operações de sentido”. (FAUSTO NETO, 2010, p. 9).

A circulação, portanto, constitui um espaço em que é possível observar desvios entre produção e reconhecimento. A instituição cinematográfica, ao ter seu produto fílmico midiatizado, passa a incorporar transformações em seu conteúdo quando seu material é apropriado e reconfigurado em outro produto. Essas transformações são consequências das interações entre os atores, e esses com o cinema, por meio dos circuitos que se formam através dos materiais lançados nos meios digitais.

3.3.1 Lógicas do *meme* e o gif

A internet proporciona diversas formas de comunicação. A maioria segue a interface de um site, onde é possível acessar conteúdos de acordo com o tema pesquisado e mesmo, se houver a ferramenta disponível, mandar mensagens via e-mail ou se possuir caixa de diálogos, permitir comunicação instantânea. De qualquer forma, desde seu surgimento, a internet transforma hábitos dos atores sociais, que, ao acessá-la, obtêm conhecimento de assuntos e hoje têm a oportunidade de compartilhar opiniões, percepções e ideias a outros atores sociais.

O *meme* é um conceito que foi desenvolvido pelo etólogo⁴⁷ Richard Darkin. Segundo Natália Horta (2015), Darkin direcionou o termo pensando na forma cultural e na maneira como o homem transmite informações. Comparou o conceito de *meme* com os estudos do desenvolvimento do gene humano, pelo gene ser uma unidade replicadora de características humanas. Dessa forma, a analogia entre o *meme* e o gene, proposta por Darkin, constitui a forma de evolução a partir da imitação, pois tudo o que uma pessoa pode aprender e imitar pode ser considerado como um *meme*.

Nesse sentido, o meme, assim como o gene, se conforma como uma unidade replicadora que objetiva a sua sobrevivência ao longo do tempo, em seu caso, no decorrer da história da humanidade. Para alcançar sua perpetuação, os memes também são dotados de algumas estratégias e qualidades que os colocam em situação de vantagem em relação a outros memes no caldo cultural, aspectos esses que também podem ser explicados pela analogia entre meme e gene. (HORTA, 2015, p. 33)

Segundo Krícia H. Barreto (2015), o *meme* constitui algumas propriedades que o caracterizam. Uma delas é a sua capacidade de variação, quando seus sentidos são transformados ao seguir adiante; outra é a seleção natural, à medida que alguns *memes* tornam-se mais populares ou mais visíveis nos meios do que outros; uma terceira é a hereditariedade, quando o *meme* é formado por um elemento que permanece, mesmo que haja variações do seu original. Assim como Darkin observou, a cultura torna-se análoga à evolução do gene, pois a ideia central é simplesmente a transmissão cultural, ou qualquer coisa que seja transmitido de cérebro para cérebro,

Uma das características dos memes de Internet é seu conteúdo multimodal, podendo ser replicado através de textos, imagens, vídeos e links nos mais diversos ambientes, como e-mails, weblogs, fóruns de discussão, redes sociais e outros websites. Então, os memes de internet surgem através das imagens, mas também de frases nos comentários, hashtags (palavras-chave indexadas a uma informação, imagem, discussão, etc., tais como #paris, após a postagem de uma foto da cidade francesa, ou #gratidão, após um relato de algo digno deste sentimento, podendo, inclusive, ser utilizado de forma irônica), dentre uma diversidade de outros meios. (BARRETO, 2015, p. 75)

A lógica do *meme* constitui então a forma em que ele passa adiante, no momento em que a ideia é imitada e compartilhada, modificando seu sentido. No entanto, Ludmila Lupinacci

⁴⁷ Referente a etologia, ciência que estuda o comportamento animal. Disponível em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/biologia/o-que-e-etologia/1492>. Acesso em novembro de 2017

(2017), define que o termo *meme* tornou-se um conceito “elástico” ao ser conceituado de formas diferentes, ou mesmo ser entendido em variados sentidos. A autora observa que o gif propriamente visto como um formato de imagem em movimento e não imagem estática mais texto, que é percebido na maioria dos *memes*, não poderia ter o mesmo sentido que o *meme*. O gif animação, recorte de uma cena de filme por exemplo, não exerce a função hereditária nesse caso, pois o conteúdo de um gif que é compartilhado pode ou não ser levado adiante e, se levado adiante, dificilmente percebe-se mudanças de sentido. O que a autora afirma, nesse sentido, é que nem todos os gifs são levados adiante, pois o que o usuário utiliza na sua construção é a lógica do suporte e não o seu conteúdo. Nesse caso, “nem todas as animações pertencem a um conjunto de versões de materiais que sofrem intervenções e modificações da parte dos usuários conforme circulam na rede” (LUPINACCI, 2017, p. 60-61).

O caso *Confused Travolta*, entretanto, modifica essa lógica de recorte de cena, encontrado em gifs comuns, e leva adiante a função de hereditariedade característica do *meme*, no sentido em que o personagem de Vincent é observado em todos os gifs *Confused Travolta*. Assim, além da hereditariedade, a seleção natural e a capacidade de variação desse gif em questão (proporcionado pelo tutorial) leva adiante sentidos diferentes, mas que pode ser referenciado sempre a um mesmo grupo de gifs e ser intitulado de *Confused Travolta*.

O gif (*Graphics Interchange Format*) é um formato de arquivo de armazenamento de imagens que podem ser animadas ou estáticas, muito utilizado na internet. Para João Nadal (2014. p. 1), esse formato possibilita uma rápida transmissão do conteúdo, “acelerando a relação entre leitor e imagem”. Segundo o autor, o gif é um aparato digital que constitui uma nova cultura visual própria.

Lupinacci (2016. p. 30) afirma que o gif animado demonstra ser uma forma de apresentação animada em tempo curto, disseminada em um período em que a conexão da banda larga era limitada. Dessa forma, o gif inicialmente apresentava-se em arquivos pequenos, nos quais “a resolução era baixa, a paleta de cores limitada e as animações possuíam poucos *frames*”. A partir disso, o gif constituiu um formato de arquivo leve podendo ser utilizado em diferentes plataformas. Para Nadal (2014), é dessa forma que o gif torna-se ideal para ser veículo de pequenas animações.

Em seu nível técnico, pode-se dizer que os gifs são imagens voltadas ao meio virtual, dessa forma, são concebidos em resoluções mais baixas (entre 72 e 90 DPI). Sua natureza favorece para que o tamanho final do arquivo seja reduzido, contribuindo para um maior nível de compartilhamento da informação. Contudo, a tendência de desenvolvimento das tecnologias das

telas pode influenciar estas imagens para que passem a ser criadas em dimensões maiores no futuro. (NADAL, 2014. p. 51)

Para o autor, o gif com suas especificidades técnicas apresenta limitações quanto à montagens e à edição. Devido à estrutura dos seus quadros, que, ao diminuir o tamanho e as informações que normalmente se encontram isoladas em cada *frame* de outras animações 3D, o gif apresenta informações de cor geral, o que impede que sejam feitas modificações isoladas em cada pose. Segundo Nadal (2014), em outras animações é possível fazer modificações e aplicar efeitos manualmente, já o gif resulta em imagens de menor definição e paleta de cores:

Percebe-se que o tamanho do arquivo depende do número de quadros chave da animação e da taxa de compressão alcançada, um arquivo GIF que procura ser otimizado para ocupar menos espaço de armazenamento busca utilizar apenas a tabela global de cor (descartando as tabelas específicas que acompanham cada frame) e reduzir a quantidade de quadros em seu interior. Tal otimização, porém, pode resultar uma animação debilitada ou imagens com menor definição. (NADAL, 2014. p. 54-55)

Apesar dessas limitações técnicas, o gif aparece como uma curta animação recorrente na internet. Ele pode ser apresentado como suporte de movimentos lineares ou cíclicos em forma de *loop*. Nadal (2014) explica que o termo *loop* traduz-se como ciclo, que tem como principal característica a repetição, pois não termina, retornando ao movimento inicial. Dessa forma, o seu produtor decide qual formato terá, cíclico ou linear (com início e fim), tornando o gif um material formado por meio de uma técnica específica.

Lupinaci (2016) afirma, em diálogo com Ash, que a forma em que o gif aparece em forma cíclica confere a ele força de capturar e reter a atenção do espectador. Ainda afirma que a brevidade em que o gif aparece, “não é uma restrição do formato em si, e sim é resultado da necessidade, desde sua criação, de manter o arquivo pequeno”. (LUPINACI, 2016. p. 35). Em contrapartida, segundo a autora, o fato do gif ter seu tamanho reduzido permite a possibilidade ou facilidade de rodá-lo em diferentes plataformas, o que parece determinante para a sua vitalidade, pois a circulação desse formato é facilitada, assim como os diferentes usos que se fazem do formato em seus diversos modos de representar diferentes situações.

A partir das possibilidades ofertadas pelo formato gif, Nadal (2014) analisa que ele pode ser considerado tanto um objeto técnico quanto cultural. Neste caso, ao dividi-lo nesses dois modos, identifica-o como objeto técnico por apresentar um padrão de armazenamento de informação digital como objeto cultural, pois “ele demonstra as interações entre as linguagens anteriores (apropriadas pelo formato), suas limitações técnicas e objetos diversos da cultura

digital”. (NADAL, 2014. p. 16). Ao ser visto como objeto da cultura do meio digital, o gif é entendido como imagem do cotidiano. Dessa forma, o gif revela sua materialidade ao passo que aparece como codificador da informação “em um suporte eletrônico e propicia a multiplicação das imagens técnicas na sociedade”. (NADAL, 2014. p. 63).

Entre a lógica do *meme* e a construção do gif *Confused Travolta*, notamos que o tutorial promove modificações no gif, que é modificado em sua própria lógica, uma vez que passa a ser montagem e não somente recorte. Mas, por suas características, passa a ser considerado nas lógicas do *meme*, ao ter seu conteúdo modificado, havendo a seleção natural nos meios, quando é reconhecido e levado adiante. Há também o elemento de Vincent, que permanece tal qual o original, porém em outros contextos. No entanto, há que se diferenciar o gif da conceituação popular do *meme* enquanto imagem, quando esse está normalmente relacionado ao cômico e à sátira. Nesse sentido, observamos que nem todos os gifs *Confused Travolta* trazem o sentido cômico, popularmente percebido na maioria dos *memes* produzidos a partir de imagens, e sim, leva à lógica proposta por Darkin, sobre a transmissão cultural, ao promover apropriações e reinterpretações nos sentidos.

Dessa forma, ao acionar a circulação do elemento cinematográfico nos meios digitais, percebemos que o gif *Confused Travolta* aciona as características meméticas (variação, seleção natural e hereditariedade), assim como práticas técnicas nos meios, promovendo transformações culturais por meio das ações de atores sociais que ocorrem no circuito do objeto. Nesse sentido, a partir da definição de gif e *meme*, partimos para os elementos que constituem o gif *Confused Travolta* como imagem, e como essas imagens em movimento circulam e criam circuitos entre a produção e reconhecimento.

3.4 IMAGEM E CIRCULAÇÃO

Imagens em circulação, segundo Rosa (2017), constituem dois lados: de um lado, as imagens que integram nosso imaginário; de outro, as que exibem concretude material. As imagens podem ser documentais, constituindo fatos e acontecimentos, ou ficcionais, constituindo imagens do cinema por exemplo. Em diálogo com Belting (2004), a autora dispõe que estes dois tipos de imagens são denominados respectivamente endógenas e exógenas. Ambas, porém, sofrem afetações mútuas, pois uma imagem exógena pode vir a integrar “o repertório iconográfico do indivíduo, transformando-se em endógenas”. (ROSA, 2017, p. 330). Da mesma forma, as endógenas podem vir a transformarem-se em exógenas por meio de

produções do ator social ou da instituição. As imagens classificadas como endógenas podem ser postas em circulação no momento em que o ator social ou a instituição materializa imagens em exteriorizações, como a fotografia, por exemplo. Estes materiais podem ser absorvidos transformando-se em endógenas, ficando suscetíveis à fixação no inconsciente de atores sociais para serem novamente transformadas em outro formato mais adiante.

No caso do gif *Confused Travolta*, temos um gif animação disponibilizado em 2012, recorte do contexto original de *Pulp Fiction*. Mais tarde, em 2015, o movimento do personagem de Vincent, que foi percebido pelo gif em 2012, também foi apropriado e construído no mesmo formato de arquivo gif, mas contendo elementos técnicos diferentes em sua construção. Há dois movimentos que iniciam o circuito do gif, os quais observamos no objeto investigado: o filme de 1994, através de seu dispositivo de reprodução, fornece uma imagem exógena de Vincent e seu movimento que se fixa no inconsciente como imagem endógena. Essa imagem torna-se exógena novamente por meio de ferramentas técnicas ao transformar-se em recorte do filme em 2012. Novamente transforma-se em imagem endógena após sua disponibilidade nos meios digitais, voltando como imagem exógena no mesmo suporte em 2015, agora em lógicas diferentes. Vincent torna-se imagem endógena novamente, só que, nesse momento, as lógicas que supõem um formato diferente de contextos para o personagem de Vincent mais o tutorial tornam a imagem exógena, levando adiante novos sentidos por meio da circulação.

Rosa (2014, p. 240) afirma que essa circulação de imagens pode acontecer em relação intermediária, ou seja, ao afirmar que dispositivos não são entendidos apenas pela sua dimensão técnica, mas também como “um conjunto de intersecções entre os processos sociais e de comunicação”, explica que eles interferem nas relações comunicacionais e sociais. Dessa forma, a circulação também pode ser agenciada pelos dispositivos, quando percebemos que imagens podem circular e serem apropriadas em mídias diferentes, no caso, o cinema e sites de armazenamento de filmes.

Nesse sentido, a função da memória é ativada, ao passo que as imagens ou filmes são armazenados e acessados novamente na web, mesmo que exista um espaço de tempo entre a produção do filme e a apropriação nos espaços digitais.

Partindo da ideia de que a web, assim como a mídia, é um espaço infinito de armazenamento de dados, observa-se que a função memória é ampliada neste meio uma vez que é possível acessar materiais já há algum tempo desaparecidos ou mesmo criar novos produtos a partir de outros já disponíveis. Neste sentido, no que tange às imagens percebe-se que as inscritas em dispositivos midiáticos jornalísticos como revistas, jornais e na própria

televisão, por exemplo, voltam a ser inscritas em dispositivos de atores individuais potencializando a circulação intermediática. (ROSA, 2014, p. 244)

Essa possibilidade de acesso também facilita reinserção de imagens e filmes que levam adiante o fluxo. Dessa forma, segundo a autora, a imagem pode circular diversas vezes em diferentes lugares, sendo apropriadas e reinseridas por atores sociais, sem que haja restrição da instituição originária da imagem. Isso faz com que os sentidos possam ser modificados pelo ator social, que pode divergir com os sentidos primeiros, mas que, da mesma forma, os elementos continuem ligados à sua origem ou à instituição que os produziu, no caso o cinema.

Percebemos que a lógica do gif é técnica e a repetição torna-se uma forma narrativa da imagem, cada vez que o movimento cíclico de suas imagens descreve a mesma situação que se repete. Para Gilles Deleuze (2000, p.141), a cada repetição, cria-se um novo elemento, pois “um não aparece sem que o outro tenha desaparecido” e vai além (em diálogo com Hume), propondo que a repetição não muda em si, mas sim no espírito que a contempla. Dessa forma propõe:

Hume explica que os casos idênticos ou semelhantes independentes fundem-se na imaginação. A imaginação define-se aqui como um poder de contradição: placa sensível, ela retém um quando o outro aparece. Ela contrai os casos, os elementos, os abalos, os instantes homogêneos e funde-os numa impressão qualitativa interna de determinado peso. (DELEUZE, 2000, p. 142)

A repetição, ainda segundo o autor, mesmo quando a imaginação funde os casos que se repetem, faz com que eles ainda continuem distintos na memória ou no entendimento, porém não se volta mais ao estado original da matéria, “mas, a partir da impressão qualitativa da imaginação, a memória reconstitui os casos particulares como distintos, conservando-lhes no ‘espaço de tempo’ que lhes é próprio” (DELEUZE, 2000, p. 143).

A repetição, ainda segundo o autor, pode ser entendida como quem aciona o passado e o futuro. Sobre isso Deleuze (2000 p, 143) afirma que o primeiro não é mais o passado imediato que retém a informação, mas o “passado reflexivo da representação, a particularidade refletida e reproduzida”. O futuro, por sua vez, torna-se o “futuro reflexivo da previsão, na generalidade refletida do entendimento”, em que esse entendimento é o que vai proporcionar, segundo o autor, a expectativa da imaginação sempre relacionando os casos que são semelhantes, mas distintos quando observados e lembrados. Nesse caso, a relação que se faz entre elementos que são repetidos está na justaposição da memória ativa que se sobrepõem à justaposição da imaginação passiva, mas ainda apoiando-se nela, formando a diferença entre os

casos. Há, nesse caso, duas ações: a materialização do gif, que repete uma ação a partir do tutorial, mas que descontextualiza e recontextualiza Vincent e a repetição do elemento (Vincent) que leva à contemplação do gif, e, a partir da interpretação do ator social, dá sentido a Vincent e ao contexto em que ele foi inserido. A repetição, em ambos os casos, causa a diferença de sentidos entre os gifs *Confused Travolta* e estes com *Pulp Fiction*.

3.4.1 Arquétipos e símbolos em circulação

A circulação também atribui valor a determinado material. Rosa (2016, p. 5), ao entender que as imagens no espaço da circulação “são elaboradas, reelaboradas, replicadas, acrescidas de novos significados”, afirma que isso ocorre principalmente pela valorização entre as instâncias da produção e do reconhecimento, que se hibridizam. Nesse caso, para a autora, há entre as duas instâncias o chamado acoplamento, que são realizadas como forma de produção de sentido, “sendo que os meios ou as técnicas são utilizadas para reduzir a distância entre os elementos do processo” (ROSA, 2016, p.6).

O valor por meio da circulação dá-se pelo fluxo adiante que a imagem permite, “pois as imagens só seguem novos circuitos se forem percebidas como significativas e relevantes” (ROSA, 2017, p. 339). Também pode desvincular-se do seu original quando a circulação de uma imagem que é apropriada e transformada em seus sentidos causa a valorização da imagem, tornando-a autônoma do seu original. Segundo a autora, portanto, o processo de circulação vai além da relação entre produção e reconhecimento, que, dessa forma, inicia uma disputa sobre a constituição do visível a partir da produção de sentido que a imagem apropriada provoca.

Esse jogo pela constituição do visível leva em conta uma necessidade de atribuição de valor que é realizada exatamente na e pela circulação. Considerando que tanto produção como reconhecimento, na mídiatização, possuem condições de desenvolver práticas enunciativas valendo-se de dispositivos midiáticos, observa-se que as imagens encontram um espaço propício para a constituição de circuitos e para a promoção de novos fluxos. (ROSA, 2016, p. 9)

Isso ocorre quando a imagem é propagada em diferentes mídias e ganha novas formas de acesso em diferentes dispositivos. Para a autora, uma imagem só continua indo adiante quando há valorização dela tanto pela produção quanto pelo reconhecimento, podendo transformá-la em símbolo. Porém, o valor de uma imagem pode, em termos de fluxo adiante, significar o não valor de outra, ou seja, quando uma valoriza, outra é desvalorizada. Isso pode

ocorrer, segundo a autora, de acordo com duas situações visto o entendimento sobre a proliferação da imagem:

Ao pensar a proliferação de imagens também temos duas situações distintas: a) uma mesma imagem, amplamente reproduzida, e que chega a muitas pessoas e b) muitas imagens que alcançam um mesmo “leitor”. Na primeira situação há uma reiteração de uma imagem e, portanto, uma possibilidade de fixação, resultando em uma restrição de acesso a outras imagens. Já no segundo caso há uma oferta de múltiplas imagens, o que não significa que esse leitor irá gravar alguma delas, pois o excesso pode resultar no apagamento. As duas situações revelam-se complexas porque a restrição do mesmo pode levar a vazios interpretativos ou à constituição de símbolos que acionam imaginários já instaurados, enquanto que a múltipla oferta, sem regulação, também pode incorrer numa espécie de consumo imediatista, portanto, sem que se proceda à valorização dos materiais. (ROSA, 2016, p. 10)

No gif *Confused Travolta*, a partir da autora, consideramos os dois cenários: a valorização de uma imagem e a não valorização de outra. Nesse caso, voltando ao gif de 2012, Vincent aparece em um recorte do mesmo contexto do filme reiterando seu movimento à procura, em formato cíclico do gif. Dessa forma, o gif destaca Vincent de outros personagens do filme, concebendo à Vincent valorização nos meios digitais. O site em que ele foi postado possui a ferramenta para criação de gifs e, no entanto, não encontramos este recorte múltiplas vezes compartilhado, nem mesmo a ideia disseminada em grande proporção.

O que observamos é a reiteração do movimento de Vincent no gif de 2015, no mesmo suporte, com lógicas de montagem semelhantes ao cinema e uma operação técnica que dissemina a ideia. Há diferenças entre os dois gifs (2012-2105), o primeiro não alcança a circulação e os diferentes sentidos que o segundo de 2015 possibilita. Vincent é o personagem principal dos dois gifs, porém, a valorização ocorre por meio da apropriação de uma imagem do cinema e pela sua descontextualização que autonomiza o personagem e pela ferramenta técnica que permite a outros atores sociais criar suas próprias situações e contextos. Consente a esses atores, vazão às formas criativas próprias de comunicação de um sentimento ou reação. Há reconhecimento da ideia do gif *Confused Travolta* nos meios digitais.

Nesse caso, Rosa (2016) define que a imagem, ao entrar em circulação e constituir um circuito, sendo valorizada pelas duas instâncias, pode ser pensada por meio da proliferação, que ocorre quando uma imagem é amplamente reiterada. Nesse caso, a autora nos fala que a proliferação acontece “porque a imagem se propaga em meio à diversidade individual, às múltiplas camadas de sentido acrescentadas pelo reconhecimento” (ROSA, 2016, p. 11), mas que pode configurar também como gula, termo que a autora utiliza com base em Vilém Flusser

(2006). Esse termo se configura como um processo de consumo de imagens, no qual é “preciso tomar a imagem para si, engolir e depois expelir em novos instrumentos ou em novas produções visuais como memes, vídeos, reinscrições”. (ROSA, 2016, p. 11).

A fagia, portanto, na concepção da autora, configura-se em alguns casos, quando uma imagem é feita para ser consumida, ou seja, é posta em circulação com o objetivo de ser consumida e de sofrer apropriações, sendo retroalimentada para seguir adiante. Esse modo de pensar nas imagens pode incluir as instituições e os atores sociais, que através do reconhecimento, levam adiante a imagem, contribuindo para a fagia de outros atores sociais.

Nesse caso, consideramos que o gif *Confused Travolta* é um material produzido para ser consumido. A partir do reconhecimento do primeiro gif, e a inserção de uma operação técnica possível de ser realizadas por atores sociais que tenham conhecimentos técnicos dessas práticas descritas anteriormente, foi possível levar adiante a ideia que seguiu modificando sentidos, transformando as interações no circuito.

A partir da ideia de que há o reconhecimento de Vincent nos meios digitais, a sua circulação, quando ela é atribuída ao ator social, pode estar formando novos símbolos⁴⁸, ao passo que Vincent constitui um arquétipo no filme *Pulp Fiction*. O arquétipo pode ser entendido na imagem cinematográfica como uma espécie de ideia ou conceito que determinado personagem adquire através de suas ações. Quem o assiste faz a conexão com algum formato pré-concebido em seu inconsciente. Segundo Jung (2000), os arquétipos formam-se por meio de uma psique pré-formada de acordo com a espécie. Ele denomina essas formas como imagens e afirma que elas são primordiais, sendo originadas no início da espécie humana, herdadas de geração em geração.

Dessa pré-formação do psíquico, o autor explica que as funções que derivam do inconsciente também são pré-formadas, as quais pertencem ao que ele chama de fantasia criativa. Reitera que “nos produtos da fantasia tornam-se visíveis as ‘imagens primordiais’ e é aqui que o conceito de arquétipo encontra sua aplicação específica”. (JUNG, 2000. p. 90). O autor afirma que esses arquétipos não se difundem mediante a linguagem, cultura ou migração, “mas ressurgem espontaneamente em qualquer tempo e lugar, sem a influência de uma transmissão externa” e, em cada psique, surgem disposições inconscientes “de formas ou ideias em sentido platônico que instintivamente pré-formam e influenciam seu pensar, sentir e agir”.

⁴⁸ Os símbolos são definidos nessa pesquisa através de Peirce (1958), pois no caso investigado passam a ser associados a representações que se apresentam através da utilização do gif *Confused Travolta*. Nesse caso o símbolo se forma através de algo proposto pelos atores sociais. Os símbolos para Peirce ao ser disseminado entre as pessoas, são usados como representação, tendo seu sentido ampliado. Disponível em RIBEIRO, Emilio S. Um estudo sobre o símbolo, com base na semiótica de Peirce. 2010, p. 47.

(JUNG, 2000. p. 90). Aqui o autor ressalta que o arquétipo é determinado quanto a sua forma ou estrutura primordial do inconsciente. No entanto, não é constituída por uma forma concreta, tornando-se conteúdo somente quando preenchida com material do consciente:

No tocante ao caráter determinado da forma, é elucidativa a comparação com a formação do cristal, na medida em que o sistema axial determina apenas a estrutura estereométrica, não porém a forma concreta do cristal particular. Este pode ser grande ou pequeno ou variar de acordo com o desenvolvimento diversificado de seus planos ou da interpenetração recíproca de dois cristais. O que permanece é apenas o sistema axial em suas proporções geométricas, a princípio invariáveis. O mesmo se dá com o arquétipo: a princípio ele pode receber um nome e possuir um núcleo de significado invariável, o qual determina sua aparência, apenas a princípio, mas nunca concretamente. (JUNG, 2000. p. 91)

Dessa forma, quando o autor afirma que o arquétipo é a estrutura primordial que influencia o modo de pensar e agir, relaciona-se ao cinema quando é visto por diversos indivíduos diferentes que percebem ou convocam as mesmas imagens primordiais em personagens. O inconsciente coletivo é formado principalmente pelos arquétipos, representado pelas formas preexistentes que são herdadas, consistindo em “formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tomar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência”. (JUNG, 2000. p. 54). Nesse caso, o autor reitera que não são apenas as qualidades pessoais que são entendidas, mas alguns fatores universais como os instintos que são hereditários, por exemplo, e que se tornam os modelos análogos aos arquétipos, pois são “forças motrizes especificamente formadas, que perseguem suas metas inerentes antes de toda conscientização, independentemente do grau de consciência”. (JUNG, 2000. p. 54).

O arquétipo pode, nesse caso, ser formado pelo mais antigo original de uma figura mítica, como o que o autor chama de *Trickster*⁴⁹, que, desde a mitologia grega, é representado pelo personagem bobo ou palhaço, “conseguindo pela estupidez aquilo que outros não conseguem com a maior habilidade”. (JUNG, 2000. p. 251). O autor analisa as várias formas em que o *Trickster* aparece nas diversas culturas, crenças e até literatura, trazendo as várias aparições desse elemento quando conclui:

Em contos picarescos, na alegria desenfreada do carnaval, em rituais de cura e magia, nas angústias e iluminações religiosas, o fantasma do "trickster" se imiscui em figuras ora inconfundíveis, ora vagas, na mitologia de todos os tempos e lugares, obviamente um "psicologema", isto é, uma estrutura psíquica arquetípica antiqüíssima. Esta, em sua manifestação mais visível, é

⁴⁹ O termo *Trickster* pode ser traduzido para o português como malandro ou vigarista. Disponível em <http://www.linguee.com.br/ingles-portugues/traducao/trickster.html>. Acesso em maio de 2017

um reflexo fiel de uma consciência humana indiferenciada em todos os aspectos, correspondente a uma psique que, por assim dizer, ainda não deixou o nível animal. (JUNG, 2000. p. 256)

Dessa forma, compreendemos segundo autor, que a figura do arquétipo no inconsciente coletivo é herdada quando esta atividade psíquica continua mesmo através de milênios, sendo que o indivíduo não pode se livrar dessa imagem carregando-a sempre consigo, atrelada ao seu original. No caso do *Trickster*, pode transformá-lo em mito, mas não só em figura mítica, “mas aparecendo também ingênua e autenticamente no cidadão desavisado” (JUNG, 2000. p. 257). O arquétipo então aparece sob características identificadas em personagens cinematográficos, por exemplo, que continuam adiante, visando a relação que o espectador tem com esse arquétipo.

Ao considerar como as figuras arquetípicas agem no inconsciente coletivo, notamos, em uma análise inicial, que o objeto estudado carrega em si o arquétipo do *Trickster*, que é representado por Vincent. Este é levado adiante por meio da disseminação do gif e é acionado novamente em cada contexto na figura do palhaço, bobo, quando, em cada situação observada, percebemos o sentido satírico ou cômico de seu movimento, da mesma forma na qual identificamos o personagem de Vincent no filme *Pulp Fiction*. Esse sentido de Vincent, integrado em contextos diferentes, também pode ser reinterpretado. A circulação de Vincent, nesse caso, pode transformar o personagem em um símbolo representado pelo seu movimento.

A partir da reiteração do gif *Confused Travolta* nos meios digitais, nos quais Vincent representa um sentido de procura desnorteado que provoca e reinsere situações diferentes, a referência simbólica para alguns pode ser reconhecida pelo gif e não pelo seu personagem no filme *Pulp Fiction*. Nesse sentido, Vincent tende a destacar-se do filme, no momento em que seu personagem vira símbolo das exteriorizações mentais dos atores sociais e é utilizado quando há uma situação em que seu movimento desnorteado, juntamente ao contexto, significam algo.

Partindo das considerações acima, inferimos que a midiaticização atravessa as práticas sociais, quando o gif *Confused Travolta* é produzido para ser consumido ao ser posto em circulação, dando continuidade ao seu conteúdo através dos comentários e discussões que se originam com início nele. Concede valorização ao gif, quando a sua circulação permite o consumo de sentidos pelos atores sociais, que são acometidos pela fúria, ao ingerir a imagem e logo após produzir novos sentidos em um novo gif, permitindo o fluxo adiante da ideia do gif *Confused Travolta*. É, dessa forma, levando adiante um material simbólico, relacionado ao gesto à procura de Vincent, que aciona o arquétipo e torna-se um gatilho para os atores sociais, que reconhecem e interpretam o movimento à procura, que dá sentidos diferentes a cada novo contexto em que aparece.

Estes movimentos serão observados mais adiante em gifs selecionados para análise, como forma de entender como diferentes gifs *Confused Travolta*, quando postos em circulação, produzem transformações nos circuitos que se formam nos meios digitais.

4.0 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, abordaremos os procedimentos metodológicos utilizados no desenvolvimento da pesquisa. Para tanto, dividimos o capítulo em três etapas: a pesquisa da pesquisa, a pesquisa exploratória e os procedimentos para a análise dos dados. Primeiramente, problematizamos os métodos escolhidos com o objeto tema da dissertação, pois tomamos como ponto de partida o que Braga (2011) fala sobre a reflexão que o estudante deve fazer sobre a sua pesquisa e o incentivo de desenvolver a metodologia como prática da própria pesquisa. Para o autor, o processo metodológico deve ser pensado com sabedoria, pois é um processo de decisões em que o pesquisador é envolvido durante a pesquisa,

No campo de estudos em Comunicação, tais cuidados são particularmente relevantes, uma vez que importamos teorias, conceitos e metodologias de múltiplos horizontes – que pedem transferências e harmonizações complexas para funcionarem juntos. (BRAGA, 2011, p. 8)

Dessa forma, ao descrever os processos que utilizamos na investigação, procuramos verificar como são pensadas as pesquisas no âmbito da mediação, no sentido de eleger as melhores abordagens que possibilitassem conferir os atravessamentos da mediação e seus afetamentos na circulação do objeto investigado.

Nosso objetivo era o de evitar realizar a investigação através do senso comum, ou seja, pretendíamos adentrar a pesquisa com base no contexto acadêmico. Portanto, iniciamos com a etapa teórico-metodológica. Braga (2001, p. 2) explica que o campo da comunicação não possui “um sistema positivista de objeto/método nem de uma sedimentação consensual de referências teórico metodológicas enraizadas na tradição”, que faz com que o pesquisador corra o risco da improvisação, ou que reduza o rigor, simplificando a pesquisa através do senso comum. Baseadas no autor, seguimos com a proposta de que cada pesquisa solicita aproximações diferentes, de acordo com cada pergunta e objeto.

Nesse caso, partimos à procura de métodos que abarcassem também formas de observar o objeto no ambiente da mediação, pois este ambiente mediado, segundo Lila Luchessi (2010, p. 97), deve ser abordado a partir do englobamento das “articulações que ocorrem dentro do processo de circulação”, para que essas abordagens sejam operacionais às novas formas de produção, de discurso ou de consumo. A autora afirma que os três elementos devem ser observados juntos, pois “não serão operacionais se seus objetivos coincidem com o mero estudo das produções sociais, isoladas de seus produtores e consumidores” (Luchessi, 2010, p. 97). Assim, como sugere a autora, em nossa pesquisa, nos voltamos para tais operações de circulação, pensando no objeto gif como materialidade importante para a compreensão da

circulação. Portanto, definimos que a observação deveria abarcar as instâncias de produção e reconhecimento e os desvios que ocorrem na circulação, suas afetações e transformações nos meios digitais.

Uma proposta para o estudo da midiatização exige que se focalize a circulação da comunicação social. Deste modo, os encaminhamentos entre as demandas sociais e as produções midiáticas – ajustadas a modos mercantis de produção cultural – evidenciam que é necessário estudar os consumidores, os produtos que consomem, as interações que se estabelecem a partir do conhecimento deles e os modos como essas formas são acionadas pelos produtores industriais de comunicação. (LUCHESSI, 2010, p. 101)

Dessa forma, a pesquisa desenvolvida na dissertação, ao propor entender as transformações que acontecem nos meios digitais, verifica, nas interações dos atores sociais, em suas produções, como o gif, os consumos e ressignificações que resultam dessa materialidade nos meios. Adotamos, portanto, o conceito da midiatização como tensionador destas mudanças culturais.

Enquanto instância que atravessa as sociedades e as relaciona, as conecta e as impacta nas suas formas de produzir, pensar e enquadrar os fenômenos que nelas se produzem, a midiatização é – nela mesma – um campo transdisciplinar no qual os estudos sobre a cultura, o urbanismo, o consumo, a arte, a economia, as produções sociais e seus impactos políticos devem ser abordados em toda sua complexidade para dar resposta às questões mais fundamentais do campo da comunicação. (LUCHESSI, 2010, p. 100)

Nesse caso, ao selecionar esse conceito, partimos primeiramente para a observação da circulação do gif *Confused Travolta*. Braga (2011) afirma que a observação sistemática corresponde à defrontação com a realidade, diante da qual o pesquisador observa a situação munido das teorias e essencialmente de questões. Assim, propomos investigar o caso tensionando o conceito da midiatização com o objeto escolhido, a fim de produzir inferências sobre a pesquisa. Antes de escolher o objeto, porém, realizamos movimentos da pesquisa da pesquisa, com a intenção de ter um ponto de partida para a pesquisa e, ao mesmo tempo, verificar como pesquisas sobre cinema e midiatização estavam sendo conduzidas no meio acadêmico.

4.1 PESQUISA DA PESQUISA

Ao propormos investigar como a midiaticização atravessa o campo das artes representado pelo cinema, construímos uma bagagem teórica que pudesse complementar a investigação, distanciando-a do senso comum. Para Braga (2011), além da observação e levantamentos de dados que o pesquisador faz, é preciso ter uma base teórica na pesquisa empírica. Essa base tem como objetivo não somente explicar o caso selecionado, mas criar tensionamento entre as teorias.

É preciso evitar, entretanto, uma interpretação restritiva para o trabalho de tensionamento. “Tensionar” não deve ser usado com o sentido de recusar, achar defeitos, fazer restrições – mas sim de trabalhar os componentes da articulação de modo a fazê-los relacionados em convergência. Salvo na hipótese de total ajuste harmônico entre as teorias adotadas e as *démarches* de uma pesquisa (o que seria raro ou artificial), trabalhar a articulação de conceitos e abordagem implica negociações entre o abstrato e a ação de investigação. Uma parte dessa negociação (e talvez redirecionamentos) se fará na prática da observação e da coleta de dados. Quanto mais conscientemente o pesquisador enfrenta essas disjunções e expresse suas decisões a respeito, mais contribuirá para o conhecimento em sua área. (BRAGA, 2011, p. 17)

Com base nisso, construímos a estrutura da pesquisa fundada nos conceitos oriundos da midiaticização e do cinema, baseando a pesquisa principalmente na circulação do objeto escolhido. Assim, obtivemos articulações entre as perspectivas do cinema e da midiaticização, a fim de “encontrar ângulos ainda não plenamente esclarecidos, espaços ainda não totalmente cobertos pelas teorias solicitadas” (Braga, 2011, p. 18) e, assim, tensionarmos as teorias, e essas com o objeto, como assinala o autor.

Para dar início à investigação e alcançar um recorte do objeto, foi feita a pesquisa da pesquisa. Este método inicial consistiu na consulta de artigos e trabalhos publicados em anais de comunicação, teses e dissertações sobre o tema cinema e midiaticização. Foram pesquisados trabalhos em sites da Compós, Intercom e bibliotecas da Unisinos e PUCRS. Para realizar essa investigação, foram selecionadas inicialmente algumas palavras-chave que abarcassem os conceitos de midiaticização e cinema, dentre os quais: apropriação e usos, imagem, arquétipos, cinema e midiaticização.

Dentre as produções encontradas, foram lidos um total de 27 trabalhos⁵⁰, selecionados pelos temas que abordaram aspectos relevantes ao cinema, tais como o cinema amador, cinema

⁵⁰ Disponível em <http://www.repositorio.jesuita.org.br/discover>, http://www.compos.org.br/ler_publicacoes.php?idPublicacao=MzM, <http://repositorio.pucrs.br/dspace/>, <http://portalintercom.org.br/publicacoes/revista-intercom/revista-intercom-apresentacao>, acesso em julho de 2016.

da passagem do analógico para o digital, imagem e imaginário. Muitos deles, entretanto, descreviam em números a circularidade das imagens, das apropriações dos usuários, as ferramentas utilizadas, dispositivos em que são encontrados, porém, muito poucos efetivamente relacionavam cinema com o conceito da mediação.

No total das 27 pesquisas, a maioria não contou com cinema como palavra-chave ou não se aproximava do assunto mediação e cinema. Como forma de acercar o empírico e não distanciar a pesquisa dos elementos cinematográficos, foi necessário selecionar também as pesquisas sobre imagem e mediação e apropriações da imagem. Estas pesquisas foram selecionadas com o objetivo de conhecer as metodologias de pesquisa da imagem e observar o que se estava sendo pesquisado na área.

Desses 27 trabalhos, foram selecionados três artigos que se aproximaram da proposta de pesquisa e que trouxeram alguma explanação sobre o objeto investigado. Sistemáticamente as três pesquisas foram selecionadas através da sua correlação com a problemática que o projeto propunha inicialmente. Para a procura foram elencadas palavras-chave que tivessem conexão com o empírico: mediação, circulação, imagem, cinema, apropriação e uso. Como a lista dos artigos encontrados apresentou-se extensa pelo uso da palavra mediação, foi necessário, especificamente no site do Intercom (Portcom), pesquisar palavras em conjunto como mediação e cinema, mediação e imagem, imagem e apropriação, imagem e cinema, apropriação e cinema, circulação e cinema.

A partir da proposta inicial, o trabalho de pesquisa intitulado “Nas Representações, Imagens e Imaginários”, dos autores Tonin e Azubel (2016), proporcionou reflexões acerca de como algumas representações imagéticas se atualizam e se modificam de acordo com a temporalidade e contexto. Apesar da pesquisa investigar sobre as representações presentes no imaginário da sociedade, conectamos o tema com os modos de investigação dos elementos cinematográficos, que da mesma forma se atualizam em outros filmes. O artigo constitui questões acerca das transformações de como as imagens na sociedade alimentam sua representação nos imaginários e que sentido permanece nas suas atualizações.

A pesquisa sobre o conceito da representação também foi associada aos estudos sobre os arquétipos e inconsciente coletivo de Jung (2002), relacionados ao cinema. Da mesma forma que existe complexidade na relação entre as representações e a comunicação, ou com ideias e valores compartilhadas por grupos, tais representações não se dissolvem através do tempo, apenas são renovadas gradativamente, guardando referências do seu original, “assim reitera-se que as representações sociais se referem a objetos em permanente re-construção, re-

organização, re-estruturação”. (TONIN, AZUBEL, 2016 p.12). Portanto, com base nessa primeira incursão no método de pesquisa da pesquisa, percebemos potencial da pesquisa em outras investigações para compreender e tensionar a problemática inicial.

Em outro artigo, “O Remix nos Processos de Criação de Imagens e Imaginários”, de Leão (2012), percebemos potencial no título pelo fato de questionar sobre imagens e imaginários midiáticos. A cultura remix, entretanto, ou a forma que este conceito foi empregado no artigo, talvez não suprisse o âmbito diretamente da midiaticização, porém, as palavras estéticas do remix e produção de imagem, pareciam contemplar, neste primeiro momento, alguns dos objetivos do projeto.

A pesquisa “Aceleração e transformações: marcas da tecnologia digital para além da imagem cinematográfica”, de Furini, Valiati, Tierzman (2013), trouxe o contexto da produção cinematográfica analógica para a digital e como essa mudança foi significativa para a acessibilidade de usuários em relação à criação de vídeos amadores e independentes, além de facilitar a manipulação da imagem para o processamento e manipulação pelas indústrias. Os autores tensionam esse fato com as fórmulas de montagem clássicas presentes na história do cinema mundial, como as do diretor Sergei Eisenstein. Evidenciam o fato de atores sociais terem acesso aos conteúdos fílmicos, assim como a possibilidade de circulação de suas produções, gerando um circuito entre atores sociais. O trabalho também possibilitou compreender a descrição da forma visual dos vídeos em análise, método que será utilizado mais adiante na pesquisa.

A partir dos conceitos proporcionados pela pesquisa da pesquisa, foi possível dar início à investigação de objetos de estudo que relacionassem cinema e midiaticização, pensar no objeto em circulação nos ambientes digitais, tensionar o conceito de apropriação nas sociedades midiaticizadas com as práticas técnicas da cultura do remix e reconhecer o método de coleta e análise de dados.

4.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA

Na fase exploratória, partimos para a pesquisa empírica, já com o objeto escolhido, descrito no capítulo 1, o gif *Confused Travolta*. Aqui decidimos sobre o corpus da análise, visto que a pesquisa empírica, para Braga (2011, p. 5), solicita observação de um ângulo da realidade, “apresentando algumas perguntas sobre aspectos de uma determinada situação ou ‘objeto’, com

a finalidade de encontrar respostas através da “investigação de elementos concretos que compõem o objeto escolhido”.

[...] os problemas metodológicos se põem também para a escolha dos observáveis, para a construção de coerência entre estes e os objetivos da pesquisa, o que envolve decisões tanto sobre o tipo de materiais e situações; como sobre o conjunto específico e concreto a ser observado (“recorte”, corpus, amostra, grupo, documentos, situações, pessoas etc.). (BRAGA, 2011, p. 9)

Nesse caso, a escolha dos objetos de análise foi feita de acordo com o objetivo da pesquisa, para que pudéssemos refletir sobre a problemática do fenômeno investigado. Braga (2011, p.5) assinala a importância da pesquisa empírica desde que a “motivação principal do pesquisador se volte para efetiva descoberta de conhecimento sobre tais materiais, orientado por teorias pertinentes”. Nesse caso, como a pesquisa revela a mediação como tensionadora do objeto, e o objeto escolhido tramita pelos meios digitais, partimos para a escolha de gifs que tivessem as características dos gifs *Confused Travolta* em meios que possuísem grande assiduidade dos atores sociais.

Dessa forma, definimos locais em que o acesso de atores sociais fosse mais constante, como as páginas de relacionamento do *Facebook*. Optamos por este local, pois ele permite visualizar diversos tipos de materiais criados e compartilhados pelos atores, que geram discussões e interação entre eles. Porém, o local deu início à procura, mas não foi exclusivo, pois, ao passo que o *Facebook* permite a postagem de materiais diversos, além de possuir gifs nas opções de comentários e na caixa de mensagem, ele não possui a ferramenta para a criação do gif, ou seja, não permite que o ator social construa o gif. Portanto, a pesquisa iniciou a partir da observação de páginas do Facebook que referenciassem o gif *Confused Travolta* e da navegação na *timeline* do site à procura de gifs ou materiais referentes à pesquisa. Num segundo momento, já diante de uma observação contínua no Facebook em busca de gifs, foi necessário recuperar o caminho de sua circulação. Entendemos que já não era mais suficiente observar sua circularidade ou exposição, mas realizar um movimento de decomposição partindo do gif em circulação para chegar à origem dos materiais postados e, logo, aos sentidos em jogo.

Como a pesquisa também revelou o ingresso do primeiro gif *Confused Travolta* no site *Imgur*, visto anteriormente, foi necessário fazer uma investigação mais aprofundada no site, a fim de localizar outros gifs que pudessem contribuir para o corpus de análise da pesquisa. Para tanto, utilizamos a palavra-chave *Confused Travolta*.

Nesse caso, na intenção de promover uma pesquisa mais detalhada e entender como os gifs estavam sendo utilizados nos meios para comunicar e como a ideia estava seguindo adiante, também vasculhamos dois sites que têm a função de armazenar gifs e *memes* e que permitem a postagem e repostagem desses materiais. São eles o *Reddit* e o *Giphy*. Ambos sites permitem a postagem de *memes* e gifs e, em sua interface, é possível localizar o local de origem da primeira postagem, quem postou e em que momento ele foi postado. Nesse caso, a maioria dos gifs eram redirecionados para o site de origem, o *Imgur*.

Como ponto de partida para a escolha dos gifs a serem analisados, refletimos sobre o que fala Braga (2011, p. 10) acerca do procedimento metodológico utilizado, pois, a cada passo dado durante a pesquisa, cada escolha incide sobre algo que já havia sido pré-determinado. Para o autor, “como a escolha do problema repercute sobre a seleção dos observáveis? Como o modo de observar tensiona o modelo epistemológico preferido?”. Nesse caso, ao observarmos o objeto de pesquisa, o gif *Confused Travolta*, verificamos que poderíamos determinar uma pesquisa quantitativa de gifs, dentre os quais disporíamos de várias opções, sendo que o objeto permite a modificação contextual da imagem, portanto haveria inúmeros gifs para analisar. Como o objetivo da pesquisa não é encontrar quantos foram construídos ou mesmo quantas vezes foram compartilhados, e sim entender as transformações que ocorrem no seu fluxo adiante, desvios entre produção e reconhecimento, partimos do pressuposto em verificar as ressignificações do gif através da justaposição entre o contexto e o personagem e se o sentido distancia-se ou aproxima-se do seu original (neste momento, o primeiro gif).

Dessa forma, pensando no objetivo da pesquisa e na questão norteadora, decidimos analisar quatro gifs que trazem contextos diferentes do primeiro gif e do filme *Pulp Fiction*. Supomos que analisar mais do que essa quantidade somente repetiria o resultado da investigação, pois as situações diferem-se uma das outras, ao passo que o contexto muda entre cada gif, mas preserva a lógica do gif e de suas readaptações. Portanto, os quatro gifs escolhidos abarcam sentidos diferentes entre si, que fornecem à análise uma forma de compreender como o sentido é ressignificado e de que forma ele segue adiante. Assim, reduzimos o risco de “uma visão superficial e impressionística” do objeto, como afirma Braga (2011, p. 21).

No caso da referente pesquisa, nossa abordagem empírica foi reconhecer materiais que envolvessem a ação de consumo, quando tal consumo resulta em interações dos atores sociais a partir de suas produções e tem ligação com o objeto escolhido, o gif *Confused Travolta*.

Braga (2011, p. 21), enfatiza que o pesquisador, ao sair da teoria, confronta-se com a escolha do objeto para análise. Estas escolhas, segundo o autor, podem ser feitas a partir de

reflexões como: “que conjunto específico de coisas, documentos, processos, situações e/ou pessoas deve ser observado?”, “que critérios e características agregam e dão consistência ao observável?”.

Como se caracteriza o material, em função das observações pretendidas? É relevante decidir se o mais promissor para nossas dúvidas é o exame acurado de um caso singular, se precisamos da representatividade de uma “população” (cuja amostra receberá, nesse caso, tratamento estatístico), se queremos observar uma diversidade de objetos pertencentes a uma mesma classe, se uma comparação entre duas situações promete desprender as informações requeridas para a descoberta. (BRAGA, 2011, p. 21)

Assim, ao propormos investigar como a midiatização afeta o cinema, escolhendo como objeto de pesquisa uma apropriação do cinema, iniciamos a investigação fundamentada em nossa questão norteadora, que discorre sobre as transformações que ocorrem nos meios produzidas por essa apropriação. Dessa forma, a escolha dos gifs coletados foi feita com base no sentido que seu produtor intencionou transmitir e de como o gif seguiu adiante, ou seja, discussões, compartilhamentos, comentários e sentidos que se transformaram nos meios digitais. Nesse caso, ao escolhermos quatro gifs como objetos de análise, propomos investigar as interações e mudanças de sentido dos seus originais – 1º gif e *Pulp Fiction* – conforme os sentidos observados através da justaposição entre o movimento de Vincent e o contexto em que ele está inserido.

Dividimos a análise em três circuitos, a fim de analisar os aspectos essenciais entre a origem da apropriação, a construção do gif a partir da apropriação e a circulação do objeto investigado. Nesse caso, analisamos o filme *Pulp Fiction*, em seguida, a apropriação, ou seja, o gif *Confused Travolta* e o tutorial que dá continuidade a outros gifs, para depois analisar a circulação intermediária do objeto. Mais adiante, a partir das transformações de sentidos decorrentes da apropriação e da circulação do gif, desenvolvemos uma análise transversal entre os circuitos: *Pulp Fiction*, a apropriação e a circulação intermediária dos gifs.

Seguindo os critérios citados acima, selecionamos gifs que aproximassem seu sentido em uma análise crítica, ou seja, que o diferenciasse do sentido cômico proposto pelo primeiro gif e que proporcionassem outras situações, mas que preservassem os elementos fundadores da imagem primeira, como forma de perceber diferenças e semelhanças entre os sentidos dos gifs. O segundo gif partiu de uma análise preliminar que referenciou, em um primeiro momento, ao primeiro gif, ou seja, o seu contexto tinha referência ao corredor de bonecas. O terceiro foi selecionado com base em uma referência de outro filme, demonstrando a ideia do remix e dos

movimentos de idas e vindas entre o cinema e seus conteúdos. O quarto gif foi proposto a partir da ideia de que há transformações no próprio modo de se ver o gif *Confused Travolta*: como seguir adiante revela outros modos de interpretação e apropriação, mesmo que levando a ideia original adiante. Os quatro gifs analisados revelam diferentes modos de interação entre atores sociais, assim como a possibilidade de expressar pensamentos em um material que possui um mesmo elemento cinematográfico e que pode representar, juntamente com o contexto, diferentes sentidos.

4.3 ANÁLISE DOS MATERIAIS

Para realizar a análise dos materiais, dividimos em três circuitos que serviram para compreender, a partir da investigação do objeto, como a midiatização afeta as esferas da produção e do reconhecimento. A partir das relações que se formaram entre os movimentos que constituem o circuito do objeto investigado, consideramos que o cinema é afetado pelas apropriações de seus elementos nos meios digitais. Dessa forma, o primeiro circuito refere-se ao filme *Pulp Fiction*, elemento que origina as referências como uma construção cinematográfica e que proporciona material para apropriação.

Realizamos a análise fílmica como procedimento metodológico, observando sua construção e, a partir disso, propusemos inferências sobre o caso. Nosso objetivo foi observar como Vincent foi estabelecido em *Pulp Fiction*, ao verificarmos o destaque do personagem na circulação dos gifs. Para tanto, realizamos a análise da montagem e da construção da linha de ação narrativa do filme, como os personagens interagem entre si e a frequência em que aparecem no filme, considerando os planos como partes e as partes como o conjunto total do filme. Trata-se, então, de nosso primeiro circuito.

A análise fílmica foi realizada segundo o que Francis Vanoye e Anne Goliot-Leté (1994) explicam sobre não basear análise fílmica somente nas primeiras impressões do filme, mas sim, tomar estas impressões como ponto de partida para a análise concreta do filme.

Analisar um filme ou fragmento é, antes de mais nada, o sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente 'a olho nu', pois se é tomado pela totalidade. (VANOYE, GOLIOT-LETÉ, 1994, p. 15)

Nesse sentido, ao analisar *Pulp Fiction*, levamos em conta a sua constituição, ou seja, sua estrutura segundo a lógica cinematográfica composta por roteiro, montagem, cinematográfica ou linguagem cinematográfica particular, acionada pelo seu realizador. Assim, a desconstrução das partes que formam o todo foi essencial para o distanciamento entre o pesquisador/analista e o filme. “Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise” (VANOYE, GOLIOT-LETÉ, 1994, p. 15). No entanto, segundo os autores, deve se ter o cuidado de, no ato da análise, não se reconstruir um outro filme, sendo que o filme deve ser tanto o ponto de partida quanto o ponto de chegada.

Para que não sucumbíssemos à análise interpretativa de *Pulp Fiction*, propomos primeiramente a seleção dos aspectos principais de análise relativos à intenção da pesquisa, ou seja, entender a construção do personagem Vincent no filme e na interação com os outros personagens. Assim, ao analisar a montagem do filme, observamos em que momentos Vincent aparece e de que forma seu personagem foi construído na trama.

De um modo geral, o analista pode emitir a hipótese do funcionamento duplo de todo o roteiro do filme. Por outro, o roteiro estrutura uma narrativa (uma sequência lógica de eventos, de relações entre personagens, de conflitos, um conjunto de informações a serem distribuídos pelo filme para garantir a compreensão e a verossimilhança) e uma progressão dramática (de acordo com as regras de alternância entre tempos fortes e tempos fracos e da progressão contínua da tensão até o desenlace, passando pelo ‘clímax’). (VANOYE, GOLIOT-LETÉ, 1994, p. 63)

Dessa forma, para entender a narrativa do filme, partimos para análise da sequência de cenas a partir das aparições de Vincent e como as sequências de ações do personagem influenciam os acontecimentos do filme como um todo. Assim, abrimos possibilidade para compreender como o filme pode aproximar-se ou afastar-se dos gifs *Confused Travolta*.

Após determinarmos como o filme foi produzido, iniciamos o segundo circuito, a apropriação dos elementos cinematográficos, a consequente construção do gif *Confused Travolta* e a sua disseminação a partir do tutorial. Ao confrontar estes movimentos, buscamos inferir sobre as possíveis transformações que ocorrem nos meios. Tomamos como ponto de partida a forma que os gifs *Confused Travolta* foram construídos, de 2012 ao de 2015, como forma de tensionar as instâncias de produção e reconhecimento. Verificamos como Vincent é contextualizado nos gifs e como o primeiro gif e seu tutorial introduz o circuito observado no fenômeno. Dessa forma, nosso segundo movimento de análise foi sobre o primeiro gif *Confused Travolta* e o seu tutorial. Inferimos sobre as possíveis afetações diretas que ocorrem quando há

apropriação de elementos do cinema por atores sociais, o modo como o primeiro gif foi construído e como suas adaptações foram possíveis através da apropriação técnica do tutorial. Aqui destacamos as lógicas de narrativa, montagem e reprodução do gif e a partir dele, a construção do tutorial e as apropriações nos meios digitais.

No terceiro circuito, analisamos a circulação intermediária, e as consequências da circulação do objeto, ou seja, a reverberação e resignificação dos gifs nos meios digitais. Neste circuito, os principais movimentos observados foram a operação técnica, o consumo do gif pelos atores sociais e a consequente repetição do gif nos meios digitais. Assim, para entender como o gif transforma as interações sociais, tensionamos o objeto com os conceitos da fagia e da valorização a partir da proposta do consumo, produção e multiplicação e, dessa forma, a criação de um novo símbolo nos meios digitais.

Investigamos a resignificação de sentidos com base na descontextualização e recontextualização de Vincent em diferentes contextos. A exemplo, observamos a mudança de sentido entre o gif de humor para o gif político, o gif que retorna ao cinema e modifica outros filmes ou a modificação da lógica do gif *Confused Travolta* para uma construção mais complexa, como um gif animação e o consequente fim de Vincent. Dessa forma, no terceiro circuito, analisamos as operações em jogo, as transformações de John Travolta ao ser apropriado, ou seja, seu lugar como pessoa e como ator.

Para entender como a circulação do gif, a partir da apropriação dos elementos cinematográficos, constitui um circuito entre produção e reconhecimento que transforma as instâncias, tensionamos os três circuitos da análise para entender como esses atravessamentos fazem inferir sobre as gramáticas de produção e reconhecimento. Em outras palavras, a análise transversal se faz necessária para compreender como *Pulp Fiction* relaciona-se às apropriações, como a circulação intermediária infere sobre eles e como a resignificação dos gifs afeta a referência do cinema, o que transforma nas interações entre os atores sociais. Quais elementos são transformados a partir das relações entre os circuitos e o que emerge na articulação desses processos?

5 ANÁLISE DOS OBSERVÁVEIS

Neste capítulo, procederemos à análise dos observáveis, portanto à pesquisa empírica, na qual os conceitos levantados nos capítulos anteriores serão mobilizados com baseem nossa pergunta de pesquisa. As perspectivas abaixo foram desenvolvidas baseadas em reflexões proporcionadas pelas teorias relacionadas entre midiatização e cinema. Dessa forma, para entendermos como a midiatização pode afetar o cinema nos meios digitais, realizamos uma análise de cada circuito: 1) do filme *Pulp Fiction* e sua montagem narrativa observando como Vincent foi construído no filme; 2) do gif *Confused Travolta* e sua lógica de produção e 3) da

circulação dos gifs e, a partir dela, as afetações e as possíveis transformações que ocorrem nos meios digitais entre a produção e o reconhecimento. Nesse sentido, inferimos sobre a observação do objeto e construímos sobre ela uma análise transversal entre os circuitos analisados com o objetivo de verificar tensões e transformações existentes entre eles na circulação do elemento cinematográfico nos meios digitais.

5.1 *PULP FICTION*

O filme *Pulp Fiction* (título original) foi lançado no Estados Unidos, no ano de 1994; no Brasil, em fevereiro de 1995. Foi escrito por Quentin Tarantino em conjunto de Roger Avery, e dirigido por Tarantino, sendo o segundo longa-metragem do diretor, logo após *Cães de Aluguel* (1992). Ganhou o Oscar de melhor roteiro original e Globo de Ouro como melhor filme⁵¹ em 1995. Segundo o site IMDB, o gênero desse filme é descrito como crime e drama, mas, como afirma Tarantino, o humor faz parte dos roteiros dele⁵². Dessa forma, constatamos que *Pulp Fiction: Tempo de Violência* (tradução do título do filme no Brasil), pode ser considerado como gênero de comédia trágica ou tragicomédia.⁵³

O filme em questão é dividido em partes que dão sentido à narrativa do filme como um todo. Apresenta seus personagens da seguinte forma: Vincent Vega (John Travolta) e Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) são dois assassinos que estão em busca de uma maleta que foi roubada do seu chefe Marsellus Wallace (Ving Rames). Além do resgate da mala, Marsellus solicita que Vincent leve sua esposa Mia Wallace (Uma Thurman) para jantar naquele mesmo dia. Na sequência da narrativa, depois que Vincent e Mia voltam para casa, após o jantar, Mia sofre uma overdose devido ao uso incorreto de heroína. Vincent consegue reanimá-la com uma injeção de adrenalina no coração. Na situação sequente, é apresentada a história de Butch Coolidge (Bruce Willis), boxeador que é pago por Marsellus para perder uma luta. Nesse momento, os dois personagens (Butch e Marsellus) interagem doravante outra pequena história, que corta a sequência de ação de Vincent, que vinha conduzindo a narrativa até o momento.

Outros dois personagens são apresentados ainda no início do filme: um casal em uma lanchonete, Pumpkim (Tim Roth) e Honey Bunny (Amanda Plummer), eles conversam sobre o

⁵¹ Retirado de http://www.imdb.com/title/tt0110912/awards?ref_=tt_ql_op_1. Acesso em abril de 2017.

⁵² Informação retirada de <http://acervo.oglobo.globo.com/em-destaque/em-outubro-de-1994-chega-aos-cinemas-pulp-fiction-14252844>. Acesso em abril de 2017.

⁵³ Gênero difundido nos teatros brasileiros, caracterizado pela presença de elementos dramáticos e de comédia. Este aspecto cômico, por vezes, pode apresentar sarcasmo e está relacionado diretamente com a ironia. Retirado de <http://queconceito.com.br/tragicomedia>. Acesso em abril de 2017

que deu e o que não deu certo nos seus assaltos anteriores. A cena é cortada no momento em que eles anunciam o assalto à lanchonete. Esses personagens aparecem novamente na cena final de *Pulp Fiction* quando o casal se depara com Vincent e Jules na lanchonete.

Observamos que as sequências de ação da narrativa em *Pulp Fiction* misturam-se em situações que acontecem de forma não linear, ou seja, a ordem cronológica não é sequencial, alterando a ordem do tempo/espaço da narrativa. Notamos essa forma de montagem quando o personagem de Vincent, que é assassinado por Butch na metade da trama, aparece novamente na cena final do filme.

Segundo Tarantino em entrevista⁵⁴, o modo como o filme foi construído justifica-se no objetivo do diretor em fazer com que a narrativa ficasse ressonante, ou seja, que a forma não linear da montagem tornasse a narrativa mais enfática. Nesse caso, não se trata de enfatizar na repetição apenas, mas no reaparecimento desconexo de Vincent no filme como um todo. O cinema, afirma o diretor, possibilita este tipo de narrativa, porém, a confusão que o filme não linear faz ao misturar cenas do passado no presente pode resultar na perda de atenção por parte do espectador. Porém, no caso de *Pulp Fiction*, quando o espectador realmente assiste ao filme, a narrativa não se torna difícil de ser acompanhada, enfatiza Tarantino.

No decorrer das cenas, são apresentadas algumas situações que entrecortam as ações dos personagens. Estas cenas começam a se encaixar a cada personagem em relação ao total do filme, demonstrando as afetações entre eles. Como exemplo, o caso em que o passado de Butch aparece em relação à sua situação presente, em dívida com Marsellus. Na metade da narrativa do filme, Butch mata Vincent quando este invade seu apartamento, consequência da interação entre Marsellus e Butch. Porém, nas cenas seguintes, Vincent ressurgue dando sequência a trama interrompida pela história de Butch, novamente em “The Bonnie Situation” e depois de camiseta e calção interagindo com Honey Bunny e Pumking na lanchonete.

Ao notarmos o quanto o formato não linear de *Pulp Fiction* requer a atenção do espectador, percebemos que seria fundamental analisar o filme como um todo e como conjunto de cenas, para entender a narrativa e, assim, verificar como Vincent foi construído nela. Dessa forma, ao dividirmos *Pulp Fiction* nas sequências de ação em que o filme foi produzido, observamos que alguns personagens retornam nas sequências mais do que outros, mas é Vincent interagindo com todos, quem aparece do início ao fim, isto é, ele é o elemento central que articula a narrativa.

⁵⁴ Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=t5KkI_YS4ug. Acesso em maio de 2017

5.1.1 Vincent

O personagem de Vincent renasce por meio da montagem, uma das principais características do cinema. Deleuze (1983), esclarece que o todo de um filme é formado pelo conjunto das partes que se correspondem pelo enquadramento ou reenquadramento. Dessa forma, Vincent, através da correspondência entre os enquadramentos e a montagem, conduz as sequências de ação em *Pulp Fiction*: aos 14min, no quarto com Jules, ao executar os ladrões no quarto do hotel; 25min na cena seguinte ao enfrentar Butch no bar de Marsellus; 30min ao comprar heroína de um traficante e usá-la antes de levar Mia para jantar; 32min ao levar Mia para jantar e, logo após, ter que reanima-la com uma dose de adrenalina no coração, pela consequente overdose de Mia ao usar a heroína que Vincent havia deixado no bolso do casaco. Até o momento, as cenas foram guiadas por Vincent nas quais suas ações provocaram outras situações entre os personagens.

À 1h31min do filme, Vincent é pego desprevenido ao sair do banheiro do apartamento de Butch e morto por ele ao deixar sua arma na cozinha. Vinte minutos depois, Vincent ressurgue na continuação da cena inicial do filme, no quarto com Jules, após a execução dos ladrões, levando consigo Marvin (Phil LaMarr), seu informante, na sequência de “The Bonnie Situation”. As ações de Vincent novamente dão continuidade à narrativa quando este atira, acidentalmente, em Marvin, sentado no banco de trás do carro de Jules à 1h56min do filme. Isso os leva a pedir ajuda a Jimmy (Quentin Tarantino), que esconde o carro e o corpo em sua garagem, e a Wolf (Harvey Keitel), especialista em resolver este tipo de situação. Wolf, nesse caso, organiza a limpeza da casa e da cena do crime e dá a Jules e Vincent roupas novas: camiseta e calção.

A seguir, descrevemos as cenas em que Vincent aparece e que dão continuidade à narrativa. O objetivo aqui é analisar suas ações em *Pulp Fiction*, visto que é ele e seu movimento à procura que aparecem nos gifs *Confused Travolta*.

5.1.1.1 Jules e Vincent

Logo após os créditos iniciais, Jules e Vincent utilizam 20 minutos entre diálogos sobre viagens, cultura, Marsellus e sua esposa Mia. A sequência termina com Jules recitando uma passagem da Bíblia, dando sequência, juntamente com Vincent, à execução de outros personagens que haviam roubado a maleta dentro de um quarto de hotel. Ambos aparecem

vestindo terno nesta cena. Na sequência, quando os dois devolvem a maleta para o chefe, aparecem de camiseta e calção. A explicação pela troca de roupa será feita somente na metade para o final da trama, em “The Bonnie Situation”, à 1h51min do filme.

Em outra cena, à 1h56min do filme, Vincent e Jules estão em um carro, conduzido por Jules. Marvin, o contato de Jules e Vincent, que sobrevive ao tiroteio no apartamento, aparece no banco de trás do carro. Vincent, sentado no banco da frente, conversa virado para Marvin, gesticulando com uma arma na mão. Em um momento de descuido, Vincent atira em Marvin. A cena continua com Jules tentando resolver a situação, envolvendo Marsellus, Jimmy e The Wolf. A situação é resolvida principalmente pela ação calculista e calma de Jules. Esse repreende Vincent pelas suas ações e articula as interações entre Jimmy, Vincent e The Wolf.

No final do filme, Jules e Vincent vão para a lanchonete, de camiseta e calção, pois seus ternos estavam sujos de sangue (de Marvin), e Jimmy oferece a eles estas roupas alternativas. Logo após um breve diálogo entre os dois, ocorre a situação criada por Honey Bunny e Pumpkin, interrompida no início do filme. Jules é quem comanda a negociação com os assaltantes e, no final, Vincent e Jules saem da lanchonete vivos. Dessa forma, a cena final torna-se a continuação da cena inicial do filme. *Pulp Fiction*, que foi montado através de uma narrativa não linear proposta pelo diretor, dá sentido ao total do filme, porém, gera um efeito de desconcerto, de disrupção. *Pulp Fiction* não é um filme para uma simples contemplação, é preciso conectar o sentido total através das suas partes.

Jules não aparece na trama sem estar relacionado a Vincent. Em todos os momentos em que aparece, ou Vincent está junto ou ele precisa resolver alguma confusão consequente das ações de Vincent. Na maior parte do filme, Jules aparece como o personagem sério (característica considerada padrão do personagem assassino). De qualquer forma, Jules, apesar de resolver as situações caóticas, aparece menos que Vincent e interage pouco com os outros personagens da trama. Suas ações não refletem em consequências desastrosas ou que afetem ações dos outros personagens.

5.1.1.2 Mia e Vincent

Mia, esposa de Marsellus, é responsável de Vincent por uma noite. Ele é intimado por Marsellus a levar Mia para jantar e se divertir. Este fato rende boa parte dos diálogos entre Vincent e Jules durante os momentos iniciais do filme: o fato preocupa Vincent, afinal, está saindo com a mulher do seu chefe. Mia interage com Vincent aos 32min do filme. É ela quem

provoca o movimento desnorteado e à procura de Vincent, quando ele chega à sua casa e escuta a sua voz através de um interfone, mas não a enxerga na sala. O movimento gestual que o personagem faz na cena acontece aos 32min40s e dura 5 segundos em relação ao todo do filme, porém, para a pesquisa, essa é a cena de extrema importância e que é apropriada para a criação do gif *Confused Travolta*.

Antes de levar Mia ao encontro, Vincent havia usado heroína, droga que deve ser injetada no corpo. Ele guarda o saquinho com o pó da droga dentro de seu casaco. No encontro, Mia e Vincent protagonizam uma das cenas mais icônicas do filme, que é a cena da competição de dança, no restaurante em que estavam jantando. Os dois voltam à casa de Mia, com um troféu na mão. Vincent pede para usar o banheiro, Mia põe uma música e começa a dançar sozinha na sala. Neste momento, enquanto Vincent está no banheiro convencendo-se de que só tomaria algo e iria para casa, Mia cheira o pó que encontra no casaco de Vincent, da mesma forma que se utiliza a cocaína e, em consequência, tem uma overdose. Vincent a leva para a casa do homem que lhe vendeu a droga, pedindo ajuda. Vincent aplica uma injeção de adrenalina no peito de Mia, ressuscitando-a. Mia e Vincent somente irão se reencontrar novamente quando Marsellus estiver procurando por Butch, que fugiu de uma luta “arranjada”, ficando Vincent incumbido de encontrá-lo.

Mia aparece na trama como uma mulher inalcançável para Vincent, por ser mulher de seu chefe. Ela oportuniza cenas memoráveis ao personagem, sem, porém, ser suficiente para esconder as ações dele, visto que Vincent participa de forma desastrosa no encontro, mesmo sendo ele quem a salva, ou seja, ele é o herói e o anti-herói no filme. Vincent continua participando de outras cenas e interagindo com outros personagens, já Mia interage com ele principalmente e aparece em algumas cenas com Marsellus.

5.1.1.3 Butch e Vincent

A primeira vez que Butch e Vincet contracenam é aos 25min42s do filme, primeiro no bar de Marsellus, onde ambos se enfrentam hostilmente e, em outro momento, à 1h31min, quando Butch, logo após ter fugido da luta “arranjada” por Marsellus, volta ao seu apartamento e encontra uma arma em cima da pia da cozinha. Vasculha os cômodos à procura do invasor e depara-se com Vincent saindo do banheiro, desprevenido, matando-o com a própria arma. Butch foge em seu carro, encontrando acidentalmente Marsellus. Este acontecimento resulta

em uma quebra na linha de ação de Vincent, pois as próximas cenas são trabalhadas em cima da interação entre Marsellus e Butch.

Apesar dessa interação entre Butch e Marsellus durar aproximadamente 18min em relação ao total do filme, iniciando aproximadamente à 1h33min e sendo protagonizada basicamente pelos dois personagens, ela tem um início e um fim, ou seja, a história de Butch inicia na sua infância e termina com ele bem sucedido: consegue o perdão de Marsellus por ter salvo sua vida e sai da cidade, com dinheiro, o relógio de seu pai, motivo pelo qual ele volta ao apartamento onde mata Vincent, e com a sua namorada a salvo. Nesse caso, Butch é um personagem que interage com Vincent, mas que não tem grandes interações com os outros personagens, nem com a trama do filme, pois é, através da montagem e da narrativa não linear de *Pulp Fiction*, que a sua ação de matar Vincent parece não ter efeito, já que não detém a participação do personagem até o final do filme.

5.1.2 Vincent como protagonista de *Pulp Fiction*

A partir da análise das sequências de ação em *Pulp Fiction*, notamos que Vincent é um dos personagens que mais aparece no filme. As suas ações são identificadas em situações atrapalhadas que normalmente levam a consequências caóticas. Como exemplo, descrevemos a cena de Mia e Vincent na qual Mia acidentalmente usa a heroína que Vincent tinha no bolso do casaco e tem uma overdose. Para resolver a situação, Vincent precisa reanimá-la. A situação termina com Mia voltando para casa acompanhada por Vincent e, ao se despedir dele, conta uma piada.

Em outra situação, terminando bem-sucedido ao recuperar a maleta de Marsellus, Vincent atira por acidente em Marvin, envolvendo outros personagens na situação. O mesmo acontece quando Butch atira em Vincent, pois Vincent havia deixado sua arma em cima de uma mesa. Enfim, em todas as cenas em que Vincent aparece seja pela sua ação seja por seu diálogo, notamos que ele representa as situações cômicas e atrapalhadas da trama contribuindo para o humor do filme, próprios do gênero da comédia ou tragicomédia.

O personagem de Vincent, ao compor características cômicas, apresenta-se como um diferencial das particularidades de um vilão comum do gênero policial, que possui características sérias e meticulosas. Estas características podem ser observadas em Jules, seu parceiro. Jules, mesmo sendo envolvido em algumas das situações provocadas por Vincent, representa o personagem sarcástico, que expõe discursos com passagens da Bíblia enquanto

executa outros personagens, ou quando é eloquente ao resolver *The Bonnie Situation*. Nesse caso, Jules caracteriza um personagem com características de um vilão clássico e que passa a dialogar com Vincent, durante o filme, sobre sua desistência da profissão de assassino.

Mia, apesar de protagonizar a cena da competição de dança com Vincent, ou quase morrer em sua companhia, aparece em poucas cenas, e suas ações são pouco relevantes aos outros personagens. Vincent continua sendo o protagonista das situações confusas que ele mesmo provoca, ao tentar convencer Jules a não desistir da profissão de assassino ou conseguindo reanimar Mia, por exemplo. Da mesma forma, Butch e Marcellus, mesmo ao receber uma história para si e serem personagens que interagem com outros, não provocam tantas situações cômicas ou aparecem tanto quanto Vincent.

O humor, segundo Tarantino, é como uma lupa: serve para que as pessoas possam olhar melhor para as situações que acontecem na sociedade, para si mesmo ou para seus problemas⁵⁵. O humor, afirma, é uma forma de absorver coisas ou de pô-las em perspectiva (como no caso do gif e do *meme* que, da mesma forma, põem situações em perspectiva). Sendo assim, o filme, quando atrelado à violência ou tragédia, justifica-se no momento em que a situação se torna engraçada, passando a ser aceitável para o espectador⁵⁶. Quando não há graça ou quando a junção dos gêneros comédia e drama não funciona, o humor no filme violento pode perder o sentido que seu realizador inicialmente planejou. Dessa forma, ao analisarmos o filme, Vincent aparece como um personagem que leva adiante a narrativa quando renasce por meio da montagem, carregado de característica do gênero comédia através de suas ações atrapalhadas e desnorteadas, reduzindo o impacto de suas ações violentas. Ele é o personagem que sempre se dá bem, mesmo quando provoca situações que envolvem violência e morte.

A sensibilidade através da comédia caracterizada em Vincent faz com que ele ganhe outras qualidades. Vincent é escolhido pelo seu chefe para levar Mia para jantar e é ele quem cria vínculos, mesmo que temporários, com todos os outros personagens do filme. E, apesar do diretor afirmar que a cena da competição da dança não ter sido criada para o ator John Travolta, que interpreta Vincent, ainda assim, fazemos conexão dessa cena com os filmes anteriores do ator, como *Os embalos de Sábado à noite* (1977) ou *Grease* (1978), ambos de gênero musical e romance. Em todo caso, existe no personagem de Vincent a quebra de características comuns ao personagem vilão.

⁵⁵Tarantino em entrevista com Charlie Rose, 1994. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=258fDJ7EvVU>. Acesso em maio de 2017.

⁵⁶Entrevista com Charlie Rose, 1994. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=258fDJ7EvVU>. Acesso em maio de 2017.

Vincent torna-se um protagonista que tem potencial para criar identificação e simpatia com quem lhe assiste, pois não representa somente o personagem perverso, mas também um cavalheiro, um bobo ou uma pessoa comum que comete erros e tenta consertá-los. Torna-se mais próximo da realidade de quem assiste através de suas particularidades cômicas e atrapalhadas, descritas em suas atitudes durante o filme. Dessa forma, inferimos que Vincent e suas características impostas pelo realizador, por meio do personagem, da narrativa e da montagem, abre espaço para identificação com o espectador. Assim, em *Pulp Fiction*, Vincent torna-se o personagem com mais possibilidade de criar vínculos com quem assiste ao filme. Estas características podem ser identificadas também nos gifs *Confused Travolta*.

A narrativa não linear de *Pulp Fiction* faz com que se rompam as lógicas de roteiros tradicionais. No momento em que há a narrativa disruptiva do clássico, ou seja, o sentido não é dado de forma cronológica ou linear, há um convite para que o espectador interaja, preenchendo de sentido ou ligando os sentidos do filme. O mesmo observamos nos memes e gifs quando a imagem é retirada de um local para ganhar outras perspectivas e sentidos. Outra característica observada no filme é o humor que permeia as situações, mas que não encobre o teor sério e trágico. Ao analisarmos o filme, percebemos que a ênfase dada a determinadas situações é atrelada ao humor, ao acaso e às atitudes atrapalhadas, apesar do filme partir de uma história de violência e morte. O cinema permite a criação de narrativas, sejam lineares ou não lineares, que incumbem personagens de diversas formas de ação, misturando gêneros em sua estrutura, dando sentido a determinadas situações através da ação de seus personagens. Alguns personagens aparecem mais do que outros, mas, sem a interação entre eles, não haveria cenas memoráveis.

5.2 A APROPRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO GIF *CONFUSED TRAVOLTA*

Dezoito anos depois da estreia de *Pulp Fiction*, o personagem de John Travolta, Vincent Vega, reaparece não relacionado ao dispositivo de reprodução do cinema, mas em outro suporte de imagem: o gif.

O gif *Confused Travolta*, particularmente, tem como lógica de produção a montagem que dá sentido a uma situação. Logo, este gif possui a lógica semelhante à estrutura do cinema, montagem de um personagem em contextos diferentes que dá sentido à narrativa, enquanto outros gifs reação,⁵⁷ encontrados nos meios digitais, apresentam somente recortes de pequenas

⁵⁷ Imagens de reação são gifs animados que são produzidos a fim de demonstrar uma emoção específica ou reposta a algo que foi dito. Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/reaction-imagens>. Acesso em maio de 2017

cenais originais de filmes nas quais ainda existe o contexto original do filme. O gif em questão denota, dessa forma, uma complexificação em sua criação ao levar adiante o sentido na justaposição de dois elementos: Vincent e os contextos em que ele é inserido.

Existe uma ligação direta entre o filme *Pulp Fiction* e o primeiro gif *Confused Travolta*, pois foi, por meio da apropriação que o ator social faz do personagem do filme - através de operações de recorte e montagem e com um conhecimento específico nessas operações - que a ideia do gif foi disseminada, nesse caso, através da disponibilidade do tutorial em meios digitais. A construção do gif assemelha-se com a lógica de produção do cinema, pois ambos são submetidos à montagem: o cinema é constituído por uma narrativa, constrói-se um roteiro e apresenta-se a história na forma de imagens em movimento. Da mesma forma, o gif *Confused Travolta* traz em sua construção, o destaque de um personagem dentro de uma ambientação que dá sentido a essa justaposição e que às vezes pode vir acrescido de um texto explicativo. Seu contexto pode ser uma imagem fixa ou imagem em movimento.

Ao compararmos também o gif de 2012 e o gif de 2015 (ver figura 16 e 17), concluímos que o gif de 2012 destaca o movimento de Vincent à procura, mas não produz disseminação da ideia, ou seja, não há o reconhecimento por outros atores sociais para que o processo seja levado adiante. Porém, observamos que a partir da legenda do gif 2012, “When I’m the first one to show up at a party”⁵⁸, encontrado como texto indicativo da situação de procura de Vincent, há uma descontextualização promovida pela legenda e não pelo contexto. Nesse caso, vale lembrar que o que observamos nesta pesquisa, além da imagem e da lógica do cinema observada na construção do gif, é a intensa reverberação de Vincent em outros gifs provocada pela operação técnica. Esta ação é viabilizada pelo tutorial que o autor do gif de 2015 disponibilizou nos meios digitais. Dessa forma, o que investigamos a partir destas ações são as transformações que ocorrem dentre estas interações, entre as esferas da produção e do reconhecimento. Portanto, consideramos o primeiro gif como forma de tensionar o conceito da midiaticização e suas consequentes transformações, ou seja, o gif de 2015, e não o de 2012.

O gif de 2015, ao proporcionar que os atores sociais realizem suas próprias criações, através de ferramentas técnicas, ganha reconhecimento nos meios digitais, disseminando a ideia. A apropriação de uma ferramenta técnica, que exige de certa forma um *Know How*, mais a mixagem de lógicas diferentes (cinema e gif), resulta em uma aproximação ou hibridização dos meios nos gifs. Essa criação deriva do reconhecimento, da apropriação e do seguir adiante, próprios das sociedades em vias de midiaticização.

⁵⁸ “Quando sou o primeiro a chegar na festa”. Tradução nossa.

Dessa forma, desvios são produzidos na circulação de Vincent que originar-se em *Pulp Fiction* e é introduzido no gif de 2015, e, dessa forma, o cinema é adaptado em outro formato. O cinema, ao ser adaptado no gif em sua narrativa, montagem, lógica de reprodução e distribuição por atores sociais, tem um novo meio de ser acessado e apropriado nesse tipo de arquivo. O gif, por ser um arquivo leve e rodar em diversas plataformas, dissemina facilmente o personagem e seu movimento, levando adiante novos sentidos. O cinema, como estrutura, permanece na lógica de produção do gif, mas o conteúdo, no caso o filme *Pulp Fiction*, tem seu sentido modificado: Vincent não está mais à procura de Mia, não é mais um assassino atrapalhado como no filme, ele é transformado em um novo personagem que é entendido em cada novo contexto inserido e a cada novo gif criado. O conteúdo muda, e a forma afetiva, tal qual provocada pelos filmes e seus códigos particulares, visto anteriormente, é identificada de diferentes formas a cada nova justaposição apresentada pelos gifs *Confused Travolta*.

5.2.1 O tutorial

Nas sociedades midiaticizadas observamos uma lógica de apropriações não só de imagens, mas também de ferramentas técnicas que possibilitam a reverberação, a continuidade ou a criação de novos materiais produzidos pelos atores sociais. Hoje, com a aceleração tecnológica e o desenvolvimento de dispositivos e meios de comunicação, há uma intensa apropriação de objetos técnicos cada vez mais aceitos por diferentes comunidades com acesso a eles. Estas comunidades aprendem a manipular e modificar materiais originados pelas instituições, que podem ser publicitários ou cinematográficos, e estas modificações resultam em novos materiais e novos sentidos.

Os tutoriais dispostos na internet dispensam, na maioria das vezes, um tutor presencial, ou seja, favorecem a criação dos atores sociais que desejam aprender passo a passo alguma ferramenta técnica, mas que não estão presentes em uma instituição de ensino, por exemplo. Dessa forma, permite a distribuição do conhecimento que antes ficava restrito a uma instituição, quando ela obtinha o poder de criar e distribuir conhecimento da forma que interessasse seus objetivos. Hoje, a partir da digitalização, acesso da sociedade a objetos técnicos e às novas

práticas culturais de produção e consumo, há a possibilidade de adaptar ideias já constituídas para produzir novos conteúdos.

A plataforma do *Youtube* é uma das grandes responsáveis pela distribuição de vídeos tutoriais. Nessa plataforma, é possível criar uma conta em que o ator social disponibiliza vídeos proporcionando a outros atores, por exemplo, diversas formas de montar, modificar ou construir imagens. Ensina as ferramentas necessárias para se trabalhar com *softwares* como o *Photoshop*, *Première* ou o *Sony Vegas*. Dessa forma, o ator social tem a oportunidade de produzir seu próprio filme, modificar ou tratar imagens fotográficas, inserir legendas em vídeos e disponibilizar o material construído ou modificado no mesmo meio.

O tutorial tem a função de ensinar a utilizar uma ferramenta. Em alguns canais do *Youtube*, por exemplo, o dono do canal disponibiliza links para que outros usuários possam fazer *downloads* dos *softwares*. Estes *downloads* normalmente infringem a lei, pois tais ferramentas são pagas. Em alguns canais, também existem tutoriais que ensinam a instalar e ativar o programa sem precisar comprá-lo. Nesse caso, além de aprender a manusear a ferramenta, é possível obtê-la sem custo. Esta pesquisa não pretende, como dito anteriormente, entrar nos trâmites legais que envolvem as ações dos atores sociais, direitos autorais ou *downloads* ilegais. O que destacamos aqui é que, nos meios digitais, é possível, de forma acessível às sociedades em vias de midiatização, obter ferramentas técnicas e aprender a manuseá-las. Esses novos costumes sociais oportunizam a criação de novos materiais que são ofertados por atores sociais os quais, agora, na estrutura comunicacional, transformam-se em produtores.

No caso do tutorial do gif *Confused Travolta*, percebemos que a utilização da ferramenta técnica de montagem (*software*) e construção do gif, que pode ser obtida através de links disponibilizados por canais do *Youtube*, proporcionou reverberação e multiplicação da ideia ao inserir Vincent em diferentes contextos, ressignificando o primeiro gif através da descontextualização e recontextualização do personagem em diversas situações. Essa operação técnica foi inserida na vida cotidiana da sociedade midiatizada, possibilitando o encontro de diferentes atores sociais que, de alguma forma, aproximaram-se visto o sentido criado pelo gif. Nesse caso, verificamos que Vincent dá sentido aos gifs tanto pela situação cômica que o contexto e seu movimento provocam, na qual o ator social pode se identificar, gerando comentários ou a vontade de criar um novo gif, quanto crítico de algum gif relacionado à política, por exemplo, que possa ter aproximado ou gerado discussão entre atores sociais. Isto

envolve, nesse caso, uma intensa provocação proporcionada pela disseminação do tutorial e pelo seu acesso nos meios digitais.

A apropriação de uma ferramenta técnica, como o tutorial, oferece a técnica da mixagem de diferentes materiais, próprios da cultura do remix. Além da técnica da remixagem, o tutorial proporciona diversas formas de interação entre atores, mas, principalmente, é com base nele e das práticas observadas na sociedade midiaticizadas que percebemos os movimentos sociais que acontecem nos meios digitais, seja em comentários seja em novos sentidos dados aos gifs. Portanto, a apropriação da ferramenta não é só técnica, mas transforma a sociedade culturalmente, diversificando novas formas de comunicação.

5.3 A CIRCULAÇÃO INTERMIDIÁTICA

Compreendemos que as apropriações tanto da ferramenta técnica quanto da lógica e elementos de origem cinematográfica geraram afetações entre a produção e o reconhecimento. Tais afetações são decorrentes do primeiro gif *Confused Travolta*, mas têm continuidade desde sua reverberação. O circuito que se forma através da disseminação da ideia não partiu do princípio do compartilhamento do primeiro gif no site *Imgur*, mas sim da observação de suas adaptações, ou seja, dos diversos gifs *Confused Travolta* observados nos meios e nos seus diferentes contextos.

A circulação do filme que sai do cinema para os meios, a apropriação técnica e a criação do gif *Confused Travolta*, criaram circuitos nos meios digitais. Observamos, dessa forma, a circulação intermediária da imagem de Vincent no momento em que são mobilizadas diferentes mídias para que o gif em questão exista e para que este acione o fenômeno midiático, afetando as instâncias na estrutura comunicacional.

A pesquisa, já dividida na análise entre o filme *Pulp Fiction* e a apropriação e criação do gif, parte, neste momento, para uma análise de quatro gifs, cujos sentidos contextuais diferem-se entre si. A partir da resignificação, descontextualização e recontextualização de Vincent, propomos verificar como consumo e transformação de materiais são considerados atividades comuns aos atores sociais nas sociedades midiaticizadas. Como o gif, com sua lógica de produção, elementos e sentidos, ganha valor nos meios e o que este valor transforma nos meios digitais.

5.3.1 As adaptações

Para fazer a análise dos gifs e suas ressignificações de sentidos, escolhemos quatro gifs que apresentam contextos diferentes. Estes gifs estão ligados a outros contextos, os quais levam a uma interpretação não somente cômica (em Vincent), mas com outros sentidos (a partir da justaposição de Vincent e seu contexto). Nesse caso, os gifs escolhidos têm ligação com o objeto de pesquisa por apresentarem as características dos gifs *Confused Travolta*, ou seja, apresentam o movimento confuso e à procura de Vincent.

Para Flusser (1994, p.11), o gesto define uma intenção. Para entender ou interpretar o gesto é preciso compreender o que ele significa. Nesse caso, o autor explica que lemos os gestos, desde os mais imperceptíveis aos mais bruscos, como os gestos feitos com o corpo, correlacionando-os com situações que podem os ter provocado. Estes movimentos serão interpretados com base em uma outra coisa, como “por exemplo, de la cultura en la que está codificado”⁵⁹. Porém, para o autor, isto não pode definir o que é um gesto, pois “un gesto lo es porque representa algo, porque con el mismo solo se trata de dar sentido a alguna cosa”⁶⁰. Nesse caso, o movimento que Vincent realiza em *Pulp Fiction* e que depois é adaptado no gif ao ser recontextualizado, significa algo para aquela determinada situação. Portanto, o sentido de procura permanece, mas seu movimento significa ou dá ênfase para cada contexto, assim cada gif criado ressignifica o sentido do movimento de Vincent.

Estes gifs apresentam semelhança e diferença à proposta do primeiro gif, como gifs políticos, casos em que Vincent representa alguém perdido em um ambiente, de humor ou que não tenha o mesmo sentido cômico observado na maioria deles, como o caso do gif que foi transformado em uma animação com o título de “I hate Confused Travolta Gif, So I made one”⁶¹

Nosso objetivo, nesse momento, é verificar os sentidos que se formam quando o conjunto Vincent e contexto produz interpretações semelhantes e diferentes entre si. Portanto, para análise dos materiais, os gifs coletados apresentam sentidos que divergem e convergem do primeiro gif, observados em sua justaposição, em sentidos cômicos ou críticos, a fim de perceber como, nessas interações, comentários e materiais, o sentido original continua, modifica e se transforma.

⁵⁹ “Por exemplo, da cultura em que está codificado”. Tradução nossa

⁶⁰ “O gesto o é porque representa algo, porque é somente com ele que se trata de dar sentido a algo”. Tradução nossa.

⁶¹ “Eu odeio os gifs Confused Travolta, então eu fiz um”. Tradução nossa. Disponível em <https://www.facebook.com/kiszkiloszki/posts/1087450401341472>. Acesso em dezembro de 2017.

5.3.1.1 *Wind Turbines* x Impeachment

Para tanto, o primeiro gif analisado (fig 21) tem relação contextual com o âmbito político. Observamos o campo político representado por meio da imagem da ex-presidenta Dilma Rousseff, que sofreu o impeachment em 2016. Este gif foi postado no site *Reddit* em 2015 e tem como título *Confused Dilma Rousseff*. O gif foi criado no mesmo ano do primeiro gif e no mesmo ano em que começaram os pedidos de Impeachment da ex-presidenta.

A imagem apresenta a ex-presidenta Dilma Rousseff no palanque e sua posição indicam que ela está discursando. Esta imagem poderia ser interpretada de diversas formas. No caso deste gif, a legenda indica que Dilma Rousseff está confusa. Vincent aparece ao seu lado, seu movimento está sincronizado ao de Dilma. O gesto do movimento de Vincent dá ênfase ao movimento de Dilma, ela olha de um lado para outro, parece à procura de algo, assim como Vincent.

Fig 21 - Confused Dilma Rousseff



Fonte - Reddit⁶²

⁶² Disponível em https://www.reddit.com/r/ConfusedTravolta/comments/3vb6qd/confused_dilma_rousseff/. Acesso em dezembro de 2017

No caso deste gif, notamos que existe diferença entre ele e o primeiro gif. Esta diferença encontra-se na composição apresentada pela imagem, formada pelo contexto (Dilma e seu movimento, a bandeira brasileira e o palanque) e Vincent. Aqui Vincent acompanha um movimento de outro personagem, ou seja, o sentido cômico não é visto a partir da confusão de Vincent, como o primeiro gif com a sua loja de bonecas, mas sim no movimento de Dilma, que também está à procura. No caso deste gif, é Dilma que está sendo representada pelo gesto de procura de Vincent, e não diretamente uma situação em que o ator social passou ou quis expressar, ao contrário do sentido que o autor do primeiro gif apresenta, ao colocar Vincent como representante da sua confusão na loja de bonecas. Vincent, neste caso, acompanha o movimento de Dilma que está confusa, e o ator social apenas enfatiza isso. O sentido já ligado ao gesto de Vincent proporciona compreensão quanto ao sentido proposto pelo autor, na justaposição deste gif.

Nem o gif, nem sua legenda, porém, explicam o motivo pelo qual Dilma está confusa. Ele deixa aberto a interpretações por conta de outros atores sociais. Isto permite a formação de outros sentidos a partir do gif, verificados nas discussões formadas nas páginas do *Reddit* e no site *Imgur*. O gif abaixo (fig 22), demonstra as possibilidades que o acesso aos meios permite aos atores sociais expressar suas opiniões em comentários, sem a necessidade de construir um outro gif *Confused Travolta*, nesse caso. Nesse sentido, porém, somente aqueles com condições de apropriação técnica conseguem subverter o sentido e, portanto, produzir efetivamente algo novo, para além dos comentários. Dessa forma, os comentários transformam-se aqui em interações entre os atores sociais.

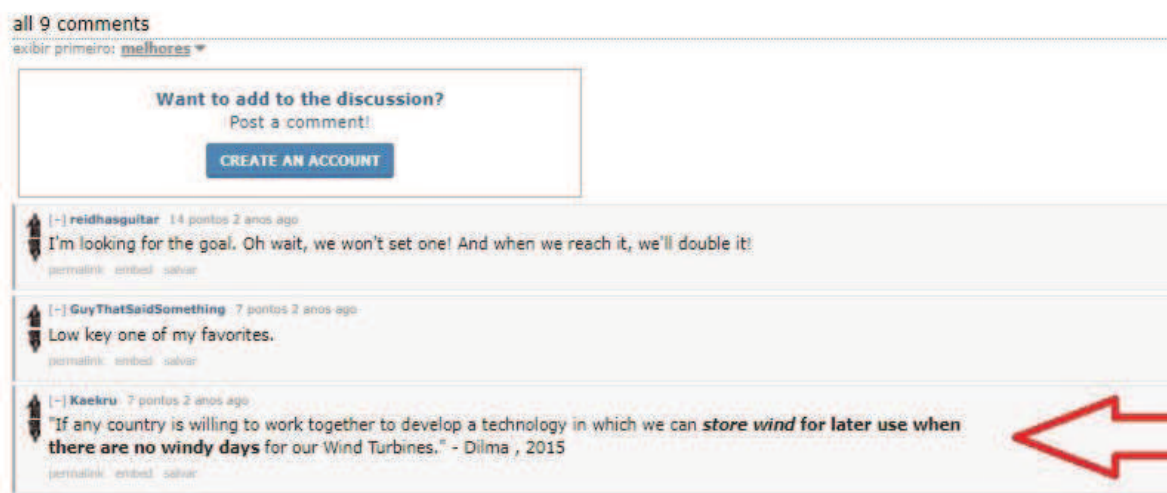
Fig 22 - Wind Turbines



Fonte Reddit⁶³

A postagem deste gif resultou em alguns comentários e como percebemos, estes comentários foram gerados a partir de interpretações diferentes sobre o fato de Dilma estar confusa. O gif em si representa sempre o mesmo sentido: Dilma no palanque com o movimento em sincronia ao de Vincent, à procura.

Fig 23 - Comentários Wind Turbines



Fonte Reddit⁶⁴

Existe um sentido cômico e crítico neste gif, apresentado de duas formas: a) os comentários resultantes do gif (fig 22) são provocados pela presença de uma legenda que representa o mesmo sentido da figura 21. Contudo, o comentário que aparece na caixa de mensagens do site *Reddit* (indicado na figura 23 por uma flecha vermelha) demonstra que o gif gerou discussões para além do título *Confused Dilma Rousseff*. No comentário ““If any country is willing to work together to develop a technology in which we can store wind for later use when there are no windy days for our Wind Turbines.” - Dilma, 2015”⁶⁵, feito por um dos usuários do site, indica que a imagem de Dilma, em conjunto ao movimento de procura de Vincent, remete a uma Dilma Confusa e que faz referência a um comentário da ex-presidenta

⁶³ Disponível em

https://www.reddit.com/r/ConfusedTravolta/comments/3vb6qd/confused_dilma_rousseff/. Acesso em dezembro de 2017

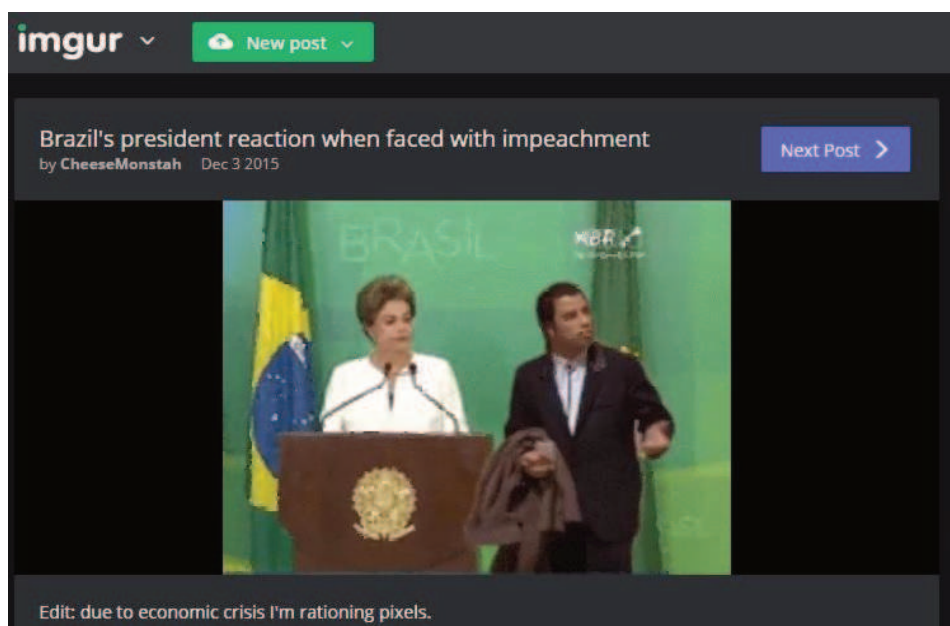
⁶⁴ Disponível em https://www.reddit.com/r/ConfusedTravolta/comments/3vb6qd/confused_dilma_rousseff/. Acesso em dezembro de 2017

⁶⁵ “Se algum país estiver disposto a trabalhar em conjunto para desenvolver uma tecnologia na qual possamos armazenar o vento para uso posterior quando não houver dias ventosos para nossas turbinas eólicas”. - Dilma, 2015

sobre “estocar vento”. Gerou na época discussões sobre a eloquência dos discursos presidenciais de Dilma. Nesse caso, o gif representa uma situação cômica e de crítica política.

No caso seguinte: b) que deriva do mesmo gif, a figura 24, abaixo, apresenta uma legenda que indica uma situação diferente: o sentido de Dilma confusa continua o mesmo, representado pelo seu movimento de rosto e corpo que olha de um lado para o outro em conjunto com Vincent, porém o sentido não remete a alguma situação cômica, mas uma situação confusa.

Fig 24 - Impeachment



Fonte *Imgur*⁶⁶

O título dado a este gif, postado no site *Imgur*, em dezembro de 2015, início dos pedidos de impeachment de Dilma Rousseff, é “Brazil's president reaction when faced with impeachment”⁶⁷. Nesse caso, a legenda indica que Dilma está confusa em consequência dos pedidos de impeachment e nos leva a pensar que ela não entende o motivo destes pedidos.

Ambos gifs coletados têm a mesma intenção, demonstrar a confusão de Dilma Rousseff e, para isso, utilizam Vincent como representante do movimento desnorteado na imagem. Seu gesto dá ênfase à confusão de Dilma. A fig (22) gera comentários que referenciam situações cômicas, leva a uma abertura maior de interpretações, pois não atribui a confusão de Dilma a nada, nem pela legenda, nem pela imagem. Já o segundo gif, (fig 24) acaba gerando comentários críticos à situação no Brasil, já que faz referência à confusão de Dilma aos pedidos de Impeachment.

⁶⁶ Disponível em <https://imgur.com/gallery/dWFI6E>. Acesso em dezembro de 2017

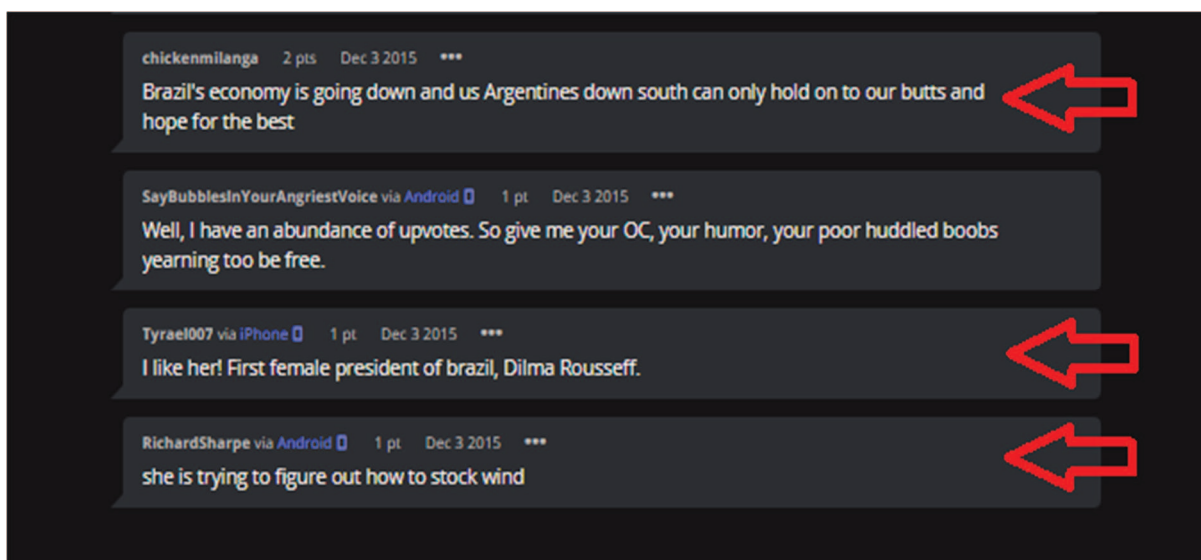
⁶⁷ “Reação da presidenta do Brasil ao encarar o impeachment”. Tradução nossa.

O primeiro gif – igual em termos de imagem e movimento – apenas dá um título parafraseando o *Confused Travolta*, o qual indica que Dilma está confusa. Já o segundo não apenas ancora, mas também complementa o sentido com a confusão do impeachment, incluindo a legenda. Roland Barthes (1990) explica que a mensagem linguística em relação à mensagem icônica tem a função de fixar os significados, a fim de combater a mensagem incerta. Para o autor, “a palavra responde de maneira, mais ou menos direta, de maneira mais ou menos parcial, à pergunta: o que é?” (BARTHES, 1990, p. 32) e, nesse sentido, ajuda a identificar os elementos da cena,

Trata-se de uma descrição denotada da imagem (descrição muitas vezes parcial), ou na terminologia de Hjelmslev, de uma operação (oposta à conotação). A função denominativa correspondente a uma fixação de todos os sentidos possíveis (denotados) do objeto, através de nomenclatura; diante de um prato (publicidade *amieux*), posso hesitar em identificar as formas e os volumes; a legenda (“*arroz e atum com legumes*”) ajuda-me a escolher *o bom nível de percepção*; permite-me adaptar não apenas meu olhar, mas a minha inteligência. (BARTHES, 1990, p. 33)

Nesse caso, o ator social que produz o gif, na intenção de transmitir o sentido crítico e não cômico do gif, indica por intermédio da legenda o motivo pelo qual Dilma parece confusa, ou seja, o gif é o mesmo, mas a intenção de sentido é definida pela legenda. Nos comentários da figura 25, percebemos que a legenda sobre por que Dilma está confusa direciona a interpretação da imagem.

Fig 25 – Comentários sobre o Impeachment



Fonte *Imgur*⁶⁸

Para Barthes (1990, p. 33), “a mensagem linguística orienta não mais a identificação, mas a interpretação, constitui uma espécie de barreira que impede a proliferação dos sentidos conotados”. Assim, os comentários aproximam-se de discussões sobre o impeachment de Dilma e a sua causa, ficam próximos de uma discussão política, como indicado na legenda pelo autor do gif.

Nesse caso, os comentários “Brazil's economy is going down and us Argentines down south can only hold on to our butts and hope for the best”⁶⁹ e “I like her! First female president of Brazil, Dilma Rousseff”⁷⁰ apontam dois posicionamentos de atores sociais quanto ao que o gif representa sobre o impeachment de Dilma, ambos críticos no sentido de não haver sentido cômico, mesmo pelo fato de Vincent participar do gif. Revelam opiniões de atores sociais sobre o campo político, quanto ao que estava ocorrendo no Brasil na época. Nesse caso, Vincent torna-se um segundo personagem, devido à visibilidade na situação de Dilma, ou seja, ele apenas enfatiza o movimento.

São gifs que, através da imagem, representam a mesma situação. Entretanto, rendem discussões diferentes, rompendo a intenção pressuposta pela legenda por meio da livre interpretação que o gif permite. Como observado pelo terceiro comentário “she is trying to figure out how to stock Wind” (fig 25), remete novamente ao gif (fig 22), no qual faz referência ao discurso sobre o vento e não sobre o impeachment. Nesse caso, a imposição do gif (fig 22), que remete a discussão das turbinas de vento, provocada pelo discurso de Dilma, retorna no comentário cômico da figura 25, contrariando a intenção do gif (fig 24) e sua legenda.

Nesse sentido, observamos que um mesmo gif (fig 21), composto pelos mesmos elementos pode render diferentes sentidos e, assim, diferentes interpretações observadas nas legendas e comentários referentes a cada intenção (fig 22 e fig 24). Os comentários são feitos a partir da intenção de apoio, sugestão ou uma contradição do sentido dado à legenda. Isto remete a uma referência e semelhança no sentido da presença de Vincent nesse gif, sendo que o primeiro gif, da loja de bonecas, remete a um sentido cômico e este último também a um sentido crítico.

⁶⁸ Disponível em <https://imgur.com/gallery/dWFI6E>. Acesso em dezembro de 2017

⁶⁹ “A economia brasileira está indo para baixo e nós argentinos no Sul só conseguimos segurar nossos traseiros e esperar o melhor”. Tradução nossa

⁷⁰ “Eu gosto dela! Primeira presidente mulher do Brasil, Dilma Rousseff”. Tradução nossa

Lembramos que a intenção dessas análises são de compreender como o sentido segue adiante através da justaposição de Vincent ao contexto. Os comentários ou mesmo o texto que remete à determinada situação são consequências da apropriação da ferramenta técnica e dos elementos do cinema junto à intenção de representar alguma situação, nesse caso, a uma situação real, mas que pode denotar diferentes opiniões ou interpretações. O que interessa nesse caso, é o fluxo adiante que acontece nesses meios, que transforma interações entre os atores sociais e o sentido original do próprio gif.

5.3.1.2 Mulheres no supermercado

O segundo gif coletado para análise apresenta através da imagem, contexto e personagem (fig 26) semelhanças com o primeiro gif (Vincent em um corredor de bonecas). Percebemos isso no momento em que observamos Vincent justaposto a uma imagem fixa de um corredor de supermercado. Em sua legenda, o autor do gif descreve: “I take my eyes off my wife at Target for more than 30 seconds⁷¹. Este gif foi postado no site *Imgur* em 2015 e recompartilhado no site *Reddit* no mesmo ano.

Fig 26 - I take my eyes off my wife at Target for more than 30 seconds

⁷¹ “Eu tiro os olhos da minha esposa no mercado por mais de trinta segundos”.



Fonte - Reddit⁷²

Em um primeiro momento, percebemos na montagem a presença de Vincent e o contexto do corredor de supermercado em que o personagem está à procura de algo, o que deixa à interpretação do observador: Vincent pode estar procurando algum produto específico o que remete semelhança na imagem e justaposição entre este e o primeiro gif. Porém, nesse caso, a legenda indica que o autor do gif, representado pelo gesto desnordeado de Vincent, fica à procura da esposa quando ele tira os olhos dela no supermercado.

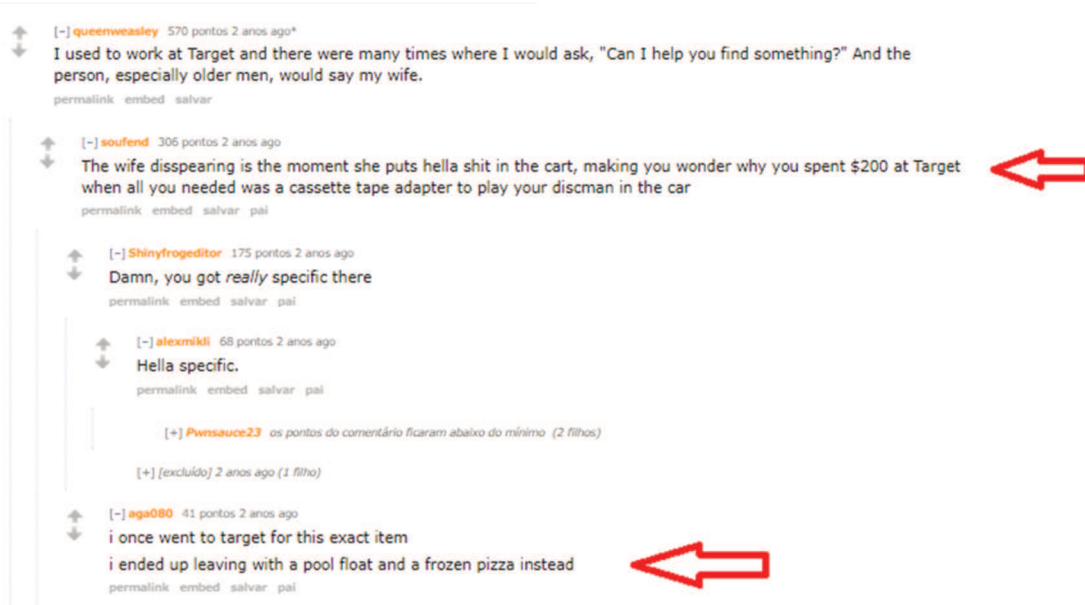
O sentido desnordeado e à procura continua o mesmo, visto que Vincent aparece com o mesmo movimento do primeiro gif, porém, a situação é diferente, representado tanto pela imagem fixa de supermercado, quanto pela intenção do autor, a partir da legenda. A interpretação do sentido cômico é revelada através de alguns comentários feitos por outros atores sociais na caixa de mensagens do site *Reddit*.

Em um dos comentários, indicado pela primeira flecha, um dos usuários do site tenta explicar a situação de forma detalhada, demonstrando o que acontece depois que o autor do gif, ou através de uma situação parecida que já tenha ocorrido com ele próprio, perde a mulher de vista no supermercado. Dá a entender que, depois de encontrar a esposa, ela estaria com o carrinho cheio de coisas, e ele estaria pensando como gastou 200 dólares se tinha ido comprar somente um adaptador para o rádio do carro.

Fig 27 - Comentários de supermercado

⁷²Disponível em

https://www.reddit.com/r/reactiongifs/comments/3ycm83/mrw_i_take_my_eyes_off_my_wife_at_target_for_more/. Acesso em dezembro de 2017



Fonte Reddit⁷³

Ele acaba dando continuidade ao gif, imaginando outra cena a partir dele: “The wife disappearing is the moment she puts hella shit in the cart, making you wonder why you spent \$200 at Target when all you needed was a cassette tape adapter to play your discman in the car”⁷⁴. Nesse caso, o gif leva à produção de comentários sobre como as mulheres comportam-se no supermercado, na visão de homens, demonstrando, por meio de Vincent, o sentido de procura desnortado no momento em que se perde contato visual com elas no supermercado.

Este comentário também gera outras discussões, não sobre a situação de procura de Vincent pela esposa, representando o autor do gif no supermercado, mas sobre o usuário ser extremamente detalhista quanto a sua interpretação feita através do gif. Outros usuários utilizam o comentário do mesmo usuário para discutir sobre *discmans*, música ou o melhor dispositivo para tocar música. Ou seja, estabelece-se, a partir das discussões, uma interação entre os atores sociais que vai além do gif em si e de sua significação, do sentido de procura, ou mesmo do cômico relacionado a mulheres no supermercado, mas dos quais ele é o acionador.

Observamos que este gif traz uma semelhança imagética e de sentido com o primeiro gif, contudo, ele apresenta situações diferentes. O sentido deste gif induz comentários que produzem discussões distintas da própria legenda, o que é comentado não tem relação com

⁷³Disponível em

https://www.reddit.com/t/reactiongifs/comments/3ycm83/mrw_i_take_my_eyes_off_my_wife_at_target_for_more/. Acesso em dezembro de 2017

⁷⁴ “A esposa desaparecendo é no momento em que ela coloca ‘muita coisa’ no carrinho, fazendo você se perguntar por que gastou US \$ 200 no Target quando tudo que você precisava era um adaptador de fita cassete para tocar seu discman no carro”. Tradução nossa

Vincent e seu contexto, mas ao que ele representa. Nesse caso, Vincent está representando um ator social que, de alguma forma, identificou, nesse gesto à procura do personagem, uma forma de demonstrar como ele se sente quando vai ao supermercado com a mulher. Observando os comentários percebemos que outros atores tentam identificar também o gesto de Vincent no contexto, mas através de sua própria interpretação ou vivência, aumentando o sentido descrito pela legenda.

A partir disso, os comentários seguem relacionando o gif a outros assuntos que o contexto do supermercado faz lembrar. Alguns retornam comentando como também perderam a esposa no supermercado e como tiveram que esperar por elas, outros despertam assuntos e sugestões dentro da caixa de comentários da postagem do gif em questão. Vincent se torna, enquanto *meme*, uma espécie de gatilho para a memória. Ao vê-lo, outras experiências e situações vividas vem à tona – já não é mais Vincent, o personagem, mas algo em que ele se transforma quase descolado do filme. A inserção de Vincent nos contextos apresenta situações desnorteadas e de procura, mas que vão transformando o próprio personagem ao longo de suas postagens e das discussões e comentários referentes às provocações dos gifs *Confused Travolta*.

5.3.1.3 Vincent – O Oitavo Passageiro

O próximo gif remete ao cinema. Nele, percebemos uma segunda apropriação do cinema, além da apropriação do filme *Pulp Fiction*. Neste gif (fig 28), Vincent aparece justaposto em uma cena do filme *Alien O Oitavo passageiro*. Aqui, o gif não apresenta nenhum sentimento ou expressão do ator social, ou seja, Vincent não representa uma situação cotidiana. No gif, ele sobrepõe outro personagem já constituído em outro filme. Não leva adiante um significado ou uma expressão, mas sim o movimento de Vincent.

Propomos como principal aspecto, nesse caso, que a apropriação técnica facilita a inserção de Vincent em qualquer espaço/tempo: ele pode aparecer justaposto ou inserido em outras narrativas, modificando o sentido de outros filmes.

Fig 28 - Vincent O oitavo passageiro

Fonte Reddit⁷⁵

No filme *Alien o Oitavo passageiro*, nesta cena específica, acontece o primeiro contato com o monstro Alien, uma cena que provoca surpresa, pois ninguém esperava que o Alien fosse sair da barriga do personagem. O filme em questão tem como gênero o Horror. Quando Vincent sai da barriga do personagem em vez do monstro Alien no contexto do gif, muda completamente o sentido do filme: ao invés do horror representado pelo monstro, figura-se a comédia representada por Vincent e seu movimento à procura saindo da barriga de um homem. Seu gesto induz a surpresa em “nascer” através de uma barriga, em uma situação que difere totalmente do seu contexto original (tanto de *Pulp Fiction* quanto de *Alien*). O personagem parece questionar o que ele está fazendo naquele contexto. Isto ocorre, pois, além do seu movimento percebido em todos os gifs, o autor deste gif em questão utiliza mais de um plano para representar o total do gif. A fig (28) à direita, enfatiza o movimento que Vincent faz com a mão. Ao invés de Vincent ser apresentado em um só plano, como observado no primeiro gif (no corredor de bonecas), ele aparece com o primeiro movimento olhando para a esquerda (Fig 28 - à esquerda), e somente depois, quando a câmera aproxima os personagens, é que Vincent completa seu movimento desnorreado (à direita). Isso faz com que possamos observar a sua reação mais de perto, dando ênfase à expressão do seu rosto e do outro personagem ao fundo. Utiliza o close⁷⁶, que é produzido em *Alien*, com o objetivo de utilizar enquadramentos e planos no cinema (códigos particulares) para dar ênfase a algum detalhe ou a alguma emoção, nesse caso, ao gesto de Vincent.

Outro aspecto percebido por meio desse gif é a adaptação de gêneros diferentes dando um terceiro sentido ao gif. Como visto anteriormente, o cinema referenciava filmes dentro de outros

⁷⁵Disponível em https://www.reddit.com/t/ConfusedTravolta/comments/3vbaf4/mrw_i_unintentionally_burst_through_someones_chest/. Acesso em dezembro de 2017

⁷⁶O close permite retratar, no cinema, em grande escala uma parte da ação. Um rosto, um pequeno objeto ou uma ação em pequena escala podem ser selecionados de uma cena geral e mostrados em tela cheia por meio de um close. Retirado de *Os Cinco Cs da Cinematografia*, p. 199.

filmes, a exemplo da estética da iluminação ou mesmo em cenas que são adaptadas em gêneros diferentes à sua concepção. Da mesma forma, percebemos que o gif em questão referencia um filme dentro de outro filme, só que neste caso hibridiza dois personagens, retirados de cenas e gêneros distintos em uma cena só, conferindo ao gif um outro sentido. Adapta o filme ao gif e concede a esta ação um outro circuito, em que há a apropriação de outro filme, no qual Kane (personagem de John Hurt em *Alien*) também será rememorado no suporte gif. O filme *Alien* entra em circulação novamente através deste gif, não segue o mesmo caminho complexo de *Pulp Fiction*, pois não há replicação do personagem nem a descontextualização do personagem da cena. Porém, neste gif, ele ganha um novo sentido, distanciando-se do seu filme original. A cena do filme agora inclui outro personagem destacado em Vincent, “O oitavo passageiro”.

Este gif representa um exemplo da reverberação da ideia do gif. A apropriação é técnica, mas a lógica é da mediatização, no momento em que o gif é produzido para circular nos meios digitais. Observamos a mixagem de dois filmes que originalmente trazem sentidos (observados nos gêneros) diferentes, que justapostos transformam uma nova narrativa. O sentido de procura de Vincent permanece o mesmo, mas junto a essa situação, dá um novo sentido à montagem. O gif não apresenta comentários que modificam seu sentido, eles somente parabenizaram o ator social pela criação.

Muitos dos gifs observados durante a fase exploratória da pesquisa não resultaram em comentários que levassem adiante sentidos e interpretações diferentes, ou mesmo provocaram compartilhamento ou reconhecimento nos meios. O tutorial, porém, favoreceu a criação de muitos gifs *Confused Travolta* e a multiplicação de Vincent em diferentes contextos. Cada um trazia uma modificação e uma adequação de Vincent ao contexto, que forneceu novos sentidos ao material produto da descontextualização e recontextualização de Vincent.

5.3.1.4 Vincent e o esqueleto

O último gif coletado para análise foi postado com o título “I hate Confused Travolta, So I made One”⁷⁷, postado em junho de 2016 em uma página do *Facebook*. O título deste gif indica que o ator social odeia os gifs *Confused Travolta* e, mesmo assim, este ódio o fez criar um.

Fig 29 - I hate Confused Travolta

⁷⁷ “E odeio Confused Travolta, então eu fiz um”. Tradução nossa.

Fonte Facebook⁷⁸

No gif Vincent é transformado em um esqueleto, ou seja, ele é substituído por outro personagem animado. O gif apresenta uma continuidade, não por intermédio de Vincent, mas por meio de outro personagem que transforma Vincent em esqueleto.

O gif (fig 29) não representa uma situação em que o gesto à procura de Vincent faça sentido. Ele foi produzido a partir da ideia do fim da multiplicação do gif *Confused Travolta*. Percebemos isso, além da legenda, pela transformação do personagem Vincent em esqueleto. Vincent e seu movimento não existem mais. Há a morte do personagem, seu movimento não segue adiante pois é outro personagem, um esqueleto com asas de fada, quem continua a narrativa.

O gesto à procura de Vincent representa a si mesmo. É, a partir de um desejo em acabar com o movimento do personagem, que o autor desse gif insere Vincent no contexto. Ao invés de Vincent dar sentido ao contexto, ou representar confusão do ator social a alguma situação, é Vincent quem é substituído. Porém, tal qual no cinema e em *Pulp Fiction*, a possibilidade de montagem por meio do tutorial proporciona a continuidade de Vincent em outros gifs *Confused Travolta* além do tempo e espaço, observado em gifs posteriores a este em questão. É possível tentar assassinar Vincent, como no filme, mas no momento em que ele é autonomizado como gif, sua permanência é uma incógnita, porque sua sobrevivência está nas mãos daqueles que o colocam para circular.

5.3.2 A valorização e autonomização de Vincent

⁷⁸ Disponível em <https://www.facebook.com/kiskiloszki/posts/1087450401341472>. Acesso em dezembro de 2017

A valorização de Vincent nos meios digitais resulta da mudança do contexto em que ele foi inserido em *Pulp Fiction* e a possibilidade dos atores sociais poderem criar uma nova situação para o personagem e contextos, por meio do tutorial. Observamos este fato por meio da comparação entre o gif de 2012 e o gif de 2015. Como já comentado antes, o gif de 2012 (ver fig 16) é um gif animação de cinema, onde há uma mudança de sentido observada através da legenda. A imagem modificada do gif de 2015 (fig 17), porém, rende uma circulação maior (a circulação aqui é vista através do seguir adiante, dos comentários e dos resultados positivos ou negativos que o gif resulta, da multiplicação e ressignificação de sentidos). Nesse caso, o gif de 2012 gera uma nova forma de ver determinada cena do filme, que é transformada em arquivo gif, repetida em *loop* e acrescida de legenda. Entretanto, é com base no gif de 2015 e seu tutorial que é ofertada a disseminação da ideia, não somente o compartilhamento do gif, mas a criação de novos.

Em ambos os casos, no entanto, a imagem de Vincent é valorizada. É a partir da apropriação de seu movimento desnorteadado à procura, associado a outras situações, através da legenda (2012) e contexto (2015), que há a possibilidade de criar novos sentidos. A valorização da imagem de Vincent é resultado do reconhecimento e escolha do personagem como representante de diversas situações nos meios digitais. O reconhecimento da imagem de Vincent aliada ao corredor de bonecas leva outros atores sociais a pedir mais gifs do mesmo estilo e instiga o autor do primeiro gif a criar o tutorial. O gif cria um circuito que leva adiante a operação técnica e o sentido de procura de Vincent. Além de levar adiante a circulação do elemento fílmico, o valor que a sua imagem obtém a partir dos atores sociais nos meios destaca sua atuação do filme *Pulp Fiction*.

Aqui a circulação é vista como valorização da imagem, como na perspectiva de Rosa (2016), que não só desconecta, mas também retoma a memória do cinema. Vincent separa-se de *Pulp Fiction*, quando é descontextualizado, e seu personagem denota outros sentidos quando recontextualizado em outra situação. Em alguns cenários, ressurgue como personagem de situações cômicas, em outros, a justaposição sugere um sentido crítico; em alguns, aproxima-se de outros filmes e em outros aproxima-o do fim e de novos modos de apresentar este gif, em animações mais complexas.

A repetição de Vincent nos meios pode criar valor na circulação da sua imagem conectando-o ao cinema, ao passo que o personagem Vincent Vega renasce a cada gif posto em circulação, como pode distanciá-lo do filme, uma vez que aparece em contextos diferentes entre os gifs e o cinema, transformando a referência. O valor de sua imagem na circulação pode

desliga-lo da sua origem e autonomizar sua imagem, dada a relevância de seu movimento para os gif em que foi inserido.

O gif *Confused Travolta*, nesse caso, é utilizado como suporte para expressões mentais, adaptado a partir das lógicas de produção do cinema. Como um arquivo gif também possui lógicas próprias, ou ter repetição em *loop* por exemplo, acaba destacando e perpetuando o movimento de Vincent nas repetições do gif *Confused Travolta* (seja pela leveza do arquivo, seja pela sua repetição em *loop*). Dessa forma, consideramos que a valorização na circulação do gif transforma Vincent autonomizando a sua imagem. Torna-o um representante social, ou seja, símbolo (de à procura) em situações materializadas pelos atores sociais.

5.3.3 O símbolo de Vincent e o arquétipo *Trickster*

Vincent é utilizado nos meios digitais como representante de determinadas situações, visto que seu sentido à procura é utilizado para personificar alguma situação vivenciada pelos atores sociais, estabelecendo recordações a partir de sua utilização (Vincent e contexto). Observamos esse fato nos comentários dos gifs escolhidos para análise e, nesse caso, propomos a formação de um símbolo por meio do personagem.

As práticas técnicas observadas nos meios, comuns na sociedade em midiatização, fazem com que as mídias tradicionais como filmes adaptem-se às lógicas criadas por atores sociais, servindo aos seus propósitos. São referência, em um primeiro momento, como fornecedores de material simbólico. Ao passo que são disponibilizadas ferramentas técnicas acessíveis nos meios digitais e a instauração de uma cultura que replica, valoriza, produz e cocria materiais, ocorrem novas formas de apropriações por atores que transformam o cinema e o filme. Estes dedicam atenção aos elementos cinematográficos e, ao mesmo tempo, materializam produtos, fornecendo novos símbolos. Estes símbolos não são mais fornecidos somente pelo cinema, mas circulam segundo os produtos originados pelos atores. E, no caso do gif *Confused Travolta*, a repetição de Vincent em diversos contextos favorece a sua aceitação e valorização como representante social, criando autonomia nos meios.

Essa prática de consumo de imagens atravessadas pela midiatização, cada vez mais comum pela fagia dos atores em consumir, transformar e dispor novos materiais na circulação, cria diversos circuitos a partir de novos materiais que ganham novos valores e reconhecimentos, mas que, em consequência, tornam sentidos e contextos originais cada vez mais irreconhecíveis.

O símbolo de Vincent é proposto a partir da sua utilização intensa nos meios, representando determinadas situações. Observamos esse fato, pois, ao invés dos atores sociais compartilharem somente o contexto, imagem fixa ou em movimento, descrevendo o que sentem por meio de textos, eles utilizam a imagem de Vincent e seu movimento à procura de forma enfática justaposta ao contexto (como no caso do gif político de Dilma Rousseff). Tem como objetivo representar a situação através do gesto de Vincent, nesse caso, sempre que a situação determinar algo que está sendo procurado ou que evidencie um cenário confuso.

Vincent, nesse caso, aparece como figura que indica uma condição que pode anteriormente ter sido vivenciada ou identificada pelo ator social, que a constrói, compartilha ou somente comenta a situação visualizada no gif. Os gifs analisados acima determinam diferentes posições em que Vincent é justaposto no contexto: ele pode representar o ator social e o que ele sente/sentiu em determinada situação; ele pode dar ênfase a outro personagem, acompanhando o movimento de procura como forma de representar a confusão dele no contexto ou de outro personagem; ele pode substituir um personagem de filme, dando novo sentido a uma narrativa ao interagir com novos personagens; ele pode ser substituído ou transformado em outro personagem, na intenção de acabar com o seu movimento, ou impedir que ele siga adiante.

Em todos os gifs analisados, Vincent é justaposto de formas diferentes, representando novas situações e novos sentidos ao gif. De qualquer forma, ele é utilizado quando o ator social quer indicar ou exteriorizar algum pensamento. Vincent torna-se símbolo nos meios conforme é descontextualizado de um gif para outro, dando sentidos à procura em cada um dos contextos. Vincent representa o sentido da dúvida, pois, na impossibilidade de deixar tangível a sensação, comum a todos, de desconcerto e de confusão perante situações, Vincent torna-se a representação fiel desse sentimento.

Assim como o arquétipo da mulher fatal, que é percebido em personagens de determinados filmes com características do gênero *Noir*, Vincent torna-se um arquétipo acionado pelo ator social quando este pretende passar uma sensação de procura ou confusão a determinada situação. Este arquétipo não é só acionado pelo gif, mas também surge e é levado adiante a partir dele, no momento em que as características que definem Vincent e seu movimento, permanecem as mesmas, independente do contexto. Tal qual o arquétipo da mulher fatal no cinema, acionada com a intenção de dar determinadas características à personagem em determinadas situações, o arquétipo de Vincent é acionado para dar sentido ao contexto.

Da mesma forma que em *Pulp Fiction*, dada as ações atrapalhadas de Vincent no decorrer da história, propomos que o arquétipo que Vincent aciona é o *Trickster*, proposto anteriormente. Vincent carrega características do bobo e atrapalhado, pois, em todas as situações, ele aparece à procura, e a forma de seu gesto, que olha de um lado para outro movendo seu corpo e mãos, refere-se a uma procura desnorteada, confusa, que não tem fim (*loop*), na qual a confusão permanece em seu movimento, conferindo humor à situação.

Este arquétipo é acionado quando o ator social, munido de contextos/situações, deseja dar um sentido a eles. O gesto à procura de Vincent vem dar sentido de procura desnorteada, de confusão no contexto. Leva adiante, a um próximo gif talvez, o arquétipo que melhor representa a exteriorização mental do ator social. Este arquétipo é acionado no inconsciente coletivo e, quando materializado, provoca sempre o mesmo sentido de procura e de confusão.

5.3.4 Operações em jogo

Visto a complexidade que o deslocamento de Vincent em contextos diferentes proporciona a partir da circulação dos gifs *Confused Travolta*, propomos algumas operações observadas no circuito do objeto, nas quais a pesquisa foi estruturada e nas quais a análise baseia-se. Dessa forma, inferimos sobre estas operações as afetações do fenômeno midiático da midiaticização, quando este atravessa o cinema e seus elementos. Nesse caso, a possibilidade de práticas técnicas ofertadas pelo primeiro gif e seu tutorial gera adaptações também em sua própria constituição. O sentido proposto pelo primeiro gif é novamente transformado em novos modos de justapor Vincent em situações que se assemelham e que o diferem do filme e do primeiro gif, modificado em novas ideias e práticas. O circuito que o gif cria complexifica a sua circulação, ou seja, não há mais controle sobre ele, nem sobre seu sentido, nem sobre sua vinculação ou não com o cinema.

Nesse caso, por meio da possibilidade de compartilhamento nos meios, na qual o cinema é consumido, adaptado e transformado em novas práticas, temos seu material apropriado e substituído por outros materiais, porém, mantendo seu dispositivo de reprodução. Dessa forma, propomos que o gif pode ser considerado como um dispositivo potencial, quando é acionado nos meios pelos atores, sendo que há um dispositivo de produção segundo o tutorial e de distribuição, quando o acesso aos meios digitais permite.

O dispositivo potencial é observado segundo dois sentidos. O primeiro é o dispositivo de interação, uma vez que do gif *Confused Travolta* derivam discussões, comentários, novas

interpretações e compartilhamentos, portanto, fluxos e interações entre atores sociais. O segundo sentido de dispositivo é num aspecto social, visto que são compartilhadas memórias, sentimentos e sensações entre os atores que despertam outras memórias através dos comentários, observados nos gifs analisados. E são semiotécnicos, pois emergem da apropriação técnica (remixagem) e do trabalho com a linguagem – conotações, sobreposições – a partir das imagens. Consideramos ele um dispositivo porque se consolida nos meios pelo fazer dos atores que os reconhecem, valorizam e replicam a ideia nos meios digitais. Portanto, a lógica da midiatização permite a integração dos atores, que tem a possibilidade de consumir materiais e produzir novos. Valorizam, comentam, replicam novos símbolos e essas práticas culturais que surgem nessa nova ambiência, introduzem novos dispositivos de comunicação.

A aplicação e distribuição dos gifs nos meios também revela a fagia dos atores sociais pelo consumo de imagens e, em consequência, a produção de novos gifs. O filme é consumido e é transformado, o personagem é consumido e é transformado, e os sentidos são consumidos e são transformados em cada gif. Essa fagia dos atores sociais, que leva adiante a ideia do gif *Confused Travolta*, dispõe nos meios novos materiais simbólicos e técnicos. O simbólico nesse processo social é originado na circulação do elemento, marcado pelo personagem de Vincent, personagem em que cabe uma nova identidade a cada contexto em que é inserido. Essa repetição do gif só é possível a partir da valorização dele como dispositivo de comunicação, assim como fornece em Vincent um referencial simbólico das situações confusas.

Nesse caso, em cada contexto no qual Vincent é inserido, torna-se distante do personagem originado com determinado sentido em *Pulp Fiction*. A repetição de seu movimento o diferencia cada vez que é justaposto em uma situação diferente. A referência do personagem se transforma nessa circulação. Porém, esta repetição também o assemelha a cada gif, pois aciona a forma do arquétipo *Trickster* no inconsciente coletivo, o qual é dotado de características iguais em todos os gifs, o representante de uma situação confusa, e o qual é utilizado quando um novo gif é produzido.

A partir das operações em jogo e as inferências feitas com base na análise de *Pulp Fiction*, da criação do gif *Confused Travolta* e da análise dos gifs coletados nos meios digitais, propomos a seguir a análise transversal da pesquisa. Esta análise tem como objetivo tensionar os movimentos da circulação do gif e verificar as transformações que ocorrem no circuito do gif nos meios digitais.

5.4 ANÁLISE TRANSVERSAL

O desenvolvimento tecnológico facilitou a disponibilidade de filmes produzidos no início do século XX em plataformas de vídeo como o *Youtube*. Encontramos nos meios digitais alguns procedimentos que devem ser realizados a fim de obter ou visualizar o material fílmico: alguns agenciados por instituições ligadas ao cinema, como a plataforma *Netflix*, com a proposta de acesso aos filmes *online*, no caso, o acesso é permitido conforme pagamento mensal. Outros não são ligados às instituições, em que filmes são disponibilizados pelos próprios atores sociais nos meios: materiais gravados diretamente do cinema, ou digitalizações dos formatos físicos de VHS ou DVDs, disponibilizados em sites de armazenamento para serem assistidos *online* ou para *downloads*.

De qualquer forma, o material fílmico, observada a sua disponibilidade nos meios e as novas práticas culturais, possibilita as apropriações de seus elementos. Essa prática promove interações entre os atores sociais que utilizam os meios digitais para armazenar o material e, em consequência, acionam as instituições cinematográficas, referenciando e divulgando seu material. No caso de *Pulp Fiction*, o filme é disponibilizado na plataforma do *Netflix* e também encontra-se disponível para assistir *online* ou para *download*.

A circulação do filme *Pulp Fiction* em diferentes meios possibilita a apropriação de Vincent. Isto acontece na relação de imagem endógena para a exógena, como visto anteriormente. Se antes, com o cinema ou com as fitas de vídeo, tínhamos somente como absorver a imagem transformando-a em imagem endógena, ou obtê-las em coleções individuais e familiares, hoje, com as possibilidades digitais, podemos transformá-las em exógenas, colocando-as em circulação, nos tornando produtores na estrutura comunicacional.

Nesse caso, ao analisar o circuito provido por esta circulação, relacionamos diretamente o primeiro gif *Confused Travolta* com o filme *Pulp Fiction*. Ponderamos que a relação de proximidade se realiza através da ação do autor do primeiro gif em analisar o movimento de Vincent (movimento endógeno), descontextualizá-lo do seu ambiente para transpô-lo a outro (movimento exógeno). Ao realizar estes movimentos, verificamos que eles se estendem até a técnica de remixagem, na qual existe uma reorganização sistemática do produto do cinema *Pulp Fiction*, em que Vincent é descontextualizado para ser transposto em outro suporte e outro contexto. Há aqui o mesmo sentido de perplexidade em seu movimento, porém em outra situação. O remix, portanto, é termo que determinaria essa reorganização técnica que transforma em outro produto. A apropriação para a midiatização, mais do que

reorganização técnica, é causadora das afetações sociais entre as instâncias, produção e reconhecimento.

Nesse caso, a remixagem que cada ator realiza ao criar seu gif é a operação técnica que só é possível pelo tutorial. O tutorial é a forma que o ator social decide, através de lógicas de produção, disseminar sua ideia nos meios criando vínculos e reconhecimentos de sua ação. Nesse sentido, os atores sociais permitem, da mesma forma que *Pulp Fiction* permite, uma forma de ruptura de sentidos por meio da montagem e da livre interpretação dos gifs, observados nos comentários dos gifs analisados anteriormente. A midiaticização nesse caso, atravessa não só a operação técnica, mas as relações que se originam a cada gif criado, as afetações que transformam as instâncias entre produção e reconhecimento, assim como a possibilidade da criação de um novo dispositivo de comunicação.

Da mesma forma, a técnica da remixagem (hibridização do cinema e do gif) do ator social, autor do primeiro gif, e dos outros atores sociais, merece ser diferenciada pela sua complexidade. O primeiro gif foi produzido através de complexos movimentos de recorte do personagem e criação de um tutorial. Os outros, subsequentes ao primeiro gif, são produzidos segundo uma ideia e técnicas já concebidas. Nesse caso, o movimento completo de remixagem do primeiro ator social acopla as lógicas do cinema em outro suporte, o gif, assim como seleciona um personagem do filme como representante da narrativa. Os outros atores sociais replicam essa ideia por meio de ferramentas técnicas prontas. Nesse caso, chamamos essas replicações de adaptações de sentido. São estas adaptações de sentido que proporcionam à investigação o material de pesquisa. São elas que possibilitam a observação do fenômeno da midiaticização no caso. Portanto, todos os movimentos descritos acima foram importantes para o desenvolvimento da pesquisa, pois cada movimento carrega transformações entre si.

Consideramos, portanto, que a circulação intermediária de Vincent carrega transformações, entre produção e reconhecimento, quando ele aparece deslocado do filme *Pulp Fiction* para o gif. É, neste momento, que verificamos a base formadora do circuito, sem descartar os movimentos anteriores, como a origem do filme e as transformações endógenas e exógenas da imagem, porém é o gif *Confused Travolta* que proporciona observar o fenômeno da midiaticização.

5.4.1 As transformações no circuito

A partir das considerações acima, acreditamos que os atores sociais que produziram seus gifs *Confused Travolta* a partir do tutorial, podem não conhecer diretamente o filme *Pulp Fiction*. Inferimos, nesse caso, que: a) o ator social constrói um gif *Confused Travolta*, apesar de nunca ter assistido ao filme; b) O ator social assistiu *Pulp Fiction*, constrói o gif, mas não relaciona o personagem Vincent ao filme; c) o ator social constrói o gif, para depois procurar a sua origem e referência que o leva ao filme; d) o ator social apenas se identifica com o movimento, mas não com o filme, nem com o ator John Travolta.

Na primeira situação, o ator social replica um processo técnico, dando vazão à sua exteriorização mental, mas não reconhece a referência nem o contexto original do elemento Vincent. Dessa forma, acaba referenciando Vincent à operação técnica do tutorial e não ao filme. Na segunda situação, o ator social replica a operação técnica e, mesmo tendo assistido ao filme, não relaciona Vincent ao seu original. Na terceira situação, o ator social replica a operação, não reconhece inicialmente que Vincent seja original de *Pulp Fiction*, mas realiza uma pesquisa, a fim de conhecer mais sobre a construção do gif e volta sua referência ao filme. E, na quarta hipótese, o ator social identifica-se com o movimento do personagem, mas não identifica o filme, tampouco o ator John Travolta.

Refletindo sobre as quatro situações, supomos que a circulação do elemento cinematográfico criou desvios quanto à referência original de Vincent. A construção do gif possibilitou o ressurgimento de Vincent Vega pela apropriação de seu elemento quase vinte anos mais tarde nos meios digitais, mas, ao adaptar o cinema em outro suporte, desvia a sua referência para o tutorial e para o gif. Dessa forma, a partir das quatro proposições acima, observamos que *Pulp Fiction* relaciona-se ao primeiro gif (corredor de bonecas), pois recorta Vincent diretamente do contexto do filme. Os gifs *Confused Travolta* subsequentes ao tutorial relacionam-se ao primeiro gif e sua operação técnica, podendo referenciar ou não Vincent ao seu original *Pulp Fiction*. As adaptações provocam transformações no circuito do filme, pois transforma o dispositivo do cinema nos meios digitais. O cinema cede lugar a outro suporte técnico, o gif, para que este leve adiante seu personagem Vincent. O gif também modifica o próprio filme, sendo que o sentido do filme já é alterado a partir da descontextualização de Vincent da sala de Mia para um corredor de bonecas e quando segue adiante em outros contextos, pode ser observado somente pelo seu gesto à procura (quarta situação onde o ator somente identifica-se com o gif, mas não produz outro), por exemplo. Obtemos aqui, duas transformações, a referência de Vincent e o sentido do filme.

A midiatização, nesse caso, atravessa o agenciamento do conteúdo fílmico pela instituição cinematográfica, que não é mais vista apenas como dispositivo de reprodução pelos atores sociais, mas como geradora de lógicas para criação de novos materiais que poderão ser reconhecidos na sua circulação nos meios digitais, em que todos são produtores e todos são receptores. Nesse caso, percebemos que a circulação de Vincent não só pode redirecionar a sua referência do filme para o tutorial, ou à operação técnica, mas também a repetição de sua imagem reforça a memória do cinema. Isto ocorre, pois o tutorial permite a atemporalização de Vincent. Este sai dos anos de 1994, primeiro porque o cinema é um dispositivo de reprodução e permite essa atemporalização, porém retorna por meio da apropriação, no caso, a criação do gif animação, em 2012, e após em *Confused Travolta*, em 2015. Logo depois pelo seu consumo, sendo multiplicado inúmeras vezes. Nesse caso, ele tornar-se imagem autônoma e de referência - sempre que houver o acesso ao tutorial, a criação do gif e a sua circulação - através do tempo. Nesse sentido, percebemos que o que atemporaliza é Vincent, e não o conteúdo e o sentido do gif, pois este sempre muda pelo contexto.

5.4.1.1 O gif o cinema e *Pulp Fiction*

Considerando que o gif *Confused Travolta* carrega características do filme e lógicas de produção do cinema, ponderamos que a lógica do gif em questão hibridiza-se com a lógica cinematográfica. O gif, tal qual o cinema, possui uma narrativa, a partir da junção do contexto e personagem. Existe montagem, no momento em que é escolhida determinada cena/contexto para que Vincent dê sentido a ela. Há a lógica de produção e reprodução, observado no tutorial e de distribuição pelo acesso aos meios digitais. Portanto, a hibridização do gif *Confused Travolta* com o cinema, que traz a lógica da montagem e justaposição em sua construção, produz semelhanças com o efeito *Kuleshov*, originado no cinema, observado nos efeitos obtidos pelo gif sobre o espectador. Porém, que também determinam diferenças entre os dois suportes (gif e cinema).

O efeito *Kuleshov* foi experimentado pelo diretor Lev Kuleshov em meados da década de 20, juntamente com o diretor russo Vsevolod Pudovkin. Este experimento consistiu em destacar algumas cenas de close-ups do ator russo Mosjuchin nas quais ele aparecia estático e sem expressão. Em seguida, Pudovkin (2012)⁷⁹ relata que ele e *Kuleshov* juntaram os close-up

⁷⁹Disponível em <https://archive.org/stream/filmtechniqueact00pudo#page/n3/mode/2up>. Acesso em janeiro de 2018

que eram muito similares entre si (rosto sem expressão), com três outros pedaços de filmes, que representavam situações diferentes.

Na primeira combinação colocaram o *close-up* de Mosjukhin seguido imediatamente de um prato de sopa em cima de uma mesa. Na segunda combinação, o rosto do ator e, em seguida, uma cena em que aparecia uma mulher morta dentro de um caixão. Na terceira, combinaram o rosto do ator com uma cena em que uma menina brincava como um ursinho de pelúcia. Depois de montar as três combinações, os diretores apresentaram-nas para alguns espectadores, que não sabiam sobre a inexpressividade representada nos *close-ups* do ator. A reação dos espectadores foi inesperada, pois, segundo o autor, eles acabaram entusiasmando-se com a atuação do ator. Na primeira situação, eles apontaram para a expressão pensativa (de fome) do ator, em relação à sopa. Na segunda, apontaram para a expressão de profunda tristeza do ator ao observar o caixão com a mulher morta. Na terceira, admiraram-se com a sua expressão iluminada com um sorriso feliz, ao observar a menina que brincava com um ursinho. Contudo, ambos diretores sabiam que a expressão do ator era a mesma, somente o contexto era diferente.

Nesse sentido, relacionamos o efeito *Kuleshov* ao gif *Confused Travolta* em dois sentidos: a) o sentido do gif como um todo depende da situação em que Vincent está inserido e da interpretação que o espectador faz dele. O gesto à procura do personagem é o mesmo, assim como a inexpressividade dos *close-up* do ator Mosjukhin, porém, é a interpretação feita pela justaposição de Vincent e o contexto, e do ator russo nas três combinações, que determina os sentidos diferentes para cada narrativa, conforme o espectador. E b), esse efeito tem mais ênfase e é mais passível de interpretação quando a cena é mais curta, dando ao espectador somente informações rápidas, como o gif e como demonstrado na experiência das três combinações dos diretores. Consideramos isso a partir da conclusão que os diretores tiraram dessa experiência. Pudovkin (2012) explica que é preciso saber controlar e manipular o comprimento dos pedaços (cenas), pois a combinação de pedaços com comprimento variável, na opinião do autor, é efetiva, já que cria o ritmo do filme e também tem efeitos variáveis na audiência. Para o autor, “Quick, short pieces rouse excitement, while long pieces have a soothing effect”⁸⁰ (PUDOVKIN, 2012, p. 141). O que, para nós, leva a crer que o efeito *Kuleshov* produz efeito imediato em cenas curtas, como o gif, que representa uma situação capaz de ser interpretada rapidamente pelo espectador.

⁸⁰ “Peças rápidas e curtas despertam excitação, enquanto peças longas têm um efeito calmante”. Tradução nossa

Em *Pulp Fiction*, entretanto, esse efeito fica condicionado também pela narrativa não linear, levando o espectador a interpretar o filme como um todo, ou seja, o efeito Kuleshov é experimentado no final do filme, na junção de todas as peças (cenas). E, diferente do efeito imediato do gif, que é apresentado em um sentido total (acrescido ou não de legenda), *Pulp Fiction* apresenta outras cenas que complementam a narrativa, mas não cronologicamente, levando o efeito *Kuleshov* a um prazo maior, em comparação com as narrativas lineares de outros filmes. Nesse caso, o filme não linear necessita ser observado mais atentamente, sendo que o espectador faz a conexão de sentido entre as cenas somente no final do filme. Nesse ponto, permite maior interpretação do público quanto ao sentido do filme.

O poder disruptivo da narrativa não linear no filme é semelhante ao efeito que a remixagem produz na reorganização de elementos nos meios digitais, que dá novos sentidos a materiais como o gif. No filme *Pulp Fiction*, o efeito é observado na reorganização de cenas não lineares, que oferece maior abertura para a interpretação do espectador, portanto o efeito Kuleshov é observado a longo prazo. No gif, a remixagem, prática técnica que possibilita a reorganização do elemento Vincent do filme *Pulp Fiction* no gif *Confused Travolta*, fornece aos atores sociais variadas formas de interpretação, posto o fato de Vincent ser recontextualizado em situações que se diferem entre si e que rendem sentidos diferentes. Nesse caso, o efeito *Kuleshov* é percebido através do remix entre cinema e gif, e a partir da técnica que mixa conteúdos imagéticos diferentes (Vincent e o contexto), onde mesmo com o mesmo movimento, Vincent acaba dando sentidos diferentes em cada situação.

Desse modo, os gifs *Confused Travolta* apresentam o mesmo resultado da experiência de *Kuleshov* sobre a montagem e justaposição de cenas no cinema, onde esse efeito é proporcionado por intermédio da ação do ator social, em um suporte (gif) que reproduz uma cena curta e que se repete diversas vezes, possibilitando efeito instantâneo sobre o observador. Porém, afirmamos que esse efeito é observado quanto ao resultado obtido entre o gesto de Vincent e o contexto, no qual Vincent é interpretado de diferentes formas, dando sentidos diferentes aos conjuntos de situações em que está envolvido, verificados na análise dos gifs. Não necessariamente levaria a uma interpretação igual entre todos os observadores, como observado nos comentários, pois mesmo com uma legenda que ancora um sentido entre gifs ou indica especificamente a confusão do personagem, ainda há observações e interpretações de outros sentidos em gifs que são semelhantes.

O sentido que, em *Pulp Fiction*, independente da interpretação do espectador, dos comentários e das discussões que possam seguir adiante, permanece incutido no total do filme

de acordo com a ideia de seu realizador. No gif, ele pode ser transformado e materializado em novos gifs, seguindo adiante através das práticas comuns de consumo e produção de materiais que comunicam em sociedades midiaticizadas. Nesse caso, o gif, com a sua lógica própria (repetição em *loop*), também altera a visualização do personagem Vincent, no momento em que desloca sua atuação do contexto do filme para outras situações. Dessa forma, retira-o da narrativa de *Pulp Fiction* e o destaca em relação aos outros personagens do filme. Nesse sentido, a lógica do gif, ao repetir o movimento de Vincent no contexto, dá ênfase ao seu gesto de procura. O que no filme toma somente segundos da narrativa, no gif repete infinitas vezes, sempre dentro de uma determinada situação.

Dessa forma, propomos que a apropriação do personagem Vincent do filme *Pulp Fiction* produz uma aproximação e um distanciamento entre as lógicas do gif e do cinema. A lógica do gif hibridiza-se ao do cinema, produzindo novos materiais. Porém, o cinema permanece como forma de reprodução de conteúdo de linguagem cinematográfica, sem ser modificado. O que transforma, nesse sentido, é a adaptação do cinema (lógica e elementos) em uma nova forma de reprodução e distribuição de sentidos. O ator social, que constrói o gif, passa a comportar o título de autor/realizador em relação ao diretor do filme, no momento em que é ele quem pensa na narrativa e no sentido dado ao gif e, da mesma forma que o realizador de *Pulp Fiction*, deve submeter o seu conteúdo as interpretações de outros atores sociais.

5.4.1.2 O sentido

A apropriação de Vincent também resulta em semelhança com o cinema, pois, em ambos os casos, há a valorização de sua imagem, visto que, através da montagem e desejo do realizador, Vincent renasce no final do filme. No gif, o ressurgimento de Vincent em diferentes meios digitais leva adiante seu personagem, exatamente como em *Pulp Fiction*, neste caso, pelo cinema ser uma estrutura técnica e o tutorial permitir a ação. O gif *Confused Travolta*, a cada repetição de suas operações, cria novo sentido a Vincent e a seu contexto, mas leva adiante o sentido original de Vincent à procura em todas as situações. O gif, nesse caso, atemporaliza o personagem, quando consolida sua operação em diversos contextos diferentes e que repete sua imagem independentemente do espaço-tempo de sua criação.

As imagens do cinema quando midiaticizadas podem perder sua conexão com o sentido primeiro. Nesse caso, o cinema cede lugar como dispositivo de reprodução através da apropriação de seus elementos por atores sociais, que os transformam em outros produtos

através da remixagem, produzindo novas formas de comunicação. Modificam e sugerem novas intenções às suas lógicas de produção através de novos conceitos. Nesse caso, a imagem de Vincent circulando em contextos diferentes, atravessa sentidos, desviando e retornando a referência ao seu original. Perde sentido como sentido primeiro, do filme, porém eterniza a imagem, com outros sentidos acrescidos. Podemos considerar que Vincent Vega é quase como uma tela em branco, que pode ser transformada quando em conjunto a diferentes contextos, fazendo irromper sentidos novos e distintos entre si. Assim, se a imagem de Vincent permanece, o sentido do gif muda, constantemente, conforme o contexto e o texto da imagem.

5.4.1.3 O personagem

Sabemos que há um distanciamento entre o sentido dos gifs entre si e do sentido dos gifs em relação ao filme *Pulp Fiction* em consequência da descontextualização e recontextualização de Vincent. A partir disso, Vincent, ao ser inserido em diferentes contextos, também se torna outro personagem, pois já não é um personagem assassino, que tem como parceiro Jules, ou é empregado de Marsellus: a cada gif criado, Vincent torna-se um novo personagem à procura de algo, ou confuso (seu movimento continua o mesmo), mas que não liga o personagem inserido no gif ao personagem de Vincent Vega de *Pulp Fiction*, e sim, ao contexto entre Vincent e a situação. Isso fica claro também pela denominação dada ao gif, *Confused Travolta*, fazendo alusão ao ator John Travolta e não a Vincent Vega. Obtemos, portanto, uma nova saga do personagem, ou melhor, de Travolta.

Foi em meados da década de 70 que o ator John Travolta entrou para Hollywood como ator de filmes musicais. Segundo o site IMDB, o ator também trabalhou em outros filmes figurando pequenos papéis, porém, estes filmes não memoraram sua atuação além dos musicais, citados anteriormente. Por volta da década de 90, o ator volta a atuar como protagonista, agora em filmes de comédia e, apesar disso, Travolta só consegue ter reconhecimento como ator novamente em *Pulp Fiction*, que repercutiu na sua segunda indicação ao Oscar de melhor ator (a primeira indicação foi por *Os Embalos de Sábado a Noite*)⁸¹. Isto indica que Travolta foi um ator de sucesso para determinados filme (musicais), que o levou a ser considerado um verdadeiro galã na época, mas que foi entrando em decadência, no ostracismo, não conseguindo nada além de papéis como coadjuvante e, com o passar dos anos, sumindo do cenário

⁸¹ Disponível em http://www.imdb.com/name/nm0000237/?ref_=nmawd_awd_nm, Acesso em janeiro de 2018

cinematográfico. No entanto, é a partir de *Pulp Fiction* de 1994, que o ator volta a ser aclamado pela atuação e reconhecido pelo seu trabalho.

Vinte anos mais tarde, entre sucessos e fracassos, o ator ressurgiu por meio do gif *Confused Travolta*. No entanto, se o ator, durante períodos, aparece e desaparece como protagonista de filmes, no gif ele ressurgiu no auge, eternizando uma imagem que ele mesmo, estando diferente, não consegue romper. Essa imagem não pode ser rompida, pois ela cristaliza-se no imaginário social, muito porque os meios a difundem, muito porque os atores sociais a consomem e reproduzem. Vincent, portanto, é Travolta nos gifs, pois há uma troca de identidades observada pelo personagem descontextualizado e recontextualizado ser Vincent Vega, mas o título do gif está relacionado a Travolta.

Nesse sentido, a replicação e titulação do gif novamente distancia Vincent de *Pulp Fiction*, quando, a cada contexto, Travolta aparece confuso, concedendo sentido diversos às situações. O personagem terá sempre o mesmo movimento de procura, que caracteriza o gif como sendo *Confused Travolta*, mas o sentido em que seu movimento está inserido dependerá do contexto em que está justaposto. Transforma, nesse caso, por meio da repetição da operação técnica, uma diferença entre os sentidos dos gifs entre si e dos gifs entre *Pulp Fiction*. Porém, essa repetição também reforça a memória do cinema, pois o gif utiliza um elemento referente ao filme que se repete inúmeras vezes. No caso, se o ator social decidir encontrar a referência do personagem, poderá realizar esta ação através das informações encontradas nos meios digitais, levando o personagem de volta a sua referência original, Vincent de *Pulp Fiction* e não Travolta.

5.4.2 Produção e reconhecimento

A ligação entre o cinema e o gif *Confused Travolta* não ocorre somente por meio da utilização de Vincent, mas também pelo uso de objetos técnicos como a ferramenta de edição e montagem *Sony Vegas Pro*, disponível para *download* gratuito. Por meio dessa ferramenta, o ator social criou lógicas de produção e reprodução apropriadas do cinema, adaptando-o em seu primeiro gif e no tutorial. Esse, acionador do processo, é levado adiante a partir de uma voluntarização dos atores sociais para fazer o material circular, ou seja, é a cultura midiática que leva adiante o processo. Neste aspecto, é importante ressaltar que a intenção da instituição cinematográfica é possibilitar a reprodução de seus materiais, espacial-temporal e viabilizar

para que sua exibição aconteça inúmeras vezes, independentemente do tempo e espaço entre a sua produção e sua projeção.

Entretanto, neste caso, Vincent não ressurgue por intermédio da instituição por meio da lógica de seu dispositivo de reprodução, mas sim, pela oferta de ferramentas de montagens acessíveis a atores sociais que adaptaram o cinema em outros formatos. Portanto, não fazemos alusão ao fato de que o personagem renasça somente pela instituição do cinema, mas também pela atuação do ator social, que adapta e leva adiante essas lógicas de produção nos meios digitais. Transforma, através de uma ferramenta técnica, ações na sociedade midiaticizada quando são criados novos meios de comunicar uma situação, quando Vincent aparece como representante delas, revivendo o personagem não pelo cinema, mas através do gif.

Apesar do gif animação ter um formato de arquivo diferente do cinema, as lógicas que produzem o gif *Confused Travolta* geram semelhanças entre o cinema e este gif, nas lógicas de produção, quanto à montagem, à edição e à distribuição. Possibilita ao produtor do primeiro gif encontrar, na inserção do personagem em uma determinada situação, a forma de comunicar em imagens e narrativas uma situação que ele pode ter vivenciado. Esta ação torna-se comum quando a estrutura comunicacional não determina mais os papéis de produtores e receptores. A midiaticização tensiona o objeto quando a circulação do material cria possibilidades de desvios nesse espaço, viabilizando novas produções pelos atores sociais.

Existem também semelhanças entre o primeiro gif e suas adaptações e estes com o filme *Pulp Fiction*. Estas são observadas na forma em que os atores sociais se apropriam do movimento que Vincent realiza à procura de algo. No contexto original de *Pulp Fiction*, Vincent procura a dona da voz que ele escuta ao entrar na sala. No primeiro gif, Vincent tem o mesmo movimento de procura, agora deslocado e descontextualizado do filme original, para uma imagem fixa de uma loja de brinquedos. O movimento é o mesmo, mas a situação muda o sentido entre contexto e personagem. Produz, assim, a construção de um novo material, produto de uma mentalização externa. O movimento de Vincent tem o objetivo de procurar algo da mesma forma que na cena de *Pulp Fiction*.

No primeiro gif, porém, o personagem Vincent movimenta-se e seu contexto permanece fixo, no qual o formato em *loop* do gif permite que Vincent reitere seu movimento continuamente em um novo contexto, sem encontrar o que procura. Foge dos padrões sugeridos pelo filme *Pulp Fiction* e seu contexto e narrativa originais, dada a continuidade da cena onde Vincent encontra Mia, a dona da voz que procurava. Aqui novamente destacamos como o efeito da justaposição de cenas é mais lento em cenas longas, possibilitando a interpretação do sentido

no filme como um todo. No gif, entretanto, esse efeito é rápido e, além disso, é reiterado pela lógica do gif *Confused Travolta* que não tem fim. No entanto, o gif (fig 29), analisado anteriormente, destaca um fim do ciclo de movimento de Vincent e deixa a narrativa com um efeito da justaposição de cenas mais longo (por ter mais cenas que narram a história), aproximando-o de narrativas com início e fim. O esqueleto com asas realiza o desejo do ator social em “matar” Vincent, de acabar com a proliferação da lógica de consumo do gif em questão. Vincent não está mais à procura no quadro seguinte, pois, nesse gif, ele teve um fim. Ali não é mais Vincent que representa uma sensação, mas sim outro personagem. Porém, na lógica da midiaticização, o gif *Confused Travolta* continua seguindo adiante, assim como Vincent e seu movimento.

O personagem, que continua à procura, causa do movimento em *loop* do arquivo, possibilita figurar outros contextos destacando o insistente movimento de Vincent, remetendo a algo que causa desconcerto, pois Vincent parece estar continuamente confuso. Essa vontade de consumir o personagem e contexto, interpretar seu sentido e depois devolvê-lo com base em outra expressão mental é corroborada pela disponibilidade da operação técnica. Dessa forma, criam-se apropriações por meio de objetos técnicos, que levam adiante diversos sentidos. Esse levar adiante, atravessado pela midiaticização, provoca a diferença entre a produção e o reconhecimento, seja entre *Pulp Fiction*, seja entre o primeiro gif e suas adaptações.

A partir das descontextualizações do personagem Vincent, a cada novo gif criado, observamos que o gif não cria padronizações no sentido contextual, se observarmos o contexto do filme, do primeiro gif com a imagem fixa do corredor de bonecas e em cada gif criado. A repetição assinala diferenças entre as duas instâncias - instituição e atores - onde a circulação do elemento nos meios está fundando novos materiais e a cada repetição, sugerindo situações diferentes do seu anterior.

Assim, notamos duas formas de apropriação do cinema pelos atores sociais no gif, 1) suas lógicas de produção que dão sentido por meio da montagem (assemelhando-o com o cinema) e 2) o sentido, que, a cada nova elaboração, altera-se ou é acrescido de outras camadas contextuais (distanciando de *Pulp Fiction*). A primeira dá-se pela ferramenta técnica e a segunda por meio subjetivo, na qual Vincent entra como representante da situação do gif anterior que fornece pistas de como ele deve ser inserido em novos gifs, ou de como ele poderia representar o mesmo sentido à procura no gif seguinte. A lógica do gif animação é transformado de duas formas no gif *Confused Travolta*: na estrutura de produção (cinema), e no sentido produzido pelo conteúdo (filme).

O ator social, nesse caso, identifica-se com o conteúdo ao visualizar o gif para criar sua própria cena, da mesma forma que Vincent e seu movimento foi visualizado em *Pulp Fiction*, para depois ser transposto em outro contexto (primeiro gif). Criam-se novos gifs nos quais eles podem repetir o movimento de Vincent com o mesmo sentido cômico do filme, ou podem apresentar novos sentidos, como crítica à política (como o gif de Dilma e o impeachment). E, como observado nos gifs analisados, o ator social pode dispor de Vincent para diferentes funções: representar o ator social, dar ênfase a outro personagem no contexto, substituir outro personagem de filme ou (Travolta Confuso) ser substituído por outro personagem. Todos os sentidos, assim como em qualquer filme, são passíveis de interpretação, como visto nos comentários dos gifs, que levam outros sentidos adiante. Dessa forma, o circuito vai além do filme *Pulp Fiction* e do gif *Confused Travolta*, conduzido pela lógica midiática.

Entre produção e reconhecimento, também percebemos que o arquétipo caracterizado em Vincent pelas suas ações em *Pulp Fiction* continua sendo acionado nos diversos gifs posteriores ao filme, pois, ao ser identificado na cena com Mia e depois descontextualizado, passa a ser repetido e utilizado da mesma forma nos gifs. Esse arquétipo é coerente com as características do personagem identificadas durante todo o filme. Dessa forma, Vincent ao repetir o movimento de procura desnortado, volta ao seu arquétipo originado no cinema, como o personagem confuso, levando adiante o mesmo sentido. Esse arquétipo renasce em cada situação materializada nos gifs e aciona a forma arquetípica do *Trickster* no inconsciente coletivo, levando outros atores sociais que, ao realizar um novo gif, acionam esse arquétipo, a conduzir adiante o sentido à procura e confuso do movimento de Vincent. As imagens que tornam-se endógenas ao serem observadas nos dispositivos passam a ser exógenas nas materializações postas em circulação pelos atores sociais. Tais imagens visualizadas nos meios em que ocorrem interações entre os atores, tornam-se endógenas, podendo ser acionadas em outras exteriorizações nos meios digitais. Dessa forma, há continuidade no sentido, quando as imagens são acionadas, baseado na estrutura arquetípica, proporcionado e originado no cinema.

Propomos também que o símbolo do personagem funda novas definições ao representar situações que ocorrem no cotidiano. As intenções dos autores, ao criar seus gifs, fixam-se nos movimentos do personagem quando identificam a perplexidade de Vincent à procura de algo. Unem o sentimento da perplexidade a seu ato criador perante determinadas situações. O resultado do gif demonstra que o movimento de Vincent parece ser a escolha que dá exatamente o sentido correto para a situação. Vincent é escolhido como representante para que este expresse um pensamento materializado no gif, acolhendo o sentido desnortado que

ele demonstra em seus movimentos. Ao fazer isso, o ator social identifica-se com o personagem e a situação, podendo resultar na produção de outro gif *Confused Travolta*, comentários sobre o gif observado, ou replicação desse mesmo gif.

A imagem nesse caso funde interações entre os atores. Cada situação em si representada pelo gif pode ou não levar adiante o sentido, já a imagem de Vincent em *Pulp Fiction* teve força para ser identificada e apropriada para representar uma situação e torna-se representante de diversas situações para diferentes atores sociais. Nesse caso, O gif *Confused Travolta* constitui um caso que é valorizado pelas suas repetições. A fagia, portanto, é identificada na forma em que os atores sociais consomem imagens para depois transformá-las em outros sentidos. Esta prática é verificada nas sociedades midiaticizadas, nas quais a liberdade de expressão, discussão e interação pública está cada vez mais associada à circulação de materiais, principalmente em imagens. Criam, assim, circuitos em que a interação dos atores nos meios, leva a uma nova forma de comunicação social, novos meios de expressões, originando novos dispositivos potenciais, como o gif *Confused Travolta*.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao serem estabelecidas novas práticas culturais nas sociedades em midiatização, novas observações e pesquisas sobre os fenômenos comunicacionais são necessárias. Dessa forma, teorias são instituídas no campo da comunicação, em que cada qual traz perspectivas, que tensionadas, contribuem para a formação de novos ângulos sobre os estudos das teorias da comunicação. Nesse sentido, a dissertação foi baseada nos conceitos inerentes à midiatização e às teorias do cinema. Ambas perspectivas de pesquisa foram tensionadas entre si e sobre o fenômeno midiático investigado, o gif *Confused Travolta*. Dessa forma, ao serem articuladas,

levantaram uma base teórica sólida para a realização de análise dos objetos. Foi possível perceber, a partir das observações iniciais entre a teoria e o empírico, que os conceitos da mídiatização complexificariam a pesquisa, visto que a circulação do objeto já apontava às novas práticas sociais, ao dispor materiais que comunicam na forma de *memes* e gifs. Porém, ao aprofundar na investigação entre as teorias e estas com a pesquisa empírica, a relação de questões a serem discutidas referentes ao objeto foi crescendo à medida que fazíamos inferências sobre o objeto pesquisado.

Nosso intuito principal era o de verificar as transformações que ocorrem na circulação de objetos cujos circuitos provocassem trocas entre atores sociais e que resultassem em desvios entre as instâncias da produção e do reconhecimento. E que, é claro, a escolha do objeto tivesse relação com o cinema e a apropriação de elementos que fossem primeiramente originados nele, como forma de perceber as mudanças culturais que o cinema na era digital proporciona, assim como as novas práticas técnicas observadas nas sociedades em vias de mídiatização. Nesse caso, propomos como ambiente para coleta de dados locais a internet, pois nota-se intensa movimentação de materiais criados pelos atores sociais.

Com o desenvolvimento da pesquisa e entre leitura e discussões sobre o assunto, percebemos que a pesquisa seguiria caminhos que não imaginávamos e que talvez o cinema em relação à era digital não fosse a questão principal que nortearia a pesquisa, mas uma base inicial para que pudéssemos reconhecer os movimentos sociais atravessados pela mídiatização, mas que, porém, tivessem origem nessa relação. Nesse caso, a pesquisa seguiu cursos que trouxeram outras perspectivas sobre o objeto e sobre o que transforma na circulação.

Como os elementos cinematográficos podem aparecer em circulação de diversas maneiras, como serem construídos e referenciados em fotografias nas Imagens Construídas, postos em circulação como gifs animação de cinema ou mesmo em apropriações amadoras em imagens fixas ou audiovisuais, a escolha do objeto gif *Confused Travolta*, como já explicamos anteriormente, permitiu que percorrêssemos caminhos que envolvessem tanto o cinema, quanto as práticas tecno-sociais atravessadas pela mídiatização. Nesse caso, verificamos no objeto movimentos de remixagem entre elementos retirados diretamente de filmes, hibridização em outros suportes e consumos e ressignificações ao serem lançados novamente nos meios. Estas ações são verificadas principalmente nas circulações de imagens, *memes* e gifs nos meios digitais, produzidos por atores sociais.

Assim, baseadas em Verón (2014), considerando a base teórica inicial, observamos no objeto pesquisado a primeiridade, ou os signos materializados no gif; a secundidade, através da

persistência do tempo, ou seja, a proliferação e continuidade do personagem do gif *Confused Travolta* e em consequência de Vincent, independentemente do tempo e espaço da sua origem; e a terceridade, que foi verificada mais adiante, apontou as práticas sociais que definem esse signo, acessando-o e tornando-o autônomo e persistente nos meios digitais.

Dessa forma, dentre as várias perspectivas observadas no circuito formado pela circulação do objeto, notamos algumas que se tornaram de extrema importância para a análise. Entre elas, destacou-se a origem do elemento cinematográfico apropriado no gif *Confused Travolta*, o filme *Pulp Fiction*, de 1994. Foi a partir da sua disponibilidade nos meios digitais em conjunto das práticas dos atores sociais, nas apropriações e remixagem de materiais, que o circuito se formou a partir da sua circulação. Neste ponto, reiteramos a importância do primeiro gif *Confused Travolta*, o tutorial que deu início ao circuito e sua multiplicação nos meios digitais, ou seja, as adaptações de sentido verificadas no fluxo adiante de novos gifs, comentários e ressignificações contextuais.

O objeto pesquisado nos fez perceber que a passagem da sociedade dos meios para a sociedade em vias de midiatização pode ser percebida a partir dos circuitos que se formam na circulação de materiais nos meios, produzidos pelas novas práticas culturais da sociedade. O gif, nesse caso, por ser um arquivo de formato leve e acessível, permite a sua livre circulação e integração como comunicador de expressões mentais dos atores sociais, que também se tornam produtores, nos diversos meios digitais. O gif animação tem como base a imagem em movimento, semelhante à estrutura do cinema, visto que a maioria dos gifs acaba sendo formado por imagens referentes a produtos fílmicos. O gif *Confused Travolta*, no entanto, abarca outros circuitos, principalmente pelo consumo, distribuição e multiplicação que provoca nos meios digitais.

Estabelece-se por meio dele novas formações na estrutura da comunicação, entre a produção e o reconhecimento, ao passo que percebemos que as lógicas dos dispositivos de comunicação, como o cinema, podem ser interpretadas e transformadas pela sociedade e não mais somente pela instituição, dando poder de criação aos atores sociais. Este poder, é claro, resulta em diversas afetações entre as instâncias produção e reconhecimento (cinema e gif e *Pulp Fiction* e *Confused Travolta*), dada a estrutura do cinema em *Pulp Fiction* e o reconhecimento nos gifs *Confused Travolta*. Porém, também observamos que a partir do momento em que produzimos e colocamos em circulação, como atores sociais, nossos materiais também serão consumidos e reestabelecidos em outros meios, modificados ou não, levando sentidos adiante. Proporcionamos que continuem existindo materiais que derivem dos nossos,

quando estes materiais são reconhecidos e valorizados. Quando valorizados, o circuito inicial pode transformar-se em outros, dependendo do grau de afetação do material, possibilitando a origem de novos símbolos nos meios digitais.

Considerando que a lógica do site *Imgur* já promove o fluxo adiante, pois, ao compartilhar o material no site, o usuário recebe maior ou menor pontuação, propomos que a lógica da mídiatização induz o ator social a produzir materiais para pôr em circulação com o objetivo de que eles sejam visualizados, comentados ou compartilhados. No caso do primeiro gif, esta lógica resultou na produção do tutorial e, em consequência, na proliferação do gif *Confused Travolta*.

Produtores na estrutura comunicacional da sociedade mídiatizada, os atores sociais procuram significar o objeto, tal qual o realizador de filmes faz através da imagem, contexto e narrativa, com o objetivo de transmitir a mensagem idealizada inicialmente. Porém, da mesma forma que a lógica do cinema, o gif *Confused Travolta* acaba dispondo de lógicas disruptivas quanto à intenção ou o sentido original permite diversas interpretações e transformações de sentido, a partir das apropriações e ressignificações intensas (reverberação do gif *Confused Travolta*). Assim, não mais receptor, o espectador passa a ser produtor, fornecendo material simbólico nos meios digitais. Estas ressignificações e multiplicações de materiais simbólicos, no caso pesquisado, compreendem o movimento do personagem de Vincent que é descontextualizado e recontextualizado e que reflete, na adaptação do sentido de procura, que agora justaposto em contextos diferentes, dá um novo sentido à situação, próprio de cada gif.

O gif *Confused Travolta* transforma-se em cinema na sua estrutura e lógica, e assemelha-se ao filme, na sua forma afetiva e significações diversas, além de rememorar o filme a cada vez que Vincent é utilizado. Essa rememoração atemporaliza o personagem, da mesma forma que o cinema e sua lógica de reprodução fazem. Por outro lado, a intensa reverberação e multiplicação dos gifs nos meios, distancia Vincent de *Pulp Fiction*, ou seja, transforma a referência do personagem, que, ao iniciar pelo tutorial e do nome dado aos gifs, leva à sua origem ao ator John Travolta, ao gif ou mesmo ao tutorial (tela verde) que representa a descontextualização e a possibilidade de recontextualização em outra situação. No entanto, a lógica dos meios, quando nos referimos a materiais em circulação, permite a procura e a localização da origem do personagem. Ou seja, a intensa circulação do gif, apesar de distanciar o personagem do filme através das interações que acontecem nos meios digitais, também aproxima Vincent de sua referência original ao proporcionar material de pesquisa, ou mesmo possibilitar o acesso ao filme digital, por meio de *downloads*, acesso *streaming*, como a

plataforma do *Netflix* ou *Youtube*, cada qual, é claro, através de lógicas próprias. Essa volta à referência original também depende do ator social e de sua curiosidade em conhecer a origem do gif.

As práticas de consumo dos gifs, atravessados pelas lógicas da mídiatização, portanto, destacadas na pesquisa pelas apropriações e usos, são observadas no momento em que os atores sociais produzem materiais para a circulação. Para que resultem em um seguir adiante, através de comentários positivos, negativos ou contrários à intenção, recompartilhamentos, ou a produção de outros gifs, são necessárias ações que partem do ator social, que hoje transforma interações sociais e modifica culturalmente sua forma de comunicar. É com base no desenvolvimento de novas formas de comunicação que percebemos a proliferação dos materiais nos meios e deles, muitos são *memes* e gifs. Nesse sentido, a apropriação do elemento fílmico que permite levar adiante novos sentidos transforma o gif em um suporte narrativo, com lógicas da estrutura cinematográfica, conjunto contexto e personagem, além da legenda, contando uma história curta, que, em circulação, transforma o sentido a partir das interpretações observadas nos comentários e discussões nos meios digitais.

A mídiatização permite a transformação do gif em um novo dispositivo tentativo, visto que o gif permite a materialização mental de novos sentidos que comunicam, mas que é produzida de atores sociais para outros atores sociais. Este novo dispositivo é agenciador de fluxos e conversações e permite, por meio de um objeto técnico, a transformação de significações anteriores em novas. O tutorial transforma-se em modo de autonomização do próprio ator social, que escolhe utilizá-lo a fim de criar outros gifs e não necessita do agenciamento da instituição para que isto ocorra, assim como o gif autonomiza o personagem para além de Vincent e de *Pulp Fiction*.

Observamos os atravessamentos que a mídiatização provoca nos atores sociais, em suas materializações, no cinema e no filme *Pulp Fiction*. Estes movimentos observados na pesquisa nos fazem pensar nesse novo momento em que estamos inseridos, carregados de trocas significativas, especialmente na internet. Possibilidades de interação com outros indivíduos da sociedade e descobertas de novos meios de comunicação, atribuídos não somente às instituições, mas a partir das práticas culturais de consumo e produção, que levam também à proliferação de imagens nos meios. Uma nova linguagem está sendo desenvolvida doravante estas práticas de apropriação e remixagem. Linguagem em que a imagem comunica, dá sentido, é ressignificada pelo texto.

O processo de midiaticização afeta nosso modo de ver o mundo. Ela atravessa campos sociais e práticas culturais. O cinema e a comunicação estão sendo transformados pelas atividades nos meios digitais, pois nossas fontes informacionais são outras, mais satíricas, mais livres, mais críticas. Enfim, os processos interacionais nas sociedades midiaticizadas afetam as esferas entre produção e reconhecimento, colocando todos como produtores e receptores. Nesse sentido, esta dissertação permitiu a observação de transformações do cinema e de seus elementos quando adaptados nos meios digitais pelos atores sociais. Porém, leva a formular outras questões sobre as transformações do cinema. Nesse caso, pensando como as novas formas de distribuição digital de filmes por meio de *downloads* e plataformas do *Netflix* provocaram a diminuição de mídias como o DVD, refletimos se há relação entre o aumento de filmes *online* e a transformação das projeções na sala de cinema em alternativas estéticas como as projeções 3D, ou experiências mais reais, nas quais o espectador envolve-se fisicamente com as sensações do filme? Ou mesmo se esses dispositivos tentativos como o gif *Confused Travolta* continuarão nos meios, e assim como o cinema, serão adaptados em novas lógicas?

Essa nova ambiência em que estamos inseridos, a da midiaticização, e a qual ajudamos a desenvolver a cada dia mais, lança questões acerca de o que está por vir e o que está se transformando a partir de novas lógicas. Essa perspectiva possibilitou relacionar os conceitos de midiaticização e cinema, bem como o cinema e o gif por meio de um estudo que possibilitou verificar os circuitos provocados pelo objeto gif *Confused Travolta*. Entretanto, nos permitiu perceber em um sentido macro, como o conceito da midiaticização fornece perspectivas sobre os novos processos sociais, que por sua vez também é tensionada por objetos emergentes a cada nova pesquisa. É possível perceber novas transformações na circulação de materiais, e como esta fornecesse caminhos diferentes para se entender os fenômenos midiáticos da atualidade, complexificando as interações e práticas sociais.

REFERÊNCIAS

ANDREW. J. Dudley. **As principais teorias do cinema**. Uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

BARBERO, Jesus M. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998.

BARRETO, Krícia Helena. **Os memes e as interações sociais na internet**: Uma interface entre práticas rituais e estudos de face. Tese de doutorado em Linguística. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2015.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**: ensaios críticos III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BRAGA, José Luiz. **Mediatização como processo interacional de referência**. Versão revista de artigo apresentado no GT Comunicação e Sociabilidade, do XV Encontro da Compós, na Unesp, Bauru, São Paulo, em julho de 2006.

_____. Comunicação, disciplina indiciária. **Revista Matrizes**. Vol. 1. N° 02, 2008, p. 73-88.

_____. A prática da pesquisa em Comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. E-compós, Brasília, V. 14, n.1, 2011

_____. Circuitos versus campos sociais. In: MATOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda Aparecida. **Mediação e Mediatização**: Livro Compós 2012. Salvador/Brasília: UFBA/COMPÓS, 2012, p 28-52

CINGOLANI, Gastón. Qué se transforma cuando hay mediatización? In: REVIGLIO, María Cecilia; ROVETTO, Florencia Laura (orgs). **CIM – Estado actual de las investigaciones sobre mediatizaciones**. Rosario: UNR Editora, 2014. p. 11-23

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

EISNER, Lotte. H. **A Tela demoníaca**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

DELEUZE, G. Montagem. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983

_____. **Diferença e repetição**. Lisboa: Relógio D'Água, 2000

FAUSTO NETO, Antônio. Mediatização, prática social – prática de sentido. **XV Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação** (Compós). UNESP – Bauru, SP, junho de 2006.

_____. Ombudsman: a interrupção de uma fala transversal. In: **Intexto**. Porto Alegre: UFRGS, v.2, n.19, julho/dezembro 2008. p. 47-62

FAUSTO NETO, Antônio. A circulação além das bordas. **Mediatización, Sociedad y Sentido**: Diálogos Brasil y Argentina. Rosário: UNR, 2010. p. 2-17.

_____. Pisando no solo da mediatização. In: **Comunicação e linguagem: novas convergências**. Livro de Homenagem ao Prof. Adriano Duarte Rodrigues. Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas/Universidade Nova de Lisboa, 2015 p. 235-254.

FLUSSER, Vilém. **Los gestos**. Fenomenologia y comunicacion. 1994. Disponível em https://monoskop.org/images/c/cd/Flusser_Vilem_Los_gestos_Fenomenologia_y_comunicacion.pdf. Acesso em janeiro de 2018.

FURINI, G. Liana, TIETZMANN, Roberto. VALIATI, Vanessa. **Aceleração e transformações: marcas da tecnologia digital para além da imagem cinematográfica**. Trabalho apresentado no GP Cinema do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação do INTERCOM, 2013.

GOMES, Pedro Gilberto. Miatização: um conceito, múltiplas vozes. In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDI, Irene Lis (orgs). **CIM – Relatos de Investigaciones sobre mediatizaciones**. Rosário: UNR Editora, 2015. p. 33-54.

HJARVARD, Stig. Miatização: conceituando a mudança social e cultural. In: **Revista Matrizes**. N° 1, 2014, p. 21-44.

HORTA, Natália B. **O meme como linguagem da internet: uma perspectiva semiótica**. Dissertação de Mestrado em Comunicação. Universidade de Brasília. 2015

JUNG, G. Carl. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Editora Vozes. 2 ed. Petrópolis, 2002.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. In **Journal of Adolescent & Adult Literacy** 52(1) September 2008, p. 22-33

LEÃO, Lúcia. **O remix no processo de criação de imagens e imaginários midiáticos**. Artigo apresentado no GT Imagens e Imaginários Midiáticos do XXI Encontro da Compós, na UFJF, Minas Gerais, 2012.

LUCHESSI, Lila. Transdisciplina e multimetodologia: chaves para a abordagem da miatização em culturas hipermiatizadas. In FAUSTO NETO, Antonio; FERREIRA, Jairo; BRAGA, José Luiz; GOMES, Pedro Gilberto. **Miatização e Processos Sociais: Aspectos Metodológicos**, 2010, p 94-106.

LUPINACCI, A. Ludmila. **As apropriações do GIF animado: aspectos culturais, expressivos e afetivos dos usos de uma tecnologia defasada**. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação. UFRGS. 2016

_____. Até o Travolta ficou confuso: sobre a imprecisão conceitual dos “memes de internet” (e o que GIFs têm a ver com isso). **Cultura Midiática**. Revista do programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade de Federal da Paraíba. Ano X, n. 18 – jan-jun/2017.

MANOVICH, Lev. **What comes after remix?** 2007. Disponível em http://manovich.net/content/04-projects/057-what-comes-after-remix/54_article_2007.pdf. Acesso em janeiro de 2018

MARK, Margaret; PEARSON, Carol. **O herói e o fora-da-lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos**. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2003.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia**. Técnicas de filmagem. São Paulo: Summus Editorial, 2010.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo. Apontamentos para uma ecologia do audiovisual na web da contemporaneidade**. Porto Alegre: Editora Meridional. 2015.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes, 1970.

NADAL, João, H.D. **A cultura do gif**: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas. Dissertação de mestrado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. 2014

NOGUEIRA, Luis. **Manuais de Cinema II** - Gêneros Cinematográficos. Covilhã: LabCom Books, 2010

PROULX, Serge. Estudos de recepção em contexto de mutação da comunicação: rumo a uma quarta geração? **Questões Transversais – Revista de Epistemologia da Comunicação**. Vol. 1, n° 2, 2013, p. 83-91.

_____. Paradigmas para pensar os usos dos objetos comunicacionais. In: PROULX, Serge; FERREIRA, Jairo; ROSA, Ana Paula (orgs). **Midiatização e redes digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados**. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016, p. 41-78.

PUDOVKIN, V. I. **Film technique and film acting**. 2012 Disponível em <https://archive.org/stream/filmtechniqueact00pudo#page/n3/mode/2up>. Acesso em janeiro de 2018.

RIBEIRO, Emilio S. Um estudo sobre o símbolo, com base na semiótica de Peirce. **Revista Estudos Semióticos**. São Paulo: USP, vol 6, n° 1, 2010, p. 46-53.

ROSA, Ana Paula. Imagens-Totem em Permanência X Tentativas Midiáticas de Rupturas. In: ARAUJO, Denize Correa e CONTRERA, Malena Segura (orgs) – **Compós** 2014. 368 p.

_____. Paradigmas para pensar os usos dos objetos comunicacionais. In: PROULX, Serge; FERREIRA, Jairo; ROSA, Ana Paula (orgs). **Midiatização e redes digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados**. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016, p. 71-97.

ROSA, Ana Paula. Tensões entre o registro e a encenação: a imagem de Aylan Kurdi e sua constituição em totem. **Revista Observatório**, Palmas, v. 3, n. 1, p. 327-351, 2017.

SEBEOK. A. Thomas. SEBEOK. U. Jean. Você conhece meu método? In: ECO, Umberto; SEBEOK, Thomas. **O signo de três**. São Paulo: Perspectiva, 1989

TONIN, Juliana; AZUBEL, Larissa. **Nas representações, imagens e imaginários**. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Imagem e Imaginários Midiáticos do XXV Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal de Goiás, Goiânia, de 7 a 10 de junho de 2016

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 4.ed. São Paulo: Paz e Terra Ltda, 2008.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 1994.

VERON, Eliseo. **Esquema para El analisis de La mediatización**. Diálogos Lima, n 48, p. 9-17, 1997.

_____. Teoria da midiatização: uma perspectiva semioantropológica e algumas de suas consequências. **Revista Matrizes**. São Paulo. Vol. 8, n° 1, 2014.

Imagem em movimento

A SOMBRA DO VAMPIRO. E. Elias Merhige. Nicolas Cage, Jeff Levine. USA, Reino Unido, Luxemburgo; Saturn Films, 2000, DVD.

CORRESPONDENTE ESTRANGEIRO. Alfred Hitchcock, Walter Wanger. USA; Walter Wanger Productions, 1940, DVD

DRAMA NA PÁGINA UM. Clifford Odets, Jerry Wald. USA; Jerry Wald Productions, Company of Artists, The. 1959, DVD.

O DINHEIRO É ARMADILHA. Burt Kennedy, David Karr, Max E. Youngstein. USA; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). 1965, DVD.

O ENCOURAÇADO POTEMKIM. Sergei M. Eisenstein, Brian Shirey. União Soviética; Goskino, Mosfilm, 1925, DVD.

O ESTRANHO MUNDO DE JACK. Henry Selick, Tim Burton. USA; Touchstone Pictures, 1993, DVD.

O HOMEM QUE NÃO ESTAVA LÁ. Joel Coen, Ethan Coen, Tim Bevan. USA; Good Machine, 2001, DVD.

GILDA. Charles Vidor, Virginia Van Upp. USA; Columbia Pictures Corporation, 1946, DVD.

INSTINTO SELVAGEM. Paul Verhoeven, Alan Marshall. USA; Carolco Pictures, Canal+. 1992, DVD.

OS INTOCÁVEIS. Brian de Palma, Art Linson. USA; Paramount Pictures. 1987, DVD.

NOSFERATU. F.W. Murnau. Estonia; Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH. 1922, DVD.

PULP FICTION. Quentin Tarantino, Lawrence Bender. USA; Miramax, 1994, DVD.

SWEENEY TOOD: O BARBEIRO DEMONÍACO DA RUA FLEET. Tim Burton, John Logan. USA; DreamWorks, Warner Bros. 2007, DVD.

THE LADY FROM SHANGHAI. Orson Welles. França; Columbia Pictures Corporation. 1947, DVD.

UMA VIÚVA EM TRINIDAD. Vincent Sherman. USA; Columbia Pictures Corporation, The Beckworth Corporation. 1952, DVD.

O ÓPIO TAMBÉM É FLOR. Terence Young, Adolf Eder. France; Comet. 1966. DVD.

UMA CILADA PARA ROGER RABBIT. Robert Zemeckis, Frank Marshall, Steven Spielberg. USA; Touchstone Pictures. 1988, DVD.

UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO. Stanley Kubrick. Stanley Kubrick. Inglaterra, USA; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). 1968, DVD.

LARANJA MECÂNICA. Stanley Kubrick. Stanley Kubrick. Inglaterra, USA; Warner Bros. Hawk Films. 1971, DVD.

BARRY LYNDON. Stanley Kubrick. Stanley Kubrick. Inglaterra, USA; Peregrine, Hawk Films, Warner Bros. 1975, DVD.

TAXI DRIVER. Martin Scorsese. Julia Phillips, Michael Phillips. USA; Columbia Pictures. 1976, DVD.

OS BONS COMPANHEIROS. Martin Scorsese. Irwin Winkler. USA; Warner Bros, 1990, DVD.

GANGUES DE NOVA YORK. Martin Scorsese. Alberto Grimaldi, Harvey Weinstein. USA; Miramax, 2002, DVD.

Documentos de Acesso Exclusivo em Meio Eletrônico

ALCANTARA, T. **O que são memes?** 2012. Disponível em <http://www.superdownloads.com.br/materias/4649-que-memes.htm>. Acesso em 10 de julho de 2016.

ALVES, P. **Como editar o vídeo de Pulp Fiction e fazer o meme do 'Travolta Confuso'**. 2015. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/12/como-editar-o-video-de-pulp-fiction-e-fazer-o-meme-do-travolta-confuso.html>. Acesso em 26 de março de 2017.

ANDRÉ ARCOS. **Tutorial cómo hacer el meme de John Travolta confundido (Confused John Travolta Meme)**. 2015. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bGKL4F7iy18>. Acesso em 12 de março de 2017.

BRITO, E. **O que é GIF?** 2013. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html>. Acesso em 10 de julho de 2016.

CATACRA LIVRE. **Veja os melhores GIFs do 'John Travolta confuso' e saiba como criar o seu**. 2015. Disponível em <https://catracalivre.com.br/geral/dica-digital/indicacao/veja-os-melhores-gifs-do-john-travolta-confuso-e-saiba-como-criar-o-seu/>. Acesso em 12 de março de 2017.

COPPERFIELD, L. **Martin Scorsese vídeo**. 2016. Disponível em <https://www.facebook.com/leandrocopperfield/videos/10153943273019666/>. Acesso em 18 de abril de 2017.

_____. **Kubrick vs Scorsese.** 2010. Disponível em em <https://vimeo.com/12432238>. Acesso em 18 de abril de 2017.

FIGUEIRA, JOÃO, V. **Pulp Fiction: Meme de John Travolta conquista a internet.** 2015. Disponível em <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117745/>. Acesso em 26 de maio de 2017.

GREEN SCREEN. **50+ Green Screen Effects Pack #2.** 2016. (12 min 51 s). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=5bjc57yGUo0>. Acesso em 26 de maio de 2017.

ILIKETOWONKAMYWILLY. **I ask my daughter what she wants for Christmas and she says, "A doll."** 2015. Disponível em <http://imgur.com/gallery/H3BR7EA>. Acesso em 26 de maio de 2017.

_____. **So, you want to make a quick and easy gif?** 2015. Disponível em <http://imgur.com/gallery/JWFFe>. Acesso em maio de 2017.

IMDB. **Pulp Fiction.** 2017. Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0110912/awards?ref_=tt_ql_op_1. Acesso em 28 de abril de 2017.

IMGUR. **Imgur.** 2012. Disponível em <http://imgur.com/>. Acesso em 26 de março de 2017.

_____. **Imagens Reação.** 2017. Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/reaction-images>. Acesso em 12 de março de 2017.

KARMAFRAPPUCCINO. **When I'm the first one to show up at a party.** 2012. Disponível em <https://imgur.com/gallery/M2bZq>. Acesso em 26 de maio de 2017.

KNOW YOUR MEME. **Confused Travolta.** 2015. Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/confused-travolta>. Acesso em 25 de março de 2017.

_____. **Sobre o site Imgur.** 2009-2015. Disponível em <http://imgur.com/about>. Acesso em 26 de março de 2017.

_____. **Vídeo para gif.** 2017. Disponível em <http://imgur.com/vidgif>. Acesso em 26 de maio de 2017.

LINGUEE. **Trickster.** 2017. Disponível em <http://www.linguee.com.br/ingles-portugues/traducao/trickster.html>. Acesso em 26 de maio de 2017.

MATILDE FILMES. **Estúdio de vídeo com chroma-key verde, azul e vermelho: entenda o funcionamento.** 2017. Disponível em <http://www.matildefilmes.com.br/estudio-de-video-chroma-key-verde-azul-e-vermelho-entenda-o-funcionamento/>. Acesso em 12 de março de 2017.

O GLOBO. **Em outubro de 1994, chega aos cinemas.** 2014. Disponível em <http://acervo.oglobo.globo.com/em-destaque/em-outubro-de-1994-chega-aos-cinemas-pulp-fiction-14252844#ixzz4iDyTVNBa>. Acesso em 28 de abril de 2017.

PULP FICTION. **Son of a preacher man scene.** 2014. (2 min 47 s). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=i0vqgN2re0k>. Acesso em 26 de maio de 2017.

QUE CONCEITO. **Conceito de Tragicomédia.** 2005-2015. Disponível em <http://queconceito.com.br/tragicomedia>. Acesso em 28 de abril de 2017.

SAFE4WORK. **MRW I just bought a new suit but can't find the fucker to validate my parking.** 2015. Disponível em <http://imgur.com/gallery/JWFFe>. Acesso em 26 de maio de 2017.

SIGNIFICADOS. **Significado de loop.** 2017. Disponível em <https://www.significados.com.br/loop/>. Acesso em 26 de maio de 2017

_____. **Significado de meme.** 2017. Disponível em <https://www.significados.com.br/meme/>. Acesso em 26 de maio de 2017.

SIMÕES, ANA C. **Dilma é reeleita! Confira os melhores memes do resultado das eleições! #zoeira.** 2014. Disponível em <http://www.purebreak.com.br/noticias/dilma-e-reeleita-confira-os-melhores-memes-do-resultado-das-eleicoes-zoeira/8583#m44421>. Acesso em 24 de março de 2017.

SPONGEBOB. **Nosferatu.** 2013. (17s). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=yorZRDUjbd0>. Acesso em 18 de abril de 2016.

TRAVEN, J. **Quentin Tarantino: The Inspiration For Pulp Fiction.** 2014. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=t5KkI_YS4ug. Acesso em 15 de maio de 2017.

URIA. **Publicidade x Cinema [Campanhas Bem Boladas].** 2007. Disponível em <https://adrenaline.uol.com.br/forum/threads/publicidade-x-cinema-campanhas-bem-boladas.163889/>. Acesso em 26 de maio de 2017.