

O uso de GIFs animados em fanfics: um olhar para o Tumblr Avengers AUs Appreciation Blog¹

Mayara BARROS²

Naiara EVANGELO³

Pollyana ESCALANTE⁴

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ

Resumo

Este artigo irá explorar o uso de imagens animadas em loop, conhecidas como GIF na cultura do fã, levando em consideração as competências cognitivas, entendidas como conjunto de habilidades, saberes e práticas necessárias para os usos e apropriações de linguagens promovidas pelas tecnologias digitais (REGIS, 2008). Em um estudo teórico-empírico, analisaremos de que modos os gifs publicados no Tumblr Avengers AUs Appreciation Blog, dedicado aos universos alternativos com os Vingadores dos filmes da Marvel, dialogam com essa dinâmica. O debate se faz relevante considerando a proliferação dessas imagens no mundo das fanfics, criando as fanfics gifadas. Para tal recorreremos aos estudos de Regis (2008), Grossman (2017) e Anderson (2006).

Palavras-chave: fanfic; GIF; fandom; cognição; imagens.

Introdução

A imagem é um dos primeiros meios de comunicação do homem, datando desde os desenhos nas paredes de cavernas dos primeiros grupos humanos. Com as

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do PPGCom/Uerj. Bolsista CAPES. email: may.de.barros@hotmail.com.

³ Mestranda do PPGCom/Uerj. Bolsista Proatec/Uerj do Laboratório de Mídias Digitais. email: naiaraevangelo@gmail.com

⁴ Mestre em Comunicação pelo PPGCom/ UERJ. Bolsista Qualitec/InovUerj do Laboratório de Mídias Digitais. email: pollyana.escalante@gmail.com

transformações tecnológicas, esse fascínio pela imagem tem sido cada vez mais crescente, passando pela pintura, fotografia, outdoors, vitrines e cinema. Para Singer (2001), a modernidade é um marco da explosão da experiência visual, sobretudo nos centros urbanos emergentes, que vivenciou choques físicos e perceptivos em meio a turbulência de elementos da cidade, entre eles os visuais.

Figura 1: Nova York, 1909



Fonte: Livro O cinema e a invenção da vida moderna (SINGER,2001)

Em seu livro, *A Câmara Clara*, Roland Barthes (1984) busca encontrar a essência da fotografia através de uma exploração filosófica, partindo da sua experiência pessoal com a imagem:

O que a Fotografia reproduz ao infinito só ocorreu uma vez: ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente. Nela, o acontecimento jamais se sobrepassa para outra coisa: ela reduz sempre o corpus de que tenho necessidade ao corpo que vejo; ela é o Particular absoluto, a Contingência soberana, fosca e um tanto boba, o Tal (tal foto, e não a Foto), em suma a Tique, a Ocasão, o Encontro, o Real, em sua expressão infatigável. (BARTHES, 1984, p. 13)

Para o autor, a capacidade de capturar um momento e preservá-lo em fotografia ofusca o que seria A Fotografia, já que só se consegue falar com alguma propriedade de alguma foto. Durante seus questionamentos, ele entende que as fotografias que conseguem ultrapassar a função de informar e causam algum tipo de emoção são as que o animam. Animar vem do latim *animus*, que significa “alma”; A palavra carrega em si o sentido de “dar a vida” e Barthes faz questão de dizer que a Fotografia carrega em si um sentido de morte - seja do evento eternizado em si e que nunca mais se repetirá, seja de alguém que é retratado na imagem e já deixou esse mundo.

Seguindo o paradigma de animar, o cinema trouxe movimento para a imagem. A técnica de se colocar imagens ligeiramente diferentes em rápida sequência e projetá-las de forma que dão a impressão de movimento é hoje conhecida como animação quando falamos de imagens desenhadas e é a origem do cinema, que “alcançou o ápice da indústria do entretenimento no século XX, apesar da (ou talvez devido a) sua popularização pela televisão” (FROHNE, 2008, p. 358, em tradução livre).

O advento das tecnologias digitais popularizaram o acesso aos meios de produção e distribuição de conteúdo (ANDERSON, 2006) e as fronteiras entre produtor e consumidor dessas imagens começaram a se confundir. Na cultura do fã, tais imagens são continuamente analisadas, remixadas, reutilizadas e compartilhadas. Tema que está em evidência na atualidade. Henry Jenkins considera os comportamentos atrelados a essa cultura como o novo ideal de consumidor de conteúdos midiáticos (2007, p. 361). Os fãs dialogam com o produto de seu interesse de várias formas, as mais notáveis sendo a criação de histórias (fanfics), ilustrações (fanart) e fantasias (cosplay). Esse engajamento é almejado pelas empresas como prova de sucesso.

Com a internet, a digitalização permitiu a criação e compartilhamento de imagens animadas em *loop*, conhecidas como GIF - abreviação de *Graphics Interchange Format*. O interesse deste artigo é explorar o uso de tais gifs na cultura do fã, levando em consideração as competências cognitivas, entendidas como conjunto de habilidades, saberes e práticas necessárias para os usos e apropriações de linguagens promovidas pelas tecnologias digitais (REGIS, 2008), empregadas em tais atividades. Assim, desenvolvemos um estudo teórico-empírico analisando o Tumblr Avengers AU

Appreciation Blog - blog que concentra publicações sobre diferentes universos alternativos (AU) com os personagens do Marvel's Cinematic Universe (MCU), principalmente os Vingadores -, com o intuito de entender essa dinâmica na prática. Em diálogo com o arcabouço teórico escolhido, o objeto será destrinchado ao longo do texto.

Afinal, o que é GIF?

Criado em 1987 por Steve Wilhite:

GIF, acrônimo de Graphics Interchange Format, é um protocolo para intercâmbio de imagens bitmap [...]. Arquivos GIF podem consistir de imagens estáticas e, a partir da versão 89a deste protocolo, lançada em 1989, também de imagens animadas, chamadas desde então de 'GIFs animados'. (LUPINACCI, 2016, p. 29)

Imagens nesse tipo de arquivo são limitadas a apenas 256 cores e, portanto, costumam ter uma resolução baixa, própria para visualização digital (o padrão é 72 pontos por polegada). Apesar de a animação dos GIFs ter começado como reprodução única - acabava no último quadro,

A Netscape [...] adicionou a habilidade de repetir as animações [...] em 1995. A Netscape definiu uma extensão ao formato que especificava quantas vezes a animação deveria repetir, ou se deveria rodar indefinidamente. Hoje, todo GIF animado contém a especificação "NETSCAPE2.0" em seu código. (*Ibidem*, p. 34)

Outra característica dos GIFs é a sua duração. As imagens animadas costumam ter entre dois e cinco segundos (*Ibidem*, p. 34). Deste modo, localizamos os GIFs animados como um intermediário entre fotografia e cinema; imagens presas num *loop* de alguns segundos, como as fotografias mágicas do universo de Harry Potter.

No início as GIFs eram ilustrações simples que "enfeitavam" *sites* e *e-mails*. Depois, surgiram ferramentas que permitiram a criação rápida e fácil das animações. Atualmente, a maioria dos conteúdos que circulam pela *web* consistem em trechos de filmes do cinema, da televisão e vídeos amadores da internet (LUPINACCI, 2015, p.129). Daniel Rourke (2012, p.3) os nomeia como *frame grab* GIFs ou *video-capture* GIFs (Type II). Além dessas classificações, Rourke apresenta também Type I: Classic

(são pequenos e correspondem geralmente a palavras ou conceitos como “smile” ou “alien”); Type III: Art (tem alta resolução e parecem fotografias ou pinturas); Type IV: Glitch (são mal codificados e tem uma aparência estranha, como se estivessem com “defeito” e ainda sim são “estranhamente bonitos”, segundo o autor). Por fim, Type V: Mash-up (esse é uma mistura de todos os anteriores).

Dentro desse extenso universo, as GIFs ganharam status de “recurso expressivo” (LUPINACCI, 2016, p.2), substituindo a escrita em sites, fóruns online e redes sociais digitais como *Tumblr*, *Facebook*, *Twitter* e *WhatsApp*; Alguns viram meme, como o icônico John Travolta Confuso (Confused Travolta⁵), Nazaré confusa (Math Lady/Confused Lady/ Naza Gif⁶) e o Meme da Cuca (Cuca the Alligator⁷), ambas made in Brazil. Assim, a cultura amadora se apropria, remixa e cria novas formas de linguagem e expressão da cultura pop. Assim, a cultura amadora (FLICHY, 2016, p12) se apropria, remixa e cria novas formas de linguagem e expressão da cultura pop. Patrice Flichy afirma que

graças aos instrumentos fornecidos pela Internet, os novos amadores adquiriram o saber e o saber-fazer que lhes permitem rivalizar com os *experts*. Observa-se o aparecimento de um novo tipo de indivíduo, o *pro-am* (referente ao ‘profissional-amador’). (FLICHY, 2016, p.12)

Esses “profissionais – amadores” possuem conhecimentos que foram/são adquiridos no decorrer do dia-a-dia, ou seja, letramentos (KLEIMAN, 2005; LEMKE, 2010; REGIS; AUDI; MAIA, 2014) e habilidades cognitivas (REGIS, 2008) que auxiliam no processo de criação e difusão dessas práticas e produtos. De acordo com os pesquisadores Fátima Regis, Gustavo Audi e Alessandra Maia (2014), a cultura digital permite o uso e criação de produtos de todos os tipos e formatos midiáticos.

A participação dos usuários nesse processo de elaboração e concepção de produtos midiáticos é fundamental para a dinâmica da world wide web. Do mesmo modo, qualquer pessoa tem a potência de criar, opinar e recriar o que quiser. Basta dispor dos

⁵ Fonte: <http://knowyourmeme.com/memes/confused-travolta> .Acesso em: 14 jul 2017.

⁶ Fonte: <http://knowyourmeme.com/photos/1179536-math-lady-confused-lady> .Acesso em: 14 jul 2017.

⁷ Fonte: <http://knowyourmeme.com/memes/cuca-the-alligator> . Acesso em: 14 jul 2017.

aparatos tecnológicos e das competências cognitivas necessárias para realizar as tarefas. Segundo Regis, Audi e Maia (2014, p. 03),

letramento passa a significar a habilidade de aprender a lógica e desenvolver as competências cognitivas necessárias para ‘ler e escrever’ com recursos e protocolos de todo tipo de artefacto mediático, irredutíveis à cultura escrita. (REGIS, AUDI, MAIA, 2014, p. 03)

Escalante (2016) afirma em sua dissertação que criar/compartilhar memes pode ser considerado uma nova forma/habilidade de “ler e escrever”. Da mesma forma, pode-se aplicar às GIFs. Contudo é importante frisar que nem todos os memes e GIFs podem transmitir algum conhecimento àquele que o lê, pois é subjetiva a forma que cada um absorve conhecimento. Portanto, esse tipo de mídia exige “além dos saberes teóricos, inteligência prática, capacidade de conexão/associação, criatividade e outras habilidades e recursos”, conforme Regis, Audi e Maia (2014, p. 11). Ou seja, memes e GIFs são capazes de conectar conteúdos e saberes de diferentes campos, estimulando no sujeito que o reconhece, multiletramentos. Para os autores, realizar tais ações exige outros níveis de conhecimento que estão além da tradicional cultura letrada.

Umberto Eco relata no texto *A Inovação no Seriado* (1989) que os seriados de televisão foram taxados de repetitivos por sempre contarem a mesma história, mudando apenas personagens e cenários. Esse tipo de produção, muitas vezes fora julgada e rotulada como de baixo valor estético, por não possuir originalidade. Assim, “a serialidade dos meios de comunicação de massa foi considerada mais negativa que a indústria” (ECO, 1989, p.120). Ser repetitivo é uma característica comum aos GIFs e memes. O exemplo que será apresentado neste trabalho – *fanfics* gifadas – é um modelo de intertextualidade. Para Júlia Kristeva, “a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto)” (KRISTEVA, 2005, p.68). Inspirada em Mikhail Bakhtin, a autora afirma que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 2005, p.68).

Assim, pode-se aferir que a intertextualidade também está presente nas *fanfics*. Para criar *fanfics* gifadas, por exemplo, é necessário possuir um “enciclopédia

intertextual” (ECO, 1989, p.127). São referências adquiridas por meio da repetição, da retomada, do *flash-back* e da paródia. O autor frisa que possuir “conhecimentos de textos” não é suficiente. É preciso possuir um “conhecimento de mundo”, ou seja, algo que vá além do que está escrito nos textos ou do que aparece nas telas. Não basta apenas as cenas gifadas da franquia Vingadores. É necessário conhecer boa parte da filmografia dos atores, trazer referências de outros produtos de entretenimento e contar uma história que, no mínimo, faça sentido. A seguir, aborda-se-á o conceito de fanfics e como os fãs desenvolvem uma narrativa em torno do universo Marvel.

Fanfics Gifadas

Fanfics vem do inglês fanfiction, ou ficção de fã. São histórias criadas com base em algum conteúdo midiático e buscam explorar situações e temas que os criadores originais não exploraram. É fácil achar que esse é um fenômeno atual, mas fãs vêm contando histórias com seus personagens e universos favoritos há muito tempo:

Em 1966, [...] Jean Rhys publicou *Wide Sargasso Sea*, sua febril reimaginação da história de Bertha Mason, a primeira esposa do Sr. Rochester do romance *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë. Naquele mesmo ano, aconteceu a primeira apresentação, no Fringe Festival de Edimburgo, da peça *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*, de Tom Stoppard, que expande e faz improvisações sobre as breves vidas de dois desafortunados coadjuvantes de *Hamlet*, obra de Shakespeare. (JAMISON, 2017, p. 11)

O que Jean Rhys e Tom Stoppard fizeram, pode ser considerado fanfic. Mas o que cimentou a prática entre os fãs foram as fanzines *Spocknalia* e *T-negative*, sobre *Jornada nas Estrelas*, que circulavam entre os fãs da série depois do fim de sua exibição na televisão, também em 1966, contendo artigos, ensaios, editoriais, ilustrações (fanarts) e fanfics (*Ibidem*, p. 11).

Hoje em dia, os fãs continuam circulando e produzindo histórias em sites como *Fanfiction.net*, o maior site de fanfics do mundo, criado em 1998, com mais de 2 milhões de usuários cadastrados e total de mais de 3 milhões de histórias em 2011.

Mas texto escrito não é mais a única forma de se contar histórias e muitos fãs estão explorando os gifs como forma de desenvolver uma narrativa. Como aponta

Ursula Frohne, “cinema e filme não são interessantes como exemplos de gêneros particulares, mas como repositórios de material visual cru que inunda os mundos pictográficos da cultura ordinária” (2008, p. 358, em tradução livre). Para os fãs, isso é um portfólio de investimento emocional, matéria-prima da qual criam mapas de significado (GROSSBERG, 1992).

Para este artigo, foi analisado os posts do tumblr Avengers AUs Appreciation Blog. Como o título do blog indica, os posts são majoritariamente sobre universos alternativos com os Vingadores dos filmes da Marvel (Marvel’s Cinematic Universe - MCU). Universos Alternativos são histórias que mudam alguma coisa do universo original da história em que estão baseadas, pode ser uma mudança simples como “e se personagem x tivesse um gato” até as mais elaboradas - que incluem jogar personagens de um universo em outro: “e se a Elsa de Frozen tivesse frequentado Hogwarts?” (Figura 2)

Esses posts são normalmente organizados com vários GIFs animados, que ilustram momentos diferentes. Costumam ser apresentados lado a lado - devido a limitações da plataforma -, e a ordem de leitura imita a sequência das histórias em quadrinho tradicionais.

Figura 2 - Os Vingadores no Universo de Harry Potter



mamalaz:

Harry Potter/Avengers AU

The Avengers are a team of Witches and Wizards fighting against the Dark Lord Thanos.

Tony is the mad Wizarding inventor who is a genius with a wand. Bruce is a part-time healer, full-time shape-shifting werewolf. Clint and Natasha are Unspeakables. Thor is a Quidditch beater. And Auror Steve has one hell of a shield charm.

(Oh, and Loki is a Death Eater, which no one is surprised about)

Fonte: Blog Avengers Aus Appreciation. Disponível em:
<http://avengersalternateuniverse.tumblr.com/>

Capacidades cognitivas e uma nova materialidade

O conjunto de conhecimentos, atitudes e técnicas necessárias para utilizar linguagens e interfaces dos objetos-técnicos são o que Fátima Regis (2008) considera como capacidades cognitivas. Ela divide tais habilidades em cinco categorias: cibertextualidade, logicidade, sensorialidade, sociabilidade e criatividade.

As cinco categorias são o ponto de partida para o estudo das competências que estariam sendo requeridas e estimuladas nas práticas comunicativas do entretenimento contemporâneo. Essas categorias operam integradas entre si e algumas habilidades atuam nas suas interseções. (REGIS, 2008, p. 35)

Cibertextualidade se refere a capacidade de fazer e entender referências a outros textos (aqui entendidos como englobando tanto linguagem escrita, imagética e audiovisual), seja essa referência ao conteúdo ou a forma; e a capacidade de lidar com a hibridação dos meios.

Logicidade é a capacidade de raciocínio lógico, resolução de problemas, tomada de decisão, análise e reconhecimento de padrões. Também é nessa categoria que ficam as habilidades de orientação espacial.

Sensorialidade diz respeito a como os sentidos (visão, olfato, audição, tato, paladar) são estimulados pelos objetos-técnicos e suas linguagens e como isso afeta nossa relação com eles. Também lida com questões de imersão e atenção.

Sociabilidade são as interações sociais, desde a discussão sobre interesses comuns à colaboração para buscar, produzir e partilhar informações novas sobre esses interesses.

E criatividade é a categoria das atividades criativas, seja pela construção de produtos, seja pela apropriação e reutilização. Também lida com a capacidade de elaborar questões e problemas.

Figura 3 - Personagens dos Vingadores no universo de Pacific Rim



fromthemiddleoftheocean:

Clintasha 3/10 AUs | AU/Crossover? Pacific Rim

inspired by this post [x]

Fonte: Blog Avengers Aus Appreciation. Disponível em:
<http://avengersalternateuniverse.tumblr.com/>

Na criação dessas fanfics GIFadas, podemos identificar a cibertextualidade na forma como as imagens são elaboradas: para que a história seja contada, os fãs buscam cenas com os atores de cada papel, mas não se restringem aos filmes do universo original. Também buscam imagens que ilustrem o cenário onde ocorre a história, sem se prender a atores.

A logicidade está nas edições das imagens. Na figura 2, podemos ver que legendas foram acrescentadas, como se fossem cenas de filme, imitando as falas dos personagens. GIFs não tem som, então essa foi a maneira encontrada de resolver o problema do diálogo. Além disso, os quadros 5 e 8 são montagens em que o rosto dos personagens foi sobreposto no corpo dos atores originais das cenas utilizadas.

Não é difícil notar onde a criatividade está presente. Desde a concepção da ideia até sua execução final, há apropriação e reutilização de imagens a fim de produzir um resultado novo.

E o elemento social aparece quando essas histórias são compartilhadas numa rede social e ficam expostas para que outros fãs compartilhem ou acrescentem algo. A história na figura 3 possuía 1.482 interações⁸, entre compartilhamentos e comentários, ou adições, no momento de redação deste artigo. A da figura 2 possuía 27.802 interações⁹.

A partir desses apontamentos, é interessante recorrer ao olhar voltado para os estudos das teorias das materialidades, como apontam Amaral e Carlos (2016). Ao indicar que a análise hermenêutica e com foco no sentidos e significados do estudo tradicional das ciências humanas, talvez não dê conta de pensar sobre os impactos dos aspectos físicos de objetos em pesquisas sobre fãs. Como ressaltado por elas a corrente teórica ainda não está epistemologicamente e metodologicamente bem definida, porém surge como uma alternativa para pensar para além da interpretação.

⁸ Disponível no link

<http://avengersalternateuniverse.tumblr.com/post/148055034883/fromthemiddleoftheocean-clintasha-310-aus>. Acessado em 15/07/2017.

⁹ Disponível no link

<http://avengersalternateuniverse.tumblr.com/post/149181297788/mamalaz-harry-potteravengers-au-the-avengers>. Acessado em 15/07/2017.

Deste modo, concluímos que olhar para as fanfics gifadas é interagir com um objeto que é um loop de imagens, que altera cores e legendas, em uma plataforma distinta de um vídeo ou filme. Ou seja, explora também outras capacidades cognitivas. Assim, estamos diante de uma materialidade nova que exige um olhar ainda mais apurado para o entendimento das transformações no mundo das fanfics e, aqui, tentamos mapear o cenário das fanfics gifadas, a partir do recursos utilizados pelo Blog Avengers AUs Appreciation.

Considerações finais

As fanfics estão em constante transformação e a utilização de gifs é mais uma das possibilidades existentes para a criação de narrativas no meio digital. Ao olhar para esse cenário, percebemos que a cultura do fã continua se apropriando das oportunidades que aparecem e gerando material que é compartilhado na rede.

Essa participação, que num primeiro momento pode parecer leviana, ajuda a desenvolver habilidades que podem vir a ser úteis no futuro. Capacidade de edição de imagem, criação e sincronização de legenda, capacidade de explorar arquivos de imagem, elaboração de histórias são algumas das habilidades que as fanfics GIFadas podem auxiliar no desenvolvimento.

Assim, o objetivo deste estudo foi definir o ponto de partida do entendimento da noção de GIF e fanfic gifada, para assim, entender de que modo ela tem sido explorada. Para tal, o Avengers AUs Appreciation Blog se demonstrou um objeto interessante para observar na prática as cinco categorias de capacidades cognitivas (cibertextualidade, logicidade, sensorialidade, sociabilidade e criatividade) que, como apontam Regis, são requeridas e estimuladas nas práticas comunicativas do entretenimento contemporâneo as quais os GIF e as fanfic gifadas fazem parte.

Roland Barthes viu na fotografia possibilidades para aventura:

Assim, parecia-me que a palavra mais adequada para designar (provisoriamente) a atração que sobre mim exercem certas fotos era aventura. Tal foto me advém, tal outra não. [...] Nesse deserto lúgubre, me surge, de repente, tal foto; ela me anima e eu a animo. Portanto, é assim que devo nomear a atração que a faz existir: uma animação. A

própria foto não é em nada animada mas ela me anima: é o que toda aventura produz. (BARTHES, 1984, p. 36-37)

Não estamos falando de fotografia, tal como foi conceituada tradicionalmente, mas também conseguimos enxergar essas possibilidades nos GIFs. E a cultura do fã cria em cima dessas possibilidades. Como introduzimos, os GIFs fazem parte dessa profusão de imagem, que pode parecer extremamente contemporânea, mas é vigente desde a idade da Pedra.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Editora Elsevier, 2006.

AMARAL, Adriana; CARLOS, Giovana. Fãs, objetos e materialidades: apontamentos iniciais para pensar fandoms na cultura digital. In: FELINTO, Erick; MAIS, Alessandra; Muller Adalberto (org.). **A vida secreta dos objetos: ecologias das mídias**. Rio de Janeiro: Azougue, 2016.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ECO, Umberto. A Inovação no Seriado. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989

ESCALANTE, Pollyana. **O potencial comunicativo dos memes**: formas de letramento na rede digital. 120 folhas. Dissertação - UERJ. Rio de Janeiro, 2016.

FLICHY, Patrice. Internet, um mundo para os amadores. In: FLICHY, P.; FERREIRA, J.; AMARAL, A. [Org.]. **Redes Digitais**: um mundo para amadores. Novas relações entre mediadores, mediações e midiatizações [recurso eletrônico]. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016

FROHNE, Ursula. Dissolution of the frame: immersion and participation in video installations. In: Tanya Leighton (ed.). **Art and the Moving Image**: A Critical Reader. London: Tate Publishing, 2008, p.355-370.

GROSSBERG, Lawrence. Is there a fan in the house?: the affective sensibility of fandom. In: LEWIS, Lisa. **The adoring audience: fan culture and popular media**. Londres: Routledge, 1992, p. 50-65.

GROSSMEN, Lev. Apresentação. In: JAMISON, Anne. Fic: **Por que a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KLEIMAN, Ângela. **Preciso ensinar o letramento?** Não basta ensinar a ler e escrever? Cefiel/IEL/Unicamp, 2005.

KRISTEVA, Julia. **Introdução a Semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 2005

LEMKE, Jay. **Letramento Metamidiático**: transformando significados e mídias. Trab. Ling. Aplic., Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul.-dez. 2010.

LUPINACCI, Ludmila. **As Apropriações GIF Animado**: aspectos culturais, expressivos e afetivos dos usos de uma tecnologia defasada. 279 folhas. Dissertação - UFRGS. Rio Grande do Sul, 2016. Acessado em 22/01/2017. Disponível em <<
<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142516> >>

_____.Eu tenho tanto pra lhe falar, mas com palavras não sei dizer: GIF animado como recurso expressivo. In: **Anais XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo, 2016

_____.Uma imagem (em movimento) vale mais do que mil palavras: GIF animado como recurso expressivo. **Revista Comunicare**. Vol.2, Nº 2,2016.

REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre/RS, v. 1, n. 37, dez., 2008, p. 32-37.

REGIS; Fátima; AUDI; Gustavo; MAIA, Alessandra. Do Letramento ao Letramento Midiático: Práticas e Competências Cognitivas na Cibercultura. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 37., 2014, Foz do Iguaçu. [Anais...]. Foz do Iguaçu, 2014.

ROURKE, Daniel, ‘The Doctrine of the Similar (GIF GIF GIF)’. **Dandelion**: postgraduate arts journal & research network, 3.I, 2012.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo R.; SCHWARTZ, Vanessa (org). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac e Naif, 2001.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.