



abralic
experiências literárias textualidades contemporâneas

TORNOU-SE O QUE TEM FORMA E É INFORME: EXPERIMENTAÇÕES COM GIFS COMO NANONARRATIVAS

Francine de Almeida Pereira (UNEB)¹

RESUMO: O presente trabalho pretende situar as animações digitais denominadas GIFs (*Graphics Interchange Format*) no universo da cultura, da escrita e narrativa contemporâneas. Para isto, os GIFs são considerados, aqui, enquanto nanonarrativas digitais. Para compor o *corpus* de análise desta pesquisa serão estudados os GIFs animados: criados a partir de trabalhos de Luca Agnani com os quadros de Van Gogh; e postados na página de dois grupos do Facebook: Black Bloc Brasil e Proibido Ler, respectivamente. Objetiva-se situar os GIFs na rasura e no diálogo com as categorias das narrativas tradicionais e no processo de transver e trânsito, como dobra, entre-lugar, imagem-palavra que está sendo imagem para além do signo. Assim, a extensão GIF é representante da potência de uma escritura curta descentrada, de caráter transgenérico, que significa um mundo de referências sublimadas e subsumidas. O desenvolvimento deste argumento será baseado nos conceitos de: microficção e microconto trabalhados pelos autores Zavala e Álvares; como também, a fim de contextualizar o espaço virtual, as plataformas digitais, a cultura contemporânea da visualidade e a apropriação “antropófaga” dos elementos da mídia, serão trazidos os estudos e reflexões de Pierre Levy, Martín-Barbero e Bourriaud. A hilariedade e/ou a comicidade são características marcantes também analisadas neste estudo como força motriz para este fazer discursivo que redundava numa escrita experimental, não necessariamente engajada nas estruturas e questões formais da linguagem, mas que agrega em sua corporeidade a cultura da mídia, do consumo e do show do *eu*, características que a inscrevem no contra fluxo das diretrizes do cânone literário, especialmente no cenário da escrita no ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: Cibercultura.. Descentralização da escritura. Nanonarrativa. GIFs.

*Pigmalião, [...]
Enquanto isso feliz e com arte admirável esculpiu
O níveo marfim, concedendo-lhe forma: a de uma mulher
Como nenhuma jamais.
Por sua obra encantado ficou.
Bela, a forma de virgem real, que acredita viver*

¹ Graduada em Letras Vernáculas pela UFBA, mestrando no Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens (PPGEL), UNEB. Bolsista CAPES e integrante do Grupo de Pesquisa PPGELCult. E-mail: fap3488@hotmail.com

*E pensarias querer se mover se não fosse restrita: tal é a arte que
esconde sua arte. (OVIDIO)*

O ato de criar é como fazer uma invocação, fazer dos membros e da sinestesia um pedido e súplica, seja a Afrodite, como Pigmalião fez, ou a Morfeu, deus dos mundos oníricos. É conformar a matemática das formas e proporções e deixar que se espalhem para os olhos e todos os sentidos, pois, apesar das fórmulas que a história da arte desde imemorráveis tempos relata, apesar de haverem estratégias mil para descrever o sentimento criador, ele ainda se inova, se ressignifica. E é neste processo de reescritura e reformulação que o *prosumer* (produtor-consumidor), por vezes fã e tanta vezes crítico, utilizando de softwares de edição dos mais variados níveis de qualidade e complexidade, cria, seja com o lápis ou nanquim na ponta dos dedos, seja por fotos ou “corte de vídeos”, o que desde 1987 foi denominado GIF. GIF que, nesta pesquisa a qual representa um desdobramento do projeto de mestrado vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem (PPGEL), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), é analisado no formato de imagem e como fenômeno de narratividade no digital contemporâneo. Aqui, o GIF se apresenta, em seu processo de feitura, postagem e recepção, como narrativa em nano, como em pílulas prenes de desenvolvimento criativo e comunicacional.

O GIF

O GIF é um formato criado pela empresa CompuServe, com o logaritmo do LZW (Lempel-Ziv and Welsh, responsável pela compressão da imagem e pelo tempo de transmissão), e sua sigla é representante do significado *Grafics Interchange Format* (Formato de Intercâmbio de Dados). Nasce dentro de um universo de armazenamento e troca de informações que é anterior a Web 2.0, período em que, além de haver uma limitação dos modelos de computadores disponíveis no mercado (um modelo da Apple – Macintosh Plus – e outros dois da IBM – 286 e 386) também havia uma capacidade de conexão restrita ao nível dos kb por segundo (16,32 e 56) e que era discada, como aponta Nadal (2014) em suas pesquisas.

Na sua primeira versão, 87a, o GIF não apresentava animação, sendo, portanto entendido enquanto imagem memética, porém, dois anos depois, em 1989, foi criada a versão 89a, que já permitia imagens animadas linearmente.

O formato GIF é criado inicialmente pela “necessidade de se ter um arquivo gráfico que fosse rápido, compacto, versátil e que previsse inovações tecnológicas.” (CARDOSO,1996). Assim, como aperfeiçoamento possibilitado por suas características intrínsecas à animação em GIF é agregado o *loop* (uma repetição de dados de imagem ou outros produtos de mídia, ou melhor, uma ocorrência na qual há um retorno à visão primeira da apresentação de modo contínuo, um reinício infinito), o que permitiu, dessa maneira, um formato de imagem que deixou de ser apenas memético e se tornou, também, cíclico.

Os fenômenos de mudanças que ocorreram após o loop, na história do GIF, desempenham para este um momento de ascensão, entre as décadas de 1980 e grande parte de 1990, exemplificadas nas contínuas utilizações dele até mesmo em sites institucionais como os de bancos, entre outras páginas. Seu momento de renegação e declínio se deu nos anos finais de 1990 e segue do início de 2000 em diante, por dois fatores: a transição da linguagem HTML² para Flash e a difusão da banda larga. O HTML 1.0 era a linguagem que servia para publicações de conteúdos diversos, de texto a vídeos, no espaço web, porém sua velocidade, acessibilidade e facilidade para o uso de aplicativos, ou mesmo o acesso à visualização de imagens e afins, era muito lento e limitado. Logo, com o surgimento do Flash 1.0 e, posteriormente, suas atualizações, com capacidades de propiciar: a criação de sites animados, uma melhor rotatividade e animações interativas embutidas num navegador web, fizeram deste software da Adobe, mesmo com a sua necessidade de instalação de um plug-in para a leitura, um substituto do espaço que era da versão HTML e, nesta disposição, do GIF. O GIF, no período citado, apresentava-se como imagens animadas com nitidez, por vezes, comprometida pela maior granulação (talvez pela grande número de cores distintas que se tentava empregar nas imagens) e assim, apesar de sua alta qualidade e resolução em diversos hardwares, a visualidade do formato não se apresentou tão satisfatórias quanto às imagens oportunizadas pelo Flash. Desse modo, os GIFs animados foram substituídos, então, por animações e imagens estáticas com melhores definições de cores e outros elementos.

Na última década do século XXI os GIFs foram recuperados por tumblrs, blogs, redes sociais e movimentos artísticos, os motivos que levaram a isto são pontos que estão sendo analisados na pesquisa de mestrado em desenvolvimento, objetivando o

² *Hypertext Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto)

entendimento da extensão e de sua faceta de se metamorfosear em diversas linguagens. No entanto, os caracteres experimentais e participativos para a criação, além do elemento aparentemente desprezioso em sua divulgação e recepção, parecem ser um importante chamariz para o retorno ao uso deste formato no período contemporâneo.

Consumo, subjetividades e identidades.

Assim, falar de GIF é tratar de contemporaneidade, por, entre outros aspectos, sua representatividade na cena cultural, que é conformada, a exemplo, pelas redes sociais (tumblr³ e facebook, especialmente), pelas mídias digitais, fandonas e vastas curadorias na nuvem – todas são, em alguma medida, representantes das afamadas comunidades participativas de Pierre Levy. Nestas comunidades, a extensão .gif tem tentáculos pixelados que o tornam permeável em múltiplos espaços, tanto pela sua capacidade de expressão, representatividade intercultural, ligação com o cinema, os quadrinhos e outros referenciais pop, quanto por seu alto nível de compressão, que o torna de fácil upload e trânsito.

Outro aspecto que pode ser trazido à tona sobre ele é que o GIF é um importante representante na expressão das formas de subjetividades contemporâneas, subjetividades estas que são uma produção, construídas num processo complexo de *devenir*, perfazendo-se, logo, de acordo com Foucault, como formas de subjetivação. Essas formas de subjetivação podem ser expressas no frenesi dos movimentos, das atenções e temporalidades aglutinadas, das sensorialidades definidas pelo *touch screen*, e, mais expressivamente, delineadas pela imagem. Sobre o tema Martín-Barbero relatou:

Há pouco tempo, em um seminário de análise da televisão, alguns alunos colocaram-me contra a parede dizendo o seguinte: “Nós temos a sensação de que a escritura de um roteiro é a última chantagem da cultura letrada contra nós. Nós poderíamos fazer filmes sem roteiros porque pensamos em imagens.” (2002, p.51)

Estas imagens que perfazem o pensamento dos alunos do autor não são somente produtos visuais mercadológicos, ou seja, tão somente projeções de suportes para aquisição, são, também, visões de linguagens que codificam e decodificam o mundo e o derredor pensados pelos e para os sujeitos contemporâneos.

³ Assume-se aqui a não marcação de itálico das palavras estrangeiras que já foram dicionarizadas em língua portuguesa como aquelas presentes no dicionário Houaiss.

Neste momento, porém, objetiva-se atentar aqui para a questão das imagens relacionadas ao consumo, como estas só se tornam materialidades de utilização, hoje, num entendimento contrário ao ciclo hegemônico, ou seja, no sentido inverso ao sistema em que a materialidade é primeiramente pensada para então se tornar imagem de divulgação e obtenção. Torna-se, então, um complexo de pensamento em que a imagem é o primeiro “produto” criado para e pelo desejo.

Entender este consumo e estes quadros criados nos imaginários dos sujeitos por um entendimento epistemológico condutista e iluminista do processo comunicativo, é problemático, mas ainda encontra ressonância na recepção que entende uma população como “nutrida” em suas necessidades ou análises político-econômico-culturais, além de em outras áreas, pelos meios de mídia, somente.

Em contrapartida, estes quadros criados pelos imaginários e imaginações dos sujeitos numa acepção antropológica e sociológica contemporâneas, se constroem, até na significação, nos arranjos sociais, na linguagem, rituais e regras da cultura e grupo. Desta maneira, as imagens acabam por ser possuidoras de uma função totêmica, anunciada desde a década de 1980, tornando-se estabelecedoras de usos, modos de uso, de entendimento/ significação e divisão de grupos de consumo e consumação delas; elas são uma elaboração/produção social do gosto. E é na produção social do gosto e na experiência com a imagem, escrita e vista, que está em feitura e rearranjo sensorial e contedista constante, que o GIF, com suas características conformadoras – títulos, tags, hastags, loop, ironia, hilariedade e outras – se torna nanonarrativa e acaba por participar direta ou indiretamente dos fluxos de consumo vigentes.

Nano não se refere somente aos números de caracteres presentes nas produções neste formato de imagem, mas também à força semântica de criação do enredo que se aproveita da brevidade da arrumação das orações para criar a potência das palavras-imagem e descrições-imagem. Na inexistência deste discurso escrito direto serão as visualidades agéis que conformarão as narrativas em nano. Fato possível de ilustrar através dos GIFs criados a partir de um curta de três minutos que faz a animação dos quadros do pintor Van Gogh – o curta é feito pelo designer Luca Agnani, em 2013, e os GIFs, pelos membros do site BuzzFeed, em 2014. Agnani, no uso da arte da pós-produção, tipologia analisado por Bourriaud (2009), utilizou as técnicas mais características do pintor holandês, como o jogo de luzes e sombras, para criar. O GIF da obra “First Steps” (Primeiros Passos) faz uma narrativa do cotidiano, em uma possível leitura, como demonstrado a seguir:



Figuras 1. First Steps

Estes primeiros passos, por este mecanismo de apoderar-se e remodelar, de rever a criação sobre novos primas e recriá-la, num ato antropófago, é quando o formato GIF, também gênero, se estabelece na produção de novas relações com a cultura, na dobra, que não é dentro nem fora, é um efeito de superfície que quando movida ou espiralada pode ser visto de todas as perspectivas, reajustáveis e múltiplas que se deseje olhar. Ele também se situa, no entre lugar, entre o memético, o fotográfico, o estanque, o mitológico e o cíclico, cinematográfico, contínuo, veloz e movediço. Ele esta posto entre a visualidade e suas funções expressivas (cores, profundidas, iluminação, sombras e sucessões de movimento) e os elementos narrativos que, de modo geral, podem ser elencados na forma das personagens (mulher, criança e homem), ações (passos de uma criança saindo de um apoio para se firmar de pé), espaço (num possível lugar de pequena plantação) e sequências (sua aproximação do homem que de braços abertos espera por ela), ganhando assim um corpo comunicativo por uma miríade de caracteres.

Esta produção no “entre lugar” se dá no ciberespaço que é onde se viu construída a cultura digital, que, contemporaneamente é representada no desenvolvimento deste universo de representações em mídias, na linguagem HTML5, por exemplo, um de seus formatos de codificação. Universo composto por uma variedade gigantesca de materiais disponibilizados para e pelo trânsito em rede.

Assim, neste ponto, na pesquisa presente, utiliza-se do recolhimento de dados, revisão bibliográfica e de uma aproximação a etonografia digital para o estudo e análise de referências sobre narratividade, visualidade, comunicação e consumo, além dos materiais para integrar o *corpus* e empreender um recorte dentro do ciber universo. Para isto são utilizadas páginas da web em língua portuguesa e pertencentes a criadores brasileiros, as quais foram priorizadas para integrar uma análise das transformações e reconfigurações do sistema comunicativo, literário e democrático nacional.

Dentre os desdobramentos que a reflexão sobre o digital, o trânsito em rede e a cultura formada a partir deste espaço – grande amalgama de variadas outras culturas – vale-se ressaltar as questões da democracia virtual e das identidades, respectivamente, como elementos norteadores do processo de conformação da criação, constituição e representação de si e de obras dentro da web.

Pode-se observar, inicialmente, que a democracia virtual desejada e prenunciada por Pierre Levy, André Lemos e diversos outros autores e autoras da área não se efetivou, já que as questões que permeiam as democracias e outros sistemas sociais se transferem à rede como argumenta Barros (2013): “[...] nenhuma tecnologia se instaura em um vácuo cultural. Não há uma “razão tecnológica” que carregue em si um sentido deslocado de experiências concretas.” (p.8). Portanto, a transição do *locus* social, seus costumes e hierarquias, para o da web, que o usuário subtende como uma projeção de uma virtualidade, se efetiva, como afirma a autora, na manutenção das categorias sociais daquele primeiro ambiente existencial.

Esta situação pode ser exemplificada: com a restrição à acessibilidade e/ou pertencimento a certas páginas web através da frase eufemizante: “não liberada para todos os usuários”; pelos comentários de ódio; pelas criações/compartilhamentos de materiais visando menosprezar e deslegitimar outros membros e/ou avatares. Estes fatos são demonstrados em pesquisas sobre a “favelização do Orkut”, pesquisada por Barros (2013) e, do mesmo modo, através dos estudos sobre o fenômeno da chamada “orkutização do facebook”, por Freitas, Calazans e Cruz (2013).

Na mesma medida que a democracia virtual, as identidades dos sujeitos demarcam territorialidades e processos de singularização e, muitas vezes, mediação do real no ciberespaço – fato recorrente e marcante na atualidade. Os interesses estéticos, políticos e afins, são características que singularizam e coletivizam, ao mesmo tempo, os sujeitos, como fica expresso nas páginas do facebook: black-bloc-brasil e blogproibidoler, a seguir.

Leia-se o GIF: nanonarrando no digital.

Pondo-se sob observação primeiramente a página da rede social dos Black Bloc no Brasil, pode-se ver disponibilizada neste ambiente diversas postagens como a seguinte: “do it no rio... arremesso de alcool.. novo esporte olimpico” .



Figuras 2. “Do it no rio ...”⁴

A postagem trazida anteriormente demonstra a demarcação de uma identidade combativa, anárquica e irônica do grupo supracitado, visão corroborada desde o aparente uso, na animação, de indumentária de camuflagem até o ataque ao veículo com segurança reforçada.

Em uma interpretação, a partir dos elementos da mensagem exposta e da ciência do contexto histórico do país – organizador das olimpíadas – é utilizada uma combinação de título, que se desdobra em anunciação e enunciação descritiva, e representação imagética, para imprimir uma hilaridade irônica no ato de protesto afirmado pelo grupo. Estes elementos conformam um caráter transgenérico da dimensão “híbrida e fronteiriça” da nanonarrativa e nanonarratividade, relato aqui pareado com as análises de Zavala (2002) e Álvares (2012) sobre microficção/microcontos.

Neste universo transgenérico as novas mídias exercem importância determinante para a conceituação da brevidade, narratividade e intertextualidade destes materiais que efetivam sua inserção nas categorias anteriores, já que há uma impossibilidade, no uso corrente, de dissociação da imagem-texto/palavra, como visto anteriormente. Sua brevidade se dá precipuamente: por uma questão espacial e de visualidade no suporte (NTIC), afirmação defendida por Zavala; e uma grande capacidade elíptica por parte do discurso presente no produto de comunicação. Pela sucessão dos efeitos, o uso de intertextualidade (conhecimento associativo) na preparação e recepção destes produtos é essencial, como pode ser observado no uso da expressão “novo esporte olímpico”.

⁴ Disponível em: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1196520740389009&id=3530351547375760 Acesso em: 04 Agosto 2016.

O uso do verbo no imperativo na língua inglesa (do it) acompanhado do localizador espacial (no Rio) e da narrativa enunciativa posterior (arremesso de álcool... novo esporte olímpico) se filia ainda mais ao universo nanonarrativo pelos princípios da condensação e intensidade que se desdobram na unidade de efeitos (impacto da finalização distinta) que o GIF e seu *loop* perfazem como elementos determinantes, já que afirmam a quebra e o retorna ao “início” dos movimentos. Apesar de muitas categorias anteriormente citadas fazerem parte do universo estruturador do conto tradicional, também, estes elementos de análise servem ao GIF em sua constituição na relação de intersecção imagem-título-imagem, nesta ordem.

Numa ordem deslocada da anterior, incorrendo na sequência título-imagem, somente, na página do blog Proibido Ler, a ordem se dá com enunciado (definidor e norteador de sentidos) e sequência animada, padrão mais comumente utilizado em redes sociais e outros espaços. Esta sequência em animação apresenta autonomia de sentido, diferentemente do primeiro GIF que tem grande conexão com o exercício do protesto, portanto, podendo ser empregada em uma vasta diversidade de produções. Veja-se a seguir como está utilizada pelo blog:



Figuras 3. Quando você tem que acordar cedo.⁵

O título da postagem: “Quando você tem que acordar cedo” já situa o universo em que será inserido o espectador, entre o mundo material e o onírico. Estes mundos aparecem caricaturados e atravessados pelo *non sense* que se desdobra em hilariedade. Hilariedade que, no corrente trabalho, é compreendida através da interculturalidade a qual é representante dos conceitos dos imaginários sociais, especialmente, aqueles urbanos, estressados, diariamente atarefados ou com questões com o sono ou acorda – grupo alvo mais provável.

⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/blogproibidoler/posts/1251151261581512> Acesso em: 11 Abril 2016

O uso do *non sense* na construção do enredo é um dos fatores que potencializa a unidade de efeitos, ou seja, o clímax se dá desde o início até que a sequência narrativa finde no prenúncio do corpo ser abandonado pelo “espírito que sai”.

Considerações e reflexões

Como fica exposto com a análise das postagens anteriores existe uma necessidade de continuidade de pesquisas nas áreas de leituras estéticas e das comunidades atomizadas, como desenvolvida por Canclini. Estas comunidades, como fica exposto na citação que está a seguir, podem ser investigadas como formadoras e orientadoras dos “jogos de identidades” e de leituras hodiernas. Estas plataformas de comunicação digital atomizadas são cada vez menos relacionadas com entidades macrossociais, elas se apresentam imiscuídas a sociedades civis que:

[...] aparecem cada vez menos como comunidades nacionais, entendidas como unidades territoriais, linguísticas e políticas; manifestam-se principalmente como comunidades hermenêuticas de consumidores, ou melhor, como conjunto de pessoas que compartilham gosto e pactos de leitura em relação a certos bens (gastronômicos, esportivos, musicais) os quais lhes fornecem identidades comuns. (CANCLINI, 1999, p.285)

Este pacto é relativizado e atravessado pela cultura de massa, em boa medida, e pela cultura pop, em grande medida. Cultura de massa e cultura pop estão intrinsecamente relacionadas nos referenciais de composição destas sociedades e sujeitos pós-modernos. E, apesar da cultura de massa ser entendida como menor, espúria e pertencente às massas revoltosas, é incontestável sua penetração nas mais dissemelhantes camadas sociais, transicionando e rasurando o tráfego destes pactos.

Em acréscimo, por ter seu caldo criativo e construtivo advindo da cultura pop, da cultura de massa, que pode primar pelo kitsch, o GIF e seu processo de criação expressam estratégias de cumplicidade com o leitor, pelas mais variadas e criativas formas de potencialização de uma experiência corriqueira, cotidiana, singular ou esdrúxula. Nele, participe do embate entre cultura hegemônica e cultura da pós-produção, é impossível de se precisar origens, veias, coração e cérebro unívocos, pois está expandido e difundido em tantas partes que vai além do entendimento de estruturas narrativas do linear ou do cronológico, do que se produz como dito-escrito, como princípios da narratologia.

O GIF realiza uma transição que não se pretende aproximada do cult, mas sim do universo narrativo contemporâneo deslocado, entendido com produção e consumo, igualmente. Um representante também do universo da Latino América, que é marcado por uma prolífica produção de micro ficcionalidades. É um gênero digital de formas e especificações técnicas, aparentemente simples, mas que pode se transmutar, que se mostra no desbotamento das micro ficções atuais tomando informes conformidades.

Este trabalho, portanto, buscou mapear os caminhos que tem tomado e se conformado às animações digitais GIFs, na cibercultura, no ciberespaço, e, particularmente, no universo da escrita e narrativa contemporânea. Pode-se indicar, em caráter prefacial, a existência de fortes ligações, para a criação e leitura deste gênero atual, nas estruturas tradicionais e da modernidade do universo narrativo e estético. Pretende-se a partir destes estudos, pesquisar outras formas e meios de leitura para estas vertentes. No entanto, dentro dos fenômenos contemporâneos, é de relevância para os estudos culturais e de comunicação o entendimento, mesmo que movediço, das formas de criação e recriação autônomas desta linguagem.

Como se viu Pigmalião frente a seu desejo: “Tinha chegada a data da festa de Vênus [...] tímido, encosta diante do altar e suplica: “se, deuses, tudo podeis conceber desejo uma esposa [...] igual a que fiz.”[...]Viva ela estava: pulsavam as veias ao toque dos dedos.” (OVÍDIO, 1959), assim os *prosumers* se veem diante dos GIFs.

Referências

ÁLVARES, Cristina. **Quatro dimensões do microconto como mutação do conto:** brevidade, narratividade, intertextualidade e transficcionalidade. Guavira Letras, n. 15, ago/dez 2012.

BARROS, Carla F. P. **Pobreza e tecnologia no olhar do outro:** representações sobre diferenças culturais. In: XX Encontro da Compós, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 14/17 junho 2011.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção:** como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Martin, 2009.

CANCLINI, Nestor G. **Consumidores cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. RJ: UFRJ, 1999.

CARDOSO, Carlos. **HTML: Truques espertos**. Editora Axcel Books do Brasil: Rio de Janeiro, pp. 154-159, 1996.

CALASANS, Bruna S.; CRUZ, Franciele V.; FREITAS, Ricardo O. **A representação da pobreza no site de relacionamento Facebook**. In: XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Mossoró, RN, 12/ 14 junho 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social**. In: ___ Sujeito: o lado oculto do receptor. Org. Mauro Wilson de Sousa. São Paulo: USP Brasiliense, p.39-68, 2002.

NADAL, João Henrique Duarte. **A Cultura do GIF: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas**. Curitiba, 2014. Disponível em <http://tede.utp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=629> Acesso em: 13 Março 2016.

ZAVALA, Lauro. **El cuento ultracorto bajo el microscopio**. Revista de literatura, 64, 128, p.539-53, 2002.

Internet

EPSTEIN, Leonora. **Animated versions of Van Gogh paintings are both gorgeous and creepy**. Disponível em: < https://www.buzzfeed.com/leonoraepstein/animated-versions-of-van-gogh-paintings-are-both-gorgeous-an?utm_term=.vqndMY8lgp#.tmOV7KXRm3> Acesso em: 20 Junho 2016.