

UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM COMUNICAÇÃO

PRÁTICAS E TÉCNICAS CRIATIVAS DE FÃS: GIFS DE SÉRIES NO TUMBLR

THAÍS DE OLIVEIRA PENTEADO

São Paulo, SP

Março de 2026

UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM COMUNICAÇÃO

PRÁTICAS E TÉCNICAS CRIATIVAS DE FÃS: GIFS DE SÉRIES NO TUMBLR

THAÍS DE OLIVEIRA PENTEADO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista — UNIP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Orientadora: Profa. Dra. Clarice Greco.

São Paulo, SP

Março de 2026

THAÍS DE OLIVEIRA PENTEADO

PRÁTICAS E TÉCNICAS CRIATIVAS DE FÃS: GIFS DE SÉRIES NO TUMBLR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista — UNIP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Orientadora: Profa. Dra. Clarice Greco.

Aprovado(a) em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Clarice Greco Alves Universidade Paulista - UNIP

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa Universidade Paulista - UNIP

Profa. Dra. Adriana da Rosa Amaral Universidade Federal Fluminense -UFF

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe: Edilene Terezinha Ferreira da Silva, que esteve comigo em todos os momentos da minha jornada, inclusive acadêmica. Nunca houve questionamentos ou falta de incentivo da parte dela, o que me fez acreditar que, de fato, era possível. Sou grata pelo seu apoio, força e colo em todos os momentos. Sua existência me inspira diariamente. Preciso também mencionar meus amigos, amigas e amigues (tanto os de longa data, como os mais recentes), que também acompanharam cada minuto da minha trajetória, torcendo e vibrando em diferentes etapas.

Além disso, menciono o apoio consistente de minha psicóloga Maria Alice David Perroni e, também, do meu psiquiatra João Emílio Francato, que já me acompanham há anos e me auxiliaram em momentos de tormenta para que cada obstáculo fosse vencido.

Meus sinceros agradecimentos à minha orientadora, a Profa. Dra. Clarice Greco Alves, que dedicou não somente a me orientar, mas também em sala de aula, trazendo percepções poderosas para a atual pesquisa. Sua insistência em não abandonar a ideia, além de sua competência acadêmica, fizeram e fazem toda a diferença. Não poderia, também, deixar de agradecer à Profa. Dra. Adriana da Rosa Amaral, que iniciou este processo junto a mim e, depois, pode acompanhar, mesmo que de formas diferentes, a evolução desta pesquisa.

Sou igualmente grata à Universidade, além da oportunidade de ter sido bolsista PROSUP, fato essencial para que o andamento de todo o caminho acadêmico fosse possível. Assim como professores e colegas.

Resumo

Esta dissertação explora as práticas e técnicas criativas desenvolvidas por fãs no ambiente digital, com ênfase na produção e circulação de GIFs de séries televisivas na plataforma *Tumblr*. Inserida no contexto da cultura participativa e da convergência de mídias, a pesquisa busca compreender de que maneira os fãs se apropriam de produtos audiovisuais contemporâneos para criar novas formas de expressão, comunicação e engajamento. Buscamos resposta para as seguintes questões: como os GIFs produzidos por fãs contribuem para a construção de sentidos sobre uma obra audiovisual? Quais são as principais técnicas e estilos utilizados na criação desses materiais? De que forma o *Tumblr* se configura como espaço privilegiado para a circulação dessas práticas criativas e para a interação entre membros do fandom? A pesquisa realiza análise exploratória e qualitativa de GIFs produzidos por fãs da série *Bridgerton*, obra de repercussão cultural e ampla circulação em plataformas digitais. O objetivo geral é compreender como as práticas de criação de GIFs no *Tumblr*, associadas à cultura de fãs, impactam as formas de consumo, interpretação e reconfiguração narrativa de séries contemporâneas. Como objetivos específicos, pretendemos descrever o funcionamento do *Tumblr* como espaço de produção e compartilhamento de conteúdo de fãs, identificar padrões estéticos e técnicos presentes nos GIFs analisados, compreender os significados construídos por meio dessas criações e investigar como tais produções reforçam, expandem ou reinterpretam aspectos narrativos e simbólicos da série. O estudo incorpora teorias sobre cultura da convergência e participação dos fãs (Jenkins, 2009), reflexões sobre práticas de *remix* e produção colaborativa no ambiente digital, além de discutir as relações entre tecnologia, cultura e sociedade na era das mídias conectadas. Os resultados apontam os GIFs como formas relevantes de criação e mediação cultural, atuando como ferramenta de expressão afetiva, crítica e estética no interior das comunidades de fãs, consolidando o *Tumblr* como um espaço de intensa criatividade e circulação simbólica no universo do fandom de *Bridgerton*.

Palavras-chave: fandom, GIFs, Tumblr, cultura participativa, Bridgerton.

Abstract

This dissertation explores the creative practices and techniques developed by fans in the digital environment, with an emphasis on the production and circulation of GIFs of television series on the Tumblr platform. Inserted in the context of participatory culture and media convergence, the research seeks to understand how fans appropriate contemporary audiovisual products to create new forms of expression, communication, and engagement. In this sense, we seek answers to the following questions: how do GIFs produced by fans contribute to the construction of meaning about an audiovisual work? What are the main techniques and styles used in the creation of these materials? How does Tumblr constitute a privileged space for the circulation of these creative practices and for interaction between members of the fandom? The research focuses on an exploratory and qualitative analysis of GIFs produced by fans of the Bridgerton series, a work of cultural impact and wide circulation on digital platforms. The overall goal is to understand how GIF creation practices on Tumblr, associated with fandom culture, impact the ways in which contemporary series are consumed, interpreted, and reconfigured in narrative. As specific objectives, we intend to describe how Tumblr functions as a space for the production and sharing of fan content, identify aesthetic and technical patterns present in the GIFs analyzed, understand the meanings constructed through these creations, and investigate how such productions reinforce, expand, or reinterpret narrative and symbolic aspects of the series. The study incorporates theories on convergence culture and fan participation (Jenkins, 2009), reflections on remix practices and collaborative production in the digital environment, as well as approaches that discuss the relationships between technology, culture, and society in the age of connected media. Finally, we highlight that the results of the analysis demonstrate that GIFs appear as relevant forms of cultural creation and mediation, acting as tools for affective, critical, and aesthetic expression within fan communities, consolidating Tumblr

as a space of intense creativity and symbolic circulation in the Bridgerton fandom universe.

Keywords: fandom, GIFs, Tumblr, participatory culture, Bridgerton.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS

RESUMO

ABSTRACT

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1 — GIFS, IMAGENS EM MOVIMENTO E O CENÁRIO DIGITAL

1.1 Breve História do GIF: das origens à cultura digital

1.2 A linguagem visual dos GIFs: repetição, ritmo e síntese narrativa

1.3 GIFs como micro-narrativas: o conceito de nanofilme

1.4 A apropriação estética nas redes sociais: do uso cotidiano ao uso criativo

CAPÍTULO 2 — O TUMBLR COMO MICROBLOG E ESPAÇO DE FANDOM

2.1 Tumblr: características da plataforma e evolução técnica

2.2 O microblog e a cultura dos fãs

2.3 Plataformas digitais e as especificidades do Tumblr

2.4 Fandom como território de produção simbólica

CAPÍTULO 3 — ESTUDOS DE FÃS, TUMBLR E ANONIMATO:
SUBJETIVIDADES MEDIADAS E ESPAÇOS DE EXPERIMENTAÇÃO

3.1 Ponto de partida: fandom como participação situada

3.2 O anonimato que auxilia na construção do Tumblr: o fã por ser fã

3.3 GIFs, shipping e “performance de gosto” sob pseudônimo

3.4 A cultura participativa e a circulação dos GIFs de séries

CAPÍTULO 4 — O INÍCIO DO CINEMA, A CÂMERA ESCURA E O CAMINHO
ATÉ OS GIFs

4.1 O que a câmera escura e os GIFs nos contam

4.2 Do realismo óptico ao realismo afetivo

4.3 Fãs, Tumblr e as técnicas do observador: da câmara escura ao loop dos GIFs

CAPÍTULO 5 — O ATO ARTÍSTICO E MANUAL DE SE FAZER GIF

5.1 Como o gifmaker realiza seu “trabalho”: GIFs na linguagem do Tumblr

CAPÍTULO 6 — A ANÁLISE DOS GIFs DE “BRIDGERTON” NO
romancegifs.tumblr.com

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

INTRODUÇÃO

As narrativas seriadas geram forte interesse e participação da audiência em torno dos produtos culturais. As transformações tecnológicas dos últimos anos alteraram as formas de consumo, mas o público ainda se mostra ativo e envolvido emocionalmente com essas narrativas.

Mesmo com essas transformações recentes nas formas de consumo audiovisual, observa-se um interesse crescente na circulação de narrativas seriadas e na participação ainda mais ativa dos públicos em torno desses produtos culturais. Atualmente, séries televisivas não se limitam mais ao espaço da exibição formal em plataformas de *streaming*, mas expandem-se para ecossistemas digitais nos quais fãs produzem, reinterpretam e compartilham conteúdos derivados. Esse fenômeno evidencia que o consumo contemporâneo é cada vez mais atravessado por práticas criativas e colaborativas, que reposicionam o espectador como agente ativo na produção de sentidos.

Esse cenário de mudança no modo de se relacionar com produtos audiovisuais é impulsionado pelo avanço tecnológico e pela disseminação de plataformas digitais e redes sociais, que ampliam as possibilidades de interação, apropriação e circulação cultural. A cultura midiática contemporânea, marcada pela ubiquidade da comunicação (Santaella, 2012) e pela aceleração das dinâmicas sociais (Rosa, 2010), favorece novas formas de engajamento que ultrapassam o simples ato de assistir, incorporando práticas de remixagem, curadoria e criação estética por parte dos fãs.

Nesse contexto, destaca-se o papel das plataformas digitais como espaços estruturantes dessas práticas. Poell, Nieborg e Van Dijck (2019) definem esse processo como *plataformização*, isto é, a reorganização das práticas culturais e sociais a partir da lógica das plataformas, que mediam relações, formatos e modos de visibilidade. Assim, ambientes como o *Tumblr* tornam-se fundamentais para compreender como comunidades de fãs se articulam e como conteúdos audiovisuais circulam em redes de sociabilidade digital.

Diante desse panorama, esta pesquisa enfoca as práticas e técnicas criativas de fãs, mais especificamente a produção e circulação de GIFs de séries no *Tumblr*, tomando como objeto empírico a série *Bridgerton*. Considerando a relevância cultural da obra e sua forte presença em comunidades digitais, a pesquisa concentra-se em compreender como os GIFs funcionam como formas expressivas que articulam estética, narrativa e participação coletiva no fandom.

O *Tumblr* é uma plataforma de microblogging criada em 2007, caracterizada pela combinação entre publicação multimodal e dinâmicas de rede social. Diferente de plataformas centradas em perfis pessoais e algoritmos de popularidade imediata, o *Tumblr* historicamente se consolidou como um espaço privilegiado para comunidades de nicho, especialmente fandoms, onde usuários compartilham conteúdos visuais, textos, fanarts, memes e GIFs. Sua estrutura baseada em *tags*, *reblogs* e circulação contínua de postagens favorece práticas colaborativas e criativas, funcionando como um ambiente central para a produção cultural participativa e para a interação simbólica entre fãs (Tiidenberg; Abidin; Hendry, 2021).

Os GIFs, enquanto fragmentos audiovisuais em loop, constituem um formato singular de comunicação digital. Como observa Weiner (2010), eles inauguram uma “renascença” imagética baseada na repetição e na intensidade emocional. Essas produções operam também como práticas de remix e cultura memética, dialogando com o entendimento de Shifman (2014) sobre memes

como unidades culturais que se espalham e se transformam em ambientes digitais.

Além disso, tais criações podem ser compreendidas como parte de uma disputa estética e política no espaço sensível, na medida em que reorganizam modos de ver, sentir e interpretar narrativas, conforme discute Rancière (2004) em sua reflexão sobre a partilha do sensível. Assim, os GIFs de fãs não apenas reproduzem cenas, mas produzem novas leituras, afetos e significados, operando como linguagem própria dentro das comunidades online.

Diante desse contexto, esta pesquisa tem como objetivo geral compreender como as práticas criativas de fãs no *Tumblr*, por meio da produção de GIFs da série *Bridgerton*, impactam as formas contemporâneas de consumo, circulação e ressignificação de narrativas seriadas. Os GIFs da série *Bridgerton* foram escolhidos como o recorte para entender a produção de GIFs de séries de televisão, já que a produção é, de certa forma, notável. Por exemplo, a *tag* #bridertonedit na plataforma *Tumblr* possui mais de 3.000 seguidores, sem contar com os usuários que não seguem, mas que acompanham, criam e comentam o conteúdo. A série, que foi inspirada nos livros da autora Julia Quinn, estreou em 2020 no streaming Netflix, onde conquistou popularidade, engajando conteúdos de gifmakers por todo o *Tumblr*.

A série narra, em cada temporada, a vivência romântica de cada um dos herdeiros *Bridgerton* (sendo que, no momento desta pesquisa, existem 4 temporadas já lançadas: a primeira, focada em Daphne Bridgerton, a segunda, em Anthony Bridgerton, a terceira em Colin Brigderton e a quarta, em Benedict Birdgerton). A série com temática romântica na era regencial atraiu um público considerável no *Tumblr*, onde pode-se notar blogs focados em GIFs da própria série, além de outras produções em blogs *multifandom* (que postam sobre outros fandoms). Nesta pesquisa específica, escolhemos focar no blog romancegifs.tumblr.com, que posta conteúdo original e rebloga somente GIFs de romance, onde vários GIFs dos *ships* de *Bridgerton* são encontrados. Como objetivos específicos, pretendemos:

a) Descrever o *Tumblr* como plataforma e espaço de sociabilidade digital voltado à cultura de fãs, considerando suas dinâmicas próprias (Tiidenberg; Abidin; Hendry, 2021);

b) Identificar padrões estéticos, técnicos e narrativos presentes nos GIFs produzidos por fãs de *Bridgerton*;

c) Compreender como essas produções funcionam como formas de capital social em rede, reforçando pertencimento e interação comunitária (Recuero, 2012);

d) Investigar de que maneira os GIFs contribuem para processos de remixagem narrativa e expansão simbólica da série, dialogando com a noção de narrativa através das mídias (Ryan, 2004).

Como procedimento metodológico, propomos aprofundar a pesquisa por meio de uma abordagem exploratória e qualitativa, centrada na observação sistemática de publicações no *Tumblr* relacionadas ao fandom de *Bridgerton*. Buscaremos responder questões como: quais técnicas criativas são mobilizadas na produção de GIFs? Que aspectos narrativos e afetivos são privilegiados? Como essas criações circulam e se tornam formas de expressão coletiva dentro da lógica das plataformas?

A dissertação está dividida em cinco capítulos. No primeiro capítulo, discutimos transformações culturais e tecnológicas que possibilitam o surgimento do GIF (Weiner, 2010), dessas práticas participativas, considerando a comunicação ubíqua (Santaella, 2012) e os impactos da aceleração social (Rosa, 2010). No segundo capítulo, abordamos o papel das plataformas digitais, incluindo o *Tumblr*, e a lógica da plataformização (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019), além das especificidades do *Tumblr* como ambiente cultural. No terceiro capítulo, exploramos os GIFs como linguagem estética e memética (Shifman, 2014; Weiner, 2010), articulando também dimensões políticas do sensível (Rancière, 2004). No quarto capítulo, buscamos compreender a participação do início do cinema Crary (2012) em relação aos GIFs contemporâneos, assim como as criações dos próprios fãs. Por fim, no quinto

capítulo, realizamos a análise qualitativa comparativa dos GIFs selecionados, buscando compreender como essas práticas criativas reconfiguram a experiência narrativa e o engajamento no fandom de *Bridgerton*.

Ao final, espera-se proporcionar uma visão abrangente sobre como fãs utilizam ferramentas digitais para produzir formas expressivas próprias, consolidando os GIFs no Tumblr como práticas centrais da cultura participativa contemporânea.

CAPÍTULO 1 — GIFS, IMAGENS EM MOVIMENTO E O CENÁRIO DIGITAL

1.1 Breve História do GIF: das origens à cultura digital

O *Graphics Interchange Format*, mais conhecido como GIF, é um formato de imagem digital que desempenhou papel central na evolução da cultura visual na internet. Criado em 1987 pela empresa americana CompuServe, o GIF foi inicialmente desenvolvido como uma forma eficiente de compressão de imagens que permitisse o envio rápido por meio de conexões lentas da época. Desde sua criação em 1987 pela CompuServe, o GIF passou por múltiplas transformações técnicas e culturais, adaptando-se às mudanças nos meios digitais e consolidando-se como uma forma singular de expressão visual no ambiente online.

Weiner (2010) explica que os GIFs se popularizaram em meados da década de 1980 como arquivos de imagem compactados de forma eficiente, ideais para as conexões de internet lentas que predominavam naquela época. Atualmente, quando os usuários da internet se referem ao termo GIF, muitos o associam diretamente aos GIFs animados.

O GIF foi desenvolvido como uma alternativa de compressão sem perdas, utilizando o algoritmo LZW (Lempel–Ziv–Welch) para compactar dados. A limitação a uma paleta de até 256 cores para cada quadro (*frame*), embora hoje possa parecer uma restrição significativa, era suficiente para os padrões gráficos da época e oferecia uma vantagem considerável de desempenho. Um arquivo GIF animado é composto por uma sequência de quadros exibidos de forma contínua. As informações globais presentes no início do arquivo são aplicadas, por padrão, a todos os quadros. Normalmente, a animação é reproduzida uma única vez, sendo interrompida após a exibição do último quadro.

Weiner (2010) explica que os GIFs se popularizaram em meados da década de 1980 como arquivos de imagem compactados de forma eficiente,

ideais para as conexões de internet lentas que predominavam naquela época. Atualmente, quando os usuários da internet se referem ao termo GIF, muitos o associam diretamente aos GIFs animados.

A popularidade inicial do GIF derivou-se da sua compatibilidade com navegadores e da sua leveza. Contudo, o grande diferencial do formato emergiu em 1989, com a atualização para o padrão GIF89a, que introduziu o suporte a animações. Essa capacidade de agregar múltiplos quadros em sequência em um único arquivo, possibilitando loops contínuos, estabeleceu as bases para o uso criativo e comunicacional que o formato viria a adquirir nas décadas seguintes.

Durante os anos 1990 e início dos 2000, os GIFs animados se tornaram onipresentes na chamada Web 1.0. Eram usados em botões de “clique aqui”, banners, contadores de visitas e decorações de páginas pessoais no *Geocities* ou *Tripod*. Esses GIFs tinham funções práticas, como indicar uma página “em construção”, mas também decorativas, muitas vezes associadas a uma estética kitsch e visualmente poluída.

Imagem 01 - Exemplo de GIF do início dos anos 2000.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/743094007305948188/>

Apesar de seu uso intensivo, o GIF começou a cair em desuso com a disseminação de tecnologias como o *Flash*, que permitiam animações mais sofisticadas e interativas, e posteriormente com o HTML5 e os vídeos em formatos como MP4. Durante um tempo, o GIF foi considerado obsoleto ou ultrapassado — um resquício de uma web arcaica.

Apesar de sua popularidade, o GIF não representa a tecnologia mais avançada disponível. Por ser um formato desenvolvido em gerações anteriores, um de seus principais problemas é o tamanho excessivo dos arquivos que produz. Segundo Erickson (2012), vídeos em *loop* otimizados para HTML5 — a versão mais recente do padrão HTML para exibição de conteúdo na web — ocupam somente uma fração do espaço de um GIF, além de oferecerem melhor qualidade de imagem e som.

Ainda que haja um incentivo crescente para a adoção do HTML5, a criação de GIFs nunca foi totalmente simples ou acessível para o usuário médio da internet. O Photoshop, principal ferramenta utilizada por artistas de GIFs animados, tem um custo elevado e exige habilidades intermediárias em

edição de imagens e vídeos, limitando sua adoção mais ampla na criação dessas animações em *loop*.

Com o advento de tecnologias mais avançadas de mídia e o crescimento do vídeo em *streaming*, os GIFs animados sofreram um declínio temporário. No entanto, a partir da década de 2010, houve um ressurgimento do formato, impulsionado principalmente por plataformas de redes sociais e mensageria instantânea. Pode-se encontrar uma quantidade relevante de GIFs em 2012, impulsionada pelo surgimento de aplicativos como *Cinemagram*, *GIF Brewery* e *GifBoom*, que simplificaram a criação de imagens em loop a somente alguns cliques. Com isso, qualquer pessoa com uma câmera ou *smartphone* passou a ser um potencial diretor de arte de animações em formato GIF. Sites como *Tumblr*, *Reddit* e especialmente o *Giphy* (fundado em 2013) contribuíram para a revalorização cultural do GIF como meio expressivo e performático.

Com a popularização dos GIFs em comunidades específicas da *web*, era natural que sua presença se expandisse para outras áreas da internet. Plataformas como o *Tumblr* e sites de curadoria de conteúdo visual, como o *Reddit* — verdadeiras incubadoras digitais de materiais visualmente atraentes — contribuíram para o renascimento do GIF animado. Esses ambientes estão repletos de GIFs animados, que vão desde cenas divertidas, imagens urbanas com estética cinematográfica, reproduções audiovisuais de séries, filmes, novelas etc, e seleções temáticas cuidadosamente contextualizadas.

O *Tumblr* recentemente ampliou o espaço disponível para *posts* com imagens, oferecendo aos artistas uma maior liberdade criativa. Com essa flexibilidade, os GIFs passaram a ser mais longos e elaborados, superando as imagens básicas e os cliques animados de poucos segundos extraídos de programas de televisão (Erickson, 2012). Esse aprimoramento da plataforma favorece certamente o reconhecimento de artistas que produzem seus próprios GIFs do zero, como resultado de um esforço autoral.

Esse retorno não se deu pela inovação técnica, mas pelo seu valor comunicacional. O GIF passou a funcionar como uma ferramenta de linguagem emocional, condensando reações humanas, memes e trechos icônicos da cultura pop em poucos segundos. Ele ocupa uma zona liminar entre o estático

e o dinâmico, entre a imagem e o vídeo, permitindo uma resposta rápida e visualmente marcante em contextos digitais.

Os GIFs animados, inicialmente concebidos como solução técnica para a exibição de imagens compactadas na web, transformaram-se, ao longo das últimas décadas, em formas sofisticadas de comunicação visual. Na cultura digital contemporânea, os GIFs operam como unidades de linguagem, expressando emoções, reações e posicionamentos com uma força comunicacional que ultrapassa o simples entretenimento. Sua estética — marcada pela repetição, concisão, movimento e intertextualidade — é um componente central para entender sua função simbólica e afetiva na era da hiperconectividade.

A estética do GIF animado é fundamentada na economia de tempo e na eficiência da mensagem. Com duração média de dois a cinco segundos, o GIF é capaz de condensar uma situação emocional complexa em um “gesto digital” — expressão cunhada por estudiosos como Matteo Pasquinelli (2019) e Limor Shifman (2013). Esse gesto pode ser um olhar, uma dança, uma explosão de raiva, uma gargalhada ou um movimento corporal exagerado. O valor comunicacional do GIF reside justamente na sua capacidade de substituir ou complementar a linguagem verbal com uma representação visual direta, empática e, muitas vezes, cômica.

Essa condensação estética cria uma espécie de “alfabeto visual”, em que cada fragmento animado se torna um símbolo compartilhável. O uso recorrente de GIFs em interações sociais online (em mensagens privadas, comentários, *tweets* ou *stories*) revela a formação de um léxico visual coletivo, reconhecido e reproduzido dentro de comunidades digitais. Assim, o GIF funciona não somente como imagem, mas como símbolo performativo (KORPYS et al., 2019).

Se, por um lado, a televisão mantém seu papel dominante como curadora cultural do que cativa o público, por outro, a internet — ainda que fortemente influenciada pela TV — incentiva os indivíduos a inserir suas próprias ideias e criações no *zeitgeist*. Esse estímulo dá origem a novas

culturas de consumo de informação, visualidade e estética, como a cultura do GIF animado.

Nossa capacidade de manter a atenção está cada vez inferior. As pessoas assimilam e retêm informações com mais facilidade por meio de vídeos e imagens, justamente por irem direto ao ponto (Erickson, 2012). Os GIFs oferecem múltiplas formas de entretenimento e estão longe de ser tão ultrapassados quanto se acreditava no passado.

Existe, inclusive, uma economia atrativa em torno dos GIFs. Eles atingem o ponto central instantaneamente e, no momento exato em que o espectador sente vontade de rever o clímax, o *loop* reinicia automaticamente — no tempo ideal (Weiner, 2010). No intervalo necessário para carregar e assistir a um vídeo completo, é possível visualizar vários GIFs virais. Em uma *web* marcada pela impaciência e pelo crescente desperdício de tempo, os GIFs nos permitem desperdiçar menos tempo — ou, talvez, desperdiçá-lo de forma mais eficiente.

Artistas de GIFs buscam ser os primeiros a capturar um momento ou cena, recorrendo, por vezes, a gravações feitas com o celular diretamente da tela da televisão. Embora essa prática possa gerar impacto imediato na *web*, ela compromete geralmente a qualidade do *loop*. Criadores mais experientes e exigentes preferem utilizar imagens de alta definição, argumentando que GIFs de baixa qualidade podem entreter temporariamente, mas que a excelência visual garante sua longevidade online.

Além disso, muitos dos GIFs que hoje se tornaram ícones da cultura pop digital são recriações reconhecíveis e valorizadas mais por seu fator de identificação do que por suas qualidades formais como obras de arte. Ainda assim, existem produções originais de animação que podem levar horas ou dias para serem concluídas, dependendo do estilo ou nível de detalhamento. Enquanto muitos veem a arte dos GIFs como um *hobby*, alguns conseguiram transformar essa prática em profissão, consolidando-se como artistas profissionais de GIFs.

Estudos contemporâneos de mídia e comunicação tratam o GIF como uma forma de “gesto digital” (Milter; Highfield, 2017) — uma extensão da

corporalidade e das emoções humanas no espaço virtual. Em vez de escrever uma resposta textual longa, o usuário pode simplesmente enviar um GIF de uma celebridade revirando os olhos, de um personagem animado dançando, ou de uma expressão facial exagerada. Esse tipo de conteúdo funciona como uma performance visual instantânea que comunica afeto, ironia, sarcasmo ou entusiasmo de forma clara e compartilhável.

Além disso, os GIFs são frequentemente utilizados em práticas de remixagem cultural. Trechos de filmes, séries, discursos políticos ou situações virais são recortados e ressignificados, criando uma espécie de memória coletiva digital. Cada GIF carrega consigo um repertório intertextual, funcionando não apenas como mídia, mas como discurso.

Apesar da popularidade, o GIF enfrenta desafios técnicos. Ele é menos eficiente que formatos modernos como o WebP ou o APNG, consumindo mais dados para menor qualidade. Ainda assim, sua ampla compatibilidade com navegadores, dispositivos e plataformas sociais assegura sua sobrevivência. Muitos serviços, como o próprio *Giphy*, convertem vídeos curtos em *loops* com a estética do GIF, mesmo que, nos bastidores, estejam utilizando formatos de vídeo mais leves.

Na cultura digital contemporânea, o GIF é amplamente utilizado como uma forma de comunicação visual breve e emocionalmente carregada. Ele ocupa um espaço intermediário entre a imagem estática e o vídeo, permitindo condensar reações, citações culturais, ironia e humor em poucos segundos. Estudos sobre cultura digital e comunicação midiática apontam que o GIF funciona como um “gesto digital”, uma extensão visual das emoções e intencionalidades humanas, especialmente em contextos de comunicação assíncrona e escrita informal (McCarthy, 2018).

Além disso, o GIF adquiriu um caráter arquivístico e intertextual, sendo constantemente reutilizado, remisturado e ressignificado em novos contextos. Essa característica dialoga com a lógica do *remix* cultural e da memória coletiva da internet, onde determinados trechos de filmes, séries, discursos ou situações virais tornam-se elementos recorrentes em narrativas digitais colaborativas (Miltner; Highfield, 2017).

Por fim, embora tecnicamente limitado, o GIF permanece como um dos formatos mais resilientes e adaptáveis da história da *web*. Sua trajetória, que atravessa mais de três décadas, reflete não somente a evolução das tecnologias de comunicação digital, mas também as transformações nos modos de expressão, humor e sociabilidade dos usuários da internet. Nesse sentido, o GIF é ao mesmo tempo, um artefato técnico e um fenômeno cultural, cuja relevância persiste em um ambiente digital cada vez mais dinâmico e multimodal.

A trajetória do GIF, que atravessa mais de três décadas, revela muito sobre a evolução da internet e da cultura digital. De uma ferramenta de compressão gráfica a um elemento-chave da comunicação online, o GIF demonstra como formatos técnicos podem adquirir vida própria no imaginário coletivo e nos modos de sociabilidade contemporâneos. Hoje, ele é ao mesmo tempo, um artefato nostálgico, uma linguagem visual ágil e um espelho da era dos memes, do humor instantâneo e da comunicação hipervisual.

1.2 A linguagem visual dos GIFs: repetição, ritmo e síntese narrativa

Os GIFs (Graphics Interchange Format) assumem um papel singular na comunicação visual contemporânea, especialmente em ambientes digitais como o Tumblr, onde se tornaram meios privilegiados de expressão afetiva e cultural. Sua principal característica — a repetição contínua de uma sequência curta — configura uma linguagem visual que articula ritmo e síntese narrativa, revelando um modo peculiar de contar histórias e evocar emoções no espaço digital.

A repetição é o traço mais definidor do GIF, que funciona como um *loop* visual — uma sequência que se repete infinitamente, sem início nem fim claramente definidos. Essa característica diferencia o GIF de outras mídias visuais lineares e estáticas. O ritmo visual dos GIFs é uma dimensão essencial para entender como eles funcionam como linguagem visual e veículo de sentidos. Diferente das mídias lineares tradicionais, o GIF, por sua natureza de *loop* contínuo, configura um tempo circular, onde a percepção do espectador é

convidada a experimentar uma temporalidade que escapa da linearidade clássica do começo, meio e fim.

Segundo Barthes (1980), a repetição na linguagem pode gerar uma forma de enunciação distinta, onde o sentido não se fixa, mas circula e se modifica a cada repetição. No caso dos GIFs, a repetição cria um efeito hipnótico e cíclico que intensifica a mensagem visual, enfatiza detalhes e cria expectativa.

Além disso, essa repetição possibilita a criação de “micro histórias” — pequenas narrativas fragmentadas que ganham sentido e ritmo com o *loop*. O GIF pode, por exemplo, destacar uma expressão facial, um gesto ou um movimento específico que, repetido, amplifica sua carga emocional.

O ritmo dos GIFs emerge da duração dos *frames*, da velocidade da reprodução e da forma como a sequência visual se organiza dentro do *loop*. Diferentemente de vídeos, os GIFs têm uma temporalidade reduzida — geralmente alguns segundos — o que exige uma construção narrativa condensada. Bergson (2005) discute a noção de duração e a percepção do tempo na experiência estética, destacando que o ritmo não é somente uma questão objetiva de tempo, mas uma sensação subjetiva e qualificada. No GIF, o ritmo pode ser acelerado ou desacelerado para provocar diferentes efeitos: tensão, humor, suspense ou contemplação.

Ou seja, o GIF desafia o tempo linear tradicional. Enquanto vídeos e filmes apresentam uma progressão temporal que avança para um desfecho, o GIF repete um fragmento específico infinitamente, criando um “tempo presente” eterno. Essa temporalidade pode ser compreendida à luz da filosofia da duração de Bergson (2005), para quem o tempo vivido (duração) é qualitativo e subjetivo, diferente do tempo medido pelos relógios. No *Tumblr*, por exemplo, os usuários manipulam frequentemente o ritmo para reforçar efeitos emocionais ou para criar um efeito de “*replay* mental”, onde o GIF é assistido repetidas vezes para capturar nuances.

No GIF, essa duração se manifesta em ciclos breves, geralmente entre 2 a 6 segundos, mas que, ao serem repetidos, expandem a experiência temporal do espectador. Essa repetição pode intensificar a percepção de um movimento,

um gesto ou uma emoção, dando-lhe uma “vida” além do fragmento original. O ritmo visual é definido pela velocidade com que os *frames* são exibidos e pela sequência dos movimentos no *loop*. A manipulação do ritmo pode alterar completamente o impacto emocional do GIF. Por exemplo, um GIF que acelera um movimento pode gerar humor, surpresa ou desconforto; um ritmo mais lento pode evocar melancolia, nostalgia ou suspense. Essa dinâmica do ritmo dialoga com conceitos da psicologia da percepção e da estética visual, segundo os quais o tempo e o movimento visual influenciam diretamente o processamento emocional e cognitivo do espectador (Arnheim, 1974).

Apesar da brevidade, os GIFs conseguem sintetizar narrativas complexas, seja por meio da seleção de um momento significativo ou da montagem de sequências que remetem a um universo maior. Essa síntese narrativa opera pela economia da imagem e pela capacidade do espectador de completar o sentido. Como lembra Metz (1975), o cinema, e por extensão o vídeo, funciona pela montagem e pela continuidade, criando narrativas extensas. Os GIFs, em contraponto, condensam essa montagem em fragmentos que se repetem, gerando uma narrativa circular e fragmentada.

Embora o GIF seja repetitivo, o ritmo não é estático. Pequenas variações dentro do *loop*, como um movimento que oscila, um olhar que se intensifica ou um piscar, criam uma tensão entre familiaridade e novidade que mantém o interesse do espectador. Essa tensão é análoga ao que Bakhtin (1981) chama de polifonia, onde diferentes vozes e ritmos coexistem para gerar sentido dinâmico. No GIF, o ritmo visual funciona como uma “voz” que se expressa pela modulação do movimento e do tempo, criando um espaço para múltiplas interpretações.

O espectador não é um receptor passivo do ritmo dos GIFs. A natureza cíclica da mídia convida à repetição ativa: o GIF pode ser assistido múltiplas vezes, cada ciclo potencialmente revelando novos detalhes ou evocando novas emoções. Além disso, a plataforma *Tumblr*, com sua navegação contínua e feed infinito, favorece um consumo ritmado e fragmentado dos GIFs, reforçando uma experiência estética pautada no *loop* visual e na simultaneidade de sentidos.

Essa economia narrativa é potencializada pelo contexto cultural e afetivo no qual o GIF é compartilhado — memes, *fandoms*, ironias políticas — que oferecem ao espectador chaves para decodificação rápidas, reforçando a comunicação não verbal e emocional.

A cultura digital contemporânea é marcada por uma fragmentação dos meios e dos tempos narrativos. Conforme argumenta Jenkins (2006), na era da convergência midiática, as histórias se tornam dispersas, fragmentadas e espalhadas por diferentes plataformas e formatos. O GIF se insere nessa lógica como um fragmento narrativo autônomo, que, apesar de curto, mantém vínculos com narrativas maiores, seja de filmes, séries, vídeos musicais ou eventos culturais.

Essa fragmentação, de acordo com Deleuze (1985) em sua análise do cinema, aproxima-se do conceito de tempo-duração, onde o movimento e a repetição são destacados sobre a linearidade narrativa tradicional, abrindo espaço para uma narrativa não linear e aberta a múltiplas interpretações.

A síntese narrativa no GIF opera por meio da seleção precisa de momentos emblemáticos que funcionam como símbolos visuais e afetivos. Segundo Eco (1979), a obra aberta permite que o receptor participe ativamente da construção do sentido. O GIF, ao apresentar um fragmento repetido, convida o espectador a completar a história, ativando memórias e referências culturais que dão corpo à narrativa. Esse processo depende fortemente da cultura compartilhada entre produtores e consumidores, criando um diálogo implícito que amplia o alcance e o impacto do fragmento visual.

O GIF pode ser entendido como uma micro-narrativa, uma história miniaturizada que transmite uma emoção, uma reação ou um evento condensado. Conforme Barthes (1977) sugere na análise dos sistemas de imagens, a construção do significado em imagens está fortemente ligada à capacidade de condensar elementos narrativos e simbólicos. No contexto do *Tumblr*, os usuários frequentemente combinam múltiplos GIFs em sequência para criar narrativas mais longas, fragmentadas e interativas, evidenciando uma prática de *storytelling* visual que se adapta ao formato digital e à atenção fragmentada do público.

O GIF atua também como um elemento de memória coletiva, ressignificando cenas e imagens conhecidas para novos contextos e públicos. A intertextualidade, conceito-chave em Genette (1982), é fundamental para entender como o GIF dialoga com outras mídias, textos e práticas culturais, ativando redes de significados que transcendem o arquivo isolado. Essa capacidade de síntese torna o GIF uma poderosa ferramenta para comunicação rápida e eficaz em redes sociais e ambientes digitais.

1.3 GIFs como micro-narrativas: o conceito de nanofilme

Na economia de atenção que rege a cultura digital contemporânea, o GIF emerge como uma forma narrativa radicalmente condensada. Dentro de poucos segundos e por meio de um *looping* visual contínuo, o GIF cria narrativas instantâneas — às vezes cômicas, às vezes melancólicas, muitas vezes ambíguas — que desafiam os modos tradicionais de contar histórias. Essa condição o aproxima da ideia de micro-narrativa ou, como propõem alguns autores contemporâneos, do nanofilme (*nanomovie*) Manovich (2017).

Ou seja, pode-se explorar o GIF como um formato visual que dá corpo a essas nanonarrativas, analisando suas implicações para o campo da comunicação, da estética e da cultura das mídias. O conceito de nanofilme pode ser abordado como um modo de narrar que se constrói no “entrelugar” entre o cinema expandido, a linguagem da internet e a aceleração dos regimes perceptivos:

Nesse sentido, entendemos que um fenômeno como os GIFs – pequenos loops de imagens que, de forma contínua e em série, se combinam para, como num nanofilme ou filmete dos primórdios, entreter, despertar curiosidades – ganhe força nas redes sociais e se transforme num estudo de caso ainda pouco debatido para a arte contemporânea. Reeditam-se os trípticos, os experimentos das fotografias animadas, os filmes gráficos e parte das experiências em vídeo (e sua linguagem descentralizada) (Oliveira; Filho; Parente, p. 297, 2017).

A micro-narrativa é uma manifestação da estética do fragmento. Como nos lembra Benjamin (2018), a modernidade já instaurava uma experiência do tempo e da história baseada em interrupções e choques. O GIF atualiza esse regime sensível, inserindo-se como um fragmento que carrega, paradoxalmente, uma narrativa inteira — ou, ao menos, o suficiente para que o espectador a preencha mentalmente. A narrativa, aqui, não depende da progressão linear, mas da evocação simbólica, da sugestão e da ativação da memória intertextual. Isso dialoga com o conceito de *mise en abyme*, Dällenbach (1977), onde uma pequena parte representa ou espelha o todo — o que é precisamente o efeito narrativo que o GIF alcança ao condensar uma cena que remete a narrativas maiores, como filmes, séries ou momentos culturais.

A micro-narrativa emerge como um dos formatos narrativos centrais na cultura digital, não somente por sua brevidade, mas por responder a uma mudança profunda nas formas de atenção, fruição e produção de sentido no contemporâneo. Sua lógica não é apenas temporal (ser breve), mas estética e epistemológica: ela condensa, fragmenta, sugere e delega ao receptor uma parte fundamental da construção do sentido.

Na tradição literária e filosófica, a fragmentação narrativa é associada a regimes modernos de sensibilidade e percepção. Benjamin, em *Rua de mão única* (1928) e *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936), já percebia a fragmentação como característica essencial da experiência moderna — um efeito da vida urbana, da velocidade e da multiplicidade de estímulos. A fragmentação, para Benjamin, não significa perda, mas uma nova forma de organizar o pensamento e a estética, baseada no corte, no salto, na justaposição.

Essa lógica se intensifica na cultura digital. A micro-narrativa, enquanto estrutura discursiva breve, está inserida em um ecossistema informacional marcado pela aceleração Rosa (2010), pela descontinuidade Bauman (2000) e pela economia da atenção (Citton, 2014). No caso do GIF, essa aceleração ganha forma visual e temporal condensada: um microtexto multimodal que atua por sugestão mais do que por explicação.

A micro-narrativa opera na chave da sugestão — ela não conta tudo, mas sugere o suficiente para o público completar o sentido. Esse modo de narrar está próximo do que Barthes (1970) define como texto de prazer (*plaisir du texte*): aquele que engaja o leitor/espectador na produção ativa de sentido, abrindo espaço para a interpretação, a ambiguidade e a polissemia. Essa evocação se torna ainda mais potente quando combinada com a repetição cíclica do GIF, que reforça elementos simbólicos (uma expressão, um gesto, um corte) e cria uma estética baseada na economia e na eficácia sensível.

Como destaca Marie-Laure Ryan (2004), as narrativas digitais não precisam seguir os modelos tradicionais da literatura ou do cinema: elas podem ser descontínuas, modulares, fragmentárias — sem que percam sua capacidade de narrar. Pelo contrário, essa fragmentação é o que as torna compatíveis com os modos contemporâneos de recepção.

A micro-narrativa não é somente breve no sentido cronológico; ela comprime o tempo narrativo. Ao invés de apresentar uma progressão linear, como no cinema clássico, ela apresenta o instante-chave — o momento de virada, o clímax, a reação. Isso remete ao conceito de *kairos*, o tempo oportuno, em oposição ao *chronos*, o tempo cronológico. O GIF, como micro-narrativa, opera no *kairos*: escolhe o momento preciso e o repete *ad infinitum*, criando um tempo intensificado e suspenso. Essa estética se aproxima também da lógica da vinheta ou do epigrama visual, em que a concisão é o próprio valor estilístico. Assim como o *haikai* na poesia japonesa condensa uma paisagem sensível em três versos, o GIF condensa uma história em três segundos.

Além de forma estética, a micro-narrativa é também uma prática cultural. Na lógica das redes sociais, contar histórias curtas, simbólicas e emocionalmente carregadas é uma forma de inserção social, performatividade e resistência. O GIF se insere nesse processo como uma forma de expressar subjetividades em contextos que solicitam brevidade e impacto visual.

Como sugere Manovich (2012), vivemos a “softwarização da cultura”, na qual o conteúdo se adapta às formas técnicas e estéticas das plataformas. As micro-narrativas visuais, assim como os GIFs, respondem à linguagem

algorítmica das redes, aos feeds infinitos e aos limites de tempo e atenção impostos pelas interfaces.

O termo nanofilme foi cunhado por pesquisadores como Bukatman (2012) e outros estudiosos da cultura visual para descrever narrativas audiovisuais extremamente breves que condensam experiências estéticas e emocionais em unidades temporais mínimas. No contexto da internet, os nanofilmes aparecem como vídeos curtos, vinhetas ou GIFs que funcionam como “instantes cinematográficos”. Essas narrativas ultracurtas não apenas representam uma adaptação aos dispositivos móveis e à velocidade das redes sociais, como também apontam para uma mudança perceptiva mais ampla — uma reorganização do olhar e do gesto narrativo em tempos de saturação informacional (Virilio, 1998).

Para Bukatman (2012, p.178), o nanofilme é “uma intensificação estética da experiência ordinária”, frequentemente marcada pelo humor, pela repetição e pelo excesso sensorial. O GIF, nesse sentido, é uma forma privilegiada do nanofilme, ao carregar a gramática do cinema — enquadramento, montagem, atuação, *mise-en-scène* — mas condensada em forma mínima e reiterativa.

Além de narrar, o GIF sente. Ele se apresenta como uma máquina de afeto — termo que pode ser mobilizado a partir de autores como Massumi (2002), que entende o afeto como intensidade pré-significante, algo que precede a codificação racional do significado. A repetição e o ritmo do GIF contribuem para essa intensificação, que não é apenas cognitiva, mas sensorial. Um sorriso repetido, um olhar de desprezo, um tom sarcástico capturado no momento exato: tudo isso se torna “vívido” graças à natureza cíclica do GIF.

Essa economia afetiva é particularmente importante em ambientes como o *Tumblr*, onde os GIFs são usados não somente para ilustrar, mas para expressar estados de espírito, sentimentos difíceis de verbalizar ou posicionamentos subjetivos — muitas vezes de forma codificada, ambígua ou mesmo resistente.

Exemplos e práticas no Tumblr

- “*Reaction GIFs*”: pequenas vinhetas dramáticas ou cômicas usadas para expressar emoções em conversas digitais, que funcionam como nanofilmes dialogando com contextos mais amplos;
- “*Cinemagraphs*”: uma forma refinada de GIF onde somente uma parte da imagem se movimenta, criando uma estética de suspensão do tempo — micro-histórias que não avançam, mas se prolongam;
- Séries de GIFs sequenciais: organizadas em um único *post*, imitam cortes cinematográficos e criam narrativas episódicas e colaborativas dentro do próprio *Tumblr*.

O conceito de nanofilme oferece uma chave interpretativa poderosa para compreender o papel dos GIFs como micro-narrativas na cultura digital. Eles não apenas condensam informações e emoções em frações de segundo, como também revelam uma transformação estética mais ampla, onde a narrativa se reconfigura diante da velocidade, da fragmentação e da performatividade dos sujeitos conectados. O GIF, como nanofilme, é ao mesmo tempo, fragmento e totalidade, epigrama e romance condensado, imagem e afeto em *loop*.

1.4 A apropriação estética nas redes sociais: do uso cotidiano ao uso criativo

A circulação de GIFs em plataformas como *Tumblr*, *Twitter*, *Instagram* e *TikTok* exemplifica como os usuários, longe de somente consumirem conteúdo, apropriam-se de linguagens visuais para criar significados novos e personalizados. Esse fenômeno revela uma apropriação estética — um processo em que imagens, trechos de vídeos e fragmentos culturais são recontextualizados para expressar afetos, críticas, memórias e posicionamentos subjetivos. Ou seja, pode-se investigar como essa apropriação se dá no cotidiano das redes, os limites entre reuso e criação, e como o uso criativo dos GIFs (e de outras microformas visuais) aponta para uma nova estética participativa, marcada por *remix*, performatividade e autoria distribuída.

Historicamente, as imagens eram entendidas como produtos da indústria cultural e do consumo passivo — tal como discutido por Adorno e Horkheimer (2002). No entanto, com o advento da *internet* e das mídias digitais, especialmente com a web 2.0, os usuários passaram a ocupar um papel ativo na mediação e produção simbólica.

Jenkins (2006), com o conceito de cultura participativa, propõe uma virada: os sujeitos deixam de ser meros receptores para se tornarem “*producers*” (produ + user), engajando-se em práticas criativas como o *remix*, a *fanfiction*, o *meme making* e o uso intensivo de GIFs. Essas práticas revelam uma apropriação estética que é ao mesmo tempo, técnica, simbólica e afetiva. A cultura digital é marcada pelo que Lessig (2008) chamou de cultura do *remix*, uma lógica na qual a criação se dá majoritariamente a partir da manipulação, edição e combinação de materiais preexistentes. O GIF é, por excelência, uma linguagem do remix: ele isola um trecho, enfatiza um gesto, altera o ritmo, impõe um *loop* — produzindo um novo signo a partir do antigo.

O GIF, enquanto fragmento visual retirado de um contexto maior (filmes, séries, videocliques), carrega consigo uma memória cultural compartilhada. Como nota Manovich (2017), ele funciona como uma forma de *visual quotation*, ou citação visual — uma maneira de referenciar conteúdos midiáticos prévios, mas com novos sentidos atribuídos a partir do contexto de uso.

Esse processo se aproxima daquilo que Certeau (1980) define como *tática*: uma forma de uso criativo da cultura por parte dos sujeitos comuns, que subvertem o “lugar do outro” (a indústria cultural) ao reaproveitarem seus produtos de maneiras imprevisíveis, poéticas ou críticas. O uso de um GIF de uma série dramática para comentar ironicamente um problema cotidiano é um exemplo claro dessa *tática*.

No *Tumblr*, por exemplo, usuários combinam GIFs de fontes diversas (como *Senhor dos Anéis*, *The Office*, *animes*, etc.) com legendas, sobreposições gráficas ou montagens sequenciais que produzem novos sentidos — muitas vezes subversivos, humorísticos ou emocionalmente potentes. Em contraponto ao uso cotidiano, o uso criativo dos GIFs implica uma elaboração estética mais complexa, frequentemente associada à autoria, à

curadoria visual e à produção de sentido mais elaborada. No *Tumblr*, por exemplo, usuários criam séries de GIFs com paletas cromáticas específicas, sincronias sonoras (mesmo que o som esteja ausente, o ritmo é imaginado) e efeitos visuais que transformam cenas banais em peças contemplativas ou poéticas.

O uso criativo dos GIFs nas redes sociais — e especialmente em plataformas como o *Tumblr* — extrapola a função comunicativa simples (responder, reagir, emocionar) para alcançar uma dimensão estética mais elaborada e, muitas vezes, crítica. Trata-se de uma apropriação que se aproxima da arte, da performance e da micropolítica, na medida em que os usuários não apenas utilizam GIFs, mas os reconstroem como peças sensíveis, marcadas por estilo pessoal, crítica cultural e afetividade.

Nos contextos digitais, a autoria não está mais necessariamente ligada à criação “original”, mas à capacidade de transformar, reorganizar e inscrever subjetividade em elementos já existentes. Como afirma Bourriaud (2009) em ‘Estética Relacional’, o gesto artístico contemporâneo não se baseia mais na ideia romântica de criar algo totalmente novo, “do nada” (*ex nihilo*). Em vez disso, a arte atual se desloca para um trabalho de reorganização, apropriação e recombinação de elementos já existentes: imagens, objetos, discursos e práticas sociais. Ou seja, o artista deixa de ser visto como um “criador absoluto” e atua mais como um mediador, alguém que constrói sentidos a partir das relações e interações entre pessoas, contextos e materiais culturais já disponíveis. Para práticas de “reutilização”, “citação” e “reconexão”. O criador de GIFs — especialmente no *Tumblr* — age como um editor sensível, um remixador que opera cortes, ritmos, saturações, tipografias, loops e paletas cromáticas para criar um estilo reconhecível e coerente.

Alguns perfis se tornam reconhecidos por suas séries temáticas: coleções de GIFs que retratam, por exemplo, melancolia feminina em filmes independentes, *close-ups* do cinema asiático, gestos queer em *reality shows* dos anos 1990, ou ainda sensações como ansiedade, solidão ou desejo. A estética se torna um modo de comunicar o sentir, não somente o dizer.

Essa criatividade também pode ser lida como micropolítica estética. Como propõe Certeau (1980), os usuários das mídias cotidianas fazem “táticas de apropriação”, ou seja, reusam os códigos da cultura dominante de maneira inventiva, subversiva ou afetiva. O uso *queer* de GIFs, por exemplo, transforma cenas *mainstream* em gestos de identificação, empoderamento ou sátira — como analisam autores como Muñoz (2009) e Lepecki (2016), que pensam o corpo, o gesto e a performance na chave da dissidência estética.

Esse uso criativo também pode ser interpretado, como propõe Guattari (1992), como uma micropolítica do sensível. Ou seja, pequenas criações estéticas que reconfiguram o campo das sensibilidades, interferem nos modos de subjetivação e sugerem outras formas de existência. Um GIF que transforma um gesto banal em beleza melancólica (como um cigarro sendo aceso com lentidão ou o vento nos cabelos de uma personagem) revaloriza esse gesto como experiência estética. Ele reeduca o olhar, desacelera o tempo e inscreve o cotidiano em uma nova poética.

Isso vale também para usos contra-hegemônicos: usuárias negras, com qualquer tipo de deficiência, gordas ou dissidentes, por exemplo, podem utilizar GIFs para afirmar presenças estéticas muitas vezes invisibilizadas na mídia tradicional. Seja ao editar novos GIFs com corpos não normativos, seja ao subverter cenas *mainstream* com legendas irônicas ou trilhas imaginadas, essas criações configuram formas de resistência simbólica — não grandiosas, mas cotidianas, afetivas, irônicas. A estética, nesse caso, se torna uma forma de insurgência suave — como propõe Cusicanqui (2015), as imagens lutam, também contaminam, também reencantam.

A repetição de certos recursos — cor, enquadramento, transições, legendas — configura o que se pode chamar de estilo. No digital, o estilo não é somente um traço formal, mas uma assinatura subjetiva. Ele emerge da repetição e da diferença, da escolha do que destacar, do como mostrar. O estilo é também uma maneira de existir no fluxo: uma forma de se distinguir, mas também de se conectar com outras subjetividades semelhantes.

Como escreve Han (2015), vivemos em uma era da autoexposição e do excesso de positividade. Nesse contexto, o estilo pode ser uma forma de

resistir à banalidade do conteúdo pela via da sensibilidade refinada. Estilos mais contemplativos, lentos, monocromáticos ou desautomatizados criam resistências à aceleração da cultura de *feed*. O “GIF bonito”, o “GIF que faz sentir”, o “GIF que desacelera” se opõem, em sua estética, à lógica do viral e do clicável.

Além disso, o uso criativo se manifesta no surgimento de estilos próprios: há usuários reconhecíveis pela maneira como editam, pela escolha de fontes tipográficas inseridas no GIF, pela sincronia emocional com determinadas estéticas cinematográficas (melodrama, *vaporwave*, *gore*, romance juvenil, etc.). Esses grupos estabelecem não só um vocabulário comum, mas também normas estéticas implícitas, que moldam o que pode ou não ser considerado “um bom GIF”.

Esse processo gera uma estética comunitária, marcada por trocas, colaborações e contaminações visuais. Trata-se de uma forma de criação coletiva e situada, como propõe Becker (1982) ao falar dos “mundos da arte”: não há criação isolada, mas sim circuitos de produção e validação simbólica, mesmo nas margens do mainstream.

Na lógica das redes sociais — especialmente no Tumblr —, o ato de curar GIFs também pode ser entendido como gesto criativo. A curadoria digital, como observa Manovich (2017), é uma forma de autoria baseada na seleção e organização, que adquire valor estético e simbólico pela coerência entre os elementos e pela afetação que provoca. GIFs que compõem um “*moodboard*” ou uma série temática dialogam entre si e criam microcosmos narrativos ou visuais. Eles passam a operar menos como ferramentas comunicativas e mais como objetos sensíveis, portadores de estilo, tempo e emoção.

Essa prática de curadoria se distancia da viralidade e se aproxima da lenta construção de sentido — algo que contrasta, de forma interessante, com a brevidade do próprio formato GIF. A apropriação estética dos GIFs nas redes sociais se situa entre o uso cotidiano e o uso criativo — dois polos que não se excluem, mas se interpenetram. No uso cotidiano, os GIFs performam emoções, gestos e posições subjetivas. No uso criativo, tornam-se objetos autorais, dispositivos poéticos ou políticos, formas de expressão estilizada.

O uso criativo dos GIFs nas redes sociais, especialmente em espaços como o *Tumblr*, revela uma dimensão estética e política sofisticada, frequentemente ignorada pela análise superficial da cultura digital. A edição, o *remix*, a curadoria e a ressignificação constroem estilos pessoais e coletivos, performam subjetividades e operam como formas de resistência sensível às normatividades visuais e temporais impostas pelas plataformas. Essa estética é, ao mesmo tempo, leve e poderosa: seu poder não está na monumentalidade, mas na brevidade que toca, na repetição que insiste, na imagem que sente — e nos faz sentir.

Portanto, tais práticas revelam que o GIF não é somente uma “imagem em movimento”, mas uma forma de estar no mundo digital: sensível, compartilhada, situada e performada. Apropriado, o GIF transforma-se em linguagem, identidade e estilo — uma verdadeira micropolítica do sensível em tempos de fluxos e fragmentos.

Mas é importante salientar que, ao contrário da circulação mais casual, espontânea ou massiva dos GIFs em plataformas como *Twitter*, *WhatsApp* ou *Facebook*, no *Tumblr*, os GIFs adquiriram um *status* quase artesanal. Sua criação é muitas vezes fruto de um processo cuidadoso, que envolve ferramentas de edição como o Adobe Photoshop. Não somente para recortar trechos de vídeos, mas para aplicar efeitos visuais, ajustes de cor, granulação, camadas de texto, bordas e até mesmo *frame blending* para suavizar o movimento e gerar uma estética onírica, suave ou cinematográfica.

Essa prática dá origem a uma espécie de GIF-arte, no qual o tempo e a atenção investidos na produção se traduzem em refinamento visual. Não se trata de viralizar rapidamente, mas de criar algo belo, evocativo, curado — um conteúdo que frequentemente é compartilhado não pela função de resposta ou humor, mas por seu valor estético em si. A materialidade digital do GIF no *Tumblr* é, portanto, mais elaborada, sensível aos detalhes, tratada como expressão autoral.

Em muitos casos, esses GIFs compõem séries temáticas coerentes — por exemplo, uma sequência de cenas em tons lilás extraídas de filmes românticos dos anos 1990, ou uma coletânea de olhares femininos em filmes

europeus. Essa lógica aproxima o *Tumblr* de uma galeria visual, e seus usuários, de curadores afetivos e visuais, cujos blogs se tornam vitrines de sensibilidade, repertório e estilo.

Como observam Manovich (2017) e Löffler (2013), na cultura digital contemporânea, o gesto curatorial se torna central: selecionar, organizar e apresentar imagens com coerência estética é também um modo de produzir sentido e subjetividade. No *Tumblr*, esse gesto se articula com a própria arquitetura da plataforma — baseada em arquivos verticais, ausência de algoritmos invasivos e liberdade visual — que favorece a construção de identidade visual coesa e sensível.

Enquanto outras redes privilegiam o instantâneo, o efêmero e o reativo, o *Tumblr* consagra o cuidadoso, o lento, o contemplativo. Seus GIFs, muitas vezes, não “gritam”; eles “sussurram”. São feitos para serem vistos em silêncio, repetidos infinitamente, contemplados — funcionando mais como uma pintura em movimento do que como uma reação momentânea.

Essa diferença não é somente formal, mas cultural. No *Tumblr*, o GIF se aproxima da estética como valor em si, deslocando-se da função meramente comunicacional para se tornar experiência sensível, poesia visual e microcriação autoral — uma assinatura silenciosa de quem vê o mundo em quadros e o compartilha em *loops*.

O *Tumblr* consolidou, ao longo dos anos 2010, um tipo muito específico de relação com a imagem em movimento: não a do GIF meramente funcional, mas a do GIF como linguagem estética autônoma. Essa sofisticação se expressa não somente nos temas ou nos sentimentos evocados, mas sobretudo na técnica de produção e edição, que frequentemente envolve softwares como o Photoshop, After Effects, e até mesmo editores de vídeo profissionais.

Os criadores de GIFs no *Tumblr* costumam dominar a manipulação de *frames* por segundo, camadas de cor, interpolação de movimento, ajuste de nitidez e ruído, aplicando uma estética próxima à do cinema. Como aponta Marks (2000), há uma “táctilidade” nas imagens digitais que se relaciona diretamente com a forma como elas são produzidas e consumidas. Os GIFs no

Tumblr possuem essa textura — um aspecto sensível que deriva do cuidado artesanal de sua produção.

Além disso, muitos criadores adicionam tipografias cuidadosamente escolhidas, traduzem falas com legendas personalizadas ou aplicam filtros que emulam películas analógicas, como grão de filme 35mm, distorções VHS, ou color grading inspirado em diretores específicos (por exemplo, Wes Anderson, Wong Kar-Wai ou Sofia Coppola). Esse uso revela uma cultura visual cinéfila, em que a repetição do *loop* transforma a cena em um pequeno altar para a imagem.

Enquanto em redes como *Twitter* ou *WhatsApp* o GIF tende a funcionar como linguagem de reação imediata — normalmente retirada de bancos prontos como *Giphy*, com função ilustrativa e performativa —, o *Tumblr* cultiva um uso mais autoral, emocional e curatorial. O GIF no *Tumblr* não responde a uma conversa, ele cria atmosfera. Como nota Van Dijck (2013), plataformas digitais moldam a forma como a cultura visual se estrutura, e o design relativamente livre do *Tumblr* (sem *feed* algorítmico, com forte valorização do visual, com ausência de métricas visíveis como *likes* e *retweets*) permite uma cultura de produção mais introspectiva e menos reativa.

Em termos de ecologia visual, o *Tumblr* abriga uma temporalidade expandida. Diferente do “tempo real” de redes como *Instagram Stories* ou *Twitter*, a fruição dos conteúdos ali se aproxima do que Crary (2013, p. 86) chama de “tempo suspenso da vigília permanente” — uma navegação por arquivos visuais que podem ser revisitados, remixados e reorganizados em novas constelações. Os GIFs, nesse contexto, atuam como pontos de pausa e contemplação, como pequenos refúgios sensíveis no caos informacional da internet.

A comunidade do *Tumblr*, por sua vez, funciona como um espaço de validação mútua de sensibilidades, em que se compartilham não somente imagens, mas afetos. Os *blogs* que produzem ou reblogam GIFs com um certo estilo — por exemplo, minimalista, retrô, romântico, *noir*, *glitch* — criam microcomunidades estéticas, onde o valor está no gesto de curar, editar e tornar visível algo que antes estava imerso no fluxo audiovisual contínuo.

Como destaca Jameson (1991), em uma cultura saturada de imagens, a fragmentação pode ser sintoma de alienação, mas também estratégia estética e política. Os GIFs do *Tumblr* são fragmentos reconfigurados com um olhar, organizados por uma intenção: extrair sentido do excesso, ou devolver sensibilidade ao automatismo do visual.

Por isso, talvez possamos dizer que a essência dos GIFs no *Tumblr* está na sua capacidade de ralentizar o olhar, de transformar tempo em afeto, de converter cultura de massa em gesto singular. A repetição infinita não esgota a imagem, mas a intensifica: cada loop é uma nova oportunidade de ver de outro modo. O GIF se torna, assim, um modo de existir sensivelmente no digital — não pela velocidade da resposta, mas pela intensidade da atenção.

A questão da diferenciação da cultura dos GIFs no *Tumblr*, será melhor abordada no capítulo 3. Entretanto, vale a ressalva que não se trata da exclusividade de memes, *reaction GIFs*, etc. Há toda uma “sofisticação” proposta pelos *gifmakers* do *Tumblr*, que buscam — em sua maioria — melhor nitidez da imagem, maior refinamento em cores, iluminação apropriada, etc.

A curadoria dos *gifmakers* do *Tumblr* vai além, oferecendo uma verdadeira galeria de *GIFs*, expostas no *feed* ou em *blogs* próprios para cada tema de *GIFs*. Portanto, essa diferenciação necessita estar bem clara durante todo esse processo, para que aja total compreensão da vivência de *GIFs* na plataforma.

CAPÍTULO 2 — O TUMBLR COMO MICROBLOG E ESPAÇO DE FANDOM

2.1 Tumblr: características da plataforma e evolução técnica

Em função desta pesquisa, centrada nas práticas criativas de fãs por meio da produção e circulação de GIFs de séries, torna-se fundamental situar o *Tumblr* enquanto plataforma. Mais do que um simples espaço de hospedagem de imagens em movimento, o *Tumblr* configura-se como um ambiente cultural

específico, no qual GIFs, fandoms e audiovisual se articulam de forma singular. Assim, embora o GIF seja um formato tecnicamente independente, sua relevância como objeto de pesquisa — especialmente quando vinculado a séries televisivas — não pode ser plenamente compreendida fora das condições sociotécnicas e estéticas que o *Tumblr* oferece. Mais do que isso, permite-se dizer que caso somente o *GIF* fosse o objeto de pesquisa, o foco seria deliberadamente modificado e tomaria um rumo totalmente distinto. A relação entre o *Tumblr*, GIFs e fandom, que gera fascínio e desperta a necessidade da pesquisa em questão, encontra-se justamente na união entre tais pontos e será melhor debatido posteriormente. Além disso, uma das funções do audiovisual encontra-se hospedado no *Tumblr* através do GIFs e não faria sentido se separado fosse.

Nesse sentido, a presente investigação parte do entendimento de que plataformas digitais não operam como suportes neutros, mas como infraestruturas que moldam práticas culturais. Poell, Nieborg e Van Dijck (2019) definem esse processo como plataformização, isto é, a reorganização da vida social e cultural a partir das lógicas das plataformas, que estruturam modos de visibilidade, circulação e engajamento. Dessa forma, analisar GIFs de séries no *Tumblr* implica observar como a própria arquitetura da plataforma condiciona formas específicas de produção criativa, interação comunitária e construção simbólica em torno de narrativas audiovisuais, como no caso do fandom de *Bridgerton*.

Quando se pensa em GIF, há distintos caminhos a serem trilhados. Há quem pense em *memes*, pessoas, objetos, etc. Ademais, os GIFs ganharam diferentes significados em vários tipos de redes sociais. O GIF, essa extensão para imagens leves com movimento, foi criado em meados dos anos 1980 e permite salvar arquivos visuais no computador sem muito peso para a memória das máquinas, mas com muito peso para nossas memórias (Oliveira Filho; Parente, p. 296, 2017).

Entretanto, esta pesquisa concentra-se em um tipo particular de GIF: os GIFs de séries. Diferentemente de GIFs genéricos ou estritamente meméticos, os GIFs seriados operam como recortes audiovisuais que reforçam cenas, personagens, gestos e atmosferas narrativas. Eles funcionam como fragmentos

de uma obra maior, reorganizados por fãs em novos circuitos de circulação e sentido. Assim, como sugere Ryan (2004), narrativas contemporâneas ultrapassam seus meios originais e passam a existir “através das mídias”, sendo reconfiguradas em múltiplas linguagens e suportes. Os GIFs de séries parecem ter a função de retratar e reforçar trechos de imagem audiovisual.

Na cultura do *Tumblr*, alterações em relação à imagem podem ser feitas no Adobe Photoshop, mas não necessariamente uma interferência propriamente dita em relação à série, dependendo da intenção do *gifmaker*. A proposta gira em torno da alimentação da imagem audiovisual por meio do próprio *GIF*, que fomenta diferentes *fandoms* na plataforma.

Atualmente, o *Tumblr* possui cerca de 619.1 milhões de *blogs* em sua plataforma, além de 7.3 postagens diárias. Está disponível em 18 idiomas, sendo um deles, o português. Portanto, desde sua fundação por David Karp em fevereiro de 2007, o *Tumblr* permanece ativo.

Os usuários do *Tumblr* têm seus próprios blogs individuais, nos quais podem postar novo conteúdo ou conteúdo “reblogado” postado por outros usuários do *Tumblr*. Os usuários podem escolher entre sete tipos de posts reblogáveis: texto, foto, link, áudio, vídeo, bate-papo e citação. O *Tumblr* também possui um recurso de mensagens privadas que permite que os usuários respondam às mensagens recebidas de forma privada ou pública. A maioria dos usuários do *Tumblr* é do sexo feminino e tem menos de 34 anos (Bourlai; Herring, n.p, 2014).

Com a proposta de ser um *microblog*, o *Tumblr* não estabelece limite de caracteres e espaço, como é o caso do X, antigo *Twitter*, por exemplo. A plataforma é configurada de um modo mais “tradicional” para *blogs*, ainda aliada à rapidez ou à simplicidade com as possíveis atividades de um *microblog*. Tiidenberg, Abidin e Hendry (2021) ressaltam que o *Tumblr* constitui um ecossistema cultural singular, especialmente relevante para comunidades de nicho e culturas participativas, nas quais fãs produzem e compartilham conteúdos derivados com grande intensidade afetiva.

É interessante registrar que a plataforma passou por mudanças que garantiram uma nova abordagem ao conteúdo postado no *Tumblr*. Em

dezembro de 2018, todo o material pornográfico foi deletado e/ ou censurado, ocasionando “uma marca” em alguns *blogs* como impróprios por justamente violarem as novas diretrizes. Houve uma comoção na plataforma fomentada pelos próprios usuários insatisfeitos, onde se discutiu a falta de atitudes contra distintos discursos de ódio e a efetiva campanha contra *bots* pornográficos, que não foram totalmente extintos. Acompanhando as mudanças do *Tumblr*, a partir de novembro de 2019, o limite para o *upload* de GIFs passou de 3MB para 8MB, o que permitiu a circulação de *GIFs* mais robustos na plataforma. Atualmente, em 2025, o limite é de 10MB. Entretanto, tecnicamente, os GIFs visualizados no *Tumblr* são GIFvs (outra implementação ocorrida no ano de 2019). Embora o termo GIF ainda esteja em uso, os desenvolvedores migraram do formato GIF propriamente dito para arquivos GFY ou GIFV, que apresentam capacidades de arquivo acima de 10 Mb e permitem que vídeos de alta definição reproduzam o formato GIF como um vídeo sem som (Flatt, p. 123, 2017), que visualmente se parecem com arquivos .gif, mas que demandam menos espaço, ou seja, são uma versão mais comprimida.

O *Tumblr* oferece duas interfaces principais para seus usuários: (1) o Dash — um feed em tempo real, exibido em ordem cronológica inversa, com as postagens dos perfis seguidos; e (2) a página pública de cada blog, acessível por uma URL personalizada, como nome. tumblr.com. O Dash (Dashboard) é o centro da experiência no *Tumblr* — um fluxo contínuo de postagens que se atualiza automaticamente à medida que o usuário rola a página. A navegação gira em torno dessa interface, promovendo uma imersão constante em um conteúdo visual. Durante a maior parte de sua trajetória, o Dashboard do *Tumblr* foi estruturado em ordem cronológica reversa, e não por critérios algorítmicos — uma escolha que favorece a democratização da visibilidade dos *posts* (McCracken et al., 2020). A função de reblog do *Tumblr* — lançada antes mesmo do retweet do *Twitter* — permite que os usuários repostem conteúdos adicionando comentários, imagens ou *hashtags*, construindo assim um arquivo digital coletivo e público. Essa funcionalidade estabelece uma lógica de autoria distribuída: cada *post* pode ser transformado, recontextualizado e comentado ao longo de sucessivos reblogs, formando uma cadeia de significados.

As *tags* no *Tumblr* constituem uma linguagem própria — servem tanto para organizar o conteúdo quanto para expressar pensamentos íntimos. Diferentemente de outras plataformas, as *tags* não são mantidas nos reblogs, o que lhes confere uma dimensão quase privada, apesar de tecnicamente públicas. A proposta de David Karp ao criar o *Tumblr* era oferecer uma plataforma aberta e visualmente atraente, que permitisse aos criadores publicar qualquer tipo de mídia digital — com liberdade para combiná-las da forma que desejassem. A arquitetura do *Tumblr* é pensada para favorecer a imersão afetiva do usuário no conteúdo, em vez de interrompê-la. Esse design dá origem a uma cultura dos *feels*, na qual o consumo e a produção de mídia são marcados por uma profunda carga emocional. O *Tumblr* valoriza a imersão visual e emocional, estimulando um engajamento mais profundo e contemplativo com os conteúdos. A estética do design, aliada à facilidade de compartilhar GIFs, imagens e frases curtas, reforça esse caráter sensível da experiência de navegação (McCracken et al., 2020).

Portanto, em relação a GIFs e especialmente a GIFs de séries, o *Tumblr* constrói uma proximidade com o usuário. Mesmo com as insatisfações derivadas da plataforma, ainda há o movimento de postagem de GIFs de séries a todo instante. Os GIFs de séries ganham destaque no *Tumblr* por justamente fazerem parte de um movimento de alimento dos distintos fandoms — algo que não foi encontrado até o momento pela pesquisadora em qualquer outra plataforma de *microblogs/ blogs*, mesmo quando há a possibilidade da postagem de *GIFs*. Portanto, diferentes questionamentos em relação aos *GIFs* de séries estão sendo feitos, pois apesar da notória popularidade do *Tumblr* e sua reputação virtual de ser uma fonte de *GIFs*, não há conhecimento de quaisquer estudos sendo elaborados sobre tais imagens (Bourlai; Herring, 2014) — inclusive GIFs de séries.

Essa circulação contínua de conteúdos pode ser compreendida também como prática memética. Shifman (2014) argumenta que memes digitais constituem unidades culturais replicáveis, transformadas e resignificadas em rede. GIFs de séries, nesse sentido, funcionam como memes afetivos: repetem gestos e cenas em loop, mas também produzem variações interpretativas dentro do fandom. Um olhar entre personagens de *Bridgerton*, por exemplo,

pode ser isolado, intensificado e compartilhado como linguagem emocional própria, produzindo novas leituras da narrativa original.

Além disso, a dimensão estética dessas práticas é inseparável de sua dimensão política e sensível. Rancière (2004) propõe que a estética não seja apenas forma artística, mas um modo de organizar o que pode ser visto, sentido e compartilhado. Assim, ao recortar e reorganizar cenas, os fãs realizam uma nova “partilha do sensível”, destacando afetos, tensões e atmosferas que podem inclusive escapar à narrativa televisiva tradicional. O GIF, portanto, torna-se uma forma de reescrita sensível da obra audiovisual.

Outro aspecto fundamental refere-se à sociabilidade e ao capital simbólico produzido nesses espaços. Recuero (2012) discute como redes sociais geram capital social por meio de vínculos, reconhecimento e pertencimento. No *Tumblr*, *gifmakers* frequentemente acumulam prestígio e reputação dentro do fandom, mesmo sem remuneração formal, configurando uma economia simbólica baseada em circulação, engajamento e visibilidade comunitária.

Portanto, geralmente, no *Tumblr*, há uma constante atração dos usuários pelos *GIFs*. Pela crescente paixão encontrada na plataforma, não é incomum usuários aprenderem a fazer *GIFs* por conta própria no Adobe Photoshop e a postar em suas contas pessoais. Decerto, apesar dos “truques” e manejos apropriados, criar *GIFs* passou a ser um passo “mais natural” a partir do momento que se compreende melhor o programa de edição. São comuns as alterações que os usuários fazem nos *frames* obtidos, como melhorar definição, usar as ferramentas de brilho e contraste, acentuação de cores, etc. Ou seja, vale ressaltar que há uma “estética própria” do *Tumblr*, que fomenta *GIFs* diferenciados. Apesar de os fãs não serem remunerados, existe um trabalho envolvido, como discutem Amaral, A. da R; Driessen, S. (2024), apresentando o trabalho do fã que é realizado por prazer e paixão, não pela remuneração em si. Assim, demonstra que técnica e conhecimento dos fãs, para que se enquadrem na “linguagem do *Tumblr*”, quando o assunto são *GIFs*. São raros os *GIFs* postados que não passam por nenhuma alteração em *softwares* de edição.

Os autores Oliveira Filho e Parente (2017, p. 302) dissertam que “hoje, pequenos programas executam e criam os chamados GIFs. Os estudos anatômicos e a busca por ver no estático o movimento desses precursores se reencenam nos GIFs”. Dessa forma, destaca-se o manejo artesanal de produzir *GIFs*, mesmo com a ajuda de programas. Há ainda tal movimento na seleção das cenas, coletas de *frames*, melhorias da imagem. O fã acaba demonstrando sua paixão, não somente pelo produto audiovisual, mas também no seu movimento de criar GIFs. Sem contar que o Tumblr possui tamanhos específicos de GIFs (por ex. 540px), portanto, os *GIFs* precisam ser configurados no próprio Adobe Photoshop (ou programa similar) para manterem melhor qualidade no momento que forem postados.

Porém, o ato de “*giffar*” encontra-se onde? Por meio desta pesquisa, seria possível refletir sobre a existência do audiovisual, pode-se refletir na existência do audiovisual como inicializador deste movimento. Obviamente, todos os tipos de GIFs podem ser encontrados na plataforma, mas a fascinação pelo audiovisual — principalmente o cinema e a televisão — ganham um espaço considerável em meio a uma demanda gigantesca. Mesmo quando atrelados ao humor, os GIFs hospedados no *Tumblr*, em sua maioria, derivam justamente do cinema ou da televisão. Muitos usuários criam a paixão por GIFs por ter o “poder” de levar seus filmes e séries favoritos ao *blog*. Tanto o cinema, quanto a televisão parecem gerar um movimento contínuo que perpassa gerações audiovisuais, impulsionando uma miscelânea interessante em todo o *Tumblr*.

Ademais, percebe-se a crescente necessidade de usuários em agrupar toda essa bagagem audiovisual presente na plataforma. Além da própria criação dos GIFs, é comum garimpar contas especializadas em cinema e/ ou televisão no *Tumblr*, ou usuários que claramente só se interessam por gêneros do audiovisual. Mesmo tendo a possibilidade da postagem de vídeos e fotos no Tumblr, os *GIFs* continuam populares. Portanto, estão por conta própria na plataforma, ou seja, não é preciso um apêndice textual para explicar sua existência no *Tumblr* — apesar de existirem —, algo que pode traduzir o apelo visual.

A terminologia criada no *Tumblr* pode nos dar pistas de como a plataforma funciona. Por ser uma rede social variada e com vários tipos de usuários, certos tipos de apelidos foram gerados para que cada grupo se sentisse reconhecido. Fãs que possuem *blogs* especializados no videogame *The Sims* são conhecidos como “*simblrs*”, por exemplo. Já os que são interessados em filmes, se relacionam com “*filmbllrs*”. Ou seja, ocorre a junção do tema favorito com o nome *Tumblr*. Tais detalhes podem se tornar relevantes para distinguir como essa diferenciação ocorre, já que a plataforma contém vários tipos de produção de fãs. Ademais, ainda não se pode conferir pesquisas focadas em GIFs de séries e o relacionamento com os fãs (ainda do ponto de vista específico do audiovisual) com os respectivos.

2.2 O microblog e a cultura dos fãs

O *Tumblr*, como *microblog*, ainda persiste na formatação textual, onde se pode encontrar textos de diferentes formas, incluindo citações. Entretanto, a pesquisa atual propõe o enfoque na relação da plataforma com os GIFs e como a cultura de fãs se apresenta nela. De acordo com McCracken et al., (p. 6, 2020) “o Tumblr enfatiza uma autoria coletiva em constante mutação e comunidades criativas diversas, em vez de originalidade individual e propriedade de ideias”. Portanto, pode-se observar um espaço coletivo, no qual se compartilha para os fãs compartilham, suas criações para o “bem maior”, já que o alimento de qualquer fandom importa e dignifica o trabalho do fã. Ora, se um determinado fã gosta de uma série e, se propõe a fazer um GIF, faz parte da cultura do *Tumblr* compartilhar.

O *Tumblr* constitui um ambiente privilegiado para observar as dinâmicas entre fãs e suas produções culturais. Diferente de outras redes sociais que priorizam a linearidade e a visibilidade massiva de conteúdo, o *Tumblr* constrói-se sobre a lógica do arquivo e da curadoria pessoal, permitindo que o fã articule um espaço simbólico de si e de suas leituras afetivas das narrativas midiáticas. O *Tumblr*, nesse sentido, é tanto um arquivo de fandom quanto um

laboratório de linguagem. A estrutura de reblogs e tags não somente facilita a circulação, mas também permite a recontextualização constante das imagens.

A questão do compartilhamento no *Tumblr*, também é algo que vale a pena ser discutido, apesar de ter sido debatido anteriormente. Diferentemente de outras redes sociais, onde os *likes* são uma das principais formas de comunicação quando o usuário gosta de uma postagem, o *Tumblr* se retroalimenta de reblogs. Mesmo possuindo a característica de “dar like”, é por meio do reblog que um usuário consegue disseminar a postagem de outro, dando os créditos e não se apropriando do conteúdo. É através do reblog que o trabalho de um fã aparece em outros *blogs*, formando uma corrente de divulgação:

A convenção do reblog no Tumblr descentraliza a autoria singular de qualquer conteúdo; uma obra criativa, uma vez postada, pode circular por diversos grupos via reblogs, transmitindo uma sensação de comunidade expansiva, ainda que elusiva. (McCracken et al., 2020, p.6, 2020).

Mesmo possuindo a característica de “dar like”, é por meio do reblog que um usuário consegue disseminar a postagem de outro. É através do reblog, que o trabalho de um fã aparece em outros *blogs*, formando uma corrente de divulgação. Desde seu lançamento, o *Tumblr* rapidamente se tornou a principal plataforma para muitos fãs — especialmente os mais jovens e recém-chegados — atraídos pela possibilidade de criar e compartilhar obras transformativas, como fanarts, fanfics, GIFs e playlists, que reimaginam os textos-fonte de maneira crítica ou alternativa. O prazer afetivo é tanto a principal atração quanto o motor do *Tumblr*, e fandom é a palavra mais recorrente, usada tanto pelos usuários quanto pela própria equipe da plataforma para nomear essas intensidades emocionais e práticas criativas (McCracken et al., 2020).

Além disso, pode-se observar o crescente desejo do fã de fazer parte de algo ativo, ou seja, que vai além de consumir o produto do qual ele gosta. Nota-se, principalmente no *Tumblr*, o desejo de produção dos fãs, de criação e compartilhamento de produtos que fazem sentido a diferentes fandoms. Portanto, o fã não é mais aquele espectador passivo que somente recebe o produto audiovisual e, sim, se coloca no papel de protagonista ativo na busca

por mais, inclusive de conexão com outros fãs (Jenkins, 2006). O *Tumblr* permite que os fãs participem de fandoms pequenos e pouco conhecidos, expressando-se abertamente — algo que, em plataformas anteriores como listas de discussão, muitas vezes precisava ser ocultado da família ou de colegas (McCracken et al., 2020).

A maioria dos criadores de GIFs são fãs dedicados que desejam capturar e compartilhar momentos memoráveis. Esses GIFs frequentemente refletem momentos impactantes de romances, cenas emocionantes, de ação ou trechos cômicos que ressoam com o público. Os GIFs no *Tumblr* transcendem o entretenimento. Eles são usados para criar novos significados e explorar temas como identidade, gênero e cultura pop. Por exemplo, fãs podem reinterpretar cenas para destacar representações LGBTQIAPN+ ou criar colagens que combinam diferentes universos de ficção.

Hills (2015) discute como o fandom é compreendido como um objeto de pesquisa e como os próprios fãs ressignificam os objetos de sua adoração. O que se pode enxergar nas produções de *gifmakers* no *Tumblr*. O autor também explora as interações entre fãs, produtores de conteúdo e plataformas de mídia. Ou seja, o espaço no qual o *gifmaker* está ativo pode ser analisado como uma forma de pura participação no fandom, cunhando o amor pela mídia, mas alcançando o sentimento de ser fã da produção de *GIFs*, abordagem audiovisual tão presente na plataforma.

Os GIF sets são únicos do Tumblr; é possível focar em uma cena ou momento e transformá-lo visualmente. Com o tempo, os fãs criaram GIFs 3D que dialogam com o design do Dashboard — uma experiência estética que não funciona fora do Tumblr. (McCracken et al., p.41, 2020).

Portanto, o *Tumblr* não somente parece abrigar fandoms, mas também transforma sua forma, linguagem e política, misturando produção estética, ativismo e subjetividade. A prática de fazer *GIFs* transcende o simples ato de criar conteúdos visuais; ela se configura como uma forma de expressão cultural e identidade dentro de comunidades digitais. No contexto do fandom, ser fã da atividade de fazer GIFs não significa somente consumir ou apreciar GIFs, mas

engajar-se em um processo criativo que envolve habilidades técnicas, sensibilidade estética e interpretação crítica.

Essa prática é mediada por plataformas como o *Tumblr*, onde a produção de *GIFs* se torna tanto um meio de participação coletiva quanto uma performance individual de autoria. Os *gifmakers*, muitas vezes invisibilizados no amplo espectro de conteúdos gerados por fãs, desempenham um papel fundamental na construção de narrativas e na ampliação do engajamento dos fandoms. O ato de fazer *GIFs* implica a seleção meticulosa de cenas, a edição cuidadosa para destacar emoções ou momentos específicos e a aplicação de filtros e legendas que agregam novos significados ao material original.

Essa atividade exige um domínio técnico, mas também um olhar interpretativo que recontextualiza a obra original, oferecendo novas leituras que podem ressoar emocionalmente com outros fãs. A prática de “*GIFs*” também está profundamente ligada a dinâmicas de prestígio e reconhecimento dentro do fandom. O trabalho dos *gifmakers* é frequentemente celebrado, reblogado e referenciado, conferindo um certo *status* e visibilidade a esses criadores. No entanto, essa visibilidade pode ser ambivalente, especialmente em um ambiente digital onde questões de autoria e propriedade intelectual permanecem nebulosas. O uso e a circulação de *GIFs* podem ser apropriados sem o devido crédito, o que desafia o equilíbrio entre o altruísmo criativo dos fãs e a valorização de seu trabalho.

Os fandoms no *Tumblr* tendem a ser significativamente mais visuais do que em outras plataformas. As linguagens visuais ali empregadas são tão elaboradas quanto qualquer gíria textual usada no *Twitter*. A comunicação entre fãs acontece por meio de imagens, *screencaps*, *GIFs*, vídeos e fanarts — facilitando conexões que talvez nunca ocorressem de outra forma. O *Tumblr* foi um dos principais incubadores de uma estética particular de *GIF* dentro das comunidades de fãs. Nessa lógica, os *GIFs* são criados não somente como reação, mas como homenagem ao material de origem — o que exige decisões gráficas cuidadosas envolvendo enquadramento, linha, tipografia, cor, textura e movimento. Os sets de *GIFs* funcionam como uma espécie de soneto visual: condensam afeto, técnica e criatividade em imagens em *looping* (McCracken et al., 2020).

Além disso, o *Tumblr* incentiva o intercâmbio entre fandoms por meio dos blogs multifandom. Muitos usuários entram na plataforma atraídos por um interesse específico — como a Marvel — e, ao seguir outros perfis, são apresentados a novos universos, passando horas imersos em descobertas surpreendentes, como, por exemplo, novas séries ou novos filmes. Não é incomum encontrar gifmakers que começaram a *giffar* por conta de um produto audiovisual que descobriram no *Tumblr*. Ou, até mesmo, já possuem o perfil de serem fãs de vários produtos midiáticos, e escolhem agrupar todos os gostos em um só *blog*. Pode-se dizer que os gifmakers são como fãs sem um objeto específico de adoração. Eles possuem as disposições próprias da cultura do fã — um conhecimento auto reflexivo e uma consciência de como o fandom se manifesta online e em diversos contextos. É quase como se estivessem constantemente em busca do próximo fandom. Não se trata exatamente de um ciclo repetitivo, embora haja uma sequência temporal; não é bem uma monogamia serial, mas algo próximo disso (Hills, 2015).

O fã que participa do fandom pode ser considerado uma pessoa “com uma convicção relativamente profunda, positiva e emocional sobre alguém ou alguma coisa famosa, usualmente expressa através de algum reconhecimento de estilo ou criatividade” (Duffett, 2013, p. 18). Ou seja, são figuras marcadas no mundo *on-line*, que atualizam sem descanso a definição de ser fã, como o movimento dos GIFs infinitos.

Eles também são sempre os primeiros a se adaptarem às novas tecnologias de mídia: “os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno” (Jenkins, 2009, p. 188). Os fãs migraram para a web nos anos 90, apesar de não ter sido nessa época que surgiram: os primeiros fãs clubes, de acordo com Duffet (2013), datam de 1910 e o termo fã surgiu ainda no século XVII, na Inglaterra.

2.3 Plataformas digitais e as especificidades do *Tumblr*

O *Tumblr* é uma comunidade digital na qual pessoas diversas se conectam por paixões e desejos em comum, em uma atmosfera *queer* e carnavalesca. Para muitos, o *Tumblr* foi um verdadeiro *think tank* subcultural e contracultural — sem financiamento e sempre em movimento — um espaço onde prazeres alternativos, educação, troca de recursos, trabalho criativo e pensamento crítico floresciam (McCracken et. al. ., 2020). Com base nessa “cultura *Tumblr*”, pode-se encontrar diferentes nichos que florescerem na plataforma, onde fãs de todo o mundo participam ativamente por meio de variados produtos, sejam eles GIFs ou não. Fãs não necessariamente participam do fandom como gifmakers: há escritores de fanfics, realizadores de fanarts, entre outras formas de interação e contribuição por parte do fã.

O *Tumblr* se tornou especialmente popular entre comunidades de nicho, oferecendo um espaço onde esses grupos poderiam compartilhar e discutir seus interesses em profundidade. Essas subculturas são compostas por grupos de pessoas que compartilham interesses específicos, muitas vezes não representados ou sub-representados na mídia convencional. A ideia de nicho encontrada no *Tumblr* pode ser analisada, também, com o presente momento mercadológico. Chris Anderson (2006) exemplifica a teoria da Cauda Longa, que detalha a nova dinâmica que se instaurou com o avanço das ferramentas da *web*. Anderson (2006) detalha o conflito entre uma economia definida por ele como *hits*, que se pautava de grandes celebridades, contra outro tipo econômico, voltado para o nicho, nomeado como os *microhits*, que enquadra “pequenas estrelas”, pessoas que fazem sucesso para um número pequeno de admiradores. Entretanto, o sucesso não pode ser definido como menor, já que em grupos específicos, existe um notório reconhecimento dos *microhits*. Sendo assim, o mercado que antes pautava notoriamente um grande nome, agora dá espaço para uma constelação de outras personas “compondo um mosaico confuso de uma multidão de minimercados e microestrelas. Cada vez mais o mercado se converte em mercado de nicho (Anderson, 2006, p.6).”

De acordo com Anderson (2006), no conceito de Cauda Longa, a escassez está concentrada no topo, enquanto a abundância se encontra na cauda. No topo, poucos indivíduos detêm a maioria do dinheiro e do sucesso.

Na cauda, por outro lado, o dinheiro é distribuído entre muitos indivíduos que possuem menos fãs. No entanto, ao somar todos os investimentos feitos nos *microhits*, o total se aproxima do investimento nos grandes sucessos. Portanto, é na cauda que os nichos se manifestam. Ainda segundo Anderson (2006), o que une as pessoas, com o advento da *web*, não é mais a localização e sim as afinidades. Partindo desse pressuposto, o *Tumblr* pode apresentar um ambiente rico a ser analisado, já que apresenta diferentes grupos de pessoas *on-line*, alimentando diversos interesses. Milhares de usuários se distribuem em distintos interesses, como grupo de fãs de entretenimento (como séries de televisão, filmes e livros), arte, política, ativismo (pautas raciais e/ou LGBTQIAPN+), *memes*, etc.

Outro ponto a ser verificado no *Tumblr* é a vontade de participação dos fãs. Ou seja, não basta mais ter uma atitude diminuta em relação ao que se admira. Não é raro encontrar fãs que publicam em seus *blogs* GIFs, *fanarts*, *fanfics* e outros produtos pautados em seus interesses. “A consequência de tudo isso é que estamos deixando de ser apenas consumidores passivos para passar a atuar como produtores ativos. E o estamos fazendo por puro amor pela coisa (Anderson, 2006, p. 61)”. Contudo, apesar de ter a percepção que a ideia do espectador passivo já tenha sido superada, ainda existe aumento das possibilidades de ação desse fã no ambiente digital, o que pode ser observado no *Tumblr*, por exemplo.

No entanto, Massorolo e Alvarenga (2009) questionam essa hipótese ao apresentar a Contra-Teoria da Cauda Longa, que argumenta que a concentração de consumo ainda prevalece, mesmo no ambiente digital, devido a fatores como algoritmos, estratégias de distribuição e o poder de grandes conglomerados de mídia. Ou seja, embora a tecnologia possibilite o acesso a conteúdos de nicho, a estrutura do mercado digital reforça frequentemente a centralização no consumo de “*hits*”. Isso ocorre devido à visibilidade desigual de produtos e à influência de mecanismos de recomendação que priorizam conteúdos populares, limitando o impacto da cauda longa no deslocamento efetivo das audiências (Massorolo; Alvarenga, 2009).

Os autores argumentam que, em vez de um deslocamento radical, o que se observa é uma coexistência de consumo concentrado e segmentado, onde

a cauda longa é mais relevante em determinados contextos e plataformas. Esse equilíbrio dinâmico desafia as promessas utópicas de democratização cultural associadas à teoria original, apontando para a necessidade de uma análise mais crítica das estruturas econômicas e tecnológicas que moldam os mercados digitais. Assim, pode-se também pensar sobre a existência humana organizada em esferas sociais, conforme descrito por Sloterdijk (2024). Aliás, espera-se avançar e considerar que, nas esferas que estruturam a sociedade, há as microesferas onde se encontram os formadores de opinião — agora também na versão digital (Tondato; Tuzzo 2024). Estes são responsáveis pela constituição de públicos cada vez mais diversos. Nessas “microesferas comunicacionais”, ocorre não somente o agendamento de pautas para a indústria cultural, mas também a adaptação das demais indústrias de bens de consumo aos perfis de seus consumidores (Tondato; Tuzzo, 2024.).

Essas microesferas abrigam novos formadores de opinião, que utilizam canais de difusão pessoais proporcionados pela tecnologia da internet, como criadores de conteúdo. Também incluem formadores de opinião com credibilidade e voz voltada para nichos, que não necessariamente criam conteúdo, mas replicam materiais produzidos pela mídia de massa, ressignificados e adaptados para seus públicos específicos. Trata-se, em certa medida, de um simulacro da realidade da grande mídia, reinterpretado e traduzido para diferentes audiências (Tondato ; Tuzzo, 2024.)

A *web 3.0* surgiu como pauta pela primeira vez em 2001, em um artigo de Tim Berners Lee, James Hendler e Ora Lassila. Portanto, a *web 3.0* se enquadra em um período de evolução da vivência *on-line* e no surgimento de espaços especializados (Oliveira; Maziero; Araújo, 2018). Além disso, diferentemente do que se via antes, as pessoas encontram cada vez mais a necessidade de estarem conectadas à *internet*, formando-se uma sociedade ultra conectada, onde o início e o fim da *web* não fica exatamente claro.

Junto a isso, pode se observar um crescimento e melhoramento de novas plataformas, um processo chamado de *plataformização*, entendido como “[...] a penetração das infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais das plataformas em diferentes setores econômicos e esferas da vida” (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019, p. 5-6).

Ou seja, é nesse cenário que o *Tumblr* se mantém, no qual a *web 3.0* encontra a plataformização e uma nova roupagem do capitalismo econômico. No momento, surge uma atualizada forma monetização, a extração de dados de usuários, um acúmulo de capital através do algoritmo, que incorre também no chamado capitalismo de dados, dentro da lógica da dataficação. Assim, o *Tumblr* se encontra em uma das definições da plataformização, como uma das construções sociotécnicas, permeadas por práticas culturais e novas sociabilidades (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019).

Por fim, a cultura do *Tumblr* pode ser analisada, se o mundo contemporâneo for envolvido, o que evidencia o momento plataformizado no qual a *web* se mostra. Sendo assim, as características dos usuários do *Tumblr* trazem reflexões interessantes sobre o momento econômico atual.

A estrutura do *Tumblr* permite que os usuários adotem pseudônimos, mudem de nome livremente e mantenham seus *blogs* desvinculados de suas identidades reais — criando uma camada de opacidade protetora. Antes de 2015, a plataforma não oferecia mensagens privadas. As *tags* assumiam, então, uma função performativa e comunicacional — quase como sussurros afetivos, visíveis somente para aqueles que compartilham a mesma linguagem (McCracken et. al. ., 2020).

O *Tumblr* atraiu usuários em busca de maior agência criativa, de um ambiente midiático mais igualitário e da possibilidade de permanecerem menos identificáveis ou vigiados. A visibilidade restrita das métricas, o uso de pseudônimos e a ausência de vínculos explícitos entre blogs e identidades reais contribuíram para a redução das hierarquias e para o fortalecimento de um senso de pertencimento coletivo (McCracken et. al., 2020). É importante salientar que até a presente pesquisa, no ano de 2025, nenhum usuário pode ver o número de seguidores de outros usuários, algo raro nas redes sociais mais populares. Portanto, desde seu início em 2007, o *Tumblr* tem como característica uma certa “privacidade” ou mesmo igualdade, no sentido de não evidenciar hierarquias pautadas em seguidores, forma contemporânea de capital social nas redes digitais (Recuero, 2012) que poucas redes sociais oferecem. Inclusive, *blogs* que postam e/ou reblogam conteúdos de fandom

utilizam raramente a própria imagem do usuário para se identificar, preferindo fotos de seus personagens favoritos.

Não é raro encontrar piadas internas entre os usuários do *Tumblr*, que caracterizam a plataforma como repleta de “losers”. Obviamente, há uma conotação de humor, mas evidencia a falta de influencers e a monetização que outras redes sociais já instauraram em anos anteriores. O *Tumblr*, voltado para o fomento de conteúdo de fãs, agrupa pessoas interessadas em compartilhar seus interesses mais profundos, alimentar o fandom no qual está inserido, onde há pouca possibilidade de recompensa financeira. São raras as discussões sobre influência ou fama dentro da plataforma.

Falando especificamente dos *gifmakers*, os usuários com a habilidade de elaborar GIFs até podem “sair na frente” em questão de produção para o fandom, mas raramente conseguem o teor de “influencers” ou ganham status social, ou financeiro. Usuários do *Tumblr* desenvolveram formas visuais originais como o set de GIFs, além de práticas coletivas de resposta visual que logo se espalharam para além da plataforma. Mccracken et al. (2020, p. 5) discorrem: “usuários do *Tumblr* desenvolveram formas visuais originais como o set de GIFs, além de práticas coletivas de resposta visual que logo se espalharam para além da plataforma”.

Portanto, não é raro encontrar GIFs oriundos do *Tumblr* espalhados por todas as redes sociais. *Gifmakers* do *Tumblr* lutam contra a repostagem incessantemente, onde criam ferramentas para não serem furtados dentro e fora da plataforma. Uma dessas formas é criar uma marca d’água no GIF em questão, para demarcar a origem do GIF. Mesmo assim, encontrar uma forma de garantir a origem de um GIF dentro da *internet* não é uma tarefa fácil. Vale ressaltar aqui, a diferença entre reblogar um conteúdo no *Tumblr* e repostar: quando algum usuário escolhe reblogar, ele está divulgando o trabalho de outro usuário, dando créditos. No caso de repostar, um terceiro salva este material e posta como se fosse seu, seja no próprio *Tumblr* ou em outras redes sociais.

2.4 Fandom como território de produção simbólica

Com o *Tumblr*, qualquer espaço pode se tornar um espaço de fã. Antes, existiam locais específicos na internet para exercer o fandom; agora, a experiência é contínua. A plataforma permite um mergulho profundo no que significa ser fã — participar de conversas com e sobre os objetos de afeto, incorporá-los como parte da própria identidade. Ele (*Tumblr*) pode dominar sua vida de maneiras que outras plataformas jamais permitiram (McCracken et al., 2020).

Agora, observando as questões do GIF, o *Tumblr* tem um apelo ainda mais transcendental na produção simbólica no fandom. Como debatido anteriormente, GIFs oriundos do *Tumblr* vem se disseminando na internet há anos, constantemente difundidos em outras redes sociais. Entretanto, a linguagem própria que os GIFs possuem quando estão inseridos no *Tumblr* pode se observar como algo mais “artístico”, ou pelo menos trabalhado com maior refinamento técnico. Apesar de outras redes sociais utilizarem os GIFs, geralmente são para uma forma de expressão, *meme* ou para tecer um comentário. No *Tumblr*, os GIFs existem como uma forma de expressão, eles fazem parte da dinâmica da plataforma. Ou seja, os GIFs são únicos dentro do *Tumblr*.

Você pode se concentrar em uma única cena ou momento e desmembrá-lo [em GIFs]. Seu fandom inteiro pode estar olhando para os mesmos GIFs. [...] É quase como um soneto — as pessoas são incrivelmente criativas (McCracken et al., p.41, 2020).

O *Tumblr* foi um espaço de incubação para os GIFs de captura de tela com uma força estética ou imagética dentro das comunidades de fãs. Os GIFs postados no *Tumblr* possuem a tendência de serem trabalhados em *softwares*, portanto, passam por uma modificação artística antes de serem postados. Nessas comunidades, os fãs produzem GIFs como forma de apreciação ao material original — não somente como reações. Por isso, investem em valor de produção e composição, empregando recursos típicos da fanart e desenvolvendo técnicas específicas para a criação de GIFs. Como observa Ödül Akyapi Gürsimsek (apud McCracken et. al, 2020, p.15) para esses fãs, “fazer GIFs é muitas vezes mais do que fatiar uma única cena em uma imagem

em loop com texto sobreposto” — envolve decisões gráficas complexas sobre ponto, linha, tipografia, cor, transparência, textura e movimento.

As linguagens que circulam no *Tumblr* — imagens, capturas de tela, GIFs, vídeos, fanarts — são tão complexas quanto qualquer jargão textual. Com frequência, os GIFs são reblogados como ferramentas visuais que permitem aos usuários demonstrar bom gosto e construir a “marca” de seus *blogs* e identidades na plataforma. Essas composições densas, formadas por múltiplos GIFs, combinam as possibilidades estéticas da colagem com a arte da animação em loop (McCracken et al., 2020). Portanto, pode-se observar o grande apelo do audiovisual e dos GIFs quando o assunto são fandoms na plataforma. Apesar de fãs consumirem outros tipos de produtos, como as *fanfics*, por exemplo, o *Tumblr* tem a característica de ser uma rede social pautada na atmosfera do GIF, do visual.

Os fandoms no *Tumblr* refletem a vida contemporânea em um mundo globalizado: comunidades menores — de idioma, religião, raça, entre outras — se encontram e colidem, gerando tanto diálogo quanto o reforço de fronteiras. As culturas de fãs sofreram profundas transformações com a migração de grupos progressistas do LiveJournal para o *Tumblr* no início dos anos 2010. Nesse ambiente, você mergulha mais profundamente no significado de ser fã, com o fandom quase incorporado à sua identidade — podendo dominar sua vida de maneiras que outros espaços não permitiam (McCracken et. al., 2020).

O fandom, especialmente nas plataformas digitais como o *Tumblr*, deve ser compreendido não somente como um agrupamento de pessoas com interesses em comum, mas como um território ativo de produção simbólica. Longe de ser um espaço passivo de consumo, o fandom se configura como um ambiente onde os significados são constantemente negociados, disputados e (re)criados pelos próprios participantes (Jenkins, 2006). No *Tumblr*, essa produção simbólica se manifesta de maneira particularmente intensa por meio da linguagem visual. GIFs, capturas de tela, fanarts e vídeos não são meros adornos ilustrativos. A visualidade se torna uma gramática própria do fandom, usada para expressar afeto, crítica, humor, identidade e pertencimento. Os gifsets, por exemplo, funcionam como pequenas colagens animadas que

condensam narrativas, emoções e posicionamentos estéticos, muitas vezes com alto grau de sofisticação técnica e compositiva.

Nesse contexto, a produção simbólica do fandom adquire caráter autoral e criativo, desafiando as fronteiras entre autor e espectador. Os fãs, ao criarem e compartilharem conteúdos visuais, performam a sua leitura da obra original e, ao mesmo tempo, a transformam. O GIF não é apenas uma repetição da cena: é uma apropriação que adiciona camadas de sentido, seja pelo enquadramento, pela sequência, pela escolha da tipografia ou pela combinação com trechos de músicas, ou falas. Trata-se de uma reconfiguração estética e política do material original, que pode enfatizar personagens marginalizados, destacar relações *queer*, ou simplesmente reinterpretar o tom de uma narrativa (MCCRACKEN et. al., 2020).

Além disso, o *Tumblr* — ao permitir anonimato, pseudonímia e a desvinculação entre *blog* e identidade real — oferece condições para que essa produção simbólica aconteça com mais liberdade. Em vez de buscar visibilidade em métricas públicas ou *status* social, muitos usuários constroem suas “marcas” pessoais com base em curadoria estética, refinamento sensível e afinidade simbólica (Bourlai; Herring, 2014, n.p). A estrutura da plataforma, portanto, fomenta um tipo de engajamento que é mais íntimo, experimental e menos regulado por normas de comportamento hegemônicas.

Não por acaso, os fandoms do *Tumblr* se tornam também espaços de formação identitária e afetiva. O envolvimento com uma narrativa, personagem ou universo ficcional não se limita ao entretenimento — ele molda formas de estar no mundo, de se expressar e de se relacionar com os outros. Como apontam alguns autores, como Bourlai; Herring, McCracken et. al, o fandom pode tornar-se parte integrante da subjetividade do indivíduo, influenciando gostos, valores e até mesmo práticas políticas.

No entanto, essa produção simbólica não ocorre sem tensões. O encontro entre comunidades diversas — de diferentes raças, nacionalidades, gêneros, orientações sexuais e formações culturais — gera tanto trocas ricas quanto choques e demarcações de fronteiras. Por isso, o próprio termo “comunidade” torna-se insuficiente para dar conta das complexidades desses

espaços, que funcionam mais como campos dinâmicos de afiliação, conflito e reconfiguração simbólica contínua Mccracken et. al (2020).

Em suma, o fandom no *Tumblr* — e em plataformas semelhantes — deve ser reconhecido como um espaço cultural legítimo de produção simbólica, no qual os fãs não somente consomem, mas transformam, expandem e disputam os sentidos das obras e das identidades que nelas investem. Trata-se de um território criativo, afetivo e político, onde a cultura popular é vivida, apropriada e ressignificada de forma coletiva e inventiva.

CAPÍTULO 3 — ESTUDOS DE FÃS, TUMBLR E ANONIMATO: SUBJETIVIDADES MEDIADAS E ESPAÇOS DE EXPERIMENTAÇÃO

3.1 Ponto de partida: fandom como participação situada

Os estudos de fãs deslocaram-se, ao longo das últimas décadas, de um olhar patologizante e marginalizante para um campo consolidado dentro das ciências da comunicação e da cultura. Inclusive, no século XVII na Inglaterra, o termo “fã” nada mais era que uma abreviação para a palavra “fanático” (Duffett, 2013, p. 23). Entretanto, ao longo do século XX, passa a ser utilizado para designar paixão, inicialmente de torcedores por esporte e depois com relação a cinema, música e outras manifestações culturais. Esse deslocamento coincide com a ampliação das práticas mediadas por tecnologias digitais, em que o fã não somente consome, mas produz, compartilha e performa sentidos. Na rede social digital *Tumblr*, esse processo se intensifica em grupos que se estruturam sobre curadoria, *remix* e afetividade, favorecendo a expressão subjetiva sem depender da visibilidade pessoal ou da identidade civil.

Os estudos de fãs deslocam o foco do consumo para a agência produtiva e para o engajamento (Jenkins 1992, 2006, 2008; Hills, 2002). No recorte contemporâneo, essa agência se hibridiza com formas de participação cívica e mobilização (Bennett, 2012; Brough & Shresthova, 2012), frequentemente conduzidas por dinâmicas afetivas e por redes sociotécnicas que embaralham fronteiras entre entretenimento e cidadania. No Brasil, por exemplo, este entrelaçamento aparece tanto nas práticas “internas” aos

fandoms (*fanfics*, *fanarts*, GIFs, *shipping*) quanto em apropriações “externas” (memes e *fanmades* em protestos), reforçando a ideia de microrresistências (De Certeau, 1994) e ações sutis que não separam cultura de política (Hollander & Einwohner, 2004; Freire Filho, 2007).

Ao iniciar a presente pesquisa, foi necessária análise do fanwork estabelecido na plataforma *Tumblr*. Ora, a experiência do fã no *Tumblr* ultrapassa a simples condição de espectador para se tornar ato de permanência afetiva. Produzir, reblogar e editar imagens, vídeos ou textos é uma forma de sustentar laços entre sujeitos que compartilham uma sensibilidade comum. O fandom, entendido como uma comunidade de afetos mediados pela tecnologia, constrói-se pela repetição e pela partilha, elementos que, no *Tumblr*, encontram um terreno fértil para o florescimento de expressões coletivas, ainda mais sob a perspectiva dos estudos de fãs. Neste sentido, o fanwork não é somente uma manifestação criativa, mas também um gesto de pertencimento, no qual o sujeito traduz a emoção em linguagem visual. A plataforma torna-se, assim, um arquivo emocional em movimento, onde o conteúdo circula entre autorias sobrepostas e narrativas reconfiguradas.

Ademais, pode-se pensar que o trabalho de fã exercita o envolvimento emocional do fã, ou seja, com a sua participação ativa no momento que está inserido no fandom que tanto admira e/ou vê a necessidade de criar. Assim, para expressar a ideia que o fã produtor teve sobre uma obra original ao consumi-la (Curi, 2010), a arte do fã se desdobra em criação, afeto, resignificação e até mesmo, em alguns casos, uma nova interpretação do produto original. Inclusive, Campos (2006) exemplifica a tradução a partir de três tipos de informação: documentária, semântica e estética. Para Campos (2006), a informação estética é “inseparável de sua realização”. Sendo assim, a tradução de um objeto estético nunca será “fiel”, sua tradução sempre será uma recriação. O que se pode observar com uma clareza relevante na plataforma *Tumblr*.

No *Tumblr*, a cultura de fãs revela a complexidade da autoria contemporânea. As criações derivadas (*fanarts*, *fanfics*, GIFs, *edits*) emergem como obras híbridas, nas quais a fronteira entre produtor e consumidor deixa de existir. Jenkins (2009) já apontava que as práticas participativas desafiam a

lógica da comunicação unidirecional, instaurando um regime de convergência no qual os públicos se tornam coautores das narrativas. No contexto do *Tumblr*, essa coautoria assume contornos particulares: o *reblog*, o uso de *tags* e a estética dos posts configuram uma rede de significações coletivas que transformam o trabalho de fã em documento vivo da cultura digital.

Os GIFs de séries, foco desta pesquisa, constituem um dos exemplos mais emblemáticos dessa prática. Eles condensam um tipo de criação do fã, que recorta o audiovisual para destacar uma emoção, um olhar ou um instante considerado significativo. Cada *frame* é manipulado com cuidado técnico e sensibilidade estética: ajusta-se o brilho, define-se a saturação, escolhe-se a tipografia. O resultado é uma imagem em *loop*, silenciosa, mas profundamente expressiva, uma forma condensada de narrativa e memória. O GIF de série, neste contexto, é simultaneamente documento e confissão. Ele preserva o momento audiovisual, mas o faz à luz da experiência subjetiva do fã, que seleciona, edita e compartilha o que o afeta.

A devoção estética é uma das principais marcas do comportamento fã dentro do *Tumblr*. A plataforma abriga um modo específico de ver, organizar e sentir imagens, no qual o gesto de editar ou reblogar constitui uma forma de cuidado. Diferentemente de redes sociais mais centradas, talvez, na “exposição do eu”, o *Tumblr* permite a construção de identidades mediadas pela curadoria, um processo no qual o sujeito se define por aquilo que ama, não necessariamente pelo que é. Essa lógica curatorial transforma o fanwork em extensão do afeto: cada GIF, montagem ou frase reblogada funciona como um fragmento da própria sensibilidade do usuário.

No *Tumblr*, esses GIFs não são somente postagens isoladas; eles funcionam como pontes de diálogo. Ao serem reblogados, ganham novas camadas interpretativas, novos sentidos e, muitas vezes, novas legendas. A prática do reblog cria uma cadeia de significações que transforma o conteúdo original em uma narrativa coletiva. Jenkins (2009) observa que a cultura participativa rompe com a lógica de consumo passivo e inaugura um processo de coautoria, onde o público expande e ressignifica os textos midiáticos. No caso do *Tumblr*, esse processo ocorre de modo visual e fragmentado, no qual a autoria se dilui na própria dinâmica da plataforma. Cada GIF elaborado é, ao

mesmo tempo, produto e processo, ou seja, uma obra aberta em constante mutação.

O trabalho de fãs nasce da necessidade de traduzir o que o texto original somente sugere. É o espaço no qual o fã se autoriza a preencher lacunas, tensionar narrativas e produzir novos sentidos para o universo ficcional que ama. No *Tumblr*, essa tradução é predominantemente imagética e fragmentada. Os GIFs, *edits* e colagens funcionam como micro interpretações visuais, nas quais o desejo do fã torna-se visível. Trata-se de um processo de recriação que desloca a narrativa oficial para as margens da cultura participativa, revelando um tipo de autoria que é simultaneamente coletiva, anônima e profundamente pessoal.

A dimensão estética do trabalho de fã está diretamente relacionada ao afeto. Não se trata somente de replicar cenas, mas de reafirmar vínculos com os personagens, as narrativas e os universos ficcionais que provocam identificação. A escolha de uma cena específica (o olhar de um personagem, um gesto, uma frase dita com emoção), revela o modo como o fã internaliza a obra. Santaella (2012) descreve a tecnocultura como um sistema em que memória, percepção e identidade são atravessadas pela mediação tecnológica. No *Tumblr*, essa mediação assume contornos poéticos: a tecnologia não apenas reproduz, mas também sensibiliza, transforma o sentir em imagem, o instante em *loop*, o afeto em linguagem.

O *Tumblr* consolidou-se como um dos espaços mais expressivos da cultura fã no ambiente digital. Sua arquitetura técnica, baseada na reblogagem, na fluidez das *tags* e na ênfase visual, permitiu que os fãs construíssem arquivos coletivos de memória e afeto. Nesses espaços, as produções derivadas (trabalho de fãs) operam como extensões simbólicas das obras originais, multiplicando interpretações e alimentando a longevidade das narrativas. A cultura participativa, descrita por Jenkins (2009) e Santaella (2012), encontra nesse ambiente um de seus campos mais férteis, onde tecnologia e emoção convergem para formar comunidades de sentido.

Ainda assim, a estética do *Tumblr*, marcada por tons suaves, composições visuais equilibradas e uso intenso de citações e fragmentos

audiovisuais, cria uma atmosfera contemplativa que contrasta com o ritmo acelerado de outras plataformas digitais. Esse ambiente favorece o aprofundamento da relação entre fã e obra. O tempo da navegação é o tempo da contemplação; o reblog é um gesto de reconhecimento; o GIF é uma lembrança animada. Cada elemento técnico da plataforma — das *tags* à ausência de algoritmos restritivos — contribui para a construção de uma experiência mais íntima, quase artesanal, em meio à lógica massiva da cultura digital.

Assim, o Tumblr pode ser compreendido como um espaço simbólico no qual o fanwork de séries funciona como manifestação da tecnocultura afetiva. A produção de GIFs não se restringe à dimensão estética, mas atua como um dispositivo de pertencimento e de expressão emocional. Trata-se de um modo de narrar que nasce da devoção, mas que também revela o domínio técnico e o olhar curatorial do fã. Entre a técnica e o afeto, o *Tumblr* abriga um ecossistema singular: uma cultura visual que celebra o detalhe, a pausa e o sentimento, ou seja, elementos cada vez mais raros em tempos de rolagem contínua.

3.2 O anonimato que auxilia na construção do *Tumblr*: o fã por ser fã

O *Tumblr*, diferentemente de plataformas como *Instagram* ou *Facebook*, não demanda uma identidade real verificável. Esta característica o torna um espaço privilegiado para o estudo do anonimato e da pseudonímia enquanto práticas de mediação. Os usuários frequentemente escolhem nomes simbólicos, referências intertextuais ou trocadilhos que refletem tanto pertencimento a fandoms específicos quanto traços da própria sensibilidade. Essa camada de anonimato parcial permite explorar dimensões da identidade que, em contextos mais normativos de exposição, poderiam ser reprimidas.

Nos estudos de fãs, a identidade sempre foi central: ser fã é, antes de tudo, um modo de se reconhecer e de se relacionar com o outro a partir de signos culturais compartilhados (Halli, 2005; Hills, 2002; Greco, 2019). Contudo, quando essa identidade se constrói sob pseudônimo, como no *Tumblr*, o “ser fã” deixa de estar atrelado à materialidade do corpo físico e

passa a habitar a materialidade das interfaces, dos objetos digitais e dos gestos comunicacionais. O avatar, a *bio* e as *tags* tornam-se extensões do *self* (do eu) (LOPES et al., 2015), e é através deles que o indivíduo se insere nas redes de sentido e afeto.

A relação entre anonimato e autenticidade é uma tensão constante nesse contexto. Longe de significar ausência de sujeito, o anonimato no *Tumblr* pode ser lido como uma forma de autoria e resistência, pela recusa em se submeter às lógicas de visibilidade impostas por plataformas centradas na imagem e na rastreabilidade. Assim, o “*anon*” (usuário anônimo) ou o pseudônimo não apagam a identidade, mas a rearticulam sob novas condições materiais e políticas. A máscara, nesse caso, não é disfarce, mas dispositivo de criação, ou seja, um meio de experimentar subjetividades, narrativas e afetos.

O engajamento dos fãs sob pseudônimo também reconfigura o sentido de comunidade. As interações não se baseiam no reconhecimento pessoal, mas na afinidade simbólica e estética. As redes se formam em torno de imagens, cenas e sentimentos compartilhados: um GIF de uma série, uma frase reblogada, um *post* confessional que ecoa experiências de pertencimento ou exclusão. Nesses gestos, o fã se conecta aos outros por meio do afeto, não pela identidade física.

Essa estrutura confere ao *Tumblr* um papel fundamental na produção de intimidade mediada, onde o anonimato oferece o espaço seguro necessário para a expressão de vulnerabilidades, desejos e identificações. Ao mesmo tempo, cria uma comunidade onde o reconhecimento se dá pelo conteúdo e pela sensibilidade, e não pela imagem pública. Trata-se de um modelo de sociabilidade que inverte a lógica predominante das redes sociais comerciais, ao privilegiar a descrição, o sigilo e a intensidade emocional em lugar da exposição e da visibilidade.

Os estudos de fãs permitem compreender essa dinâmica como um processo de participação cultural e de construção coletiva de sentido. Ser fã no *Tumblr* implica não somente gostar de um produto cultural, mas investir afetivamente em uma rede de significados compartilhados. Os usuários criam, organizam e recontextualizam materiais, sejam GIFs, imagens, textos, citações,

que, ao circular, ganham novas camadas de sentido. Essa circulação é também uma forma de autorrepresentação: cada reblog e cada curadoria constroem uma narrativa fragmentada do eu, inscrita em práticas cotidianas de seleção, repetição e comentário.

Dentro desse ecossistema, o anonimato funciona como potência estética e política. Ele possibilita múltiplas formas de experimentação identitária e uma convivência baseada em laços afetivos, não hierárquicos e frequentemente horizontais. O anonimato permite que usuários expressem dimensões íntimas, como pertencimento a minorias, vivências de gênero e sexualidade, ou mesmo angústias cotidianas, em um ambiente que oferece proteção simbólica contra a vigilância e o julgamento. Segundo Foucault (2005), nas sociedades homogêneas da era clássica, o controle existia através da violência e da coerção. Já nas sociedades disciplinares (século XVIII a XIX), há uma mudança de paradigma e a ação de vigiar prevalece como mais eficaz que o de punir. Aqui, se pode fazer uma reflexão onde exista a sensação de “maior liberdade” para o fã, quando existe o anonimato.

Por isso, o *Tumblr* ocupa um lugar singular nos estudos contemporâneos de fãs: ele revela como o envolvimento emocional com produtos culturais pode se transformar em infraestrutura de comunidade, cuidado e resistência. O anonimato, longe de ser um obstáculo, é justamente o que possibilita esse tipo de engajamento, um engajamento sensível, criativo e profundamente humano, mediado por imagens, textos e afetos que escapam às lógicas tradicionais de autoria e identidade.

Além disso, o *Tumblr* oferece uma ecologia particularmente amiga do arquivo e da curadoria pessoal (reblogs, *tags*, coleções), viabilizando leituras afetivas e recortes autorais de narrativas midiáticas. A recirculação de GIFs, microtextos repetitivos que condensam gestos, atmosferas e emoções, funciona como memória coletiva e repertório compartilhado nos fandoms, ativando pertencimento e reconhecimento. Nesse circuito, a ênfase não é só “o que” circula, mas “como” circula: com camadas de comentário, ironia, confissão e cuidado comunitário, traço central das culturas de fãs descritas na literatura do campo.

No *Tumblr*, anônimos parciais e pseudônimos não são ausência de identidade, mas forma de performá-la. Avatares sem foto própria e nomes não-civis funcionam como dispositivos de mediação que deslocam a identidade da “prova documental” para o gesto continuado (o que se posta, rebloga, etiqueta, coleciona). Em termos metodológicos, isso convida a pensar com as materialidades: não somente “o que significa” (hermenêutica), mas o que os objetos e infraestruturas fazem no mundo (Gumbrecht, 1994; Leitão & Pinheiro-Machado, 2016). Assim, o avatar, a *bio*, o conjunto de *tags* e a cadência de reblogs são objetos construtores que co-produzem subjetividades e coletivos (em vez de meros “signos” de um eu prévio).

Tomando Hine (2015), três chaves ajudam a compreender o anonimato no *Tumblr*:

- Embutida: as identidades no Tumblr são codificadas na própria plataforma (perfis, temas, APIs, mecanismos de busca por *tags*). O “anonimato” é uma *affordance* (disponibilidade) inscrita no *design*, não simples decisão individual isolada;
- Corporificada: a presença do corpo não desaparece; ela é traduzida em traços materiais (rituais de postagem, horários, séries de GIFs reblogadas “para sentir de novo” uma cena);
- Cotidiana: a ubiquidade, ou seja, estar presente sempre, a qualquer momento, do *Tumblr* no dia a dia torna o “usar *nickname* + avatar” uma rotina que naturaliza gramáticas de privacidade, pertencimento e exposição seletiva.

Essas camadas deslocam a pergunta “quem é essa pessoa de verdade?” para “como essa pessoa age e se deixa afetar/afetar outros por meio dos seus objetos e fluxos?”.

3.3 GIFs, shipping e “performance de gosto” sob pseudônimo

No *Tumblr*, a prática de *shipping* (torcer por casais) e a circulação de GIFsets operam como uma pragmática do gosto (Hennion, 2007). A literatura sobre o trabalho de fãs mostra que repertórios de ação nascem de rotinas de fandom: organização por *hashtags*, mutirões (“maratonas”), “viralização” de *fanmades* e estéticas de cultura pop em agendas públicas. A pseudonímia no *Tumblr* dilui barreiras de entrada, permitindo: tomada de palavra em temas sensíveis (gênero, sexualidade, raça) sob proteção parcial; coalizões efêmeras em torno de *tags* e causas; ciclos de aprendizado (táticas de visibilidade; políticas de moderação; pactos de cuidado).

Esse circuito tensiona a crítica de que “parece político, mas não é”: quando vistas em escala e temporalidade próprias, práticas discretas (reblogar, taggear, compor um GIFset) participam de micropolíticas de reconhecimento e de atualização de repertórios públicos, sem romper com a cultura pop, mas deslocando-a por dentro. Para analisar anonimato (BRUNO, 2014) e fandom no *Tumblr* sem recair numa oposição “máscara vs. essência”, convém: mapear materialidades (objetos-perfil, avatares, *tags*, *layouts*, *logs* de reblog) como atores que co-definem identidades; descrever ritmos (filas de postagem, maratonas de votação, janelas de *hype/spoiler*); registrar controvérsias (políticas de crédito em GIFs; regras de *trigger/spoiler*; disputas por “*canon/fanon*”); articular escalas: do gesto (um reblog) às formações coletivas (cascatas de visibilidade, marcos de mobilização).

Esse deslocamento é coerente com a proposta de materialidades da comunicação (Gumbrecht, 1994) e com o foco em objetos construtores (Leitão & Pinheiro-Machado, 2015), afinando o olhar para o que os artefatos fazem na constituição do “eu-fã” pseudônimo e das suas comunidades.

3.4 A cultura participativa e a circulação dos GIFs de séries

A produção e circulação dos GIFs de séries no *Tumblr* evidenciam uma das características mais marcantes da cultura participativa contemporânea: a redistribuição do poder narrativo. O que antes era exclusivo de estúdios, diretores e roteiristas passa a ser compartilhado com comunidades de fãs que reconfiguram o material audiovisual segundo suas próprias leituras e afetos. O

Tumblr oferece um ambiente propício para esse tipo de diálogo, já que a estrutura da plataforma permite que cada *post* seja replicado, comentado e reinterpretado indefinidamente. A cada reblog, uma nova camada de significado é adicionada, transformando o GIF em um artefato vivo, em constante atualização coletiva.

Essas práticas participativas se inserem no contexto de uma comunicação digital descentralizada, na qual o receptor assume um papel ativo na construção de sentido. Jenkins (2009) destaca que a convergência de mídias implica não somente a fusão de plataformas, mas também a cooperação entre produtores e consumidores, portanto, um fenômeno que, no *Tumblr*, atinge um nível de organicidade singular. Ao transformar trechos audiovisuais em imagens animadas, os fãs reescrevem o texto televisivo e expandem seu universo simbólico, criando interpretações que coexistem com o material original sem necessariamente substituí-lo. Essa lógica de expansão reforça o caráter rizomático (Deleuze; Guatarri, 1995) da narrativa seriada e ilustra a força criativa da recepção.

A circulação dos GIFs de séries também revela um aspecto temporal importante. Diferentemente de plataformas regidas por algoritmos de obsolescência acelerada, o *Tumblr* tenta preservar uma forma de tempo expandido, em que postagens antigas podem ser redescobertas e recirculadas meses ou anos depois. Esta elasticidade temporal reforça a ideia de arquivo coletivo: cada reblog é uma atualização do passado, um retorno sensível a uma cena que continua a gerar identificação. O GIF, portanto, não é somente um fragmento do audiovisual, mas também um fragmento de memória compartilhada, constantemente reativada pelo gesto de reblogar.

Além disso, o movimento de circulação no *Tumblr* é também um movimento de reconhecimento entre pares. O ato de reblogar pode ser compreendido como um gesto de legitimação na comunidade, um modo de dizer “eu também senti isso”. A dinâmica participativa, assim, não se limita à difusão de conteúdo, mas envolve uma rede de trocas simbólicas e afetivas. Cada imagem em movimento torna-se um ponto de encontro entre subjetividades que se reconhecem naquilo que é compartilhado. A cultura

participativa, nesse sentido, é também uma cultura da empatia, ou seja, uma rede que se constrói tanto pela técnica quanto pelo afeto.

O GIF de série, como trabalho de fã, condensa as transformações da autoria no ambiente digital. Produzido artesanalmente, mas difundido em escala global, ele desafia as fronteiras entre o individual e o coletivo, o original e o derivado. Sua circulação é marcada pela apropriação, pela citação e pela reinterpretação, processos que, embora questionem a noção tradicional de autoria, reforçam a potência criativa da coletividade. O *Tumblr*, ao favorecer a visibilidade horizontal das produções, consolida-se como um espaço no qual a cultura participativa encontra expressão plena: um território no qual o audiovisual se torna linguagem compartilhada, e o afeto, uma forma de produção.

Os GIFs de séries, foco central desta análise, materializam com clareza essa lógica. Criados a partir de fragmentos do audiovisual, esses pequenos arquivos condensam emoções, narrativas e memórias. A produção do trabalho de fã, ainda que amadora do ponto de vista de ser elaborada por fãs, exige domínio do olhar e reconhecimento estético, além de um domínio técnico de determinados *softwares*. Ou seja, um saber que se constrói no interior das próprias comunidades de fãs. Assim, o *Tumblr* abriga um tipo de conhecimento que não é somente informacional, mas também sensível: um aprendizado sobre como ver, recortar e emocionar-se por meio da imagem, que se constrói a partir do trabalho de fã.

A circulação desses GIFs entre fãs evidencia a potência coletiva da plataforma. Cada reblog é uma atualização do afeto, uma reescrita da memória, um prolongamento da obra audiovisual para além de sua existência original. O fandom, nesse sentido, age como força vital de manutenção das narrativas. Mesmo após o encerramento de uma série, seus fragmentos continuam vivos nos *blogs*, nas *tags*, nas sequências editadas por quem não deseja esquecer. O *Tumblr*, portanto, transforma-se em um arquivo de permanência, onde o passado é constantemente reanimado pela emoção presente.

Portanto, busca-se compreender o *Tumblr* como um território simbólico no qual convergem técnica, estética e afeto. Desde sua concepção como *microblog* até sua consolidação como espaço de fandom, a plataforma revelou-se mais do que um ambiente de postagem: é um ecossistema de criação e compartilhamento, onde o gesto de reblogar se confunde com o gesto de sentir. O *Tumblr* abriga uma dinâmica particular da cultura participativa, que transforma o usuário em curador, autor e arquivista de sua própria sensibilidade.

Com isso, pode-se observar que o *Tumblr* representa um ponto de inflexão nas relações entre tecnologia e expressão cultural. Ele opera simultaneamente como rede social, espaço artístico e dispositivo de memória. A estética dos GIFs de séries traduz a experiência de uma geração que aprendeu a narrar por meio de imagens breves, silenciosas e em *loop*, narrativas que dispensam a linearidade, mas preservam a intensidade. Entre a técnica e o sentimento, entre a velocidade e a contemplação, o *Tumblr* pode constituir um dos capítulos mais singulares da tecnocultura contemporânea: aquele em que o afeto se transforma em linguagem e o olhar em gesto criador. Sempre atrelado o trabalho de fã e como infinitas “redes de fãs” operam em diferentes frentes e formas. Assim, de acordo com Jenkins (2008, p. 210):

Os fandoms são um tipo de coletividade (no qual eles agem como comunidade em vez de indivíduos) e conectividade (no qual seu poder é ampliado por seu acesso às comunicações ligadas em rede) cuja presença está sendo sentida na cultura contemporânea.

Ou seja, neste espaço coletivo, surgem diversas maneiras de reinventar, produzir, salientar. Com base no fanwork já estabelecido no *Tumblr*, busca-se suprir o que não é “dado” ao fandom ou enaltecer o que foi, de fato, aceito e prestigiado pelos fãs. Através da série de GIFs, pode-se observar uma verdadeira compilação do trabalho do fã, que visa demonstrar sua *expertise* como criador de GIFs e, também, da forma como se insere no espaço do fandom.

Nessa plataforma, o GIF animado torna-se uma das principais formas de fanwork. Seu caráter fragmentário e repetitivo transforma instantes de séries, filmes ou videocliques em microtextos expressivos capazes de condensar

emoções, gestos e atmosferas narrativas. Ao recortar e reapresentar *frames* audiovisuais, o fã realiza um ato de leitura e de autoria, tensionando os limites entre espectador e criador.

Estudos sobre a semiótica do GIF (como os de Shifman, 2014; Miltner e Highfield, 2017) indicam que essa forma visual opera como um modo de comunicação afetiva, no qual a repetição substitui a linearidade narrativa por uma ênfase no afeto e na intensidade. No contexto dos fandoms, os GIFs funcionam como dispositivos de memória coletiva, reativando cenas icônicas e criando repertórios compartilhados que sustentam o pertencimento ao grupo.

Um mesmo GIF pode ser usado para expressar ironia, nostalgia ou solidariedade, dependendo do texto que o acompanha ou do contexto em que é reinscrito. Essa plasticidade faz do GIF uma ferramenta estética e política, articulando modos de resistência simbólica frente às hierarquias da cultura midiática tradicional.

Além disso, o *Tumblr* se destaca por sustentar uma cultura de ambiguidade e anonimato controlado, onde identidades podem ser performadas, ocultadas ou fragmentadas. A relação entre sujeitos anônimos do fandom, que se apresenta como algo “natural” no *Tumblr*, além de produtiva, expõe uma análise sobre as estruturas de valores e reconhecimento, justamente baseadas nas relações estabelecidas entre os fãs. Nomes verdadeiros podem não ser divulgados, mas o avatar daquele fã, assim como sua URL dentro da plataforma, é reconhecida. Ou seja, forma-se uma espécie de “digital” dentro do fandom. Espera-se que aquele (a) usuário poste GIFs de determinadas cenas, *ships*, episódios, etc.

Assim, o fandom no *Tumblr* não é somente uma comunidade interpretativa, mas uma forma de produção cultural compartilhada, que desafia as fronteiras entre consumo e criação, público e privado. O fanwork, materializado em GIFs e outros formatos, torna visível o modo como o engajamento dos fãs se converte em prática estética e comunicacional, inserida nas dinâmicas contemporâneas de mediação digital.

CAPÍTULO 4 — O INÍCIO DO CINEMA, A CÂMERA ESCURA E O CAMINHO ATÉ OS GIFS¹

4.1 O que a câmera escura e os GIFs nos contam

Crary (2012) propõe uma arqueologia da visão. Ele não entende o observador como uma entidade natural, mas como uma construção histórica, ou seja, um sujeito produzido por técnicas, instituições e dispositivos ópticos. A câmara escura é, para ele, o modelo paradigmático do observador dos séculos XVII e XVIII: um espaço fechado, estável e hierárquico, no qual o mundo é projetado e o sujeito, protegido, observa a imagem como algo exterior e ordenado.

No século XIX, contudo, esse regime começa a se desintegrar. A modernidade introduz mobilidade, fluxo e instabilidade perceptiva. O observador deixa de ser uma consciência fixa diante do real e passa a ser um corpo imerso em circuitos de estímulos, atravessado por máquinas, urbanização e novas tecnologias ópticas: estereoscópio, fenacistoscópio², fotografia, cinema.

Ainda segundo Crary (2012), a modernidade desloca a visão da certeza geométrica para a experiência subjetiva: a percepção torna-se fisiológica, temporal e múltipla. A câmara escura, símbolo do olhar disciplinado e transcendente, cede lugar a uma visão encarnada, transitória e fragmentada, ajustada às demandas do capitalismo industrial e às novas formas de controle social.

Portanto, o autor define o conceito de observador em termos genealógicos (no sentido foucaultiano), isto é, como resultado de dispositivos e práticas sociais que produzem modos de ver e de ser visto. Crary (2012) rompe com a ideia de continuidade entre Renascimento e modernidade, mostrando a

¹ Capítulo escrito com o auxílio de fichamentos organizados por I.A.

² O estereoscópio e o fenacistoscópio são dispositivos ópticos do século XIX que revolucionaram a forma como as pessoas visualizavam imagens e movimento, servindo como precursores do cinema e da fotografia 3D. Fonte: <https://revista.an.gov.br/index.php/revistaacervo/article/download/1900/1862?inline=1>

passagem de uma visão metafísica e estável para uma visualidade dispersa e mediada por tecnologias que simultaneamente libertam e disciplinam o olhar.

A câmara escura foi, antes de tudo, uma metáfora da consciência moderna nascente: um interior protegido que captura o exterior como representação ordenada. O observador da câmara escura se posiciona em um ponto fixo, de onde contempla um mundo que se apresenta de maneira estável e totalizadora. Essa estrutura óptica traduziu, durante séculos, uma ontologia da visão baseada na transparência e, na verdade, do visível, ou seja, um olhar que acreditava apreender o real a partir de um centro imune ao caos.

Com a modernidade do século XIX, esse modelo se desfaz. O observador deixa de ser o sujeito imóvel do Renascimento e torna-se um corpo atravessado por fluxos, velocidades e choques sensoriais. O olhar já não é garantia de conhecimento, mas parte de uma economia de estímulos e disciplinamentos. Como mostra Crary (2012), o século XIX fabrica uma nova forma de ver, vinculada à industrialização, ao urbanismo e às tecnologias ópticas que prefiguram o cinema.

A invenção de aparelhos como o fenacistoscópio ou o zootrópio traduziu a curiosidade científica sobre a persistência retiniana em espetáculo visual: imagens sucessivas criavam a ilusão do movimento. Nesses dispositivos, a visão se tornava um fenômeno temporal e fisiológico, e o observador, parte do próprio mecanismo: o olho, agora, era instrumento e objeto de experimentação.

O cinema nasce, portanto, nesse contexto de dissolução da câmara escura como metáfora de estabilidade. Ele transforma o olhar em movimento, fragmenta o tempo e o recompõe pela montagem. O observador cinematográfico não é mais aquele que contempla o real “lá fora”, mas aquele que habita uma imagem em fluxo, produzido pelas mesmas forças que organizam o ritmo urbano e industrial da modernidade.

A câmara escura, segundo Crary (2012), cristaliza um regime óptico no qual o observador é definido por uma certa fixação, separação e estabilidade. O sujeito ocupa um ponto único e centralizado, protegido do mundo, e observa uma imagem que se projeta diante dele: o “real” reduzido à representação. Essa arquitetura da visão organiza a percepção como disciplina: olhar e

obedecer coincidem, pois observar, no sentido etimológico destacado pelo autor, é também “conformar-se às regras” Crary (p. 15, 2012).

No século XIX, contudo, esse modelo se desfaz. A modernidade dissolve a centralidade do sujeito e introduz uma visualidade móvel, instável e fisiológica. O observador é reconfigurado pelas condições materiais da vida moderna: trens, ruas, fábricas, tipografia, vitrines, e pelas novas tecnologias ópticas, como o fenacistoscópio e o estereoscópio, que transformam a visão em experiência temporal e corporal.

A transição do observador disciplinado ao observador em movimento prepara o terreno para o cinema e, mais tarde, para o GIF. No *loop* do GIF, o olhar já não busca apreender um acontecimento, mas se submete ao ritmo da repetição. Tal como o espectador moderno, o usuário contemporâneo está preso a um ciclo de estímulos curtos e contínuos. O olho, domesticado pelo movimento infinito da imagem, torna-se parte do dispositivo: o observador é absorvido pela imagem e passa a performar o próprio gesto de ver. O GIF, nesse sentido, não somente repete o cinema, ele condensa o gesto disciplinar da modernidade: um olhar treinado para a duração mínima, para o retorno incessante, para o fascínio do fragmento. O que antes era a estabilidade da câmara escura se transforma, agora, em uma estabilidade de outro tipo: a da repetição controlada, onde a imagem nunca cessa de acontecer, e o sujeito, hipnotizado, permanece diante dela Crary (2012).

A história dos GIFs pode ser lida como uma continuidade, e uma ironia, desse percurso iniciado pela câmara escura. Assim como o cinema do século XIX condensava o desejo de capturar o movimento e torná-lo visível, o GIF contemporâneo retoma essa ambição em escala mínima e cotidiana: ele repete o gesto inaugural do cinema, mas o transforma em fragmento, *loop* e circulação instantânea (Parente, 2015).

Portanto, o GIF opera, assim, como miniatura temporal do olhar moderno. Nele, o movimento é reduzido a um ciclo fechado, e o observador, tal como no século XIX, é absorvido por uma experiência visual que mistura automatismo, fascínio e repetição Crary (2012). Se na câmara escura o sujeito observava a imagem como exterior, o usuário do *Tumblr* ou das redes digitais é

imerso no circuito da imagem, participando de sua criação, *remix* e redistribuição.

A ruptura que Crary (2012) identifica: da visão estável à visão móvel, do observador imóvel ao corpo atravessado por estímulos, encontra no GIF uma forma extrema de realização. O observador digital, como o moderno, é produto de um regime técnico e social de visualidade: um olhar treinado para o excesso, para a atenção intermitente, para o prazer do *loop*.

Nesse sentido, o GIF encarna tanto a herança do cinema quanto o esgotamento de sua promessa. Ele reduz o movimento ao mínimo necessário para reativar o afeto e a memória, um lampejo de duração que repete o gesto de ver. Se a câmara escura representava a separação entre sujeito e mundo, o GIF representa o colapso dessa distância: o observador já não está diante da imagem, mas dentro dela, participando de sua repetição e de sua circulação (Parente, 2015).

O que permanece, contudo, é o mesmo problema que acompanhou o nascimento do cinema e da modernidade: a tentativa de domesticar o olhar, de transformá-lo em parte de uma engrenagem perceptiva e social. O GIF, como o estereoscópio ou o fenacistoscópio do século XIX, é uma técnica do observador contemporâneo, ou seja, um dispositivo que produz modos de ver, de sentir e de se reconhecer nas imagens.

4.2 Do realismo óptico ao realismo afetivo

A câmara escura garantia a ilusão de um realismo óptico, baseado na fidelidade da imagem ao mundo exterior. Crary (2012) mostra que, ao longo do século XIX, esse realismo foi substituído por um realismo de outra ordem: o da percepção subjetiva e fisiológica, mediada por aparelhos e fluxos. A modernidade desloca o olhar da transparência geométrica para a experiência sensorial e instável do corpo, inaugurando um regime visual no qual o real é um efeito técnico.

Essa mudança continua a reverberar no ambiente digital. O realismo do GIF não é óptico, mas afetivo. Ele não pretende representar o mundo, mas

reativar sensações, memórias e afetos condensados em micro tempos visuais. O movimento cíclico substitui a linearidade do cinema e se aproxima da temporalidade das pós-imagens retinianas que Crary (2012, p. 166) descreve como “aquilo que permanece após o estímulo ter cessado, o traço que insiste no olho”.

O observador do GIF, como o do século XIX, não contempla uma narrativa, mas reage a uma sequência de impressões equivalentes e intercambiáveis. A experiência deixa de ser contemplativa e se torna reativa e imediata. Cada *loop* é uma pequena experiência de “pós-imagem”, uma repetição que reanima o instante, mas sem nunca o completar. Assim, o realismo do GIF é o realismo de um afeto que não passa, de uma sensação que se mantém em suspensão, eternamente presente Korpys et al. (2019).

O princípio técnico do cinema, a persistência retiniana, consiste na capacidade do olho de reter uma imagem por um breve tempo após sua exposição. Essa propriedade fisiológica, estudada por cientistas do século XIX e analisada por Crary (2012) como uma das bases da nova visão moderna, transformou o movimento em fenômeno perceptivo. O cinema nasce, portanto, de uma limitação do olho humano, convertida em espetáculo.

O GIF herda e ironiza esse mesmo princípio. Ele depende não da sucessão de quadros que produzem movimento contínuo, mas da repetição breve que finge continuidade e, ao mesmo tempo, a interrompe. Cada *loop* reitera a pós-imagem, fazendo dela uma estrutura estética Korpys et al. (2019). O observador contemporâneo vive na persistência: não da retina, mas do afeto digital. O GIF captura um gesto, um olhar, uma emoção, e o faz retornar infinitamente, como se o tempo pudesse ser mantido em estado de vibração.

Essa persistência do afeto reflete, de forma condensada, a lógica perceptiva da modernidade que Crary (2012) descreve: o sujeito em fluxo, entre estímulos, incapaz de fixar um referente. O GIF é, por isso, a câmera escura invertida: não mais um espaço de contemplação ordenada, mas um espelho de luz e ruído, no qual o observador perde o centro e passa a ser atravessado pela imagem.

A genealogia proposta por Crary (2012), da câmara escura ao observador moderno, oferece uma chave fundamental para compreender os modos de ver contemporâneos. O GIF, inserido na cultura digital e nos espaços como o *Tumblr*, prolonga e distorce esse percurso. Ele representa a culminância de uma visualidade que já não depende do referente, mas da circulação e da repetição Fasuolo (2019).

O observador contemporâneo, tal como o moderno do século XIX, vive sob uma economia de atenção e estímulo. Porém, o controle agora é interno: é o próprio prazer da repetição que sustenta o olhar. A câmara escura disciplinava o corpo; o GIF disciplina o desejo. Ambos organizam o ver como prática social e afetiva Fasuolo (2019).

Se o cinema sonhou capturar o movimento, o GIF sonha reter o instante. Ambos, contudo, dependem do mesmo princípio: o olhar como máquina e o corpo como interface. O que muda é o regime temporal: do tempo linear e narrativo do cinema ao tempo circular e emocional do GIF. Entre ambos, o observador permanece como construção histórica e política: uma figura que aprende a ver segundo as técnicas e os dispositivos do seu tempo.

A análise de Crary (2012) sobre as técnicas do observador expõe o modo como a visão foi reconfigurada pela modernidade, tornando-se inseparável das condições materiais e disciplinares que produzem o sujeito moderno. Para ele, o olhar não é natural, mas uma construção histórica, efeito de práticas e dispositivos que reorganizam o corpo e o espaço social. A câmara escura, o estereoscópio, o cinema e o computador não são somente instrumentos ópticos: são formas de subjetivação, modos de governo da atenção, do desejo e do tempo.

Essa perspectiva dialoga diretamente com a filosofia de Henri Bergson (2005), especialmente quando este propõe pensar o movimento não como sucessão de instantes, mas como duração contínua. Enquanto Crary (2012) descreve a dissolução da visão estável e o nascimento de um olhar temporalizado, Bergson (2005) oferece o fundamento ontológico dessa transformação: o tempo não é uma sequência mecânica de quadros, mas uma experiência interior, indivisível e fluida.

Para Bergson (2005), o cinema (e, por extensão, todo dispositivo de imagens em movimento) cria uma ilusão de continuidade a partir da justaposição de cortes. Essa crítica, feita em *Matéria e Memória* e depois em *A Evolução Criadora*, antecipa a compreensão de que o olhar moderno opera em fragmentos recombinaíveis, justamente o que Crary (2012) observa ao descrever a passagem da câmara escura ao fenacistoscópio. A diferença é que Bergson (2005) vê nesse processo uma traição da duração, uma tentativa de espacializar o tempo, enquanto Crary (2012) o entende como sintoma da modernidade: o olhar transformado em função social, ajustado ao ritmo do capital.

Nesse ponto, Manovich (2001) amplia o campo ao situar a imagem digital como herdeira direta do cinema e da modernidade visual. Para ele, o cinema é o código genético dos novos meios: toda forma de imagem computacional deriva do princípio cinematográfico: quadros sucessivos, composição temporal, montagem. Contudo, no digital, o fluxo deixa de depender da continuidade perceptiva do observador e passa a ser calculado, programado, modular.

Se em Crary (2012) o observador era disciplinado por dispositivos ópticos e instituições, em Manovich (2001) ele é interpelado por interfaces e algoritmos. A visualidade contemporânea, segundo ele, é “cinematográfica por estrutura e informacional por natureza”: um regime em que cada imagem é simultaneamente um *frame* e um dado, uma unidade de cálculo e de afeto.

A aproximação entre Bergson (2005) e Crary (2012) permite compreender que a passagem da câmara escura ao GIF não é somente técnica, mas ontológica. O século XIX descobriu a temporalidade como componente da visão; o século XXI a converteu em forma cultural dominante. Bergson (2005) via na duração um tempo vivo, contínuo, que escapa à mensuração. Crary (2012), ao contrário, descreve como esse tempo foi mecanizado, traduzido em unidades padronizadas de percepção e atenção.

O GIF, nesse sentido, é a síntese irônica dessa história. Ele simula a duração, mas em sua versão mais reduzida: o tempo comprimido, domesticado, sem transcendência. É a duração convertida em loop, onde o

fluxo se repete sem evolução: um tempo circular que aprisiona o olhar. Se o cinema bergsoniano criava a ilusão do movimento, o GIF cria a ilusão de permanência.

Essa diferença é importante para se refletir: o GIF repete o instante para impedir o tempo, invertendo a lógica bergsoniana da duração contínua Fasuolo (2019). Ele opera sobre a memória como pós-imagem afetiva, e sobre o olhar como função automática. Ao mesmo tempo, manifesta o que Crary (2012) chama de “modernização da percepção”: a submissão do tempo e do corpo às exigências de eficiência, atenção e estímulo.

Manovich (2001) descreve o novo regime da imagem digital como uma combinação entre cinema e computador. O resultado é o que ele chama de “narrativa de banco de dados”: uma estética no qual o tempo é substituído pela seleção e pela recombinação. A linearidade dá lugar à modularidade.

No contexto do *Tumblr* e dos GIFs, isso se manifesta como visualidade de arquivo. Cada GIF é um fragmento autônomo, mas também um dado manipulável: pode ser recortado, recontextualizado, reblogado, remixado. O usuário não “assiste”, ele navega. A experiência do olhar é simultaneamente estética e informacional, afetiva e calculada.

Ao lado de Crary (2012) e Bergson (2005), Manovich (2001) nos permite ver que o observador contemporâneo é produto de uma dupla operação: temporal e algorítmica. De Bergson (2005), ele herda a sensibilidade à duração e à emoção; de Crary (2012), a sujeição ao dispositivo; de Manovich (2001), a imersão em um sistema codificado de imagens. O resultado é um olhar que vive entre o fluxo e o cálculo, entre o afeto e o algoritmo.

Se a câmara escura disciplinava o olhar, o GIF programa. Ele traduz a duração em repetição, o afeto em dado, o corpo em interface. É a nova técnica do observador: aquele que vê segundo a lógica do loop e do código. Crary (2012) mostrou que o observador moderno foi moldado por dispositivos ópticos que produziram atenção, distração e normatização. Bergson (2005) mostrou que o tempo é vivido como fluxo interior, mas aprisionado quando transformado em espaço mensurável. Manovich (2001) mostrou que a imagem digital retoma essa mesma operação, agora mediada por algoritmos e bancos de dados.

O GIF reúne os três: ele é imagem técnica (Crary), tempo condensado (Bergson) e dado recombinável (Manovich). Seu movimento circular captura o olhar e o submete a uma temporalidade programada, onde o afeto se repete, mas o sentido nunca se esgota. É o elo entre o século XIX e o século XXI, entre a retina e o código.

Do observador imóvel da câmara escura ao usuário anônimo do Tumblr, o olhar atravessou regimes de técnica, de tempo e de linguagem. Em Crary (2012), ele é disciplinado; em Bergson (2005), é duração; em Manovich (2001), é cálculo. No GIF, essas dimensões se fundem.

O observador contemporâneo é simultaneamente herdeiro e ruína da modernidade. Ele vê com a máquina, sente através do código e repete afetos como se fossem quadros. A câmara escura lhe dava o mundo ordenado; o cinema, o movimento; o GIF, o retorno infinito. E é nesse retorno que o olhar, exausto, reencontra sua própria história: uma história feita de técnicas, afetos e loops.

4.3 Fãs, *Tumblr* e as técnicas do observador: da câmara escura ao loop dos GIFs

A cultura dos fãs é um dos campos mais férteis para observar as transformações do olhar contemporâneo. O fã não somente consome uma narrativa, mas a prolonga, desmonta e recompõe, produzindo um regime visual próprio, sensível e coletivo. O *Tumblr*, em especial, emerge como um território simbólico em que essas operações ganham corpo: ali, os afetos circulam em forma de imagem, texto, fragmento e repetição. A rede se organiza menos pela visibilidade e mais pela curadoria, pela coleção de instantes que reconfiguram o olhar e o pertencimento.

A lógica do *Tumblr* é a da intimidade mediada e do anonimato performativo. Diferente de outras plataformas, não exige identidade civil ou rosto. Os usuários se constroem a partir de nomes simbólicos, citações e avatares que não correspondem a um “eu” fixo, mas a uma série de gestos e escolhas curatoriais. O que se compartilha não é a vida em primeira pessoa,

mas o modo como se vê e sente o mundo através das imagens. Esse anonimato não significa ausência de sujeito, mas a construção de uma subjetividade por meio da mediação: um “eu” que só existe enquanto arquivo, *reblog*, fragmento.

Os estudos de fãs compreendem essa dinâmica como prática cultural e produtiva. O fã não é um receptor passivo, mas um agente que cria, reinterpreta e reencena. O GIF, nesse contexto, é um dos objetos privilegiados do fanwork: uma forma de tradução afetiva do audiovisual em micro tempo, capaz de condensar atmosferas, gestos e emoções. Um único GIF pode ser simultaneamente lembrança, comentário e confissão. No *Tumblr*, os GIFs operam como dispositivos de memória coletiva, ativando pertencimentos e construindo pontes simbólicas entre usuários que talvez jamais se revelem uns aos outros, exceto pelo modo como veem.

O GIF é, portanto, um objeto de mediação, que organiza a experiência do olhar contemporâneo de maneira análoga à forma como a câmara escura organizava o olhar moderno dos séculos XVII e XVIII. E é nesse ponto que as reflexões de Crary (2012) tornam-se fundamentais para compreender o deslocamento entre regimes de visualidade: da observação imóvel e transcendental ao olhar disperso, corporal e intermitente, um percurso que atravessa o nascimento do cinema e culmina nas visualidades digitais.

Crary (2012) propõe que a câmara escura tenha sido o dispositivo paradigmático da visão clássica. Ela estabelecia uma metáfora da consciência: um espaço isolado, interior, ordenado, no qual o sujeito observava o mundo por meio de uma abertura controlada. A relação entre o corpo e a imagem era de distância e subordinação; o observador, protegido e imóvel, ocupava o lugar da razão. “Observar”, lembra Crary (p. 15, 2012), significa também “obedecer a regras”, e, nesse sentido, a câmara escura funcionava como um aparelho disciplinar da percepção, um regime óptico e moral.

Mas esse modelo não sobreviveu à modernidade. No início do século XIX, o observador passa a ser atravessado por forças heterogêneas: o desenvolvimento técnico, a industrialização, o ritmo urbano, a velocidade e o choque. A visão deixa de ser pura e transcendente para se tornar fisiológica,

temporal e precária. As novas máquinas ópticas (estereoscópio, fenacistoscópio, zootrópio), não somente imitam o movimento, mas fazem do corpo o seu meio. A visão já não é exterior à técnica; é uma de suas engrenagens Fasuolo (2019).

O cinema nasce dessa reorganização. Ele abandona a transparência da câmara escura e assume o movimento como experiência, o olhar como processo. O espectador deixa de ser o sujeito que contempla o mundo de fora e se converte em parte da própria máquina de ver Fasulo (2019). Como observa Crary (2012), a modernidade “emancipa” a visão do espaço fixo, mas, ao mesmo tempo, a reinsere em um sistema de estímulos e normatizações, uma visão administrada, ajustada à lógica da produção, da circulação e do consumo.

A dissolução da câmara escura como modelo de conhecimento inaugura um novo tipo de observador: móvel, múltiplo e fragmentário. A modernidade fabrica um olhar que já não busca a verdade, mas responde ao estímulo, um olhar habituado à interrupção e ao excesso. O corpo torna-se superfície de passagem entre fluxos de informação, imagens e mercadorias Fasuolo (2019).

No *Tumblr*, esse observador reaparece em outra escala e sob outras condições: o observador digital, que habita o espaço disperso das telas e se constitui na relação com as imagens que consome e produz. Ele já não contempla, rebloga. Sua experiência é feita de recombinações, citações e *loops*. O *Tumblr* é o lugar onde o observador moderno reencontra a instabilidade de seu próprio olhar, mas agora mediada por algoritmos e interfaces.

O anonimato amplifica essa condição. Sem rosto e sem nome, o sujeito digital é pura visualidade, ou seja, um arquivo móvel de afetos e referências. A identidade é substituída por uma estética de presença intermitente, onde o reconhecimento se dá pelo estilo do olhar e não pela aparência física. O observador contemporâneo é, assim, herdeiro direto da mutação perceptiva do século XIX: ele é um corpo atravessado por técnicas, redes e repetições.

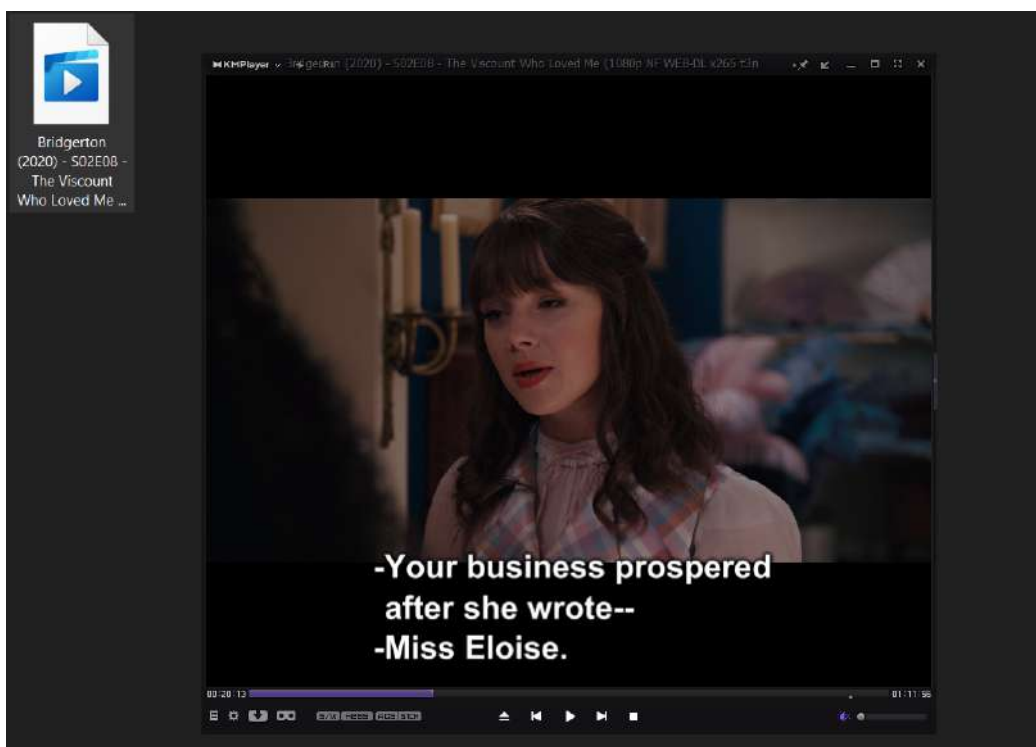
CAPÍTULO 5 — O ATO ARTÍSTICO E MANUAL DE SE FAZER GIF

5.1 Como o *gifmaker* realiza seu “trabalho”: GIFs na linguagem do *Tumblr*

Quando se pensa na realização de GIFs, obviamente, há várias formas de conseguir *frames* em movimento (estas serão debatidas no próximo capítulo). Entretanto, no *Tumblr*, surgiu a “norma” silenciosa que ainda permanece na maioria do trabalho dos gifmakers: a utilização do *software* Adobe Photoshop. Mesmo assim, ainda há formas distintas que cada artista utiliza, porém, nesta atual pesquisa, mostra-se necessário demonstrar pelo menos uma forma da realização de GIFs no Adobe Photoshop.

Inicialmente, precisa-se do arquivo do produto audiovisual que o gifmaker quer transformar em GIF. Logo após, um *software* específico para “ler” este arquivo, além de ser possível de extrair *frames*. Ou seja, transformar qualquer cena em várias fotografias em sequência.

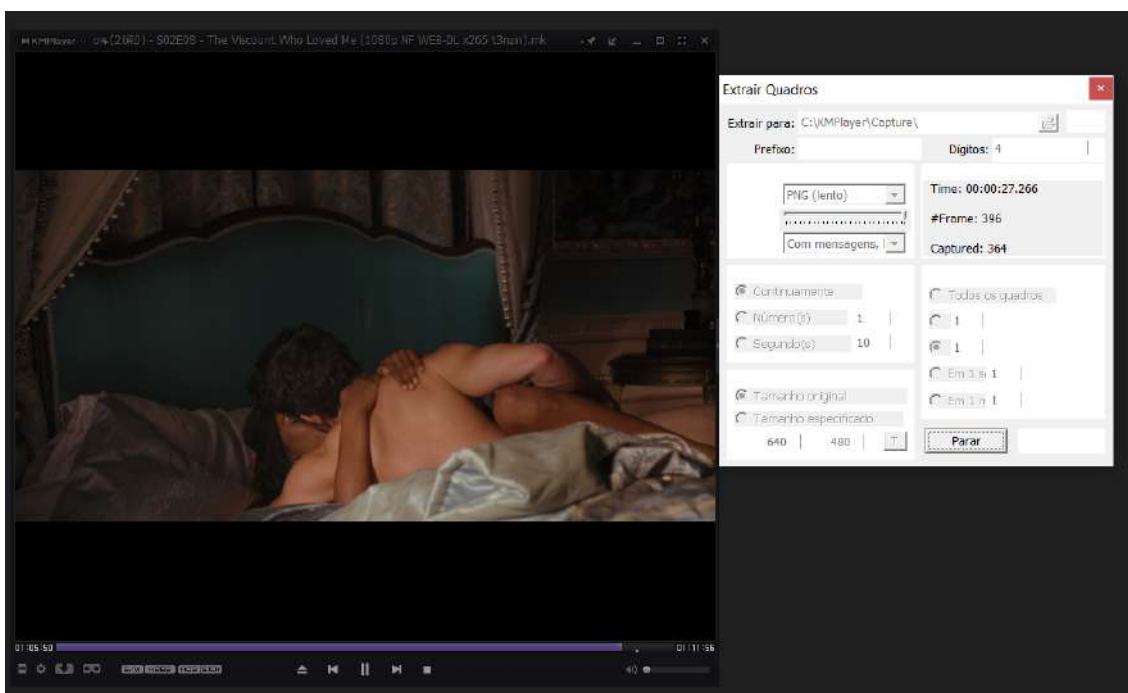
Imagem 2 - A abertura da série Bridgerton no software KM Player.



Fonte: própria autora.

Logo após, o gifmaker precisa selecionar a cena sobre a qual ele quer realizar o processo. Após a cena escolhida, começa o processo de coletar os *frames*, um por um. No caso do KM Player, o atalho para tirar os *frames* é o “CRLT+G”. Assim, depois de realizar a ação, o gifmaker tem acesso a uma janela chamada “Extrair Quadros” e pode customizar como quiser.

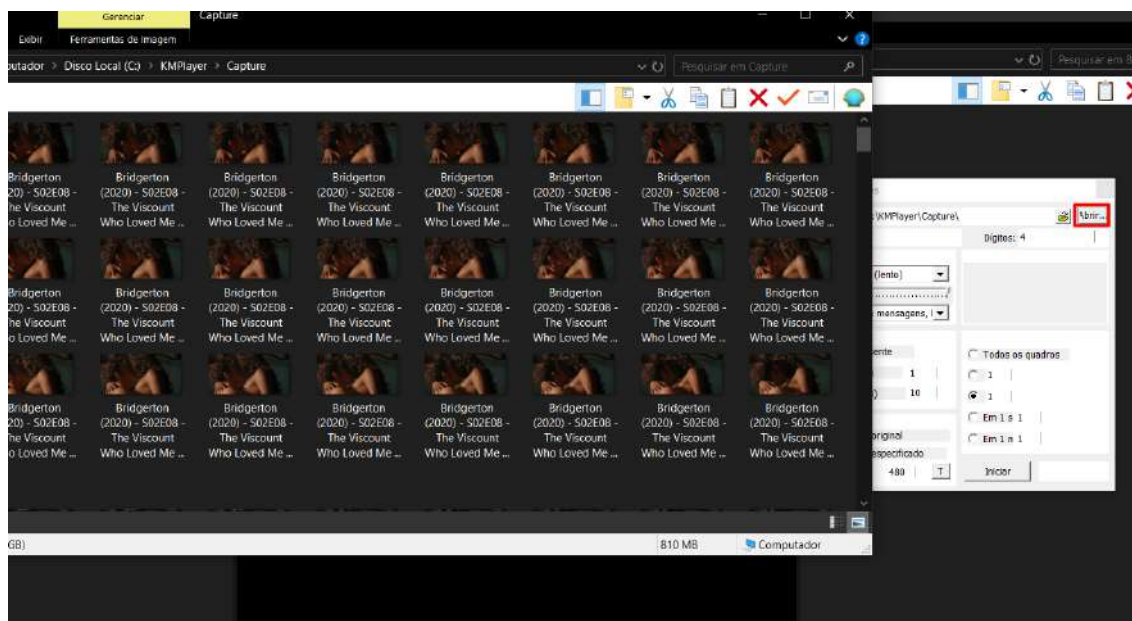
Imagem 3 - Print da extração de quadros no software escolhido.



Fonte: própria autora.

Após a extração dos *frames*, cada um fica “guardado” em uma pasta escolhida pelo próprio gifmaker, caso seja necessário acessar. No caso do *software* KM Player, é só clicar em “Abrir” para ter acesso à pasta onde os *frames* se encontram. Após a realização do GIF, cada *frame* pode ser deletado.

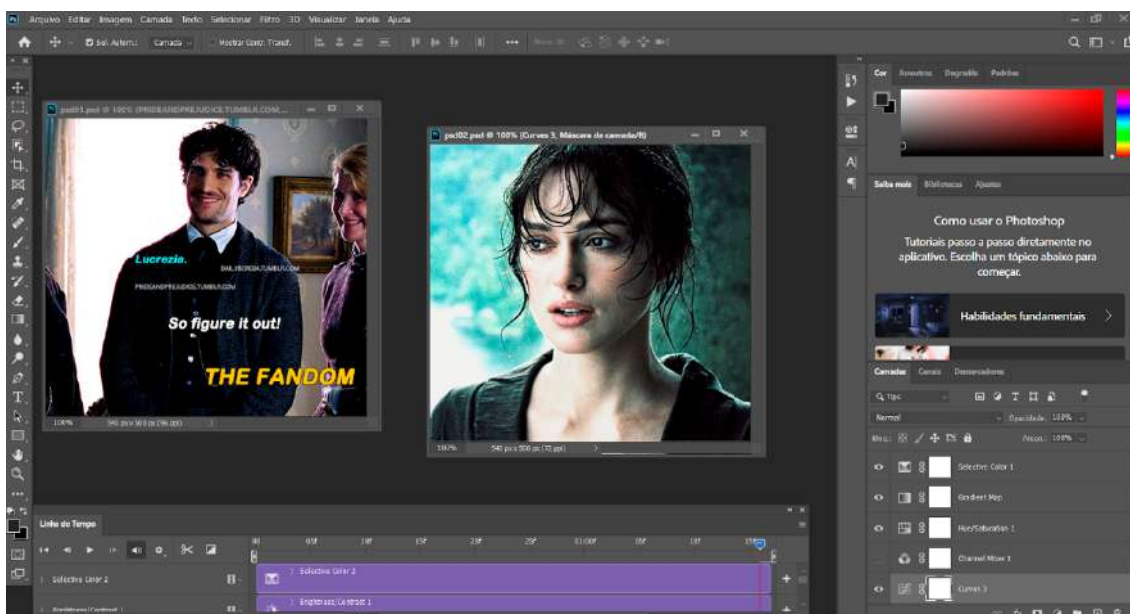
Imagem 4 - Print de pasta de armazenamento de um gifmaker.



Fonte: própria autora.

Agora, o trabalho no Adobe Photoshop começa. Após abrir o *software* em questão, muitos gifmakers possuem o hábito de salvar PSDs, que são GIFs com a colorização padrão que gostam e utilizam com frequência em seus GIFs. Porém, nem toda cena funciona com uma padronização, já que variam muito em questão de cor, luminosidade ou até mesmo brilho. Cabe ao gifmaker ajustar sua colorização para o GIF que esteja produzindo no momento, para ficar esteticamente agradável. Eles guardam a colorização padrão, assim como legendas que podem ser utilizadas em determinados GIFs.

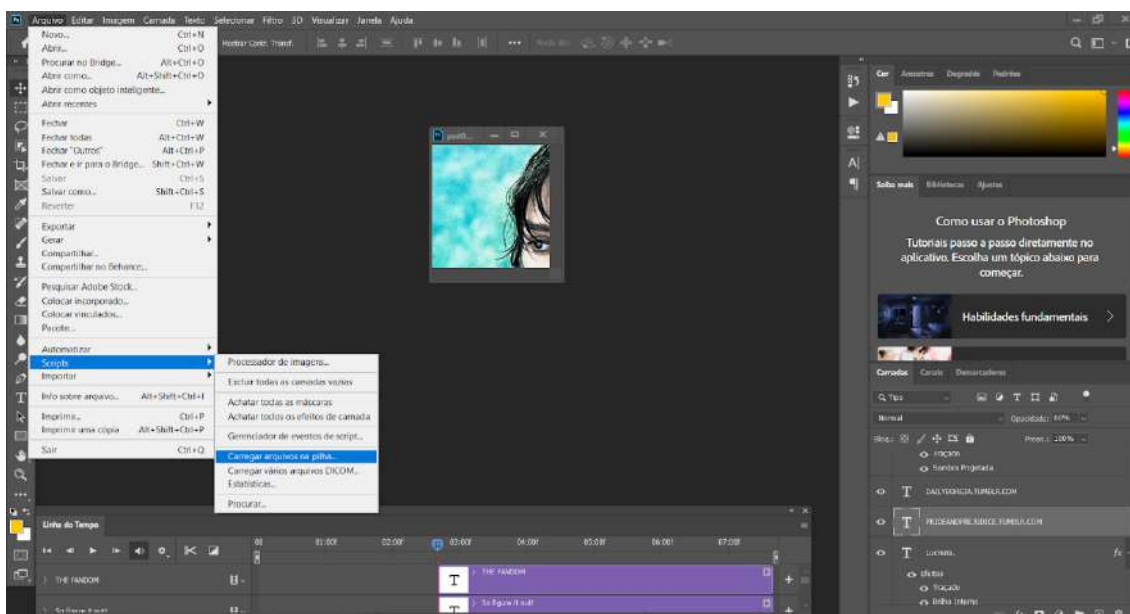
Imagem 5 - PSDs salvos abertos no Adobe Photoshop.



Fonte: própria autora.

O primeiro passo é trazer todos os *frames* coletados para o Adobe Photoshop. Com isto, basta selecionar a parte “Arquivo”, após, “Scripts” e, depois “Carregar arquivos na pilha...”. Aqui se visualiza como os frames podem ser introduzidos no Adobe Photoshop para serem transformados em GIFs.

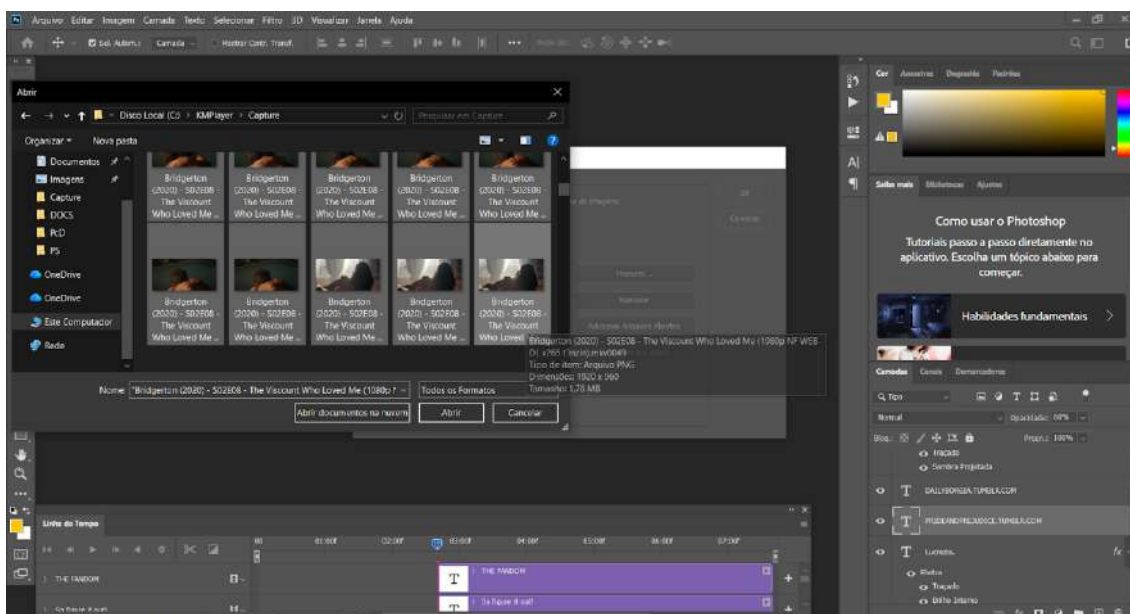
Imagem 6 - Como adicionar os screencaps no Adobe Photoshop.



Fonte: própria autora.

Entretanto, os frames precisam ser selecionados de acordo com a cena que o gifmaker escolheu. Ou seja, na linguagem do *Tumblr*, simplesmente não faz sentido fazer vários GIFs em um. Conta-se uma história/sequência através de um *gifset*. Portanto, o gifmaker seleciona geralmente os *frames* do primeiro GIF da sequência, depois o segundo e assim por diante.

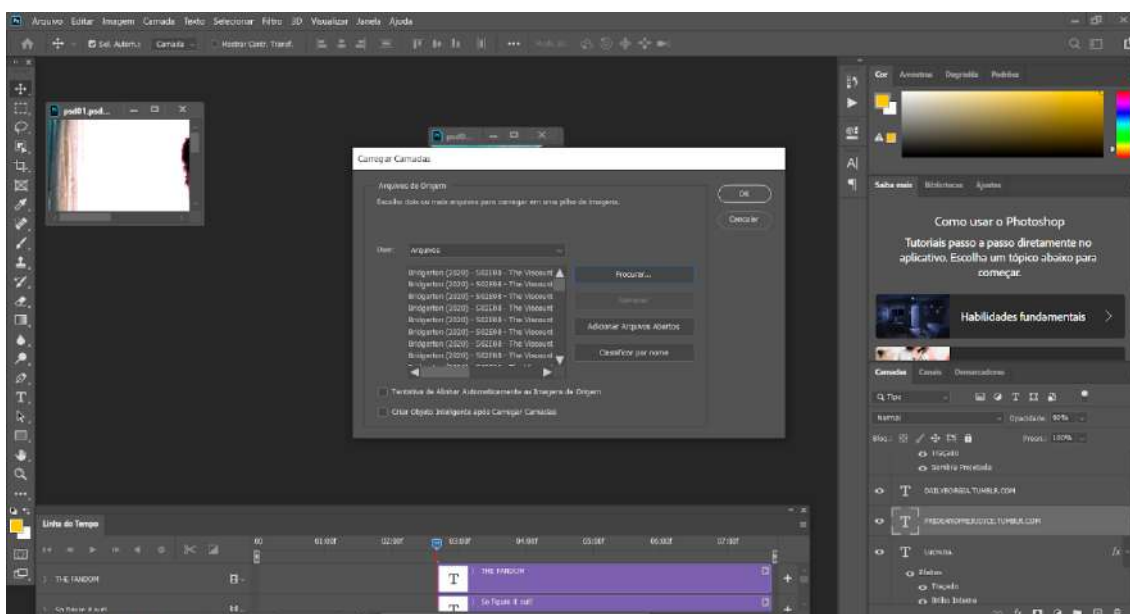
Imagem 7 - Screenscaps selecionados para o primeiro GIF da série.



Fonte: própria autora.

Depois de selecionados, o Adobe Photoshop carrega todos os *screenscaps* e literalmente faz uma lista. Após revisão, é só selecionar a opção “OK”, para que a transferência, de fato, no *software* seja feita.

Imagem 8 - Screenscaps carregados no Adobe Photoshop.



Fonte: própria autora.

Dependendo do computador/notebook do gifmaker, ou seja, da infraestrutura mecânica, o processo de carregamento de cada *frame* pode demorar consideravelmente. Até porque cada *screenshot* tem um peso e cenas longas demandam muitos frames. Aqui, há quem invista em máquinas mais robustas para o processo de giffar, mas sabe-se que não é algo relativamente fácil de conseguir. Screenscaps carregam no Adobe Photoshop com certa lentidão, um por um. Caso a cena seja muito longa, o tempo de espera é maior.

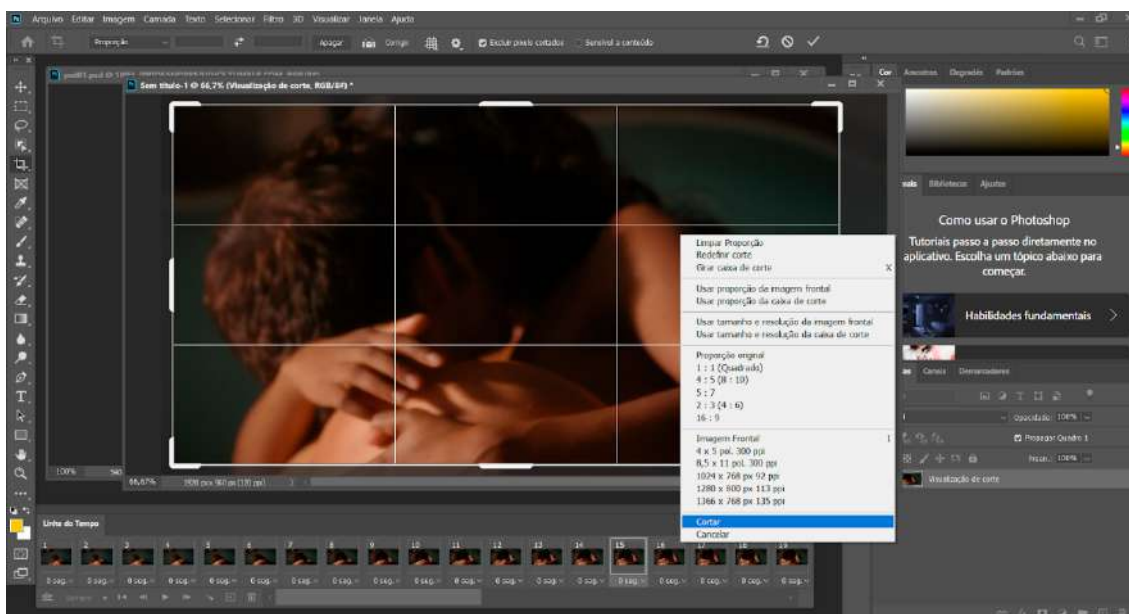
Imagem 9 - Carregamento de screencaps no Adobe Photoshop.



Fonte: própria autora.

Após o processo de carregamento, começa a parte mais criativa e livre do próprio gifmaker, mesmo que, no geral, a linguagem pré-estabelecida do *Tumblr* seja respeitada. Os primeiros cortes nos *frames* podem ser feitos para o GIF ficar com o tamanho correto, principalmente em casos em que os personagens precisam ficar mais centralizados no GIF. Pode-se conferir o primeiro corte nos frames, para que os personagens fiquem mais centralizados no GIF final.

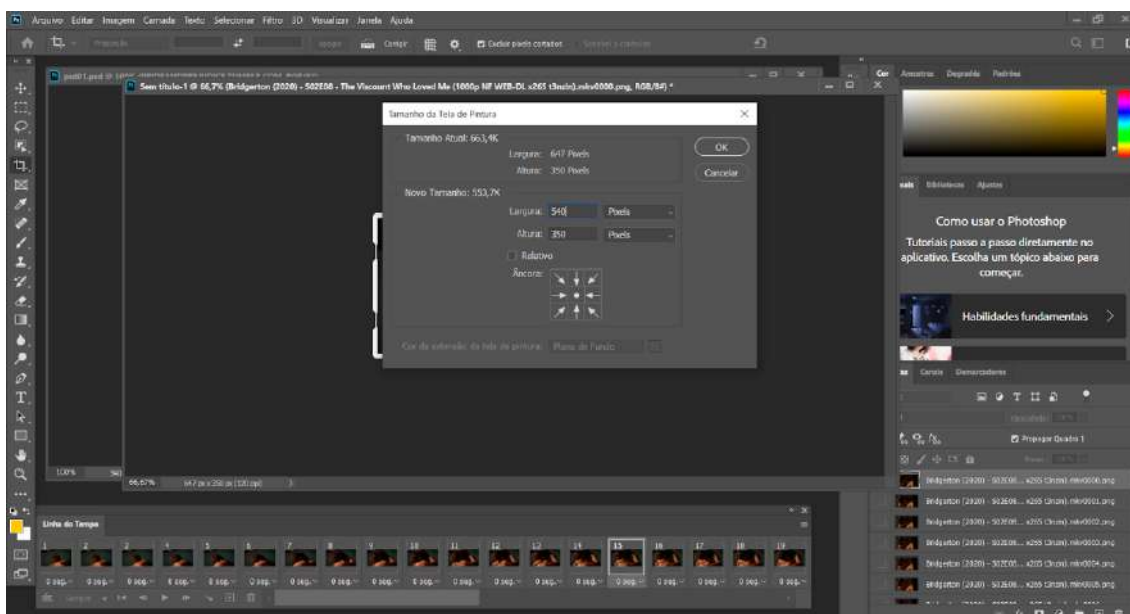
Imagem 10 - Corte inicial do GIF.



Fonte: própria autora.

Aqui, apesar do gifmaker ter possibilidades de escolha, o *Tumblr* possui dimensões específicas nas quais os GIFs ficam com qualidades superiores. Portanto, é comum que o gifmaker faça sua escolha (exemplos: 540p x 500p, 540p x 450p, 540p x 400p, etc.) mas que cumpra as regras já estabelecidas na plataforma. Abaixo, nota-se que a largura do GIF está em 540p e a altura, 350p.

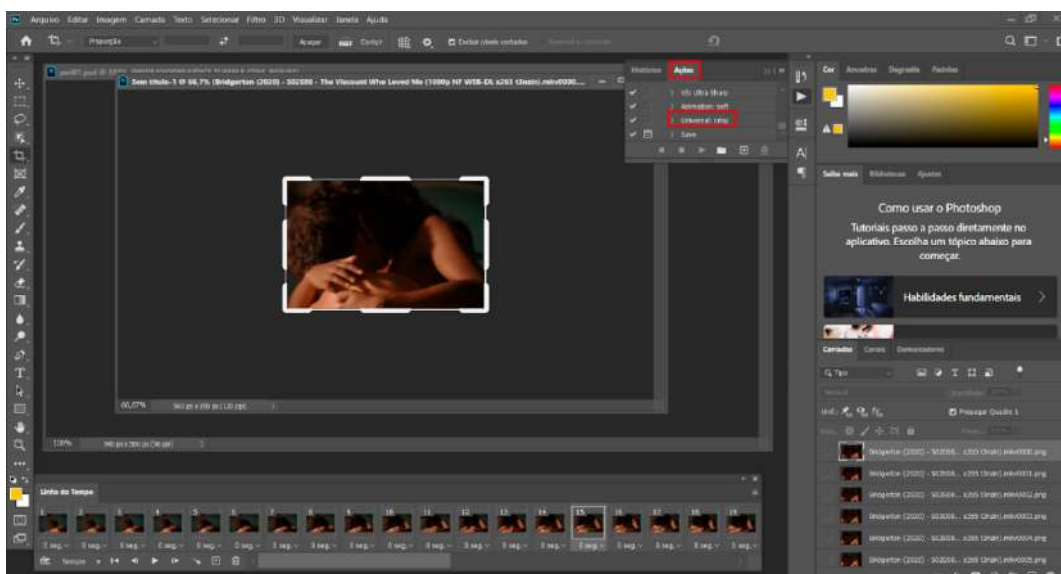
Imagem 11 - Print da dimensões dos GIFs.



Fonte: própria autora.

Outro processo de extrema importância para qualquer gifmaker é o *shapening*, ou seja, dar mais nitidez para o GIF. Há duas maneiras de se fazer isso: manualmente, escolhendo as próprias dimensões na aba “Filtro” ou usar ações, desenvolvidas por próprios gifmakers e disponibilizadas no *Tumblr*. Estas ações, permitem um comando de nitidez mais automatizado e só precisam ser selecionadas para todo o procedimento ocorra. Percebe-se a escolha do sharpening mais automatizado, através das ações disponíveis e carregadas no próprio Adobe Photoshop.

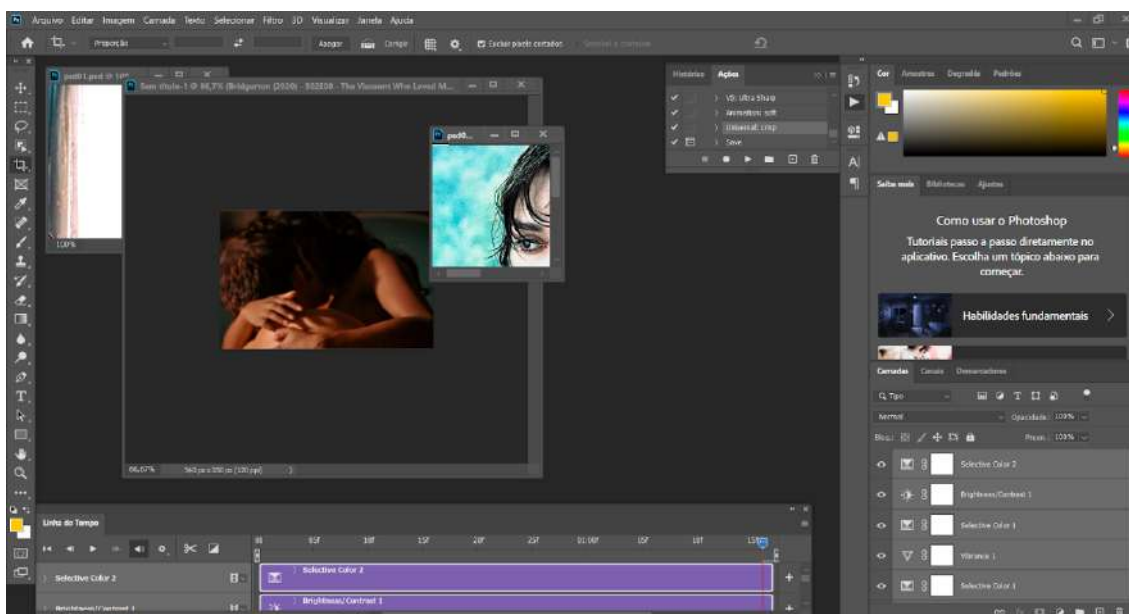
Imagem 12 - Etapa de sharpening — nitidez.



Fonte: própria autora.

Pode-se avaliar essa etapa como o processo mais criativo e livre do gifmaker. É o momento da colorização, adicionar ou não mais brilho, ou contraste, etc. Cada pessoa tem um método ou processo, mas aqui, pode-se verificar que uma colaboração base está salva no PSD (anteriormente comentado) e que é possível selecionar todas as camadas e transferir para um novo GIF. Obviamente, ajustes podem e devem ser feitos, já que cada cena exige algo novo do gifmaker: algumas são mais escuras por natureza, outras mais amarelas ou precisam de neutralização do azul. Nota-se uma diferença no GIF agora, está mais colorido e iluminado, se comparado com a imagem anterior, justamente pelo processo de colorização.

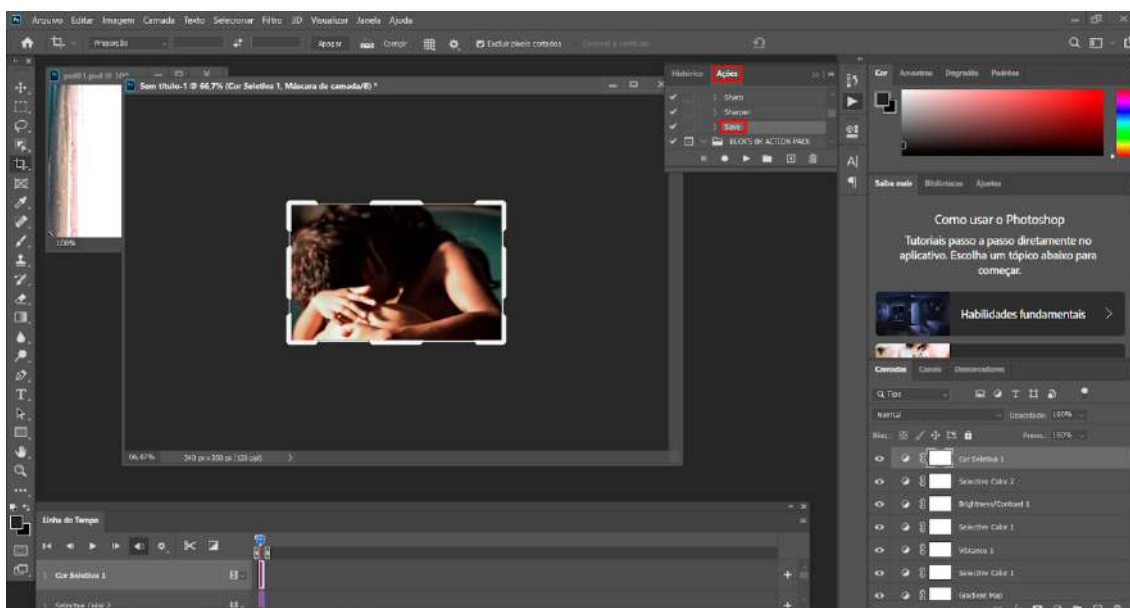
Imagem 13 - Etapa de brilho e contraste.



Fonte: própria autora.

Porém, vale ressaltar que, apesar do *Tumblr* ter criado uma linguagem própria da alta definição e de GIFs esteticamente muito agradáveis, aqui o gifmaker tem total liberdade para adicionar ou tirar o que entender ser melhor de acordo com a sua própria estética. Alguns gifmakers possuem “marcas” em sua colorização, seguindo ajustes praticamente iguais em diferentes peças de mídias audiovisuais.

Imagem 14 - Etapa de colorização.



Fonte: própria autora.

Depois de fazer todos os ajustes na colorização, contraste, luminosidade e todos os efeitos que garantem a cor do GIF e a velocidade, chega o momento de salvar todo o trabalho. Nota-se uma diferença no GIF agora, está mais colorido e iluminado, se comparado com a imagem anterior, justamente pelo processo de colorização. Nas ações, pode-se clicar em “Save” e todos os *frames* são salvos em um único GIF. Após, pode-se adicionar legendas, se necessário, utilizando a ferramenta de texto.

Imagem 15 - Agora, após salvar, os toques finais podem ser feitos, como a legenda, se necessário.



Fonte: própria autora.

Após a finalização do GIF, para que o gifmaker tenha o trabalho de fato salvo em seu computador/notebook, é necessária a ação na aba “Arquivo”, depois “Exportar” e logo em seguida, “Salvar para a Web”. Este passo é fundamental para que o arquivo seja um GIF, ou seja, esteja em constante movimento. Caso outro método de salvamento seja escolhido, a imagem não se movimentará.

Imagem 16 - Para que o GIF seja de fato salvo na máquina do gifmaker, há a necessidade de exportação, através da aba “Arquivo”.

pesquisa, verificar como o “básico” funciona, desde o processo de fabricar os *frames*, nitidez, colorização até o salvar do GIF.

Abaixo, nota-se claramente a diferença do trabalho de uma usuária (e gifmaker) @manny-jacinto, que demonstra como uma cena de um filme (“A Múmia”), ficou diferente após o tratamento no Adobe Photoshop. Uma cena de tom amarelado, ganhou tons mais neutros e frios.

Imagem 17 - Comentário de uma gifmaker.



Fonte: Tumblr.com.

A usuária @manny-jacinto comenta que uma inteligência artificial não conseguiria tirar o “amarelo enlameado” do GIF, apenas o Adobe Photoshop, com o trabalho de um gifmaker.

CAPÍTULO 6 — A ANÁLISE DOS GIFS DE “*BRIDGERTON*” NO romancegifs.tumblr.com

6.1 Contexto da série e principais ships e o *romancegifs*

Bridgerton é uma série ambientada na Londres do período regencial, focada em romances e intrigas da alta sociedade. A narrativa acompanha as famílias Bridgerton e Featherington, além de outros personagens da sociedade londrina, explorando temas como amor, desejo, reputação e escândalos sociais. A série, adaptada para o audiovisual pelo *streaming*, *Netflix*, é baseada na série de livros do mesmo título, da autora americana Julia Quinn. O ponto central da história, se baseia nas histórias românticas dos oito filhos de Violet e Edmund Bridgerton: Anthony, Benedict, Colin, Daphne, Eloise, Francesca, Gregory e Hyacinth. Portanto, cada livro (e, portanto, cada temporada), acompanha um envolvimento de um dos filhos do casal. Cada temporada foca em um par romântico, chamado de *ship*, que orienta o arco romântico da história:

Saphne (1ª temporada): Simon Basset e Daphne Bridgerton. O romance central da estreia da série, marcado por tensão romântica, convenções sociais e um acordo do casal para serem interesses românticos um do outro, para evitar as expectativas da sociedade.

Kanthyony (2ª temporada): Kate Sharma e Anthony Bridgerton. Um relacionamento cheio de conflito inicial, mal-entendidos e evolução gradual da confiança e do afeto.

Polin (3ª temporada): Penelope Featherington e Colin Bridgerton. Um *ship* de amizade e paixão reprimida, que culmina em revelações e conquistas românticas.

Benophie (4ª temporada, primeira parte): Benedict Bridgerton e Sophie Baek. Romance ainda em desenvolvimento, com foco na descoberta e aproximação gradual.

A série, logo na estreia em 2020, angariou fãs de todos os tipos na plataforma *Tumblr*, onde é possível encontrar diferentes formas de contribuição de fãs. Uma das mais populares, são os GIFs dos casais que protagonizam cada temporada. Contas específicas no *Tumblr* foram realizadas, assim como é comum encontrar produções de fãs em vários tipos de *blogs*, como no romancegifs.tumblr.com.

O grupo *romancegifs* no *Tumblr* consiste em uma comunidade formada por 20 membros dedicados à produção e compartilhamento de *GIFs* relacionados a narrativas românticas, abrangendo filmes, séries e outras mídias. O coletivo adota um formato colaborativo, no qual cada membro publica um conteúdo mensalmente. Essa regularidade na criação e postagem contribui para manter o espaço ativo e organizado, promovendo a visibilidade contínua do grupo dentro da plataforma.

Entretanto, o fluxo de reblogs do *romancegifs* é mais espaçado em comparação com outros coletivos semelhantes, refletindo um padrão de consumo e engajamento peculiar. Essa característica pode estar relacionada à natureza dos conteúdos postados, à dinâmica específica da audiência ou à menor frequência com que os membros do grupo interagem diretamente com suas postagens após a publicação inicial.

Apesar disso, os reblogs desempenham um papel essencial na disseminação dos *GIFs*, reforçando a presença do grupo no ecossistema do *Tumblr* e perpetuando sua relevância na comunidade de *fandoms* românticos. A atuação do *romancegifs* também evidencia como a produção de *GIFs* no *Tumblr* vai além de um simples *hobby*, funcionando como um meio de engajamento afetivo e criativo. Os membros do grupo não somente selecionam e editam momentos-chave das narrativas românticas, mas também participam de uma cadeia de significação em que os *GIFs* se tornam pontos de conexão emocional entre fãs. Assim, o *romancegifs* contribui para a construção de uma memória coletiva em torno de narrativas românticas, ainda que sua dinâmica de *reblogs* mais espaçada sugira um modelo de engajamento mais seletivo e duradouro.

A escolha das cores desempenha um papel central no impacto visual do *GIF*. Tons quentes, como dourados e avermelhados, são aplicados para acentuar a atmosfera romântica, enquanto o contraste entre luz e sombra guia o olhar do espectador para os elementos essenciais da cena. Técnicas como gradação de cor (*color grading*), desfoque seletivo (*blur*) e ajustes de saturação são empregadas para destacar expressões faciais e gestos sutis dos personagens, intensificando a conexão emocional. Além das cores, a edição altera a dinâmica da cena original, utilizando *loops* e cortes precisos que focam nos momentos mais significativos do encontro. A repetição do gesto ou olhar, característica dos *GIFs*, transforma uma fração de segundo em um símbolo atemporal, permitindo ao espectador explorar a profundidade emocional do momento.

No plano semiótico, essa transformação transcende a narrativa inicial, oferecendo uma leitura poética e subjetiva. A cena original é descontextualizada e reinterpretada, sugerindo temas universais como o destino, o amor ou a nostalgia. Esse processo cria uma mensagem que é simultaneamente íntima e coletiva, ressoando com os espectadores que projetam suas próprias experiências e sentimentos no material visual. Além do processo de colorização, há um tratamento nos *frames*, para transmitir mais nitidez à cena. A parte da iluminação também foi alterada, trazendo a luz do dia em evidência, sem deixar o *GIF* excessivamente claro.

No momento em que esta pesquisa está sendo produzida (2025), o *romancegifs* conta com 10 páginas com conteúdos da série *Bridgerton*, sendo que cada página abriga 10 *GIFs*. Nota-se um número maior de *GIFs* postados e reblogados canônicos, ou seja, que refletem a cena da mídia em si, apenas com tratamento de cores e nitidez no Adobe Photoshop. O *link* usado para realizar a pesquisa foi: <https://romancegifs.tumblr.com/search/bridgerton>.

Tabela 1 - *Análise de todos os GIFs de Bridgerton postados ou reblogados no romancegifs.*

Ship	Ship de cada temporada	GIFs
<i>Saphne</i>	1 ^a	4
<i>Kanthony</i>	2 ^a	41
<i>Polin</i>	3 ^a	31
<i>Benophie</i>	4 ^a (primeira parte da temporada liberada)	2
Misto (um ou mais ships)	Mista (uma ou mais temporadas)	5
Com referência de outra média	Compilação de outra série e/ou filme formando paralelos	1

Fonte: elaborado pela autora com dados do Tumblr.

A investigação dos GIFs de *Bridgerton* publicados pelo coletivo *romancegifs* no *Tumblr* demanda uma abordagem metodológica que considera a análise de conteúdo, conforme adaptada aos estudos digitais e às materialidades audiovisuais breves, oferece um caminho capaz de articular três níveis fundamentais: (1) o contexto de produção; (2) as propriedades formais e estéticas dos GIFs; e (3) os modos de circulação e engajamento no *Tumblr*. A delimitação desse *corpus* (o *romancegifs*), permite observar simultaneamente a produção colaborativa do coletivo, a diversidade estética e a presença de narrativas afetivas reconfiguradas pelos fãs.

Esses elementos revelam como o GIF condensa, em poucos segundos, um gesto ou olhar em signo emocional, reforçando seu caráter simbólico dentro

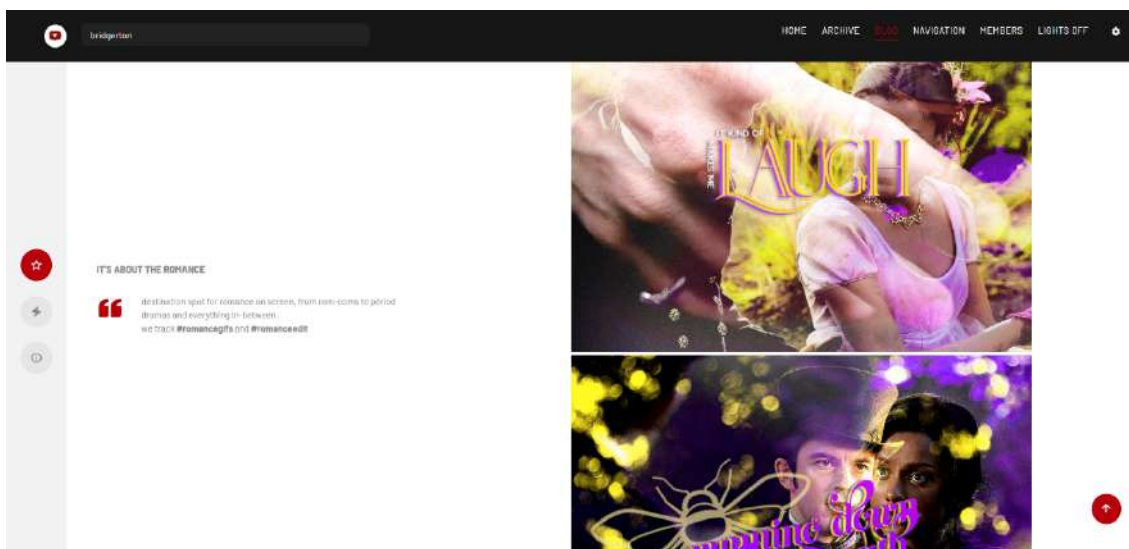
das comunidades de fãs. Além disso, a análise semântica permite observar como o GIF desloca e ressignifica a narrativa, transformando fragmentos originais em microcenos poéticas, frequentemente associadas a temas amplos como amor, destino e nostalgia. Essa dimensão evidencia como os GIFs performam simultaneamente como objetos estéticos e como dispositivos de interação, sustentando laços afetivos entre fãs e consolidando uma memória coletiva audiovisual. Assim, a análise de conteúdo possibilita compreender o *romancegifs* não somente como um repositório de GIFs, mas como um espaço de criação, afeto e memória, no qual fragmentos de *Bridgerton* são recodificados em signos visuais que ressoam com experiências emocionais compartilhadas.

A maioria dos GIFs é de cenas canônicas das temporadas. Sete GIFs foram manipulações de 'Kanthony', apresentando um design elaborado com outras cenas do ship. Além disso, Kanthony também obteve três postagens originais do *romancegifs*. No caso de Polin, o casal principal da 3ª temporada, houve um GIF de manipulação e outro de membro original do blog. Houve GIFs mistos, que misturaram um ou mais casais de *Bridgerton*, mas foram minoria se comparado com GIFs exclusivos dos *ships*.

É importante ressaltar que os *prints* a seguir são do romancegifs.tumblr.com, ou seja, toda essa configuração é o *layout* do próprio blog. Pode-se reparar os seguintes dizeres, perto da aspas em vermelho: "*It's about the romance: destination spot for romance on screen, from rom-coms to period dramas and everything in-between. We track #romancegifs and #romanceedit.*"³ Além disso, há a presença de um fundo branco, com as cores de destaque em preto e vermelho.

³ "É sobre romance: um ponto de encontro para romances na tela, de comédias românticas a dramas de época e tudo mais. Acompanhamos #romancegifs e #romanceedit." Tradução da autora.

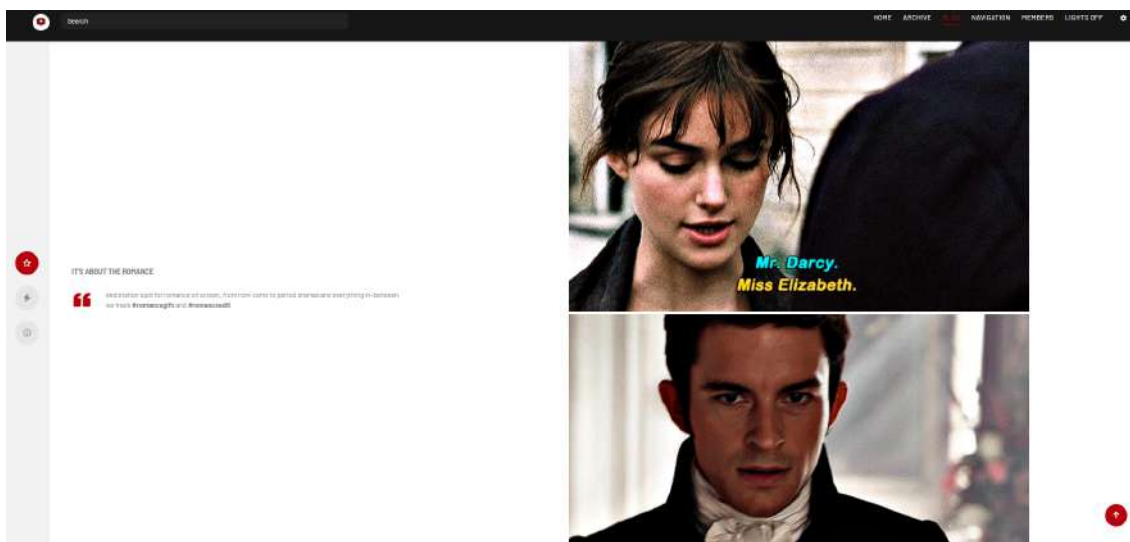
Imagem 18 - Aqui está um exemplo de manip, onde o gifmaker utilizou a mistura de cenas, cores e tipografias de Kanthony.



Fonte: romancegifs.tumblr.com

No GIF acima, nota-se uma colagem de múltiplos momentos de Kate e Anthony, inclusive sobrepostas, em um *loop* contínuo. Pode-se verificar a escolha das cores das cenas que combinam com a tipografia, “elevando” a escolha estética do gifmaker. Esses momentos ocorrem em episódios distintos e refletem o desenvolvimento gradual da relação: conflitos iniciais, hesitações, pequenas vitórias emocionais. Assim, o *loop* contínuo conecta episódios diferentes, criando narrativa própria distinta da série. A manipulação do GIF funciona como meme remixado, permitindo ao fã criar um novo micro-arco romântico (Shifman, 2014). Além disso, nota-se um engajamento afetivo da comunidade, incentivando comentários e reblogs (Recuero, 2012), atos tão importantes e que fazem o *Tumblr*.

Imagem 19 - Exemplo de GIF com referência de outra mídia: o filme *Orgulho e Preconceito* (2005).



Fonte: romancegifs.tumblr.com

Na série *Bridgerton*, relações amorosas são frequentemente expressas não apenas por diálogos, mas por gestos sutis: olhares demorados, toques nas mãos, aproximações cuidadosas. Essa linguagem corporal é um recurso narrativo essencial no gênero regencial, onde convenções sociais restringem manifestações abertas de desejo. Na 2ª temporada, há momentos em que Anthony Bridgerton e Kate Sharma se aproximam fisicamente: muitas vezes através de gestos sutis, como mãos se tocando ou quase se tocando, que sinalizam a transformação de antagonismo em atração.

Na 2ª temporada de *Bridgerton*, Anthony Bridgerton, herdeiro da família Bridgerton, e Kate Sharma possuem um relacionamento marcado por tensão, orgulho e resistência ao afeto. Ao longo da temporada, a narrativa acompanha conflito, hesitação, aproximação, refletindo a tradição do romance regencial. O gesto destacado no GIF: mãos quase se tocando ou entrelaçando, simboliza o ponto de transição do antagonismo para a intimidade. Esse micro gesto é de extrema importância porque, no contexto das convenções sociais da série, qualquer aproximação física é carregada de significados: desejo contido, respeito à etiqueta e início de cumplicidade emocional.

Aqui, vemos uma comparação com o filme *Orgulho e Preconceito* (2005), adaptação do romance de Jane Austen, também do período regencial. No caso de *Orgulho e Preconceito*, os personagens principais, Elizabeth Bennet e Fitzwilliam Darcy, também trocam poucas interações físicas, transformando-as em grandes momentos quando acontecem. Neste GIF especificamente, a gifmaker quis comparar o toque de mãos (ou o quase toque) que se passou com ambos os casais, no mesmo período histórico, onde o encontro físico tinha um grande impacto.

Assim como Elizabeth e Darcy, a tensão sexual e emocional é construída gradualmente, e o gesto de mãos (central no GIF), funciona como catalisador visual da evolução da relação, destacando o momento em que ambos reconhecem afeição mútua sem palavras. O GIF traduz, em segundos, toda a carga narrativa que levaria nos livros páginas de diálogo e introspecção. Outro ponto importante é que o gesto de mãos existe na série, mas o GIF o descontextualiza, enfatizando apenas o momento romântico. Embora o GIF preserve a cena original, a escolha do *loop* e a manipulação de cores e nitidez adicionam uma narrativa própria, realçando tensão e intimidade. Além disso, a infraestrutura do *Tumblr* permite a remixagem e a visibilidade contínua do GIF, refletindo sobre a influência e a percepção do *ship*, reforçando práticas do engajamento de fãs (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019).

Imagem 20 - Exemplo de GIF com referência de outra mídia: o filme *Orgulho e Preconceito* (2005).



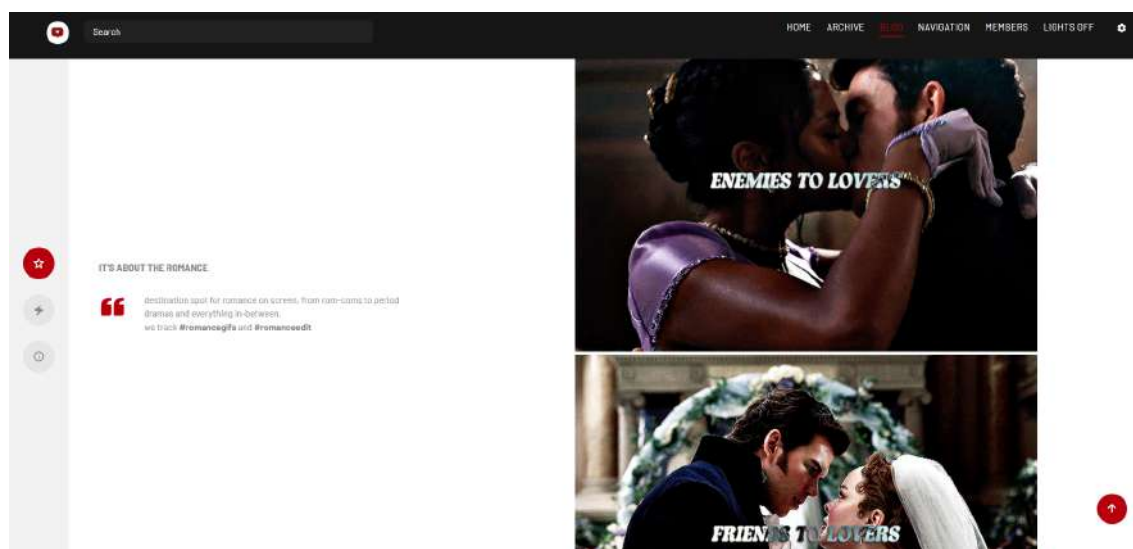
Fonte: romancegifs.tumblr.com

O GIF transforma um gesto narrativo em experiência estética compartilhável. O toque de mãos, repetido em *loop*, não é apenas gesto: é sensação, algo que o espectador sente e compartilha dentro da comunidade. Isso ressoa com a ideia de que a estética reconfigura como vemos e sentimos as narrativas românticas (Rancière, 2004). Além disso, o GIF de mãos funciona como um meme afetivo: reconhecível, replicável e portador de significado emocional. A repetição do gesto faz dele um signo que circula rápido, acumula reblogs e participa da comunicação afetiva do fandom (Shifman, 2014).

Em outro exemplo, esse GIF apresenta quatro *ships* (os casais românticos) de *Bridgerton* associados a tropes narrativos: categorias recorrentes nas histórias de romance que descrevem tipos específicos de desenvolvimento afetivo entre personagens. *Fake dating*: namoro falso/ relacionamento simulado; *enemies to lovers*: de inimigos para amantes; *friends to lovers*: de amigos para amantes e *love at first sight*: amor à primeira vista. Estes *tropes* não são apenas rótulos narrativos; eles representam padrões emocionais e arcos de personagem que moldam como o romance evolui e como os fãs se envolvem com essas trajetórias.

No início da 1ª temporada, Simon e Daphne concordam em fingir um romance para atender a expectativas sociais: Daphne ganha reputação e atenção, Simon evita perguntas insistentes sobre casamento. Aos poucos, esse arranjo técnico transforma-se em afeição genuína. O GIF atua como meme narrativo, transmitindo emoção condensada (Shifman, 2014). Já Anthony e Kate passam boa parte da temporada em desacordo: provocando debates, mal-entendidos e choques de personalidade. Esses momentos criam faíscas que se traduzem em desejo contido e evolução de sentimentos. Em contrapartida, Penelope e Colin começam como confidentes e companheiros. Ao longo da 3ª temporada, esse vínculo de amizade se intensifica até revelar desejos não expressos anteriormente. E embora Benedict e Sophie só comecem a ganhar foco nessa temporada mais recente, os momentos iniciais sugerem um reconhecimento súbito, olhares intensos, empatia imediata, conexão emocional que parece “instintiva”.

Imagem 21 - Exemplo de GIF associando cada casal da série com tropes narrativas.

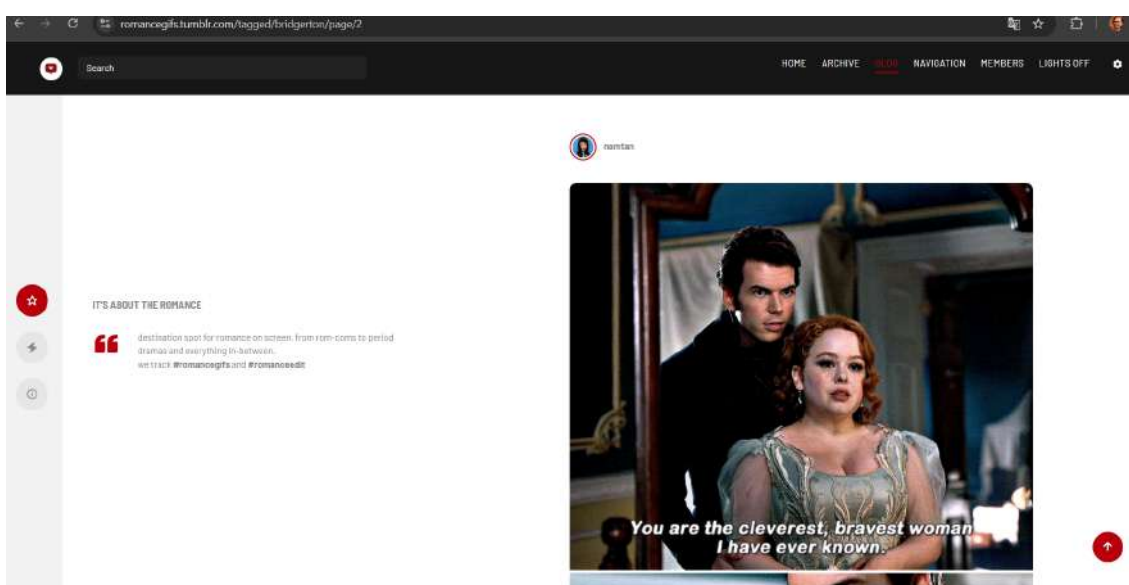


Fonte: romancegifs.tumblr.com

Na 3ª temporada, a relação de Colin e Penelope evolui de amizade de longa data para romance. Uma das cenas retratadas por GIF é onde Colin se declara para Penelope, representando o reconhecimento emocional e intelectual de Penelope por Colin e não apenas como parceira romântica, mas como igual em inteligência e coragem. Neste exemplo de GIF, mesmo sem “manipulações complexas”, o GIF cumpre funções narrativas e afetivas

importantes: nitidez, legenda, colorização e o próprio recorte da cena. O GIF lança a reflexão que nem todo artefato visual precisa de manipulação sofisticada para gerar impacto; a seleção do momento certo e a apresentação clara já parecem suficientes para ativar a ressonância emocional no espectador. Além disso, reforça o capital social no fandom, já que os fãs usam o GIF para demonstrar identificação e engajamento com o ship Polin (Recuero, 2012).

Imagem 22 - Cena canônica de Polin.



Fonte: romancegifs.tumblr.com

Através do *romancegifs*, pode-se notar a gama de tipos de GIFs que os fãs da série *Bridgerton* condensam na plataforma *Tumblr*. Apesar de, através desse pequeno recorte, perceber que alguns ships são mais populares que outros, nota-se um engajamento do fandom sobre os casais, que geram interesses diversos, pois serem mais protagonistas ou não, dependendo da temporada, ou seja, da proposta da série televisa. Comparações entre outras mídias e da própria série *Bridgerton* também são comuns, gerando um interesse contínuo de até outros fãs que podem se relacionar com o visual ou a história regencial, ou até mesmo com o romance.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos GIFs de séries no *Tumblr* evidencia como a plataforma se configura como um espaço de produção cultural singular, no qual os fãs exercem práticas criativas que transcendem o consumo passivo de conteúdo audiovisual. Assim como a introdução do *streaming* no Brasil marcou uma mudança no consumo televisivo, permitindo que os espectadores definissem o ritmo de fruição de novelas, séries e filmes (Anderson, 2006; Jenkins, 2006), os GIFs no *Tumblr* oferecem aos fãs ferramentas para reconfigurar, reinterpretar e remixar cenas de séries de acordo com suas percepções afetivas e estéticas (Shifman, 2014; Flatt, 2017).

Os GIFs analisados, tanto canônicos quanto *manips*, demonstram que a produção de fãs no *Tumblr* não se limita à reprodução literal de cenas, mas envolve uma série de decisões técnicas e criativas: seleção de *frames* significativos, ajustes de nitidez, colorização, inserção de legendas e manipulação do loop visual. Esses procedimentos aproximam-se do conceito de “arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (Benjamin, 1936), pois, embora cada GIF seja derivado de material audiovisual existente, ele cria uma experiência estética própria, condensa emoções e transforma gestos breves em microcenas poéticas (Arnheim, 2005; Deleuze, 1985).

A dinâmica de circulação dos GIFs reforça o caráter social e afetivo dessas práticas. Os reblogs e comentários configuram uma rede de compartilhamento de sentimentos e significados, fortalecendo laços entre os membros do fandom e construindo memórias coletivas em torno das séries (Bourlail; Herring, 2014; Recuero, 2012; Hills & Greco, 2015). Nesse sentido, a cultura de fãs se aproxima de uma estética relacional, na qual o valor do conteúdo não está apenas na cena em si, mas na interação e ressignificação proporcionadas pela comunidade (Bourriaud, 2002).

Os GIFs também atuam como dispositivos que evidenciam os tropes narrativos das séries, por exemplo, *friends to lovers*, *fake dating* ou *enemy to lovers*, permitindo que os fãs identifiquem, compartilhem e comentem padrões emocionais recorrentes. A capacidade de destacar momentos-chave e criar

microtextos visuais reforça a noção de que os fãs atuam como curadores, editores e intérpretes ativos do conteúdo audiovisual (Curi, 2010; Weiner, 2010).

Ao considerar o *Tumblr* em comparação com serviços de *streaming*, nota-se uma convergência interessante: ambos promovem uma experiência de consumo personalizada, mas enquanto o *streaming* oferece uma certa autonomia no ritmo de visualização (*binge watching*) e recomendação algorítmica (Anderson, 2006; Jenkins, 2006; Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019), o *Tumblr* permite que o espectador se torne produtor, transformando cenas originais em expressões afetivas compartilháveis. Nesse movimento, o GIF funciona como mediador entre produção e recepção, entre experiência individual e coletividade emocional (McCracken et al., 2020; Pasquinelli, 2017).

A percepção dos GIFs românticos de *Bridgerton* no *Tumblr*, especialmente aqueles reunidos no *blog* romancegifs.tumblr.com, evidencia de maneira clara a dimensão experiencial do fã gifmaker como um sujeito que interpreta, seleciona e reencena afetos. Ao privilegiar cenas de olhares prolongados, toques sutis e clímax emocional, como casais centrais e momentos de tensão romântica, esses GIFs operam uma curadoria sensível da narrativa, destacando aquilo que mobiliza o desejo e a identificação do *fandom*. O próprio blog se define como um espaço dedicado ao romance em múltiplas mídias, agregando conteúdos de diferentes obras e reforçando uma lógica de arquivo afetivo compartilhado. No caso de *Bridgerton*, os GIFs frequentemente isolam microexpressões e gestos que condensam a intensidade emocional das relações, transformando cenas em unidades circuláveis que potencializam a experiência do *ship* e da contemplação estética. Assim, o trabalho do gifmaker revela-se não apenas técnico, mas profundamente interpretativo: ao recortar, legendar e difundir esses momentos, o fã reinscreve a narrativa sob uma perspectiva afetiva própria, ao mesmo tempo em que participa de uma economia de visibilidade e reconhecimento dentro da comunidade, onde a circulação, o reblog e o crédito constituem formas centrais de validação e pertencimento.

Em última análise, os GIFs de séries no *Tumblr* revelam que a prática de fãs é simultaneamente estética, afetiva e social. Através de pequenas edições,

loops e legendas, os usuários constroem sentidos adicionais às narrativas originais, perpetuam a cultura de *fandom* e promovem um engajamento criativo que dialoga com conceitos de convergência midiática, reprodutibilidade técnica e capital social em rede (Benjamin, 1936; Jenkins, 2006; Recuero, 2012). Assim, a plataforma se estabelece como um espaço privilegiado para compreender como a tecnologia e a cultura de fãs transformam a experiência do audiovisual, criando novas formas de apropriação e circulação de conteúdo no ambiente digital contemporâneo.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana da Rosa; DRIESSEN, Simone. Fan engagement, identities, and representation in pop culture. **Brazilian Creative Industries Journal**, v. 4, n. 1, p. 2–23, 2024. DOI: 10.25112/bcij.v4i1.3676. 2024.

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

ARAÚJO, Ademar Santos de. A questão do método em Foucault. **Revista Educação Online PUC**, Rio de Janeiro, n. 12, p. 113–127, 2013.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **The dialogical imagination**. Austin: University of Texas Press, 1981.

BARTHES, Roland. **Empire of signs**. 1967.

_____. **Imagem, música, texto**. Fontana Press, 1980.

_____. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

BECKER, Howard. **Art worlds**. Berkeley: University of California Press, 1982.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 1936.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BOURLAI, Elli; HERRING, Susan. Multimodal communication on Tumblr: “I have so many feels!”.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

BUKATMAN, Scott. **The poetics of Slumberland: animated spirits and the animating spirit**. Berkeley: University of California Press, 2012.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem & outras metas: ensaios de teoria e crítica literária**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 1980.

CITTON, Yves. **Pour une écologie de l’attention**. Paris: Seuil, 2014.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CURI, Pedro Peixoto. Entre fanarts, fanfictions e fanfilms: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura. In: **Anais do Encontro de Estudos Interdisciplinares em Cultura**, 6., 2010, Salvador. Salvador, 2010.

DÄLLENBACH, Lucien. **Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme**. Paris: Seuil, 1977.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1985.

_____; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

_____. **Cinema 2: a imagem-tempo**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1985.

DUFFETT, Mark. **Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture**. New York: Bloomsbury, 2013.

ECO, Umberto. **The role of the reader**. Bloomington: Indiana University Press, 1979.

ERICKSON, Christine. How Tumblr rekindled the art of animated GIFs. **Mashable**, fev. 2012.

FASUOLO, Juliana. **GIF: O Instante Infinito**. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes - linha de Pesquisa: Processos Artísticos), Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social/ IACS - Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes/ PPGCA, 2019.

FLATT, Marcus. **Doing what you love: the GIF and tactical pleasure in the workplace**, 2017.

FOCAULT, Michel . **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

GENETTE, Gérard. **Palimpsests: literature in the second degree**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1982.

GOFFMAN, Erving. **A apresentação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1959.

GRECO, Clarice. **Virou cult! Telenovela, nostalgia e fãs**. Alumínio: Jogo de Palavras; Votorantim: Ed. Provocare, 2019.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, K. Ludwig. A farewell to interpretation. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, K. Ludwig. **Materialities of communication**. Stanford: Stanford University Press, 1994. p. 389–402.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 103–133.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2015.

HENNION, Antoine. Music lovers: taste as performance. **Theory, Culture & Society**, v. 18, n. 5, 2007.

HESMONDHALGH, David. Conteúdo gerado pelo usuário, “trabalho livre” e as indústrias culturais. **Revista Eptic**, v. 17, n. 1, 2015.

HILLS, Matt. **Fan cultures**. London: Routledge, 2002.

._____.; GRECO, Clarice. O fandom como objeto e os objetos do fandom. **MATRIZES**, v. 9, n. 1, p. 147–163, 2015.

HINE, Christine. **Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday**. London: Bloomsbury, 2015.

HOLLANDER, Jocelyn A.; EINWOHNER, Rachel L. Conceptualizing resistance. **Sociological Forum**, v. 19, n. 4, p. 533–554, 2004.

JENKINS, Henry. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: NYU Press, 2006.

KORPYS, Piotr; TEIXEIRA, Paulo M.; BRANDÃO, Daniel; FERREIRA, André. **O GIF animado de reação e o processo de descontextualização**. In: AVANCA | CINEMA – Conferência Internacional Cinema: Arte, Tecnologia, Comunicação, 2019, Ávanca. Anais [...]. Ávanca: AVANCA, 2019.

LESSIG, Lawrence. **Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy**. New York: Penguin, 2008.

LEPECKI, André. **Singularities: dance in the age of performance**. London: Routledge, 2016.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de et al. A autoconstrução do fã: performances e estratégias de fãs de telenovela na internet. In: **Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira (OBITEL)**. Porto Alegre: Globo Comunicação e Participações, 2015.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. **Cultural analytics**. Cambridge: MIT Press, 2017.

MASSUMI, Brian. **Parables for the virtual: movement, affect, sensation**. Durham: Duke University Press, 2002.

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

MILTNER K.; HIGHFIELD T., **Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF**, 2017.

MCCRACKEN, Scott et al. **A Tumblr book: platform and cultures**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2020.

MUÑOZ, José Esteban. **Cruising utopia: the then and there of queer futurity**. New York: NYU Press, 2009.

OLIVEIRA FILHO, Wilson; PARENTE, André. **Interfaces culturais e agir arqueológico**. *Revista Eco Póis*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2018.

PASQUINELLI, Matteo. **The thinking eye (draft)**. Karlsruhe, 2017.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. **Platformisation**. *Internet Policy Review*, v. 8, n. 4, 2019.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

RECUERO, Raquel. **O capital social em rede**. *Contemporânea*, v. 10, n. 3, 2012.

RIVERA CUSICANQUI, Silvia. **Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores**. São Paulo: N-1 Edições, 2015.

ROSA, Hartmut. **Acceleration: the change of temporal structures in modernity**. New York: Columbia University Press, 2010.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media: the languages of storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**. São Paulo: Paulus, 2012.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Cambridge: MIT Press, 2014.

SLOTERDIJK, Peter. **Microesferas, post-humanismo, tecnología y globalización**. 2024.

TIIDENBERG, Katrin; ABIDIN, Crystal; HENDRY, Natalie Ann. **Tumblr**. Hoboken: Wiley, 2021.

TONDATO, Márcia Perencin; TUZZO, Simone Antoniacci. Moda e telenovela – permanências e transformações. **Revista Panorama**, v. 14, n. 1, p. 2–8, 2024.

VIRILIO, Paul. **The information bomb**. London: Verso, 1998.

WEINER, Jonah. **Christina Hendricks on an endless loop: the glorious GIF renaissance**. *Slate*, 2010.

