IMAGENS MIDIATIZADAS: SENTIDOS QUE SE TRANSFORMAM NAS APROPRIAÇÕES DE ELEMENTOS CINEMATOGRÁFICOS NA CIRCULAÇÃO.

MEDIATED IMAGES: SENSES THAT TRANSFORM AT THE APPROPRIATIONS OF THE CINEMATOGRAPHER ELEMENTS IN THE CIRCULATION.

Flóra Simon da Silva[1]

Resumo: O artigo aborda fenômenos comunicacionais nos meios digitais, identificados em apropriações de imagens cinematográficas por atores sociais. Tem como objetivo mapear as transformações ocorridas pelas interações envolvidas na circulação de materiais entre os atores sociais e as instituições, através de materiais construídos pelos atores, dadas as apropriações de imagens do cinema em outras lógicas de produção, afim de entender os sentidos afetados pela midiatização. Para tanto, foram selecionados materiais no formato

1. Mestranda do Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). E-mail: florassilva@yahoo.com.br

de Gif, onde consta apropriações e repetições de elementos originais do cinema, postos em circulação nos meios digitais.

Palavras-chave: Midiatização. Circulação. Dispositivo. Cinema. Gif.

Abstract: This article deals with communication phenomena in digital media, identified in appropriations of the cinematographic images by social actors. Aims to map the transformations that occurred by the interactions between the social actors and the institutions, through the materials building by actors, given the appropriations of cinema images in other production logics, in order to understand the senses affected by the mediatization. For this purpose Gif format materials were selected, where appropriations and repetitions of original elements of the cinema, put into circulation in the digital media, appear.

Keywords: Mediatization. Circulation. Cinema. Gif.

1 Introdução

O artigo reflete sobre as formas de apropriações de elementos cinematográficos por atores sociais, quando o acesso a esses elementos possibilita a construção de materiais que diferem das lógicas de produção da instituição cinematográfica, produzindo novos sentidos a esses elementos. O objetivo desse artigo é definir alguns aspectos nessas construções, constituídos através da circulação dos elementos originados no cinema, que geram semelhanças e diferenças ao seu original, quando apropriados e compartilhados em ambientes digitais. A análise é parte de reflexões iniciais da pesquisa sobre cinema e midiatização em andamento, trazendo em suas considerações, possíveis caminhos e inferências possibilitadas pelas observações aqui encontradas. Através da circulação dos materiais, delimita-se, a princípio, verificar como as semelhanças e diferenças são geradas e como elas oferecem novas formas de interação entre atores sociais e instituições assim como refletem transformações ocorridas

aos envolvidos no circuito e aos novos sentidos produzidos pelas apropriações.

Para a produção desse artigo, os argumentos aqui dispostos foram considerados através dos efeitos da midiatização. A midiatização ao que interessa aqui, é vista como uma mudança cultural na sociedade, através do desenvolvimento de dispositivos técno-interacionais, como afirma Braga (2006), onde as sociedades criam aparatos tecnológicos a fim de aperfeiçoar sua interação social. Essas sociedades organizam sua realidade a partir de processos interacionais e esses processos estão em contínuo movimento, afirma o autor, pois a necessidade de comunicação está sempre evoluindo e se modificando. Desse ponto de vista, se esses aparatos tecnológicos pudessem ser acessados por todos os indivíduos da sociedade, sem exceção, poderíamos envolver uma dinamização de processos interacionais pois haveriam aproximações intensas entre os indivíduos da sociedade e estes com as instituições midiáticas, assim como inserções de materiais produzidos por eles em dispositivos digitais. Porém, verifica-se que nem todos os indivíduos das sociedades tem acesso à tecnologia, e por essa perspectiva afirma Braga (2006), as sociedades ainda estão em processo de midiatização.

Um aspecto importante considerado para a pesquisa, neste caso, é que existe através da midiatização, uma mudança interacional proporcionada pelo desenvolvimento tecnológico dos meios de comunicação, correspondente à mudança das relações entre atores sociais com os meios e as instituições midiáticas, analisada por Verón (1997). Considerados os interesses desse artigo, a instituição midiática que será tratada aqui como questão é a cinematográfica e as sociedades investigadas são as que estão em midiatização.

Ao observar os meios digitais, notam-se diversas áreas dos campos que sofrem alterações no seu modo linear comunicacional em relação à sociedade. As sociedades midiatizadas entram em um circuito complexo que envolve dispositivos tecno-interacionais afirma Braga (2006), e essa interação entre os atores sociais, meios e instituições modifica a estrutura comunicacional linear, quando há apropriações e produção de sentido, materializando os processos mentais

dessa sociedade. O autor afirma que a midiatização se desenvolve em uma sociedade que se organiza a partir dos processos midiáticos. Passamos dos processos lineares para as descontinuidades, do homogêneo para o heterogêneo, sendo que os processos tecnológicos não nos levariam para a uma uniformidade social, mas a uma criação de fenômenos distintos que se caracterizariam pela disjunção das ofertas e das apropriações de sentido. O conceito da midiatização, portanto, atravessa os diversos campos observáveis nos meios, resultando em mudanças nos aspectos da vida social e transformações na área comunicacional: incide efeitos nas instituições que se midiatizam e altera a participação dos atores sociais na estrutura que antes era linear. Dessa forma, há vários fenômenos observáveis nos dispositivos digitais, como áreas da imagem, fotografia e cinema, por exemplo, pois nas sociedades em processo de midiatização, segundo Gomes (2012), as imagens estão incorporando importância na vida social, operando o imaginário e gerando novos sentidos, da mesma forma Rosa (2014), ao tratar sobre imagens e circulação, afirma que "pensar as imagens hoje é pensá-las na ambiência da midiatização, uma vez que os processos sociais estão atravessados pelas lógicas da mídia" (p.28).

Através do desenvolvimento do cinema e seus formatos que são tomados como referência na linguagem estética, como o cinema no início do século XX e suas influências ao cinema contemporâneo, por exemplo, às curiosidades abarcadas pelos personagens e cenários e pelo fascínio que envolve o espectador na sua participação atrelados à identificação-projeção teorizada por Morin (1974), surgem também reflexões sobre as aproximações do cinema e espectador através dos conceitos da midiatização; questionamentos sobre a circulação do produto cinematográfico através do desenvolvimento tecnológico que envolvem sua produção e a sua recepção, modificando a sua própria constituição: do dispositivo da sala de cinema às locadoras; das antigas fitas de vídeo ao desenvolvimento da mídia enquanto suporte fílmico até a era da digitalização, onde a produção cinematográfica encontra-se entre o formato analógico e o desenvolvimento tecnológico da era digital.

Considerando entretanto, que a circulação para Braga em diálogo com Fausto Neto (2010) - quando este afirma que a circulação nas sociedades em vias de midiatização passa a ser um espaço onde ocorrem desvios proporcionados pelas apropriações - é um espaço que permite "maiores possibilidades de ocorrência interacional, na prática social; e de descobertas na investigação." (2012), fez-se necessário ao observar estes espaços, considerar não só a tecnologia como tensionador do fenômeno da midiatização, mas sobretudo as interações e transformações que acontecem dentre essas possibilidades.

Sobre as transformações que ocorrem nesses meios, Cingolani (2014) diz que a midiatização é um recurso considerado nem mais nem menos tecnológico nem social, porém afirma nesse ponto, que esse processo sobre as dinâmicas das exteriorizações, que segundo ele são materiais mentais exteriorizados em um processo de materialização que formam produtos, precisa ser colocado em um sistema de mercado através da circulação, nos quais os objetos passam a ter significações. Essas significações são criadas pelos feedbacks complexos e esses feedbacks são potencializados pelas interações entre os atores sociais, as instituições e os meios.

Em vista ás diversas perspectivas entrelaçadas à questão do cinema em meio aos processos tecnológicos, como a transformação do gerenciamento na disponibilização do filme que já é possível ao ator social sem passar pela instituição, como o compartilhamento e *downloads* de filmes, observa-se que, além disso, ao acessar o conteúdo fílmico, o ator apropriar-se e gera modificações oportunizadas quando há por exemplo, disponibilidade desses materiais nos meios digitais. Nesse caso, circundam-se as interações entre a instituição e o ator quando este modifica o conteúdo, considerando assim, o atravessamento do fenômeno da midiatização.

Ao observar como o cinema se midiatiza e é apropriado, considera-se alguns pontos: um filme antes era produzido pela instituição cinematográfica, projetado nas salas de cinema e mais tarde disponibilizado ao espectador no formato de material físico. O espectador apropriava-se da sua ideia, sua estética, cópia ou diversas outras formas de apropriação in-

telectual, sem, no entanto, ter como manipulá-lo digitalmente, pois necessitaria de aparatos tecnológicos avançados, dos quais o acesso seria restrito e um saber específico que muito provavelmente não lhe estava disponível. Entretanto nota-se que a disponibilidade dos materiais fílmicos em meios digitais o acesso a esses materiais para *downloads* e compartilhamentos por atores sociais aumentou em plataformas como o *Youtube* e nas páginas de compartilhamento de filmes e séries.

O acesso aos materiais cinematográficos nos dispositivos digitais e aos *softwares* de edição e montagem, facilitam as modificações e apropriações de elementos do cinema por atores sociais, resultando em produções de materiais novos construídos em lógicas de produções diferentes do seu original. Nessas construções, consideram-se as formas de aproximação entre si dos atores sociais e estes com as instituições via dispositivos. Para Fausto Neto (2010), portanto, são nesses dispositivos que acontecem novas relações entre produtores e receptores e onde há a disputa dos sentidos, pois o encontro entre a produção e recepção junta a gramática de produção com o filtro do reconhecimento. Considerando o atravessamento da midiatização nas instituições cinematográficas, portanto, observa-se que nesse processo ocorrem desvios entre a produção e a recepção, situando semelhanças e diferenças entre os materiais resultados das apropriações e sua forma originada no cinema, de forma que é possível refletir como imagens no circuito da midiatização sofrem transformações e potencialidades a partir das apropriações e usos pelos atores sociais.

A análise aos materiais ocorreu através da pesquisa exploratória, a procura de dados em dispositivos como a plataforma do *Youtube*, páginas sociais como o *Facebook* e pesquisa de imagens do *Google*, em que se pudessem observar apropriações de elementos fílmicos nas construções feitas por atores sociais que utilizassem lógicas diferentes da instituição cinematográfica e que ao mesmo tempo, fossem notadas circulações desses materiais que acionassem atores, meios e as instituições (Verón, 1997). Notou-se que a

utilização de Gif's[2] é bastante recorrente nesses dispositivos, que demonstram consideráveis apropriações de recortes fílmicos, portanto, foi escolhido esse formato de imagem para iniciar as investigações. Para a análise destacam-se a princípio, três movimentos relacionados a construção dos Gif's que acionam a circulação do cinema.

2 Construindo Vincent

Tomando como ponto de partida o conceito de midiatização e circulação, assim como a verificação de como estão sendo apropriados os elementos cinematográficos nos dispositivos digitais e o seu circuito, foi elegido como objeto para a observação o formato de Gif denominado *Vincent Confused,* pela utilização do personagem Vincent Vega do filme Pulp Fiction (1994) disposto em contextos diferentes, acionando a circulação de um elemento original do cinema.

Segundo Lupinacci (2016), o fato do Gif ser produzido em formato pequeno podendo ser reproduzido em diferentes plataformas, é vital para a circulação e "para sua aplicação em diferentes usos, com diversas intenções" (p.35). Nesse caso o Gif transforma-se em objeto que atribui características fáceis de identificar e de se apropriar. Dessa forma, afirma a autora, com o recorte e a repetição de cenas que não são tão memoráveis no seu contexto original, o Gif ganha um novo valor e potencializa a circulação. Nesse caso, a procura por um Gif que além de se apropriar do cinema, trouxesse reflexões conceituais e tensionamentos à midiatização foi concluído.

O Gif *Vincent Confused* repercutiu em dispositivos digitais citados anteriormente, onde foram encontrados diversos Gisf's em que Vincent aparece em diferentes contextos, resultando em materiais que expressam situações e pensamentos distintos. Nesse caso, reflete-se que a apresentação

2. Gif é um formato de imagem que transforma imagens geralmente grandes em pequenos arquivos compactados, permitindo fazer downloads de imagens em tempo menor, visto que na época, existiam modens mais lentos. Esse tipo de arquivo logo tornou-se bastante utilizado. Retirado de http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-gif.html em setembro de 2016

de um Gif diverge da apresentação do cinema, quando o Gif é normalmente um recorte de pequenas cenas de filmes ou imagens em movimento, normalmente repetindo algum movimento ou ação, o que Amaral (2016) identifica como sendo uma repetição cíclica, no caso em que o Gif repete de maneira contínua, sem interrupção, ao passo que o filme cinematográfico apresenta um começo e fim.

A partir dessa reflexão é direciona a observação para a lógica de produção do Gif escolhido e do cinema, pois *Vincent Confused* provoca questionamentos sobre a sua própria lógica, pelo fato de ser apresentado não somente como um recorte de cena de um filme, mas de exibir o personagem em diversos contextos diferentes. No caso desse Gif, o personagem de Vincent é deslocado do contexto do filme Pulp Fiction e realocado em diferentes contextos – desenhos, fotografias, recortes de outros filmes - repetindo somente o movimento de procura originado no contexto do filme. Aqui, ressalta-se que seu movimento é originado pelo cinema, porém, nos Gif's em questão, o movimento é repetido em contextos diferentes entre si e do seu original. Dessa forma, o Gif *Vincent Confused* apresenta uma forma diferenciada de apropriação do cinema que resulta em reflexões sobre a sua circulação.

O Gif em que Vincent aparece pela primeira vez em cena retirada do filme original foi postado no site Imgur em 2012 com o personagem no contexto original do filme, em uma repetição em *loop*[3], Lupinacci (2016. p. 34). A primeira vez que Vincent aparece em um contexto diferente do seu original, mas também no formato de Gif em *loop*, foi através de uma montagem oportunizada por um usuário do site Imgur que sobrepôs ele e seu movimento em uma imagem de um corredor de loja de brinquedos, na intenção de demonstrar como se sentiu quando sua filha pediu uma boneca como presente de Natal. Esse Gif foi então postado no site Imgur em 2015. Após receber comentário positivos, no dia seguinte, o mesmo usuário postou o tutorial ensinando como fazer a montagem. Outros exemplos foram encontrados posteriormente.

3. Loop é a repetição automática de alguma situação ou ocorrência. Retirado de http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/looping/5242/



Figura 1: Gif retirado do contexto original do filme Pulp Fiction
Fonte: Imgur em 2012[4]



Figura 2: Gif recortado do filme Pulp Fiction e montado em outro contexto.
Fonte: Site do Imgur[5]

4. Disponível em http://metro.co.uk/2015/12/10/john-travolta-looking-confused-is-putting-your-gif-game-to-shame-5556441/

5. Disponível em http://coub.com/view/95ue6.



Figura 3: Montagem com Gif's encontrados em site na Internet
Fonte: Adoro Cinema[6]

Fica evidente dessa forma, que as lógicas da produção das instituições cinematográficas já não são mais recebidas somente como produto do cinema, seu original; esses elementos são recebidos e apropriados, levando os receptores a produzirem sentido materializados em processos mecânicos através de outras lógicas ou mídias, além do cinema, diversificando-os em outros ambientes. Braga (2012) em conversa com Fausto Neto (2010) reflete que:

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

6. Disponível em http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117745/

> a circulação que se manifesta nas redes sociais. (Braga, p. 40, 2012)

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

Na análise do objeto portanto, observa-se alguns movimentos que acionam a circulação do elemento cinematográfico: o filme Pulp Fiction é apropriado. Uma cena específica do filme é recortada de seu contexto e transformada em Gif. Esse Gif é compartilhado em um site. Um outro usuário do site apropria-se somente do personagem Vincent, recorta-o e o realoca em outro contexto, criando um montagem semelhante à lógica do cinema. O Gif é postado novamente no site repercutindo comentários. Um tutorial é criado e a partir dos comentários possibilita a criação de diversos outros Gifs semelhantes ao primeiro, mas que diferem-se no contexto.

3 Inferências através das semelhanças e diferenças criadas por Vincent Confused

Elegendo três movimentos encontrados através das observações da circulação do Gif em questão – Pulp Fiction, Gif de 2015 e outros Gif's construídos a partir do tutorial lançado no site do Imgur em 2015 - denota-se reflexões sobre

os sentidos transformados a partir da recepção do filme e a criação do que chamaremos aqui de 1° Gif, pois é este que realiza o movimento de retirar Vincent de seu contexto original para realocá-lo em outro contexto (loja de bonecas), sugerindo sentidos diferentes ao material criado pelo autor do Gif de 2012, que recorta um cena específica do filme para o formato de Gif. Dessa forma, há a possibilidade de inferir sobre os acionamentos que a midiatização provoca quando a instituição cinematográfica tem seus elementos atravessados pelo conceito, ocorrendo desvios entre produção e recepção do produto fílmico, tensionados pela circulação do material.

Como há uma ligação mais direta entre o filme Pulp Fiction e o 1° Gif, segundo a apropriação que o ator social faz do personagem do filme - através de operações de recorte e montagem e com um conhecimento mais específico nessa área - nesse caso pensando na construção do Gif e na lógica de produção do cinema, infere-se sobre as similaridades da montagem que ambos são submetido, pois o cinema é constituído por uma narrativa, constrói-se um roteiro e apresenta-se a história na forma de imagens em movimento. Para tanto, segundo Einsenstein (2002) qualquer obra de arte tem o papel de uma expor o seu tema, material, ação de forma coerente, "do movimento interno da sequência cinematográfica e de sua ação dramática como um todo" (p. 13-14). A partir disso,

> Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição. Este não é de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado. Por exemplo, tomemos um túmulo, justaposto à uma mulher de luto chorando ao lado, e dificilmente alguém deixará de concluir: uma viúva. (Eisenstein, 2002. p. 14)

A disposição que Eisenstein traz sobre a montagem é produtiva quando pensamos na construção do Gif *Vincent Confused*, ao juntar duas imagens, ou dois elementos/situações diferentes – Vincent e um contexto qualquer - criando uma narrativa, no momento que a montagem é oportunizada pelo tutorial que explica diretamente como operacionalizar a construção. Dessa forma, a montagem de Vincent em outros contextos, aciona lógicas que o cinema utiliza segundo Einsenstein – montagem que traz sentido à narrativa – possibilitando aos atores materializar pensamentos em Gifs.

A criação do 1° Gif produz então, semelhanças com a lógica do cinema quando a sua concepção necessita de uma produção de sentido através de uma montagem, um personagem e um contexto/local em que aconteça a interação entre o personagem e a situação. Transforma o ator do 1° Gif em autor de uma nova forma de operacionalizar uma narrativa através do formato Gif, que possibilita a criação de novas histórias e sentidos. Dá seguimento à circulação do elemento cinematográfico, que é compartilhado em outros sites e páginas de redes sociais, assim como seu tutorial. Continua com a similaridade no movimento de Vincent nos Outros Gif's, em contextos que também criam diferença entre si. Os sentidos próprios que são criados pela variedade contextual dos outros Gif's, também criam diferença entre o 1° Gif e o filme Pulp Fiction.

Ao disponibilizar o tutorial a outros usuários, o autor do 1° Gif possibilita a montagem de Vincent em diferentes situações. Outros atores sociais apropriam-se das operações de montagem, repetindo a lógica do Gif *Vincent Confused*, levando a diante (Braga 2006), a circulação do elemento. A repetição da operação que gera a repetição de Vincent, pode ser entendida através de Deleuze (2000). O autor estipula que a cada repetição, aqui observado Vincent, cria-se um novo elemento, pois "um não aparece sem que o outro tenha desaparecido" (p.141) e vai além (em diálogo com Hume), propondo que a repetição não muda em si, mas sim no espírito que a contempla, e dessa forma propõe:

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

Não podemos deixar de pensar, nesse caso, que se a repetição causa abalo no seu anterior, o que acontece então com o seu original, com o cinema, com Pulp Fiction?

Deleuze (2000) afirma, segundo inferências de Hume, que mesmo quando a imaginação funde os casos, eles ainda continuam distintos na memória ou no entendimento, porém não se volta mais ao estado original da matéria, "mas, a partir da impressão qualitativa da imaginação, a memória reconstitui os casos particulares como distintos, conservando-lhes no 'espaço de tempo' que lhes é próprio" (p. 143).

Infere-se que dessa forma, há transformações ocorridas entre os atores sociais e as instituições, quando as apropriações feitas pelos atores afetam diferentes lógicas do cinema, afetando a memória da instituição, destituindo-a de sua referência, transformando sentidos e lógicas sobre o autor do 1° Gif, o qual cria uma nova forma de produção de sentido, alterando a constituição da lógica do próprio Gif. Ressalta-se que há, ainda, a ação de atores individuais em observar um Gif e produzir o seu próprio através das operações de montagem. Nesse ponto, Rosa (2014) afirma que as tecnologias midiáticas estão cada vez mais sendo apropriadas pelas instituições não midiáticas e atores individuais que produzem novos sentidos, introduzindo-os em outros dispositivos midiáticos. Portanto infere-se ao Gif *Vincent Confused*, a construção de uma imagem simbólica, que se consolida, segundo a autora, quando "consegue se impor em rituais de reiteração", nesse caso, pode consolidar-se em Imagens Totens.

A partir das inferências sugeridas pelas semelhanças, mas principalmente pelas diferenças causadas através das apropriações de elementos cinematográficos, abre-se um

leque de informações e observações que, levadas em conta, poderão constituir a pesquisa em andamento através dos diversos afetamentos que a midiatização contribui quando elementos cinematográficos circulam em meios digitais, acionando interações entre atores, meios e instituições, transformando sentidos e reconstituindo a estrutura comunicacional.

4 Considerações finais

A partir das pesquisas sobre o conceito de midiatização, buscou-se entender como elementos cinematográficos quando apropriados por atores sociais modificam as lógicas de produção das instituições, transformando sentidos. Quando identificadas as diferenças e semelhanças que as apropriações causam entre elas e seu original, pode se verificar a complexidade que se transformam as interações entre os atores e as instituições, assim como criam-se inferencias sobre as apropriações que potencializam essas interações, da mesma forma que elas criam distâncias entre o elemento e seu original.

Há uma reflexão aqui que põem o cinema como problemática central, enquanto dispositivo, pois ele cresce fora do controle da sua própria instituição. As técnicas de reprodução já não são somente uma ferramenta disponível pelos profissionais dessa instituição, mas uma ferramenta utilizada também pelo amador, que apropria-se e constrói seus próprios elementos, a partir de lógicas do cinema, movimentando novos sentidos, constituindo novas circulações ao seus elementos, complexificando a estrutura comunicacional, colocando-se também como produtor de sentido, ativando circuitos e criado desvios entre a produção cinematográfica e a recepção do espectador, utilizando semelhanças nas lógicas de produção, porém, produzindo diferenças entre seu material e seus originais.

As reflexões aqui descritas são propósitos iniciais sobre as afetações que a midiatização incide sobre o cinema sendo desenvolvidas através de autores que tencionam a circulação e circuito em ambientes digitais. Da mesma for-

ma, aponta reflexões sobre as ações de atores que potencializam formas de interações sociais através das construções e montagens, possibilitadas pela tecnologia e pelo compartilhamento de informações, mas que por outro lado, incidem problemáticas sobre referências que se criam e que se perdem quando as operações e construções de materiais transcendem as operações da própria instituição.

Referências

BRAGA, J. L. Midiatização: prática social, prática de sentido. Paper, *Seminário Mediatização*. Bogotá, 2005.

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

_____. Circuitos versus campos sociais. *In*: M. A. MATO *et al*. *Mediação e Midiatização.* Livro Compós 2012. Salvador/Brasília: UFBA/COMPÓS, 2012. p. 31-52

CINGOLANI, Gastón. Qué se transforma cuando hay mediatización? *In*: M. C. REVIGLIO; F. L. ROVETTO (org). *CIM – Estado actual de las investigaciones sobre mediatizaciones*. Rosario: UNR Editora, 2014. p. 11-23

EISENSTEIN, S. *O sentido do Filme*. Jorge Zahar. Rio de janeiro, 2002.

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

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

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

GOMES, P. G. *O processo de midiatização da sociedade*. Sem data, sem referência.

LUPINACCI, A. L. *As Apropriações do GIF animado: aspectos culturais, expressivos e afetivos dos usos de uma tecnologia defasada*. Dissertação de Mestrado. UFRGS. 2016

ROSA, A. P. Imagens-Totem em Permanência X Tentativas Midiáticas de Rupturas. In: D. C. ARAUJO; M.S. CONTRERA (org) – Compós 2014. 368 p.

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

XAVIER, I. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transpa*rência. 4.ed. São Paulo: Paz e Terra Ltda, 2008