EMBATES NO CIBERESPAÇO: LEITORES REAIS E OS *PROSUMERS* DE *GIFS* E *WEBCOMICS*

CONFLICTS IN CYBERSPACE: REAL READERS AND PROSUMERS OF *GIFS* AND WEBCOMICS

PELEAS EN EL CIBERESPACIO: LECTORES REALES Y PROSUMERS DE *GIFS* Y *WEBCOMICS*

Ricardo Oliveira de FREITAS[*]
Francine de Almeida PEREIRA[**]

Resumo: Este artigo discute o conflito entre a crítica literária hegemônica na web, criada por leitores reais com seus referenciais clássicos de legitimação, aura e consumo de objetos literários e artísticos, e os *GIFs* e *webcomics*. Utiliza-se como metodologia a análise de conteúdo, a fim de discutir o processo de recepção de leitores e autores e as discussões e resoluções feitas a partir destes contatos. Tomam-se como referenciais teóricos Jesus Martin-Barbero, ao problematizar a cultura de massa e os conflitos desta com a "alta arte", e Henry Jenkins, com seus apontamentos a cerca do cenário da produção cultural e midiática na contemporaneidade.

Palavras-chave: Recepção; Leitores reais; *GIFs*; *Webcomics*.

ABSTRACT: This article discusses the conflict between the hegemonic literary Critic in web, maked by real readers and their classic references about validation, aura and consumption of literary and artistic objects, and the GIFS and webcomics. It is used as methodology the content analysis, in order to discuss the reader and author's receptions and the discussions and resolutions came from these contacts. Take as a theoretic reference Jesus Martín-Barbero, when he putts in doubt massive culture and the conflict between it and the "high art", and Henry Jenkins, with his notes about the scenery of cultural and midiatic production nowadays.

Keywords: Reception; Real reader; GIFS; Webcomics.

Resumen: Este artículo discute el conflicto entre el crítico literario hegemónico en la web, hecho por lectores reales y sus referencias clásicas sobre validación, aureola y consumo de objetos literarios y artísticos, generados a partir de referencias clásicas, con GIFS y webcomics. Utilizarse como metodología el análisis de contenido para

[*] Professor Titular na Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Doutor em Comunicação e Cultura – UFRJ. Contato: ricofrei@gmail.com.
[**] Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens (PPGEL) – UNEB. Bolsista CAPES. Contato: fap3488@hotmail.com.

analizar el proceso de recepción de lectores y autores y las peleas echas de este contacto. Tome como referencia teorica: Martín-Barbero, hablando de la cultura masiva y el conflicto entre ella y el "arte alto", y Henry Jenkins, investigando el escenario de la producción cultural y mediatica en la actualidad.

Palabras clave: Recepción; Lector real; GIFS; Webcomics.

Introdução

Quando se pensa em recepção e crítica, particularmente no Brasil, o imaginário relacionado a uma análise oficial tem suas referências e origens nas áreas da Literatura e das Belas Artes dos séculos XIX e XX, de tradição eurocêntrica. Pela crítica eram estabelecidas, de maneira socialmente engajadas, mas, em suportes diversos – aparelhos de mídia, Academia e crítica literária variada –, as estruturas éticas e estéticas "de valores" a serem considerados adequados para as análises oficiais. Ainda se pode constatar que essa hereditariedade de "costumes axiológicos", como as representações do que é belo e artístico ou do que é verossímil, a exemplo, segue o fluxo das estéticas literárias e humanísticas a priori construídas. Um fato que pode ser averiguado através da observação dos sujeitos sociais contemporâneos em seu recorrente acesso e ativação de mecanismos e crivos analíticos no âmbito das consciências e dos códigos culturais pertencentes a princípios de uma ordem cultural dominante. São códigos que são naturalizados nos julgamentos sobre artisticidade, legitimidade, genialidade e outros tópicos relativos ao tema, especialmente, os da criação e seus desdobramentos.

O universo da cultura digital não poderia ser diferentemente construído em relação à sociedade vigente, no que diz respeito às referências para análise, já ele que não se estabelece num vácuo cultural. O mesmo vale para os leitores reais e seus critérios críticos avaliativos.

O leitor real é um dos sujeitos mais recentemente recuperados pelos estudos da comunicação, da literatura e da linguística, devido às suas idiossincrasias e imprevisibilidades. Ele tem se tornado, na cultura digital, um produtor de conteúdos, através da sua participação em *blogs*, *vlogs*, tutorias, canais do *youtube* e redes sociais várias. Desse modo, têm se convertido em referencial de legitimação e de voz para

as muitas audiências que o acessam. Uma voz que diz, em graus variados de especialização, o que é para ser considerado esteticamente válido ou não. São vozes, portanto, que intermediam avais e indicações de sofisticação, mediocridade ou invalidez das obras que correm e vivem a existir no ciberespaço e, porque não dizer, até fora dele.

Atualmente, no mercado mundial e dentro das relações de legitimação e de consumo, esses padrões dizem respeito a definições que demarcam territorialidades que ainda têm amarras num pensamento que objetiva atingir ou manter um *status quo* culturalmente articulado com a "alta arte" – termo recorrentemente problematizado nos estudos culturais contemporâneos. Tais padrões têm sentido dominante ou preferencial no quadro das coisas que são ou que se fazem ser. Um "ser", portanto, construído e constituído nas pelejas dos jogos discursivos.

Os comentários críticos de leitores reais, revestidos de um pensamento aurático ou dissidente, compõem o texto ora apresentado e integram a área de franco-atiradores que se prestam a um embate em que seus signos, conceitos e códigos de referencialidade fiquem em contenda com outros códigos e percepções seletivas, numa espécie de mútuo logro competitivo.

Este texto, resultante de parte da pesquisa, faz uma análise do contexto hodierno de embates na área da recepção crítica a partir de um fórum, Multiverso Bate-Boc@, e um site de criação, de Will Leite, do espaço virtual. Possui uma metodologia em construção que está aproximada da análise do conteúdo e que lança olhares sobre a etnografia digital, na busca de corpus em matérias de websites especializados, fóruns de discussão e sites de criação, realizando um mapeamento no e do espaço web. Por conta dos mapas em criação, para a discussão do material que será exposto, é importante definir inicialmente o que são as hegemonias e, paralelamente a isso, elucidar o que é um ponto de vista hegemônico.

Leitores reais em recepção

As hegemonias são constituídas de um código ou códigos mutuamente negociados, que, no entanto, não se dão em negociações pacificamente estruturadas. (cf. GRAMSCI, 1978). Acontecem dentro de uma batalha de sentidos, colonizações, castrações, empoderamentos

e perdas que se desenvolvem no tecido da história. Esse tecido é conformado numa física e microfísica de poderes que pertencem à linguagem, ao discurso e aos valores econômicos. São poderes também produtores de "mapas de sentidos", como tematizado por Stuart Hall (2003), mapas que podem representar as influências que as linguagens exercem em suas variantes, através de seus jogos de conotações e denotações ou dos códigos agindo sobre os signos.

Os signos, nesta análise, comportam as visualidades e seus processos, em particular, aqueles processos relativos as questões de seleção de elementos, inspirações e de recursos para o trabalho a ser recepcionado nos fóruns e outros espaços. Uma recepção que se desdobra nas malhas de posições plurais, que, todavia, se estabelece em maior representatividade segundo o ponto de vista hegemônico. Este ponto de vista hegemônico que é:

> [...] [o] que define dentro de seus termos o horizonte mental, o universo de significados possíveis e de todo um setor de relações em uma sociedade ou cultura; e (b) que carrega consigo o selo da legitimidade – parece coincidir com o que é "natural", "inevitável" ou "óbvio" a respeito da ordem social (HALL, 2003, p. 401).

É neste território de miradas hegemônicas que falas como as reproduzidas a seguir, de dois jornalistas do site do provedor Terra, seção Tecnologia, e do site do provedor UOL, seção Gizmodo, são inscritas como representações que implicam juízos de valor ao tratar dos GIF (*Graphic Interchange Format*, extensões de arquivos de imagem): "Brasileiro leva GIFs animados para o nível da arte" ou "GIFs animados agora são considerados uma forma de arte e estão expostos em um museu", ou ainda, "Como deu para perceber, não são exatamente aqueles GIFs de gatos ou cães que costumamos ver por aí. Mas eles não deixam de ser fantásticos – e, em alguns casos, engraçados".

O uso das locuções vocabulares: "leva… para o nível da", "uma forma de", "não deixam de", delineiam trânsitos (de ascensão), comparação e axiologia, que nos excertos veiculados objetivam situar o objeto tema no universo das artes, pois os GIFs são julgados nestes como não pertencentes a este *locus*. Este conflito se dá em primeiro lugar pelos GIFs tratarem-se, no momento de sua criação, de extensões "ponto guifi" (.gif). Entretanto, durante sua história de uso e

aplicação, a extensão torna-se o nome que será relacionado a criações de sequências muito curtas de animação e que se estabelecem na execução de um *looping* "final". Estes elementos constroem, então, do ponto de vista assumido pelos excertos, um material que não estaria no nível do que é considerado arte. Desse modo, a questão que se coloca diz: sob quais pressupostos algo pode adentrar o cosmos da arte; como e onde a arte é feita e efetivada; o que se pode exemplificar como sendo reduto da arte?

O expressivo uso de GIFs pode significar certo olhar propositor de uma mirada hegemônica, que alicia e corrobora vozes de uma crítica que afirma pretensões totalizantes, que estabelece uma divisão essencial e irredutível entre produtos das artes maiores e aqueles produzidos pela arte de massa e popular, consideradas como "lixo cultural, por sua falta de gosto e de reflexão" (SHUSTERMAN, 1998, p.99).

Esta divisão ou fronteira entre "artes", como aponta Shusterman, fora criada sob a égide do não questionamento, pressupondo, portanto, a não contestação e a manutenção das disposições e dispositivos culturais e sociais que mantém a dicotomia entre "artes maiores" e "artes outras", alta cultura e cultura de massa, esta última, tida como menor, pelo fato de ser desprovida dos elementos culturais eruditos.

Essa perspectiva dominante ou preferencial (hegemônica), como marca de uma ideologia que se espraia pelo processo de colonização e posterior globalização, incorpora-se a uma cultura de paradigma visual, que se estabelece na contemporaneidade em conjunto com a cultura do consumo. A cultura do consumo, desde a década de 1960, esteve ligada à midiatização do real, de modo que, preponderantemente, o consumo de imagens se conforma, a partir desse período, mais articulado às subjetividades dos sujeitos, as suas relações imagem/imaginário, de "emissores" e de "receptores".

Autor *versus* leitores reais

Não diferentemente das conceituações expressas sobre GIFs, anteriormente tratadas, os *webcomics* – que são histórias em quadrinhos feitas *online*, para ocupar as plataformas cibernéticas com interfaces escolhidas pelo próprio autor das histórias – são regulados,

neste universo de ponderações, sob uma ótica dicotômica, que relaciona alta cultura e cultura de massa.

Também se pode perceber um imaginário de código de conduta (ético e estético), que leva ao questionamento, a exemplo de valores sobre o autor se desdobrando na recepção da sua obra ou suas obras, como pode ser visto nos comentários do fórum e análises presentes a seguir:

> Goyo: Cara, o roteiro por enquanto é basicão, o clichê do clichê do clichê, desde a apresentação das personagens à ambientação [...] Acho que o desenho [...] das protagonistas está bastante bem feito [...] O problema são os cenários e os coadjuvantes, sei lá, a sensação que dá é que [...] fez os coadjuvantes de qualquer forma [...] A narrativa tá meio estranhona [...] mais preocupada em mostrar peitões e bundas siliconadas que contar a história de forma a prender o leitor (sic).

> ZapeR: [...] desculpe, é que você tá se mostrando parte dum CLICHÊ ENORME que é o cara criar conta no MBB[1] e a primeira coisa que faz é vir promover o "trabalho" dele, que é sempre algo recente, inacabado e com pouquíssima páginas. Isso me dá raiva porque parece que o cara tá criando conta aqui só pra anunciar algo que, no fim, não tá nem pronto e nem tem muito o que mostrar. Aê o cara não é bem recebido e nunca mais volta pra comunidade. [...] mas tenho certeza que não será seu caso ☺ sobre sua webcomic, detesto arte 3d em gibis, amiche. E como tem pouca coisa aí, não gostei do que vi da história tb. (sic).

O primeiro comentário, identificado com o nome de usuário Goyo, empreende uma análise estética dos elementos do webcomic. A estrutura da narrativa e o desenvolvimento das personagens são, predominantemente, o foco central, na interpretação das elaborações artísticas de Leandro Silva, autor do webcomic: *Burning Babes Gang*. Para começar sua análise, Goyo ressalta as questões pertinentes ao roteiro, que ele qualifica como "básico" e "clichê". As adjetivações anteriormente citadas e a repetição contínua do último vocábulo mostrado (clichê) na escrita do leitor descrevem um parecer negativo sobre o trabalho produzido pelo autor. Outro ponto que Goyo ressalta

[1] Fórum de discussão denominado Multiverso Bate-Boc@.

diz respeito às questões de planejamento e produção, como o detalhamento das áreas que valeriam melhoras – "das personagens à ambientação" –, sugerindo, portanto, um trabalho mais qualificado de confecção das coadjuvantes e do cenário, já que estas últimas duas, numa relação comparativa, foram feitas "de qualquer forma" em vista das protagonistas. E, a última ocorrência levantada pelo comentador diz respeito à ênfase da criação, que mais se propõe a mostrar a anatomia do corpo feminino ("peitões e bundas siliconadas") que contar a história ou "prender" o leitor.

Observa-se que os fatos narrados acima por Goyo, como *feedback* de análise crítica do *webcomic*, baseiam-se em referenciais de construção de um texto narrativo clássico, como descrito por Todorov (2006) ao tratar das linhas de estruturação que vem ter a narrativa. Estas estruturas narrativas elencadas por Todorov pressupõem, entre outros elementos, uma unidade mínima na ficção: intriga, ações, espaço, sequência, conflitos; ou, como aparenta ser no imaginário de Goyo, a partir de seu parecer, os correspondentes: linearidade narrativa, a construção do clímax e o foco em fatores comportamentais-psíquicos das personagens.

Saindo da esfera clássica e de definição mais estruturalista, Goyo, de igual modo, reclama para a história o tema da identificação, ponto recorrentemente estudado nos estudos contemporâneos de criação literária, especialmente nas teorias de vieses pós-estruturalistas. O tema da identificação com a narrativa textual diz respeito à capacidade do leitor de reconhecimento e identificação com a história, o que lhe confere uma sensação de verossimilhança e pertencimento – apesar de Goyo afirmar que não há nada de pessoalidade nem no trabalho de roteiro, nem de produção visual de Silva, logo chegando ao parecer de que o trabalho precisaria de melhoras em várias áreas.

ZapeR, autor do segundo comentário, analisa, primordialmente, outras questões para além daquelas trazidas por Goyo. Ele utiliza o post de feedback para duas formas de recepção: sobre o autor, predominantemente, e sobre a obra, secundariamente. Este leitor real, com o uso das palavras: "raiva", ou em uma fala mais corrida, "o cara [...] criar conta[...] e a primeira coisa que faz é vir promover o "trabalho" dele […] parece que […] tá criando conta só pra anunciar", insinua que há um certo código de conduta que deve ser cumprido dentro do fórum de discussão, especialmente, por parte de

novos inclusos. Este leitor sistematicamente barra a "promoção do trabalho" do autor pela sua crença em preceitos que pressupõem estágios de iniciação: engajamento aos da comunidade do forúm Multiverso Bate-Boc@, depois reconhecimento por parte destes. Para corroborar sua análise da desventura de Silva, ele afirma ainda a existência de "faltas" e inacabamentos no material, o não cumprimento da "narrativa mínima completa", apontada por Todorov (2006), que geraria um não "recebimento" por parte do grupo. O uso dos risos, da ironia e do *smile* sorrindo após a "ameaça" velada da não recepção são outros meios de expressão por parte de *ZapeR*, que parece ou evidencia crer que a exposição de trabalhos perpassa uma ética de enunciação meritocrática. Logo, Silva, sendo novato, demonstrando desejar adquirir público consumidor, não estaria apto para realizar a ação que estava intentando.

Curiosamente, Silva responde a seus leitores também como *prosumer* (produtor e consumidor) de sua obra, uma mistura entre aquele que imagina o trabalho e aquele que o consome com detalhamentos analíticos até sobre tendências de gostos e consumos de outros leitores, fato que Silva parece sobremaneira levar em consideração:

> Silva 1 (para ZapeR): Esse é meu segundo post, otário! E estava apenas me apresentando, quem sou e o que faço. [...] E para sua informação, a maioria das webcomics não precisar "estar prontas" para que estejam no ar. Normalmente os artistas atualizam semanalmente [...] A própria seção do site diz isso: Criações e projetos de quadrinhos.
>
> Silva 2 (para Goyo): Olá Goyo, valeu pelas considerações e críticas. [...] Quanto à história é clichê mesmo e acho que toda história tem seus clichês. E maioria gosta dos clichês mesmo... rsrsrs É uma história despretensiosa, não quero ganhar nenhum prêmio apenas me divertir fazendo. Peitões prendem o leitor! ☺

O uso da ironia, de xingamento, da "evidenciação" de rotinas de criação, além de comentários sobre o que é o clichê, sobre o que os leitores gostam e sobre a sua inexistência de pretensão ao criar sua obra, demonstram um imaginário, um arcabouço de estereótipos pertencentes ao próprio criador. Não há explicitação, mas algumas

hipóteses, ao menos duas, até o momento, podem ser levantadas sobre a formação deste arcabouço indicado em análise preliminar. Primeiro, pode se levar em conta os gostos particulares de Silva, que podem ser inferidos pelo uso dos *smiles* e outros elementos de marcação após certos comentários, como podem ser vistos acima. Segundo, Silva realizou sua leitura de opiniões expressas por outras pessoas sobre obras que não eram suas, assim, isto o levou a esperar certos comportamentos padrões na recepção de narrativas com os perfis que utilizou em seu trabalho.

Apesar do trabalho do autor representar uma das produções eminentemente pautadas na imagem e na imagética contemporâneas, o tempo da textualidade e a tensão imagem-texto-signo não deixam e, provavelmente, não deixarão de habitar o mundo das recepções, pois nossos sistemas de aprendizagem ainda se baseiam em formas prioritariamente escritas, mesmo quando se consideram as produções orais que em algum momento passam a ter a perenidade conferida e avalizada por meios grafos.

Pincelando outra recepção

Acrescentando um ponto recente para as questões e situações anteriormente vistas é preciso ter em mente que embates nem sempre são como competições que visam a deslegitimação ou destruição do outro. Representam, também, uma vertente que não foi considerada dentro daqueles grupos que observam certo fenômeno ou acontecimento. Portanto, para delinear uma análise possível dos *webcomics* e *GIFs*, além de empreender um direcionamento preliminar a estes escritos, apresentamos material que poderia ser considerado híbrido dentro do universo de análise das produções visuais/textuais/animadas, que estão na extensão.gif, mas são tirinhas, como pode ser visto abaixo, pelos trabalhos denominados “Carga” e “God Gif”.

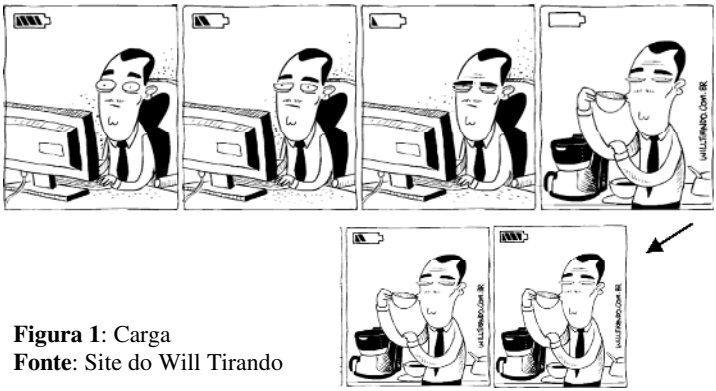

Figura 1: Carga
Fonte: Site do Will Tirando

O trabalho acima apresentado é de autoria do cartunista Will Leite, que faz tirinhas sob o pseudônimo Will Tirano. Com os três primeiros quadros estáticos e o quarto deles animado em extensão .gif, Leite apresenta uma finalização para a história; neste caso, sem uso de qualquer recurso de fala ou mesmo fala em balões. Como um elemento marcante, pode-se perceber o caráter humorístico, de hilariedade de "Carga", que se utiliza da referência social dos múltiplos usos do café e da sua relação com o vocábulo carga, para então empreender um jogo polissêmico a fim de dar forma a sua tirinha.

Como pode ser visto acima, a tirinha retrata um homem que durante seu dia de trabalho perde suas energias, fato evidenciado pelo progressivo fechamento de olhos com o passar dos quadros. A mudança de estado narrativo se dá somente no último quadro quando ele já aparece junto à cafeteira se recarregando com uma xícara de café. O traço e arte simplificada dos quadros ajudam o leitor a centrar sua atenção prioritariamente no personagem narrado. O elemento singular em toda esta passagem é a animação que se desenvolve no último quadro, no carregamento da bateria no canto superior esquerdo da página, que é, portanto, o determinante na mudança de estado e alongamento da proposta narrativa. Além disso, diferentemente do que é práxis, nas tirinhas de Will Tirano, o personagem central não tem obrigatoriedade de estabelecer relação com outras personagens que seriam vistas como secundárias.



Figura 2: God gif
Fonte: Site do

God Gif, outro trabalho do autor, possui uma particularidade no cenário da recepção pelo seu caráter *prosumer,* uma vez que se constitui, por excelência, na representação da recepção que o próprio autor fez do formato que está utilizando em suas tirinhas. Neste trabalho o autor se integra como leitor real do suporte que utiliza e realiza um exercício metalinguístico a partir do uso da extensão GIF para falar dela mesma.

God gif faz uma clara referência ao trecho bíblico do capítulo inicial do Gênesis. Suas falas parafraseiam os primeiros versículos deste livro da Bíblia, com mudanças como a da criação "dos céus e da terra" pela criação do "computador". A sucessão dos quadros ou requadros segue o ritmo e a proposta textual bíblica, dando voz ao todo poderoso quando este deve falar, no balão de fala direta, e, proporcionando um desfecho compatível pela fala no recordatório "E viu que era bom". Esta última, assim como em "Carga", é animada com Deus mexendo os olhos e os dedos como se fosse começar a teclar.

Uma decisão prévia nas arenas

Imersos nesse universo de combate, dentro dos conflitos nas arenas das culturas, têm se proliferado velhos e novos meios de entendimentos que conformam a recepção da mídia, do público *scholar* ou daquele leitor real contemporâneo, que Leite ou Will Tirando representa, junto a uma gama de autores, trabalhos que vêm se

propondo a mesclas de sentidos entre visualidades, animação e conceito. Estas mesclas se definem, a partir do ponto de vista deste trabalho, em quadrinhos e/ou tirinhas e outros suportes ou extensões em contato permanente, conformando objetos de características particulares que dialogam e criam outras formas de fazer, como os exemplos de produção demonstrados a partir do contato entre os quadrinhos e os GIFs. Estes criadores, entretanto, como já foi cenário recorrente na história, têm de se debater e encontrar caminhos, dentro do olhar do ponto de vista hierárquico e hegemônico, e definir um fazer artístico coerente a objetivos e categorias que busquem.

Entende-se aqui que a reflexão sobre tais conceitos é fundamental para a compreensão dos fluxos que têm tomado como objeto as ciberculturas e as literariedades na área das letras pós-modernas. São exemplares como estes, *GIFs, webcomics* e tirinhas com *GIFs,* que dialogam e se apresentam entrelaçados numa cultura que hoje pode ser chamada de convergência ou de conexão. Segundo Jenkins (2006), a cultura da convergência não deve ser representada somente pelas tecnologias de distribuição. Ela está na convergência dos meios de comunicação assim como na colisão de mídias e no lugar em que "o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor" se dão numa mistura de univocidades e descaminhos, mas, como o próprio GOD de Tirano diz: [...] viu que era bom!

Referências

GRAMSCI, Antonio. **Concepção dialética da história**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

HALL, Stuart. Codificação/Decodificação. In:_____ **Da diáspora**: Identidades e mediações culturais (Org.) Tradução de Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003. p. 387-405.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **América Latina e os anos recentes**: o estudo da recepção em comunicação social. In: Mauro Wilson de

Sousa (Org.). Sujeito: o lado oculto do receptor. São Paulo: USP Brasiliense, 2002. p. 39-68.

SHUSTERMAN, Richard**. Forma e funk: o desafio estético da arte popular.** In: _____. Vivendo a arte: o pensamento fragmentista e a estética popular. Tradução de Gisela Domschk. São Paulo: Ed. 34, 1998. p. 99-142.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas.** Apresentação e tradução: Leila Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

Internet

JUNQUEIRO, Daniel. **GIFs animados agora são considerados uma forma de arte e estão expostos em um museu.** Disponível em: <http://m.gizmodo.uol.com.br/gifs-animados-arte/>. Acesso em: 29 abr. 2016.

LEITE, Will. **Carga**. Disponível em: <http://www.willtirando.com.br/carga/>. Acesso em: 13 jul. 2016.

_____. **God GIF**. Disponível em: <http://www.willtirando.com.br/god-gif/>. Acesso em: 13 jul. 2016.

MAIA, Rafael. **Brasileiro leva GIFs animados para o nível da arte** . Disponível em: <https://tecnologia.terra.com.br/internet/brasileiro-leva-gifs-animados-para-o-nivel-da-arte,6a3afe32cdbda310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: Acesso em: 13 jul. 2016.

SILVA, Leandro. **Burning babes gang – webcomic**. Disponível em: <http://www.mbbforum.com/mbb/archive/index.php/t-32911.html>. Acesso em: Acesso em: 13 jul. 2016.

Recebido em: 04/07/2017
Aceito em: 03/08/2017