



A saga do anti-herói: As transformações de Vincent Vega na circulação do gif Confused Travolta¹ **The anti-hero saga: Vincent Vega's transformation into the circulation of gif *Confused Travolta***

Flóra Simon da Silva²

Palavras-chave: mediatização; circulação; gif; personagem; Vincent Vega.

Ante as inovações tecnológicas pautadas em sociedades em vias de mediatização, é necessário compreender como o atravessamento dos fenômenos midiáticos exercem afetações sobre o cinema e seu conteúdo fílmico, visto que seus elementos são apropriados por atores sociais e transformados em outros materiais. Estes elementos, adaptados em outros suportes técnicos como o gif, levam adiante sentidos que aproximam ou os distanciam da sua origem.

Um destes elementos observados nos meios digitais, é o personagem Vincent Vega do filme *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino, que desde 2015, circula nos meios inserido em gifs denominados *Confused Travolta*. O gif em questão é construído através de uma operação técnica, a partir de um tutorial, proporcionando diversos sentidos à situação em que Vincent é inserido. A partir disso, o conceito da mediatização será utilizado para explicar o modo como essas sociedades desenvolvem por meios técnicos, novas formas de comunicação e como são permeadas por eles.

¹ Trabalho apresentado ao II Seminário Internacional de Pesquisas em Mediatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS – 8 a 12 de abril de 2018.

² Mestranda no PPGCOM da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. florassilva@yahoo.com.br



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Para Fausto Neto (2006, p. 9), o conceito da mediação “articula velhas formas de interação com as formas virtuais de vida” Assim, nesse novo ambiente estruturado pelas formas tecnológicas que dinamizam interações sociais, as sociedades em processo de mediação não possuem estrutura linear em sua comunicação: todos são receptores e emissores. Em consequência, as interações sociais que são envolvidas nesses processos fornecem produção de sentido, como afirma Braga (2012),

Um deles, processo tecnológico, corresponde à disponibilização de ações comunicativas mediadas para largas parcelas da população, dosando e redirecionando a comunicação massiva. O outro, processo social, diz respeito a uma entrada experimental de participantes sociais nas práticas e processos antes restritos à indústria cultural – por crítica social, por reivindicações de regulação pública da indústria, por ações sociais organizadas para ocupar espaços de produção e difusão; e certamente pela ativação crítica e intencionada das mediações culturais, por apropriações “em desvio” das interpretações preferenciais da produção. (BRAGA, 2012, p. 34)

A circulação de materiais nos meios digitais, portanto, surge a partir das novas práticas culturais nas sociedades em mediação, através de apropriações que os atores sociais fazem nos meios e que resultam em circuitos complexos, criando desvios entre a produção e reconhecimento. Estes materiais apropriados e transformados são devolvidos novamente para a circulação, gerando novos sentidos que são levados adiante. Segundo Braga (2012), circulação é o espaço onde verificamos desvios produzidos pela apropriação de um produto, resultantes da interação entre meios, instituições e atores sociais. Nesse caso, verificamos que o gif Confused Travolta produz transformações entre as instâncias da produção e reconhecimento, uma delas, proposta neste trabalho, é a transformação simbólica e autonomizada do personagem Vincent Vega nos meios digitais.

Para Fausto Neto (2010), é no espaço da circulação onde acontecem novas relações entre produtores e receptores e onde há a disputa dos sentidos, pois o encontro entre a produção e a recepção junta a gramática de produção com o filtro do



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

reconhecimento. Nesse sentido, as duas instâncias – produção e reconhecimento – produzem sentido em seus materiais, afirmando a mudança nos papéis da estrutura comunicacional entre produção e reconhecimento. Nesse caso, Vincent torna-se símbolo a partir da atuação dos atores sociais como produtores.

Para Proulx (2013, p. 91) o uso de ferramentas técnicas nos meios que produzem objetos para circulação, deve ser entendido como apropriação. O autor, em pesquisas sobre a recepção, determina que a nova geração que as mídias digitais estão criando, não envolvem mais somente um produtor e um receptor passivo, mas “um usuário produtor, que, muitas vezes produz seu próprio produto”. Sobre esta ação, o autor afirma que,

Se tomarmos mais a vertente positivista, observamos a emergência de usos e práticas improváveis, todas as práticas de fãs, de remixagens, mas ao mesmo tempo nos deparamos com extrema dificuldade prática para descrever e absorver adequadamente as práticas dos internautas; são efêmeras, espontâneas, inesperadas, mas que deixam rastros. Deparamo-nos com problemáticas de hipertextualidade, multimodalidade, intertextualidade. (PROULX, 2013, p. 91)

Segundo o autor, estes usuários não são mais passivos, mas indivíduos que “selecionam, orientam, recebem, interpretam, remixam, criam, transmitem mensagens” (PROULX, 2013, p. 91). Os conteúdos criados por eles nos meios são os elementos centrais do novo ambiente da informação. É através dos meios digitais que os mesmos adquirem as atividades de criação em suas práticas que os tornam os construtores de sua própria cultura midiática (PROULX, 2013). O autor explica que não se deve mais pensar somente em como esses usuários interagem com o conteúdo, mas o que eles estabelecem com o conteúdo na sua vida cotidiana e pública.

Quando falamos em apropriação, não há simplesmente o domínio técnico o objeto; há também um gesto de integração com a vida cotidiana. Ou seja, se você apenas domina o objeto técnico sem integra-lo à sua vida profissional, pessoal, doméstica, não há, na



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

nossa opinião, uma verdadeira apropriação. Em última instância, esse gesto criativo do uso leva, possivelmente a uma reinvenção da prática. Diríamos que o consumo está ligado ao campo do marketing, dos estudos da difusão. A utilização está mais ligada à ergonomia das interfaces, e a apropriação está mais ligada à sociologia da apropriação. (PROULX, 2016, p. 46)

Nesse sentido, verificamos que o gesto criativo do ator social provoca a mudança contextual dos gifs em questão, possibilitando que ele siga adiante, sem estar necessariamente ligado ao filme Pulp Fiction. Vincent Vega é inserido em diversos contextos, sem estar associado à procura da voz de Mia (contexto original de Pulp Fiction) e sim, dando sentido à outras situações, ou seja, seu personagem, antes um assassino, agora é transformado em outras narrativas a partir do gif. Nesse caso, o que ponderamos é que, visto a forma em que Vincent é deslocado de contexto para contexto, o fenômeno da midiatização, além de resultar em interações sociais, fluxos adiante e relações que afetam a instituição e o ator social, também modifica a própria constituição do material criado pelo ator social. Ou seja, ao ser valorizado e reinserido nos meios, a circulação do gif transforma o elemento cinematográfico e o personagem apropriado segue adiante, distanciando-se de Pulp Fiction.

Rosa (2016, p. 5), ao entender que as imagens no espaço da circulação “são elaboradas, reelaboradas, replicadas, acrescidas de novos significados”, afirma que isto ocorre principalmente pela valorização entre as instâncias da produção e reconhecimento, que se hibridizam. Nesse caso para a autora, há entre as duas instâncias o chamado acoplamento, que são realizadas como forma de produção de sentido, “sendo que os meios ou as técnicas são utilizadas para reduzir a distância entre os elementos do processo” (ROSA, 2016, p.6).

Esse jogo pela constituição do visível leva em conta uma necessidade de atribuição de valor que é realizada exatamente na e pela circulação. Considerando que tanto produção, como reconhecimento, na midiatização, possuem condições de desenvolver práticas enunciativas valendo-se de dispositivos midiáticos, observa-se que as



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

imagens encontram um espaço propício para a constituição de circuitos e para a promoção de novos fluxos. (ROSA, 2016, p. 9)

Dessa forma, esse novo fluxo, a partir da autora, parece destacar Vincent de Pulp Fiction, autonomizando a sua imagem, e Vincent nesse caso, ao ser unido a situações cômicas, parece ser definido como símbolo para representar determinadas situações pelos atores sociais. O sentido à procura é igual tanto nos gifs quanto no filme, porém, no momento em que é justaposto em contextos diferentes, Vincent transforma-se em Travolta Confuso. Para Rosa (2016), uma imagem só continua indo adiante quando há valorização dela tanto pela produção quanto pelo reconhecimento, podendo transformá-la em símbolo.

A partir da reiteração do gif Confused Travolta nos meios digitais, onde Vincent representa um sentido de procura desnorteado que provoca e reinsere situações diferentes, a referência simbólica para alguns atores sociais pode ser reconhecida pelo gif e não pelo seu personagem no filme Pulp Fiction. Nesse caso, a repetição de Vincent nos meios pode criar valor na circulação da sua imagem conectando-o ao cinema, ao passo que o personagem Vincent Vega renasce à cada gif posto em circulação, como pode distanciá-lo do filme, uma vez que aparece em contextos diferentes entre os gifs e o cinema, transformando a referência. Assim, propomos que o valor que a sua imagem ganha na circulação pode desligá-lo da sua origem e autonomizar sua imagem, dada a relevância de seu movimento para os gifs em que foi inserido. Nesse sentido, Vincent tende a autonomizar-se do filme, onde seu personagem transforma a situação, a partir do momento em que vira símbolo das exteriorizações mentais dos atores sociais. Ou seja, sempre que ele é utilizado para representar uma situação em que seu movimento desnorteado juntamente ao contexto, significam algo.

Dessa forma, consideramos que a valorização na circulação do gif transforma Vincent, autonomiza a sua imagem tornando-o um representante social, ou seja, símbolo (de à procura) em situações materializadas pelos atores sociais. Propomos nesse sentido, que a midiatização atravessa as práticas sociais, quando o gif Confused Travolta é



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

produzido para ser consumido ao ser posto em circulação, dando continuidade ao seu conteúdo através dos comentários e discussões que se originam a partir dele. Articula as interações nos meios digitais, mas principalmente, notamos os desvios no circuito entre produção e reconhecimento observados nas transformações que ocorrem com o personagem a partir da circulação do gif construído e posto em circulação pelos atores sociais.

Referências bibliográficas

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. In: MATOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda Aparecida. **Mediação e Mediatização**: Livro Compós 2012. Salvador/Brasília: UFBA/COMPÓS, 2012, p 28-52

FAUSTO NETO, Antônio. **Mediatização, prática social – prática de sentido**. In: XV Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). UNESP – Bauru, SP, junho de 2006.

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

ROSA, Ana Paula. Paradigmas para pensar os usos dos objetos comunicacionais. In: PROULX, Serge; FERREIRA, Jairo; ROSA, Ana Paula (orgs). **Mediatização e redes digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados**. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016, p. 71-97.

PROULX, Serge. **Estudos de recepção em contexto de mutação da comunicação: rumo a uma quarta geração?** Questões Transversais – Revista de Epistemologia da Comunicação. Vol. 1, nº 2, 2013, p. 83-91.

_____. Paradigmas para pensar os usos dos objetos comunicacionais. In: PROULX, Serge; FERREIRA, Jairo; ROSA, Ana Paula (orgs). **Mediatização e redes digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados**. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016, p. 41-78.