

TRANSLETRAMENTOS NO TUMBLR: ANÁLISE DAS PRÁTICAS E TEXTOS DOS FÃS DE GLEE

Rafael Salmazi SACHS

Orientador: Prof. Dr. Marcelo El Khouri Buzato

Resumo: Este trabalho exhibe os primeiros passos de uma pesquisa em andamento que se propõe a acompanhar práticas de letramento e produções textuais-discursivas de fãs da série Glee no Tumblr, uma plataforma de *blogging* que facilita a combinação e o encadeamento de elementos hipermodais, sendo assim um recurso propício à prática de transletramentos e à pesquisa sobre produções textuais-discursivas deles resultantes. Discute-se a relação entre as novas possibilidades de apropriação/circulação de conteúdos midiáticos que o processo de convergência das mídias tem trazido às práticas letradas de fãs, e também a cultura participativa que vem alterando o cenário da cultura *pop* ao borrar as distinções entre produtor e consumidor de conteúdos. Apresenta-se, à guisa de ilustração, uma amostra do trabalho de análise que será desenvolvido na próxima etapa da pesquisa.

Palavras-chave: letramento digital; *fandom*; convergência; cultura participativa; hipermodalidade.

1. INTRODUÇÃO

Muitos estudos têm sido realizados a respeito do modo como a ampliação e desenvolvimento das chamadas tecnologias digitais de informação e comunicação (doravante TDICs), o surgimento da internet e da Web 2.0 e a disseminação de práticas sociais e culturais envolvendo a interação em ambiente digital instauraram novos paradigmas no âmbito das relações sociais e econômicas, modificando e transpondo fronteiras culturais, temporais e espaciais, bem como alterando a divisão tradicionalmente estabelecida entre consumidores e produtores de conteúdos midiáticos (CASTELLS, 1999; LANKSHEAR e KNOBEL, 2007).

Entre os diversos elementos que se destacam a partir dessas modificações, há um que ganha cada vez mais visibilidade no cenário virtual: são os chamados *fandoms*, espaços de afinidade (GEE, 2005) caracterizados pelas muitas formas de interação que se estabelecem entre os fãs de determinado objeto cultural a partir de seu interesse compartilhado por esse objeto. Em fóruns, programas de bate-papo, *blogs* e, sobretudo, nos grandes sites de relacionamentos, os fãs criam, com base em sua afinidade por ícones da cultura *pop*¹,

¹ Por *cultura pop*, não entendemos estritamente nem a chamada *cultura popular*, nem a denominada *cultura de massa*, nos termos em que as descreve Hagood (2001), mas sim o modo como esses conceitos aparecem misturados no digital, de forma que não dão mais conta de representar, por si sós, a imensa variedade de relações sociais e interpessoais, práticas e significados sociais e formas de produção e consumo que se estabelecem hoje no cenário virtual (BUZATO, 2010). Na forma como aqui o utilizamos, o termo envolve um conjunto bastante amplo em que aparecem imbricados diversos elementos, desde a atuação das franquias transmidiáticas e suas produções (livros, CDs, filmes, seriados televisivos etc.), até as muitas práticas sociais e formas de produção de conteúdos que estão em crescente ampliação entre fãs na internet, incluindo a figura do produzuário (BRUNS, 2008), de que trataremos adiante.

verdadeiros centros globais de interação, nos quais usuários do mundo todo produzem conteúdos das mais diversas maneiras, constituindo novas formas de relações sociais em rede e agenciando inúmeros recursos de produção de sentido e habilidades específicas de manipulação de mídias em formato digital.

Opondo-se frontalmente à figura do fã como mero espectador alienado e usuário (passivo) dos produtos lançados pelas grandes franquias transmidiáticas, as criações de fãs apontam para o modo como alguns papéis que antigamente eram claramente definidos, como os de consumidor e produtor de conteúdos, facilmente se misturam no ambiente virtual, alternando-se, dissolvendo-se e se reestruturando em novas estruturas de organização econômica e social, caracterizando, por exemplo, aquilo que Bruns (2008) vai definir como *produsagem* (no original, *produsage*; tradução nossa).

Por tudo isso, tomamos o *fandom* como um lugar privilegiado para se observarem as novas práticas e os novos paradigmas levantados com a disseminação das TDICs, bem como os novos *mindsets* (LANKSHEAR e KNOBEL, 2007) que estão relacionados a essas mudanças. As práticas de *fandom*, conforme observaremos no decorrer deste trabalho, remetem a letramentos específicos, e, talvez de forma mais clara que em qualquer tipo de prática, à perspectiva dos *transletramentos*², na medida em que envolvem o domínio habilidades específicas no agenciamento dos múltiplos recursos do ambiente digital, bem como o desenvolvimento de uma postura própria à interação e participação em comunidades virtuais e nos processos de convergência cultural, tecnológica, social e global que vêm se implantando com a tecnologia (Thomas et al., 2007).

Tendo em vista todos esses elementos, o foco deste trabalho é apresentar os primeiros passos de uma pesquisa em andamento, iniciada sob a orientação do professor Marcelo El Khouri Buzato na disciplina de Investigação Científica I do curso de Letras do Instituto de Estudos da Linguagem da UNICAMP, e a respeito da qual estou elaborando, no presente momento, um projeto de Iniciação Científica. A pesquisa toma como lugar para observação dos transletramentos a plataforma de nome Tumblr, constituída por um serviço de blogagem multimídia muito característico, no qual são facilitadas as composições em múltiplas modalidades e de caráter hipermodal. A proposta envolve acompanhar produções de alguns usuários do Tumblr que o utilizam como portal de acesso ao espaço de afinidade do *fandom* do seriado Glee, o qual, por sua vez, tematiza uma série de conflitos socioculturais vividos no ambiente escolar, envolvendo, por exemplo, as relações dos alunos entre si e destes com os professores.

Com a combinação entre o *fandom* de Glee e um serviço de blogagem de caráter hipermediático como o Tumblr, buscamos lançar um olhar tanto sobre elementos do *fandom* enquanto espaço de afinidade organizados ao redor do que se pode tratar como uma economia afetiva (JENKINS, 2004), quanto sobre a questão da hipermodalidade e dos transletramentos. Buscamos, assim, analisar e discutir a forma como os fãs de Glee agenciam os recursos hipermodais do Tumblr, para então delinear uma possível tipologia dos textos por eles produzidos e refletir acerca dessas produções, no sentido das relações que elas permitem traçar entre os fãs e a franquia Glee propriamente dita.

² No original, *transliteracies*, segundo a visão do Grupo de Produção e Pesquisa em Transletramentos (PART) do *Institute of Creative Technologies* (IOCT), da Universidade de Montfort (THOMAS et al., 2007)

Este trabalho consistirá, especificamente, na apresentação do que já foi produzido nos momentos iniciais da pesquisa em questão, envolvendo sobretudo uma discussão teórica de conceitos como *fandom* e *letramentos de fã*, seguida da apresentação do Tumblr enquanto serviço de blogagem multimídia e de indicações dos próximos passos da pesquisa, a partir de um breve comentário sobre uma amostra dos dados já recolhidos para análises futuras.

2. AS TDICs E AS PRÁTICAS DE FÃS EM AMBIENTE DIGITAL

Conforme aponta Black (2007), as TDICs “levaram ao desenvolvimento de práticas letradas e sociais que se opõem às costumeiras fronteiras nacionais, culturais e lingüísticas de produção e consumo” (2007, p. 584, tradução minha). Dotados de recursos variados para o trabalho com diferentes mídias e das possibilidades de circulação de suas criações, fãs do mundo inteiro, organizados ao redor de determinado objeto simbólico (livros, filmes, jogos, programas de televisão, grupos musicais etc.), se reúnem na internet, para compartilhar produções individuais e coletivas que envolvem todos os tipos de mídia e formas de composição mediadas digitalmente.

Os exemplos são variados: *fanfictions* (histórias cujo enredo se baseia em personagens, cenário etc. de uma ou mais franquias quaisquer), *fanarts* (que variam desde ilustrações feitas à mão envolvendo os personagens de determinado livro até verdadeiras composições com trabalhos em cor e imagem em movimento baseadas em cenas de uma série televisiva específicas), *fanvids* (vídeos desenvolvidos e/ou (re)legendados por fãs) e diversas composições em *remix*, por meio das quais se produzem combinações únicas de conteúdos em diversas modalidades — isso sem falar em *fansubbing* (legendagem feita por fãs), *fanguides*, *fanwikis* e outras muitas práticas relacionadas, como o *liveblogging* e os *roleplaying games* envolvendo os personagens das franquias favoritas deste ou daquele grupo.

Todas essas práticas (ou melhor, esses letramentos) denunciam o modo como os fãs, enquanto consumidores/usuários de conteúdos midiáticos, já não ocupam o papel passivo que tradicionalmente lhes era atribuído: hoje, eles criam seus próprios conteúdos, envolvendo-se em processos variados de “produção [de conteúdos] conduzida por usuários” (*user-led production*; Bruns, 2008, p. 1, tradução minha). Ocorridas em situações marcadamente colaborativas, e tendo como resultado uma gama de produtos “fabricados por clientes” (*customer-made products*), as práticas de fãs constituem, portanto, exemplos claros de *produsagem* (*produsage*; Bruns, 2008).

Assim, o fã se caracteriza como um *produsuário* (*producer*), que, ao consumir, também agencia recursos e habilidades para criar conteúdos à sua maneira, aproveitando-se daquilo que o objeto de sua afinidade lhe propõe. Como coloca Mazetti, o fã pode ser visto, nesse sentido, como um “consumidor empoderado”, que assume cada vez mais controle sobre os conteúdos produzidos pelas grandes franquias, trabalhando-os de modo a fazer valer suas preferências quanto a determinado tipo de objeto cultural:

Uma vez visto como mero fim da cadeia produtiva, coadjuvante passivo do processo de comunicação e objeto de manipulações ideológicas nas mãos de classes dirigentes, o consumidor midiático adquiriu, supostamente, capacidades antes impensáveis. Para muitos, o consumidor agora é um sujeito ativo e criativo, liberto e migratório, produtivo e socializado. Ele põe em xeque hierarquias e fronteiras antes claramente estabelecidas entre produtores e consumidores ao produzir e distribuir textos, imagens e vídeos próprios por meio de ferramentas digitais. (2009, pp.2-3).

Essas relações entre fãs e conteúdos midiáticos articuladas em letramentos específicos estão diretamente relacionadas à instauração de um processo acelerado de convergência de mídias no bojo da ampliação da chamada “economia afetiva” (Jenkins, 2004). Matsuzaki (2009) indica em linhas gerais o funcionamento dessa economia ao dizer que, atualmente,

(...) os estudos culturais trabalham para entender o consumo de mídia do ponto de vista do fã, articulando desejos e fantasias pelo modelo de mídia vigente. O novo discurso do *marketing* procura moldar essas decisões de compra, quantificando desejos, medindo conexões e transformando tudo isso em retorno de investimento. (2009, p.64)

À parte visões negativistas ou excessivamente entusiasmadas a respeito da convergência das mídias e da economia afetiva, está em pauta nesse contexto a emergência do que Jenkins (2006, *apud* MATSUZAKI, 2009) chamou de uma *cultura da participação*, uma verdadeira cultura participativa.

Através dessa possibilidade aberta à sua participação, os fãs encontram nas possibilidades de recombinação e remixagem sustentadas pela tecnologia maneiras de pautar a expressão de questões pessoais e identidades individuais, ou meramente de seu afeto por determinada franquia. Conforme coloca Black, as práticas (letradas) de fãs, de um modo geral, convergem no sentido de uma apropriação dos elementos da cultura *pop* e de sua redistribuição nas realidades vividas por esses indivíduos e os universos sociais nos quais circulam (2007, p.595).

No caso dos fãs e das práticas de que tratamos até aqui, a cultura participativa, se manifesta naquilo que Gee (2005) chamou de *espaços de afinidade* — que correspondem, aqui, aos chamados *fandoms* (*fan kingdoms*). A partir das definições do autor, entendemos um espaço de afinidade como um espaço abstrato e relacional organizado ao redor de um conteúdo específico, que reúne indivíduos variados a partir de sua afinidade com um interesse em comum (jogar e comentar um jogo ou assistir e compartilhar experiências ao redor de um seriado televisivo, por exemplo).

Para o autor, todo espaço de afinidade é composto por um (i) um *conteúdo* específico, por (ii) *geradores* desse conteúdo, e (iii) por um ou mais *portais* que permitem acessar tal espaço³. Por *conteúdo*, entende-se o assunto/tema ao redor do qual um espaço de afinidade se organiza (no caso desta pesquisa, os conteúdos são relacionados ao seriado *Glee*; por *geradores*, entendem-se os elementos que fornecem e renovam a circulação dos conteúdos (neste caso, a própria série de TV e os demais produtos associados à franquia, como CDs, jogos, revistas, DVDs de shows, filmes etc.); e, por fim, entendem-se por *portais* os meios através dos quais se dá o acesso aos conteúdos em questão (neste caso, o Tumblr, que tomamos aqui para estudo, mas também comunidades do Orkut, grupos do Facebook, fóruns e listas de discussão, páginas do Twitter e do Livejournal etc.) Nesta pesquisa, entende-se o *fandom* de *Glee* como um espaço de afinidade constituído essencialmente pelos conteúdos da série, e pelas relações estabelecidas (i) entre os fãs e esses conteúdos e (ii) entre os próprios fãs em torno desses conteúdos. Essencialmente abstrato, esse espaço está instanciado concretamente em diversos sítios físicos e virtuais, que funcionam como portais de acesso a esses conteúdos geradores de afinidade, dos quais o Tumblr, elemento de nossa pesquisa, é um bom exemplo.

³ A tradução dos termos é livre.

3. LETRAMENTOS DE FÃS E TRANSLETRAMENTOS

Com base em tudo o que trabalhamos até aqui ao redor da noção de práticas letradas de fãs, é possível falar também naquilo que chamaremos de *letramentos de fã*. Historicamente, pode-se dizer que esses letramentos já existiam bem antes das NTICs, em elementos como *fanzines* (revistas de fãs) e fã-clubes, bem como os espaços abertos à opinião dos fãs (carta-resposta, carta do leitor etc.). Antes do computador, os fãs de *O Senhor dos Anéis* já pintavam quadros a respeito da saga, e trocavam entre si suas próprias histórias envolvendo os personagens dos livros. Já havia, então, a valorização de posturas colaborativas na produção de conteúdos a partir de um elemento de afinidade.

Contudo, com o advento das TDICs, houve amplas mudanças qualitativas e quantitativas na forma como essas práticas vinham acontecendo, por conta do surgimento dos novos elementos técnicos (LANKSHEAR e KNOBEL, 2007) que permitem aos fãs, a partir de um conjunto limitado de operações, produzirem textos hipermediáticos sofisticados em grande quantidade e fazê-los circular com grande facilidade.

Como consequência disso, os letramentos de fãs adquiriram novos significados e ampliaram-se as possibilidades de inovação e de participação nessas práticas. Tais letramentos, inclusive, transcendem as fronteiras entre diferentes modalidades semióticas, tecnologias e gêneros textuais, atravessando, dessa maneira, diferentes habilidades, conhecimentos e posturas de envolvimento com os conteúdos e portais associados ao espaço de afinidade do fandom.

Para tratar dessa questão, Thomas et al. recorrem à noção de *transletramentos*, os quais envolveriam

(...) a habilidade de ler, escrever e interagir através de uma gama de plataformas, ferramentas e mídias, desde os gestos e a oralidade, passando pela escrita manual, pelo papel impresso, pela TV, pelo rádio e pelos filmes, até as redes sociais digitais. (2007, p.2)

Em lugar de focalizar habilidades, como o fazem Thomas et al, mas sem deixar de reconhecer que letramentos específicos envolvem o domínio de habilidades específicas, preferimos falar em práticas de *transletramento*, definidas como maneiras específicas de se produzir significados, em situações específicas de interação dentro de um grupo social e/ou de um ou mais espaços de afinidade, a partir do domínio de diversas plataformas, ferramentas e mídias compatíveis e conectáveis entre si.

Da mesma maneira que a noção de letramentos está estreitamente associada à modalidade escrita, os *transletramentos* se relacionam intimamente com a *hipermodalidade*. No sentido proposto por Lemke (2002), a hipermodalidade resulta da união da multimídia (e da multimodalidade) com a hipertextualidade típica do meio digital. Com o termo, o autor busca abarcar as diferentes relações de sentido que se estabelecem nos percursos de produção e recepção de textos hipermediáticos organizados em redes que conectam texto verbal, som e imagem, tanto sequencialmente como em composições (*clusters*) dentro de uma mesma lexia.

Trata-se de um conceito crucial para a investigação do funcionamento semiótico dos textos produzidos pelos fãs de Glee no Tumblr, uma vez que os textos multimodais ali publicados estabelecem relações em rede com outros textos por meio das ferramentas automáticas de blogagem — envolvendo, por exemplo, a adição de inúmeros *links* com finalidades específicas — e de *reblogagem* — que, conforme veremos a seguir, leva os *posts* selecionados a serem inseridos sequencialmente nas páginas de outros usuários, afetando, portanto, a produção de sentido em seus percursos de leitura.

Assim, é nas noções de transletramentos e de hipermodalidade que nos pautaremos, em nossa pesquisa, para aprofundar o estudo dos letramentos de fãs e analisar seu funcionamento específico no Tumblr, tendo em vista a franquia Glee.

4. O TUMBLR: CAMINHOS DE ANÁLISE

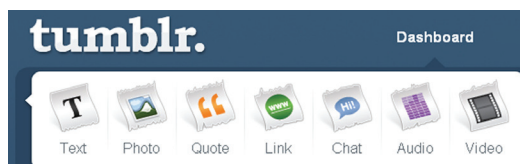


Figura 1 - Ferramentas automáticas de postagem Tumblr

Fundado em 2007, o Tumblr é uma plataforma de blogagem que só recentemente tem ganhado visibilidade e que se destaca por facilitar a mistura de recursos hipermodais na criação de textos para publicação *on-line*. O serviço permite que os usuários criem páginas pessoais com *posts* envolvendo

formatos específicos gerados automaticamente, tais como texto, imagem, vídeo, *links*, citação, diálogo etc. (a figura 1 foi extraída do próprio Tumblr e apresenta as ferramentas de postagem na forma como são oferecidas aos usuários).

A tudo isso, está acoplada uma ferramenta de *reblogagem*, por meio da qual um blogueiro pode reproduzir em sua própria página os *posts* de outros (que são referenciados automaticamente), acrescentando, caso deseje, seus próprios adendos, que podem ser outros textos, imagens, vídeos etc.

Essas características e mecanismos de funcionamento funcionam como base para a criação, na plataforma, uma infinidade de *posts* multimodais gerados no bojo de diversos tipos de práticas sociais. No Tumblr, são muitos os *posts* que contêm conteúdos criados por fãs envolvendo o objeto de sua afinidade, conteúdos que podem ser facilmente caracterizados como resultados dos processos de produsagem definidos por Bruns (2008), e cuja produção está claramente relacionada à noção de transletramentos.

No momento, minha pesquisa tenta levantar as diferentes maneiras pelas quais os fãs de Glee agenciam os recursos propiciados pela plataforma Tumblr de modo a criar *posts* hipermodais tão variados que chegam a transcender os usos previstos pelo serviço, caracterizáveis como textos de difícil classificação nas categorias genéricas tradicionais, mesmo para o meio digital.

Através da catalogação e análise de um *corpus* constituído por *posts* do Tumblr produzidos por fãs do seriado Glee, a pesquisa objetiva, assim, não apenas mapear os diferentes tipos de *posts* criados, como também levantar quais são as operações e habilidades técnicas envolvidas em sua produção, descrevendo os efeitos de sentido a

elas associados. Por conta do limite de páginas estabelecido para este trabalho e levando em conta o estágio atual da pesquisa, apresentarei, aqui, a descrição das operações de produção de um desses tipos de *posts*, um processo que, a princípio, descrevi como uma *(re)composição multimodal com adição de situação local*.

Cabe colocar que os *posts* criados nesse processo atendem a diversas finalidades comunicativas e projetos discursivos dos fãs; contudo, apresentarei aqui apenas uma delas, que consiste em expressar, por meio de determinada composição, um sentimento ou estado emocional do usuário no dia ou momento do *post*. Nesse tipo de composição, os fãs combinam elementos de duas ou mais modalidades para criar, por referência aos personagens de *Glee*, situações que não foram necessariamente abordadas no seriado, mas que dizem respeito às questões locais/pessoais vivenciadas pelo blogueiro. Na criação dessas composições, um determinado elemento do *conteúdo* (normalmente, uma cena veiculada no seriado, por exemplo) é desmontado em seus elementos constituintes, e o usuário seleciona e recorta apenas alguns deles para transformar, formatar e combinar, no *post*, com um ou mais elementos multimodais, em geral completamente alheios ao conteúdo original do seriado. Na figura 2, representamos esquematicamente as várias etapas que compõem esse processo.

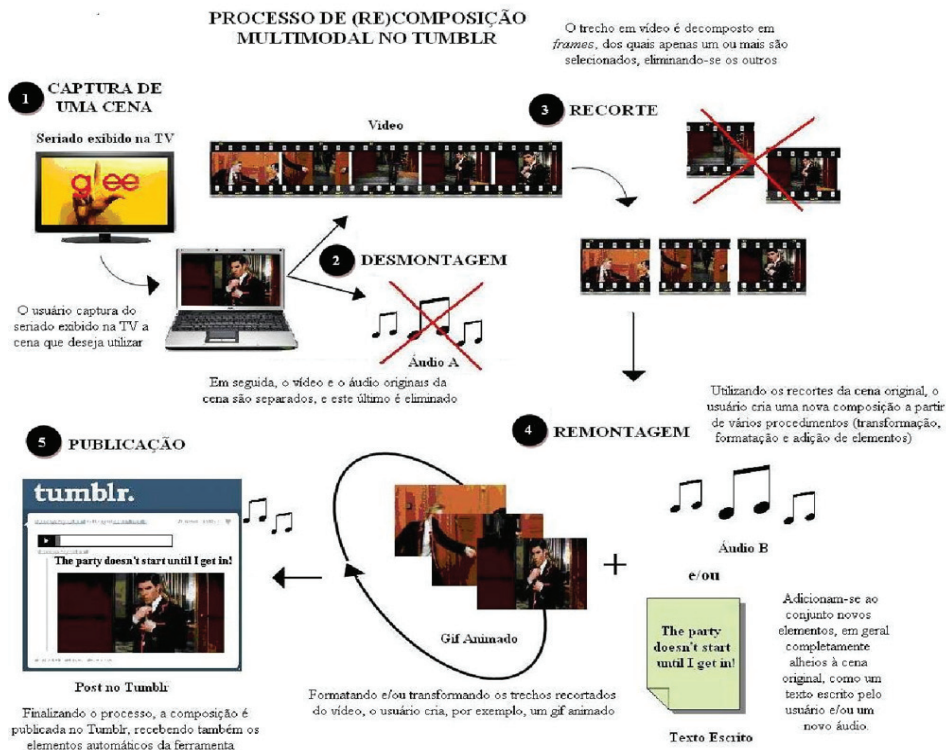


Figura 2 - Esquema do processo de (re)composição multimodal no Tumblr

Conforme exposto no esquema, o usuário, com o auxílio de *softwares* específicos, desmonta a cena escolhida nos componentes áudio (descartado neste caso) e vídeo, para depois decompor o próprio clipe de vídeo em vários *frames*. Dentre estes, um ou mais são recortados e remontados de modo a formar o elemento imagético do *post*, que pode consistir em uma ou mais imagens estáticas e/ou um ou mais *gifs animados*⁴. Em ambos os casos, adicionam-se ainda outros elementos ao resultado, de acordo com o desejo do usuário, como textos escritos (de autoria própria ou não) ou, por exemplo, um novo áudio. Por fim, o conjunto todo é publicado no Tumblr, sofrendo, assim, a adição dos elementos inseridos automaticamente pela ferramenta de blogagem.

Como exemplo, tomaremos o *post* representado na figura 3 (extraído do *blog* disponível em <<http://puckerman.tumblr.com>>), que é constituído por uma sentença (escrita pelo usuário) acompanhada de um *gif* animado.



Figura 3 - Exemplo de *post* no Tumblr, acompanhado de ilustração que representa o *gif* animado presente nele. Tradução sugerida para o texto: Estou me sentindo um lixo hoje.

O *post* foi construído a partir de uma cena retirada de *Glee*, na qual uma das personagens principais da série passa mal por conta de uma laringite. Nesse caso, o áudio original foi separado do vídeo e excluído (*desmontagem*); o vídeo, por sua vez, foi decomposto em vários *frames*, e alguns foram *recortados* e *remontados* sob a forma de um *gif* animado, ao qual foi adicionado um texto escrito pelo usuário, de modo a contribuir para a expressão de seu estado emocional no momento. Nota-se que o contexto e o sentido específicos da situação expressa pela cena em questão (que retrata um mal estar *físico* da personagem, conforme nos revelou uma consulta aos episódios da série) são ampliados, na constituição do *post*, na medida em que as mesmas expressões de desânimo da personagem passam a descrever o mal estar *emocional* do usuário no momento da postagem. As imagens recortadas do seriado assumem, assim, um novo sentido a partir da combinação com o texto escrito.

⁴ Os *gifs* animados são produzidos a partir da organização de algumas imagens em uma sequência que se repete ininterruptamente na tela, gerando algo comparável a um pequeno vídeo com duração de apenas alguns segundos. Ao contrário dos arquivos de vídeo, que, em geral, só são reproduzidos a partir de um comando do usuário, os *gifs* animados, uma vez em tela, reproduzem constantemente sua sequência de imagens, operando, portanto, de forma cíclica. Cabe destacar que, embora muitos *gifs animados* sejam criados da maneira aqui descrita, há outros modos de produzi-los, dependendo dos recursos técnicos que cada usuário opta por manipular.

Os elementos imagéticos, nesse caso, são colocados de modo a representar e ampliar, com base num elemento do seriado, aquilo que está expresso no texto escrito, constituindo assim um exemplo típico de uma dos processos de (re)composição esquematizados anteriormente. Nem sempre, contudo, as relações entre imagem, texto e som, nesse tipo de composição, são do tipo “ampliação do sentido de um pela força do outro”. Há também casos em que a relação entre os elementos da composição multimodal produz, entre os diversos elementos, relações de contradição, subordinação, contrariedade, expansão, etc.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, apresentamos os passos iniciais de nossa pesquisa envolvendo as produções de fãs de Glee no Tumblr a partir de elementos teóricos envolvendo as práticas de fãs, o chamado *fandom* e os transletramentos de fãs.

A partir da definição aqui adotada para transletramentos, e da discussão a respeito de como as TDICs instauraram, entre os fãs, amplas possibilidades de apropriação de conteúdos de determinadas franquias (bem como mecanismos facilitadores de sua circulação/divulgação), analisamos brevemente um exemplo de *post* extraído do Tumblr que consideramos representativo daquilo que pretendemos observar em fases posteriores de nosso trabalho.

Nas próximas etapas da pesquisa, continuaremos analisando outros tipos de textos e de procedimentos de apropriação observáveis no Tumblr que estejam associados à perspectiva dos transletramentos. Buscaremos, ainda, relacionar de maneira ainda mais aprofundada esses procedimentos com os conteúdos específicos do seriado Glee e com a natureza específica da ferramenta Tumblr.

REFERÊNCIAS

- BLACK, R.W. Just don't call them cartoons: the new literacy spaces of anime, manga, and fanfiction. In: COIRO, Julie et al (Eds.). **The handbook of research in new Literacies**. Mahwah-NJ: Erlbaum, 2008, p. 531-552.
- BRUNS, A. Introduction. In: _____. **Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage**. Nova York: Peter Lang, 2008, p.1-8.
- BUZATO, M. E. K. Cultura digital, Educação e Letramento: conflitos, desafios, perspectivas. In: HÖFLING, Camila (Org.). **Jornada de Letras**. São Carlos: Editora da UFSCar, 2010, p.69-88.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- GEE, J.P. Semiotic social spaces and affinity spaces: from the Age of Mythology to today's schools. In: BARTON, D. & TUSTING, K. (Eds.), **Beyond communities of practice: Language power and social context**. Cambridge: Cambridge University Press, 2005, p. 214-232.
- HAGOOD, M. C. (2001). Intersections of popular culture, identities, and new literacies research. In: COIRO, Julie et al (Eds.). **The handbook of research in new Literacies**. Mahwah-NJ: Erlbaum, 2008, p. 531-552.
- JENKINS, H. The cultural logic of media convergence. **International Journal of Cultural Studies**, Londres, 7(1), p.33-43, 2004.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling “the New” in New Literacies. In: _____; _____ (Eds.). **A New Literacies Sampler** (Vol. 29). New York: Peter Lang, 2007, p. 1-24.

LEMKE, J.L. **Travels in Hipermodality**. SAGE Publications. Londres, Thousand Oaks, CA e Nova Delhi, 1(3), 2002, p.299-325.

MATSUZAKI, L.Y. Jenkins: a cultura da participação. In: BRANCO, C.F.C.; MATSUZAKI, L.Y. (Orgs.), **Olhares da rede**. São Paulo: Momento Editorial, 2009, p.61-70.

MAZETTI, Henrique Moreira. Cultura participativa, espetáculo interativo: do “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia. Trabalho apresentado a Divisão temática de Comunicação Multimídia, no XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Rio de Janeiro, 2009.

THOMAS, S. et al. Transliteracy: crossing divides, **First Monday**, Illinois, 12(12), 2007. Disponível em: <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>>. Acesso em 30 ago. 2011.

FONTES CONSULTADAS

GLEE. Criador: Ryan Murphy; co-criadores: Ian Brennan e Brad Falchuk; produtores: Ryan Murphy, Ian Brennan, Brad Falchuk e Dante Di Loreto. Estados Unidos da América: Ryan Murphy Productions & 20th Century Fox Television. Seriado exibido pela Fox Broadcasting Company.

TUMBLR: plataforma de blogagem. Página principal exibida após *log in* na página de entrada. Disponível em: <<http://tumblr.com>>. Acesso em 3 set. 2009.

TUMBLR. Página do usuário *puckerman*. Disponível em: <<http://puckerman.tumblr.com>>. Acesso em 3 set. 2009.