

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

Geórgia Geogletti Cordeiro Dantas

A CULTURA INFORMACIONAL E PARTICIPATIVA DE FÃS:
Análise da rede e processo de criação

Belo Horizonte
2015

Geórgia Geogletti Cordeiro Dantas

A CULTURA INFORMACIONAL E PARTICIPATIVA DE FÃS:

Análise da rede e processo de criação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (Linha de Pesquisa Informação, Cultura e Sociedade), da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Ciência da Informação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Aparecida Moura

Belo Horizonte

2015

D192c Dantas, Geórgia Geogletti Cordeiro.
A Cultura Informacional e Participativa de Fãs: Análise da rede e processo de criação / Geórgia Geogletti Cordeiro Dantas. -- Belo Horizonte, 2015.
236f.

Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de Minas Gerais – Escola de Ciência da Informação

1. Cultura Informacional. 2. Ciência da Informação.
3. Fandom. I. Universidade Federal de Minas Gerais.
II. Título.

CDU – 316.72:001(043.2)



UFMG

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

FOLHA DE APROVAÇÃO

"A CULTURA INFORMACIONAL E PARTICIPATIVA DE FÃS: ANÁLISE DA REDE E PROCESSO DE CRIAÇÃO"

Geórgia Geogletti Cordeiro Dantas

Tese submetida à Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, como parte dos requisitos à obtenção do título de "**Doutora em Ciência da Informação**", linha de pesquisa "**Informação, Cultura e Sociedade**".

Tese aprovada em: 11 de novembro de 2015.

Por:

Prof. Dra. Maria Aparecida Moura - ECI/UFMG (Orientadora)

Prof. Dra. Giulia Crippa - USP (por videoconferência)

Prof. Dra. Ana Elisa Ferreira Ribeiro - CEFET/MG

Prof. Dra. Geane Carvalho Alzamora - FAFICH/UFMG

Prof. Dra. Joana Ziller de Araújo Josephson - FAFICH/UFMG

Prof. Dra. Maria da Conceição Carvalho - ECI/UFMG

Aprovada pelo Colegiado do PPGCI

Prof. Beatriz Valadares Cendón
Coordenadora

Versão final Aprovada por

Prof. Maria Aparecida Moura
Orientadora



UFMG

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

ATA DA DEFESA DE TESE DE **GEÓRGIA GEOGLETTI CORDEIRO DANTAS**, matrícula:
2009651744

Às 13:00 horas do dia 11 de novembro de 2015, reuniu-se na Escola de Ciência da Informação da UFMG a Comissão Examinadora aprovada *ad referendum* pelo Sub-coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação em 28/10/2015, para julgar, em exame final, o trabalho intitulado ***A cultura informacional e participativa de fãs: análise da rede e processo de criação***, requisito final para obtenção do Grau de DOUTORA em CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, área de concentração: Produção, Organização e Utilização da Informação, Linha de Pesquisa: Informação, Cultura e Sociedade. Abrindo a sessão, a Presidente da Comissão, Profa. Dra. Maria Aparecida Moura, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra à candidata para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a argüição pelos examinadores com a respectiva defesa da candidata. Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

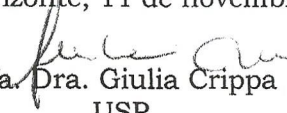
Profa. Dra. Maria Aparecida Moura - Orientadora	APROVADA
Profa. Dra. Giulia Crippa (por videoconferência)	APROVADA
Profa. Dra. Ana Elisa Ferreira Ribeiro	APROVADA
Profa. Dra. Geane Carvalho Alzamora	APROVADA
Profa. Dra. Joana Ziller de Araújo Josephson	APROVADA
Profa. Dra. Maria da Conceição Carvalho	APROVADA

Pelas indicações, a candidata foi considerada APROVADA.

O resultado final foi comunicado publicamente à candidata pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.


Belo Horizonte, 11 de novembro de 2015

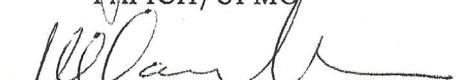

Profa. Dra. Maria Aparecida Moura
ECI/UFMG

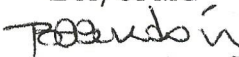

Profa. Dra. Giulia Crippa
USP


Profa. Dra. Ana Elisa Ferreira Ribeiro
CEFET/MG


Profa. Dra. Geane Carvalho Alzamora
FAFICH/UFMG


Profa. Dra. Joana Ziller de Araújo Josephson
FAFICH/UFMG


Profa. Dra. Maria da Conceição Carvalho
ECI/UFMG


Profa. Beatriz Valadares Cendón
Coordenadora do Programa Pós-Graduação
em Ciência da Informação - ECI/UFMG

Obs: Este documento não terá validade sem a assinatura e carimbo da Coordenadora.

A Ewerton e Geovanna, que me dão força e esperança.

A José e Josefa, sempre presentes em minha vida.

A Mônica e Humberto, sempre estarão em meu coração.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me guiou pela difícil jornada do doutorado.

À minha orientadora, Profa. Dra. Maria Aparecida Moura, cujo exemplo de perseverança e força me manteve firme até nos momentos em que parecia esse sonho impossível. Aos professores doutores Giulia Crippa, Ana Elisa Ribeiro, Geane Alzamora, Maria da Conceição Carvalho, Joana Ziller, Camila Maciel C. A. Mantovani e Carlos D'Andrea por terem aceitado participar da banca – o momento de partilha da pesquisa.

Ao Professor Doutor Garry Crawford pela hospitalidade durante meu estágio sanduíche no exterior, além das preciosas contribuições teóricas.

Aos fãs que voluntariamente tomaram parte na pesquisa, pela sua paciência e generosidade.

A meu noivo Ewerton, o seu amor, paciência, tolerância são graça de Deus em minha vida. Sem você o doutorado não seria um objetivo possível.

A José e a Josefa, meus avós, que do céu olham por mim.

À minha família, Marinaldo, Goretti, Aluizio e Mônica, pelo apoio, amor e paciência durante todos esses anos de saudade.

A Geovanna, minha irmã, pelas várias conversas e pelo amor incondicional.

A Everaldo e Robélia pelo carinho e fortaleza nos momentos mais difíceis.

A Emanuely Barros e Eduardo Ribeiro pelas risadas, boas lembranças e amizade para toda a vida.

A Juliana Horta de Assis Pinto pela amizade e exemplo de mulher.

Ao doutor Marcelo Gomes Telles e a Cristiane Alves Nascimento Rosa que foram fundamentais para o desenvolvimento do meu doutorado.

Aos queridos funcionários do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, que me atenderam, aconselharam e ajudaram em momentos delicados. Ao PPGCI/UFMG, pelo acolhimento ao meu projeto de tese, e à CAPES, pela concessão das bolsas de estudo, que possibilitaram minha dedicação exclusiva à realização dessa pesquisa.

RESUMO

Na sociedade contemporânea muito tempo é dedicado a atividades de lazer. Contudo, a informação tem papel importante a desempenhar nesse contexto. Desta forma, é relevante para a Ciência da Informação a compreensão da cultura informacional de comunidades especializadas, como é o caso dos *fandoms*, e investigar como a dinâmica desses ambientes influenciam a cultura informacional dos fãs. O objetivo geral desse trabalho foi identificar, sistematizar e analisar a cultura informacional e a produção de fãs *producers* em meio à cultura participativa dos *fandoms* e a produção multimídia decorrente dos mesmos, tendo em vista compreender a formação do sujeito informacional contemporâneo em rede. A pesquisa tomou por base conceitos como cultura participativa, cultura informacional, fã, *fandom*, *produsage*, progressão de carreira, semiótica, tradução intersemiótica, metatexto e interpretação. A metodologia adotada combinou métodos quantitativos e qualitativos com destaque para elementos da crítica genética, a análise de redes sociais, as entrevistas e a observação não participante. Como resultado, foi possível observar que nas comunidades pesquisadas os fãs são, em sua maioria, mulheres com um bom nível de escolaridade que dedicam tempo rotineiramente à produção cultural nos *fandoms*. Durante todo o processo de criação em rede, esses sujeitos interagem e fazem negociações de significados com outros fãs. Quando se depararam com necessidades informacionais para a construção de sua significação, os fãs desenvolvem uma série de ações que vêm a se tornar *habitus* e a se consolidar em cultura informacional. Apesar do caráter inesgotável do repertório de motivações que mantém os fãs produzindo, percebeu-se tendências recorrentes. Observou-se que os sujeitos da pesquisa fazem diferentes traduções intersemióticas nas suas performances de fã com base nas obras originais e nos *prompts* propostos e compartilhados nos *fandoms*. Percebeu-se que a cultura informacional dos fãs é mobilizada por recursos multimídia e transmídia na produção e disseminação de seu conteúdo. Os fãs ampliam e extrapolam os *fandoms* enquanto constroem complexos sistemas simbólicos. Nesse contexto, a cultura participativa desenvolvida nos *fandoms* permitiu contemplar a rede, os processos de criação colaborativa e a constituição da cultura informacional entre os sujeitos contemporâneos imersos na produção de informações e significados motivados originalmente pelo lazer.

Palavras-chave: Cultura informacional. Cultura participativa. Processo de criação. Fandom. Fãs. Progressão de carreira. Semiótica. Tradução intersemiótica.

ABSTRACT

In contemporary society much time is devoted to leisure activities. However, the information has an important role to play in this context. Thus, it is relevant to the Information Science the understanding of informational culture of specialized communities, as is the case of fandoms, and investigate how the dynamics of these environments influence the informational culture of the fans. The aim of this study was to identify, to organize and to analyze the information culture and the production of producers fans through the participatory culture of fandoms, and the multimedia production arising from them, in order to understand the formation of the contemporary informational subject on the network. The research was based on concepts such as participatory culture, information culture, fan, fandom, produsage, career progression, semiotics, intersemiotic translation, metatext and interpretation. The adopted methodology combined quantitative and qualitative methods with emphasis on elements of genetic criticism, social network analysis, interviews and non-participant observation. As a result, it was possible to observe that in the surveyed communities fans are mostly women with a good level of education who commonly devote time to cultural production in fandoms. Throughout the network creation process, these individuals interact and make negotiations of meanings with other fans. When they came across information needs to build their significance, the fans develop a series of actions that would become *habitus* and to consolidate into informational culture. Despite the endless repertoire of motivations that keep the fans producing, recurring trends were noticed. It was observed that the subjects of the research make different intersemiotic translations in their fan performances based on the original works and the prompts proposed and shared in fandoms. It was noticed that the informational culture of the fans is mobilized by multimedia and transmedia resources in the production and dissemination of its content. Fans expand and extrapolate the fandoms as they build complex symbolic systems. In this context, the participatory culture developed in fandoms allowed to contemplate the network, collaborative creation process and the establishment of informational culture among contemporary subjects immersed in the production of information and meanings originally motivated by pleasure.

Keywords: Informational Culture. Participatory culture. Creation process. Fandom. Fans. Career progression. Semiotics. Intersemiotic translation.

RESUMEN

En la sociedad contemporánea se dedica mucho tiempo a las actividades de ocio. Sin embargo, la información tiene un papel importante que desempeñar en este contexto. De esta manera, es relevante para la Ciencia de la Información la comprensión de la cultura informacional de comunidades especializadas, como es el caso de los *fandoms*, e investigar cómo la dinámica de esos ambientes influencia la cultura informacional de los fans. El objetivo general de este trabajo fue identificar, sistematizar y analizar la cultura informacional y la producción de fans *producers* en medio de la cultura participativa de los *fandoms* y la producción multimedia derivada de los mismos, con el fin de comprender la formación del sujeto informacional contemporáneo en red. La investigación se basó en conceptos como cultura participativa, cultura informacional, fan, *fandom*, *produsage*, progresión de carrera, semiótica, traducción intersemiótica, meta-texto e interpretación. La metodología adoptada combinó métodos cuantitativos y cualitativos con énfasis en elementos de la crítica genética, el análisis de redes sociales, las entrevistas y la observación no participante. Como resultado, fue posible observar que en las comunidades investigadas, los fans son, en su mayoría, mujeres con un buen nivel de escolaridad que dedican tiempo de manera rutinaria a la producción cultural en los *fandoms*. A lo largo de todo el proceso de creación en red, esos sujetos interactúan y hacen negociaciones de significados con otros fans. Cuando se encontraron con necesidades informacionales para la construcción de su significación, los fans desarrollan una serie de acciones que se han convertido *habitus* y se consolidan como cultura informacional. A pesar del carácter inagotable del repertorio de motivaciones que mantiene los fans produciendo, se percibieron tendencias recurrentes. Se observó que los sujetos de la investigación hacen diferentes traducciones intersemióticas en sus actuaciones como fan, basadas en las obras originales y en los *prompts* propuestos y compartidos en los *fandoms*. Se percibió que la cultura informacional de los fans es movilizada por recursos multimedia y transmedia en la producción y difusión de su contenido. Los fans amplían y extrapolan los *fandoms* ya que construyen complejos sistemas simbólicos. En ese contexto, la cultura participativa desarrollada en los *fandoms* permitió contemplar la red, los procesos de creación colaborativa y la constitución de la cultura informacional entre los sujetos contemporáneos inmersos en la producción de informaciones y significados motivados originalmente por el ocio.

Palabras-clave: Cultura informacional. Cultura participativa. Proceso de creación. Fandom. Fans. Progresión de carrera. Semiótica. Traducción intersemiótica.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Postagem da <i>blogger</i> Broegan nomeada ““Woman”? Is that meant to insult me?”	70
Figura 2 – Tenente Uhura interpretada por Nichelle Nichols.....	71
Figura 3 – Tenente Nyota Uhura interpretada por Zoe Saldaña.....	72
Figura 4 – <i>Homepage</i> do site Nyah! Fanfiction.....	74
Figura 5 – Diagrama de progressão de carreira.....	83
Figura 6 – <i>Cosplayer</i> dando depoimento ao documentário.....	86
Figura 7 – Holly e seus amigos fazendo <i>cosplay</i> do videogame <i>Mass Effect</i>	87
Figura 8 – <i>Homepage</i> do site Fanfiction.net – <i>Unleash your imagination</i>	112
Figura 9 – Sessão de <i>fanfictions</i> baseados em livros, ranqueados por quantidade de obras disponíveis no site Fanfiction.net.....	113
Figura 10 – <i>Homepage</i> do site <i>Archive of our own</i>	114
Figura 11 – Categorias de produção de fã do site <i>Archive o our own</i>	115
Figura 12 – <i>Tag cloud</i> do site <i>Archive of our own</i>	116
Figura 13 – <i>Homepage</i> do Livejournal.....	118
Figura 14 – Página de gerenciamento da lista de amigos.....	118
Figura 15 – Obra original de Diego Velázquez.....	119
Figura 16 – Obra de Pablo Picasso “reinterpretando” o quadro “Las Meninas” de Velázquez.....	120
Figura 17 – Tira de quadrinhos elaborada a partir de suposições sobre um próximo capítulo, arte e conceito por Yu-oka.....	121
Figura 18 – <i>Homepage</i> do site Deviant Art.....	122
Figura 19 – Resultado de busca realizada utilizando-se o nome de personagem “Furiosa”	122
Figura 20 – <i>Homepage</i> do site Anime Music Videos.....	124
Figura 21 – <i>A very Potter Musical: The fan-made musical</i>	125
Figura 22 – Cena capturada do primeiro ato de <i>A very Potter Musical: The fan-made musical</i>	126
Figura 23 – Vídeo musical da canção <i>Write Like the Wind (George R. R. Martin)</i>	128
Figura 24 – Blog Fandom Songs.....	128
Figura 25 – Comunidade de Glee Angst Meme.....	139

Figura 26 – Plataforma de microblogs Tumblr.....	141
Figura 27 – Site do “ <i>The return of the ring – Celebrating Tolkien in 2012</i> ”	143
Quadro 1 – Etapas realizadas na presente pesquisa.....	144
Gráfico 1 – Distribuição dos fãs respondentes do questionário por faixa etária.....	147
Gráfico 2 – Distribuição dos fãs respondentes do questionário por etnia.....	147
Gráfico 3 – Distribuição dos fãs respondentes do questionário por país.....	148
Gráfico 4 – Distribuição dos fãs respondentes por grau de escolaridade.....	149
Figura 28 – Grupo de fãs fazendo <i>cosplay</i> e simulando o uso de armas na mitologia de Tolkien.....	153
Figura 29 – Fãs executando rotinas de dança baseada na obra de Tolkien.....	154
Figura 30 – Grupo de poesia de fãs.....	154
Gráfico 5 – Representação das atividades por quantidade de fãs.....	155
Gráfico 6 – Distribuição por tempo de <i>fandom</i>	156
Gráfico 7 – Distribuição de fãs por horas semanais dedicadas a atividades de <i>fandom</i>	157
Gráfico 8 – Frequência de ingresso em novos <i>fandoms</i>	159
Gráfico 9 – Importância do fator social.....	163
Figura 31 – Apresentação do filme de fã “ <i>The hunt for Gollum</i> ” dirigido por Chris Bouchard.....	164
Figura 32 – Arte conceitual criada por Laura Taylor baseada em “O Senhor dos Anéis”. 164	
Figura 33 – Exposição de arte de fã (<i>fan art</i>) de diferentes artistas.....	165
Gráfico 10 – A importância da diversão para a produção.....	166
Gráfico 11 – Distribuição dos fãs de acordo com a detenção das habilidades para a produção.....	167
Gráfico 12 – Tipos de dispositivos utilizados na <i>produsage</i>	174
Gráfico 13 – Frequência com que os fãs retornam à obra original no processo de <i>produsage</i>	174
Gráfico 14 – Importância do conhecimento da obra original.....	176
Gráfico 15 – Fontes de informação adicionais.....	178
Gráfico 16 – Importância do cânone para os fãs.....	185
Gráfico 17 – O sentido da obra original e o <i>prompt</i> como conceitos centrais na rede.....	191
Gráfico 18 – Rede de interação dos fãs com os capítulos do <i>fanfic</i>	194
Gráfico 19 – Rede de interação do autor com seus leitores.....	197

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Razões da pesquisa: os “porquês” e “como” de uma pesquisa sobre fãs	21
2 CULTURA INFORMACIONAL E CULTURA PARTICIPATIVA NO FANDOM	26
2.1 Cultura e informação	26
2.2 Cultura popular e mercado de bens culturais	31
2.3 Cultura informacional	36
2.3.1 Competência informacional e letramento informacional	39
2.4 Cultura participativa	42
2.4.1 Transmídia e o papel da cultura informacional	47
2.5 Cultura informacional e <i>fandom</i>	50
3 A OBRA ABERTA: OS NOVOS LEITORES	57
3.1 Autores, leitores e tecnologia	59
3.2 Fã e <i>Fandom</i>	62
3.2.1 Fã que produz: apropriação e interação	67
3.2.2 Práticas de escrita de fã	73
3.2.3 Motivações para atuação e possível progressão de carreira	80
4 UMA VISÃO SEMIÓTICA DA PRODUÇÃO DE FÃS	90
4.1 O fã-leitor, a perspectiva semiótica	96
4.2 A interpretação	98
4.2.1 O metatexto	103
4.3 A produção das comunidades de fãs	107
4.3.1 <i>Fanfiction</i>	109
4.3.1.1 Sites de <i>fanfiction</i>	111
4.3.2 <i>Fan art</i>	119
4.3.3 <i>Fan vídeo</i>	123
4.3.4 Fãs e música	126

5 METODOLOGIA.....	130
5.1 Natureza do estudo.....	130
5.2 A crítica genética: o olhar sobre o processo de produção do fã.....	131
<i>5.2.1 Corpus.....</i>	<i>134</i>
<i>5.2.2 Campo e sujeitos.....</i>	<i>134</i>
<i>5.2.3 Instrumentos de coleta de dados.....</i>	<i>135</i>
5.3 Redes do processo de criação: visualização do fluxo informacional.....	137
5.4 Coleta de dados quantitativos e qualitativos: questionários <i>on-line</i>.....	140
5.5 Observação não participante: encontros presenciais.....	143
5.6 Esquema de pesquisa.....	144
6 ANÁLISE DE DADOS.....	146
6.1 Traçando o perfil dos fãs.....	146
6.2 Rotina, interpretação e cultura informacional.....	150
6.3 Rede do processo de criação.....	190
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	201
REFERÊNCIAS.....	210
APÊNDICE – Versão final do questionário aplicado aos fãs.....	221
ANEXO A – AMV – RAH HEY!.....	Em DVD
ANEXO B – Vídeo - A Very Potter Musical.....	Em DVD
ANEXO C – Letra – Write Like the Wind (George R. R. Martin).....	Em DVD
ANEXO D – Vídeo – Write Like the Wind (George R. R. Martin).....	Em DVD
ANEXO E – Post de <i>prompt</i> do <i>fanfic</i> <i>Down Where the World is Ending</i>.....	Em DVD

1 INTRODUÇÃO

Na sociedade da informação, uma considerável quantidade de tempo é devotada ao entretenimento. A busca por este aparece como um tema dominante na cultura moderna. Como existem inúmeras maneiras de se proporcionar divertimento, grandes indústrias, voltadas para a produção e distribuição de produtos para atender esse nicho de mercado, apresentaram um desenvolvimento expressivo em fins do século XX e início do século XXI. É neste século XXI que surge o termo **info-entretenimento**, informação e entretenimento (MANTOVANI, 2006). A informação assume um caráter cada vez mais de mercadoria a ser comercializada. O cinema, a música, as artes, a literatura consolidam-se cada vez mais como meios para divulgação e consumo de conteúdo intelectual. Nesse cenário, a imagem do que se chama de fã é a de um consumidor ávido. Imagem esta que mudou paulatinamente, durante os anos, de um fanático para, atualmente, um leitor, um produtor, dotado de criatividade, domínio do assunto e produtivo. Contudo, não é possível observar esse grupo em sua totalidade sem considerar o quadro maior no qual esses indivíduos estão inseridos, um contexto sociocultural. É relevante compreender as relações entre cultura e informação e como se constituem em fator central no estudo da produção de fãs. Cultura é um conceito amplo, o qual possui diversos aspectos pertinentes a esta pesquisa. Porém, seu emprego é um desafio. Na compreensão antropológica de cultura, vê-se esta como o modo humano de relacionamento com o real, o qual implica artefatos tais como linguagens, conceitos, habilidades técnicas, ética, que conferem sentido à realidade. A cultura também é considerada como erudição, construindo uma imagem elitizada. No entanto, há teorias mais inclusivas, em que a cultura é vista como manifestações de representações de um coletivo, permeando as estruturas, formas de fazer e formas de pensar da sociedade.

A questão sobre o conceito de informação, por sua vez, de maior relevância para a pesquisa, é a função da informação no terreno sociocultural. Informação, aqui, concerne a artefatos criados pelas diversas relações e práticas sociais no dia a dia, assim como na relação dos sujeitos com o mundo a sua volta. Aqueles que criam informação em uma obra original são chamados de autores. O autor é, na maioria das vezes, aceito como proprietário da obra que produz, e acredita-se que este detém o poder de sancionar o “destino” e os “usos” de sua criação. A figura do autor como detentor dos direitos sobre uma obra concluída, a ser comercializada, é característica da era industrial. Esse autor, em muitos casos, orienta o que

considera a interpretação adequada por meio dos veículos comunicativos de que dispõe, enquanto espera mínima resistência do seu leitor quanto a sua gestão do sentido. A obra intelectual desse autor, seja esta um filme, música, livro é sua moeda de troca, o que corrobora, em muitas ocasiões, para sua necessidade de controle da obra, inclusive em sua recepção, condizendo com o modelo que mantém uma cadeia de produção com os valores industriais tradicionais como: produtor => distribuidor => consumidor.

Bruns (2006; 2007), dentre outros autores, acredita que, atualmente, ocorre uma mudança das práticas da era industrial para as práticas orientadas para e pelos usuários de uma era da informação que está em desenvolvimento. Uma era em que a produção cooperativa adquire força por meio de mídias participativas, e percebe-se que as noções de produtor e consumidor não são mais tão claramente delimitadas. Observa-se, cada vez mais, que uma parcela considerável dos sujeitos expostos ao conteúdo circulado por meios comerciais, grupo anteriormente visto como receptores passivos e consumidores de uma cultura de massa imposta, tornam-se produtores de conteúdos, muitas vezes a partir dos conteúdos circulados pela própria indústria.

Compreende-se, aqui, que a visão peirciana de semiose auxilia no entendimento do fenômeno, pois, frequentemente, o signo não é atualizado de acordo com a proposta original do seu criador, mesmo que estejam impressos em toda obra, nos desdobramentos materiais deles decorrentes, os vestígios das intenções de seu criador. Contudo, as semioses que se buscam observar, ao menos na perspectiva desta pesquisa, são aquelas que colocam o indivíduo na condição de interpretação não passiva, na qual este rejeita as respostas fáceis, deixa a emoção direcionar sua criatividade e dá liberdade para que esta se desenvolva, sendo parte da capacidade imaginativa humana criar e manipular diversas representações simbólicas. O fã¹ é um exemplo de sujeito que realiza o *produsage*. Este é o resultado da união das palavras produção e uso e reflete o novo paradigma em que surgem novas tecnologias informacionais participativas, troca de conhecimento e produção de conteúdo.

Vive-se uma era em que a customização e a individualização de produtos se tornam mais comuns, resultando no já citado consumidor mais envolvido, consciente e ativo. Atualmente, a informação circula de forma intensa por canais e sistemas midiáticos distintos. A inteligência coletiva torna-se fonte potencial da participação ativa dos consumidores. Além disso, os conteúdos são híbridos e reconstróem a relação entre as tecnologias, indústria,

¹ A partir desse ponto, devido à compreensão de que o fã de que trata o presente estudo é um exemplo desse internauta e *produser* contemporâneo, e tendo em vista que esse é o grupo de interesse a que nos referimos, poder-se-á adotar o termo fã no discurso.

mercados, gêneros e públicos. A diversidade de suporte e a convergência das mídias permitem um cruzamento de mídias alternativas, assim como de massa.

Os fãs de que aqui se fala são responsáveis pela elaboração de textos, vídeos, músicas e artes gráficas baseadas em obras originais publicadas e popularizadas, como por exemplo: Jornada nas estrelas, Senhor dos anéis, Harry Potter, dentre tantos outros. Muitos fãs utilizam essas práticas como uma forma para desenvolver habilidades de escrita, edição audiovisual, entre outras. Pode-se citar, rapidamente, como exemplo, Cassandra Clare, escritora de literatura infantojuvenil, que ganhou popularidade como escritora de *Fanfiction*² sobre Harry Potter e Senhor dos Anéis. Atualmente, a série de livros originais de Clare, Instrumentos Mortais, é *best-seller* e tornou-se filme em 2013³. Além do recente fenômeno de E. L. James, escritora cujo romance erótico *50 tons de cinza*, também *best-seller*, era inicialmente uma *Fanfiction* sobre a obra *Crepúsculo*⁴, que teve de ser adaptada para a publicação como uma obra original.

A produção de fãs pode variar das mais simples obras a uma produção intelectual complexa que envolve um grupo maior. Um exemplo disso são os musicais “*A very Potter Musical*”⁵, “*A very Potter sequel*”⁶, “*A Very Potter Senior Year*”⁷: obras teatrais musicais inteiramente elaboradas e interpretadas pela companhia de alunos de teatro *Starkid Productions*⁸, composta por fãs de Harry Potter⁹, divulgadas integralmente e de forma gratuita por meio do repositório de vídeos Youtube. Musicais estes que se tornaram vídeos virais na Internet, ou seja, tornaram-se populares por meio do compartilhamento entre os usuários do site, devido à sua qualidade e ao amplo *fandom*¹⁰ da obra original.

Como se pode observar, as novas mídias são, hoje, parte inerente ao processo de criação desse público. As mudanças que ocorrem na construção do repertório do saber humano estão relacionadas também aos suportes utilizados e as interfaces empregadas. Diferentes suportes

² *Fanfiction*, no português ficção de fã, é o termo utilizado para as narrativas elaboradas por fãs que se apropriam dos personagens e/ou universo da obra de outro criador.

³ Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=hc4CiTvQ-YE>>

⁴ De autoria de Stephenie Meyer.

⁵ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=wmwM_AKeMCK>

⁶ Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=OepW-AG-Ris>>

⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a81FO-2TxNg>>

⁸ Hoje, alunos formados, devido à projeção da trilogia de musicais sobre a série Harry Potter, montam diversas outras peças originais veiculadas via youtube. Alguns dos membros estão consolidando carreiras também na TV, no cinema e na Broadway.

⁹ É interessante mencionar que, devido à enorme popularidade dos dois primeiros *Very Potter Musicals*, o terceiro e último musical da série teve a participação da atriz Evanna Lynch, integrante do elenco dos filmes da série Harry Potter, reprisando o seu papel de Luna Lovegood.

¹⁰ Nesta pesquisa compreende-se que o conceito *fandom* abrange tanto a comunidade especializada composta por fãs de uma obra, assim como as atividades desenvolvidas por estes fãs na apropriação da obra para sua própria produção.

sugerem diferentes formas de organização da informação, ou até mesmo diferentes tipos de informação, que compõem o complexo quadro do conhecimento. Os usuários de novas mídias aumentam exponencialmente e apropriam-se destas de formas diversas. Essas mídias deixam de ser apenas “comunicadoras”, passando a ser mediadoras da interação entre pessoas e informações. Com a convergência da tecnologia surge também o conceito de “*narrativa transmidiática*” (JENKINS, 2009). Esta é um tipo de narrativa que exige maior envolvimento por parte do público para atingir a compreensão de universos fictícios mais complexos. Diante de narrativas transmidiáticas, a interação com o conteúdo distribuído em diferentes canais e mídias é necessária para uma compreensão mais ampla. Segundo Jenkins (2009), esse estilo de narrativa possibilita maior riqueza na experiência de entretenimento. Contudo, é válido salientar que esse estilo de narrativa também sofre críticas. Por exemplo, existe o perigo de construir um universo ficcional de maneira a forçar consumidores a investir cada vez mais tempo e dinheiro para adquirir informações sobre o universo¹¹ da narrativa, tornando-os alheios às questões do mundo real. Nesse quadro, os fãs podem acabar recebendo pouco retorno de seu investimento de tempo e dinheiro através da aquisição de conteúdo que agrega pouca ou nenhuma informação ao seu conhecimento.

Observa-se que diversos meios, os quais antes eram apenas ferramentas na comunicação, tornam-se meios para produção intelectual em suas diferentes formas, intensificando-a. Nesse contexto, as comunidades *on-line* são terreno propício para os *fandoms*. Exemplo disso são *sites* como o *Livejournal*, um *site* social que possibilita ao usuário criar um diário (*journal*) no qual pode disponibilizar seu conteúdo (textos, áudio, vídeos, arte), assim como criar comunidades onde todos os membros possam postar seu conteúdo e trocar comentários.

Como dito anteriormente, o indivíduo sofre influências externas da cultura em que se encontra inserido, assim como das suas interações em comunidades eletrônicas. Conseqüentemente, o conteúdo produzido é fruto de interesse pessoal e da participação nessas comunidades, compostas por indivíduos com diferentes leituras da obra original. Para compreender esse quadro, cita-se Eco (1986, p. 34): “Uma obra de arte, ou um sistema de pensamento, nasce de uma rede complexa de influências, a maioria das quais se desenvolve ao nível específico da obra ou sistema de que faz parte; [...]”. Desta forma, compreende-se que a obra é, em parte, fruto de experiências sociais que influenciam o processo de criação. O interesse por determinado objeto cultural conecta diferentes indivíduos, ao mesmo tempo em

¹¹ Utiliza-se aqui o termo universo para abranger amplitude de tudo que concerne à narrativa.

que os isola. Também, permite acesso a um universo de informação, assim como a incontáveis reinterpretações das obras originais.

É relevante assinalar, contudo, que a presente pesquisa não busca um entendimento hermenêutico das obras, nem tampouco do conteúdo gerado por fãs. Coloca-se em foco o ato de produzir e não as pegadas semióticas da produção. Não se consideram as abordagens tradicionais de estudos do campo de letras e literatura, tais como abordagem formal, colocando a obra em foco; a abordagem expressiva, direcionando o foco ao artista; a abordagem mimética, direcionando o olhar ao mundo representado; a abordagem pragmática, estudando a audiência, os leitores; ou até mesmo uma crítica histórica, que julga a obra em relação a normas intemporais. Isto considerado, direciona-se o olhar da Ciência da Informação aos *fandoms*.

Fish (1980) apresenta a ideia de “comunidades interpretativas”, conceito que, enquanto pertinente, para o autor de uma obra, para o texto e para o leitor, faz com que essas comunidades sejam mais restritivas do que as observadas na presente pesquisa. Essas comunidades, como o “repertório” de Iser ou o “horizonte de expectativas” de Jauss, podem ser compreendidos como conjuntos de normas de interpretação, tanto literárias quanto extraliterárias, das quais um grupo compartilha: convenções, códigos, ideologias, etc.(COMPAGNON, 1999). Enquanto conceitos úteis, vale salientar que o sujeito de que se trata no âmbito desse trabalho, os fãs *producers*, flutuam entre interpretações e, conseqüentemente, entre comunidades e *fandoms*. Seus interesses mudam, certamente resultado de influências socioculturais sofridas, em identidades já complexas. Esses indivíduos podem estar presentes em diversas instâncias da sociedade e, como exemplo, Jenkins (2006) salienta que as identidades de fã e acadêmico não se excluem mutuamente: todos os indivíduos são fãs de algo ou de alguém. O autor defende uma identidade híbrida que denomina *Aca/fan*, um acadêmico que também pertence a *fandoms*. Afinal, levando em consideração essa nova visão de um fã crítico e produtivo, a ideia de um acadêmico que se afilia a determinadas escolas de pensamento e autores como fãs destes não é uma concepção tão deslocada.

Adotando-se a visão de Moura (2011, p.54) de cultura informacional como “[...] o discernimento do usuário da informação em relação ao contexto, às ferramentas de acesso à informação, bem como às práticas socioculturais envolvidas.”, observam-se algumas

similaridades entre acadêmicos e fãs¹² enquanto produtores de conteúdo. Acadêmicos adotam vocabulário e conceitos específicos que compartilham, o que torna seu linguajar e discussões de difícil acesso para um observador externo, devido a terminologias, domínio do tema. Sua cultura informacional é desenvolvida em grande parte na elaboração de suas ideias e argumentos de pesquisa. As próprias questões acadêmicas surgem de pontos obscuros de determinado objeto de pesquisa a serem questionados.

De certa forma, as mesmas afirmações podem ser feitas sobre os fãs, que possuem linguajar e jargões próprios não apenas dos ambientes de *produsage*, mas também de seus respectivos *fandoms*. A cultura informacional desses fãs é desenvolvida a partir de questões que surgem na elaboração do conteúdo (em diversas mídias), desde dúvidas sobre técnicas de utilização de *softwares* até a necessidade de esclarecer para si mesmos, ou outros membros do *fandom*, o sentido construído. As interpretações para esses conteúdos surgem em grande parte de pontos controversos, ou “buracos”, na obra original (JENKINS, 2006). O autor assinala também que a comunidade acadêmica, assim como os sujeitos pertencentes aos *fandoms*, ambos têm consciência do poder das redes sociais na produção de ricos *insights* e reservas de informação e conhecimento. A construção da identidade do sujeito e da cultura informacional dela decorrente ocorre a partir da interação com a sociedade. Esta sociedade possui o importante papel de construção de valores e do estabelecimento das normas sociais. O controle social, que se remete à esfera coletiva, e o autocontrole, situado na esfera do indivíduo, possuem funções interligadas (ELIAS, 1994): ambos são fatores importantes no processo de produção. Essas duas formas de controle podem ser vislumbradas nas comunidades de fãs por meio das interações dos sujeitos nesses ambientes participativos. Historicamente, a produção gerada nos *fandoms* foi elaborada a partir das interações entre os indivíduos com os membros dessas comunidades, que também eram responsáveis pela sua divulgação. Da dialética entre diferentes interpretações nasce o metatexto, referência para toda a comunidade. Com as novas mídias, a participação e a conseqüente interatividade e produção dessas comunidades se tornam ainda mais intensas.

Eco (1986) fala de obras abertas, referindo-se à possibilidade de diversas interpretações. Por estar aberto a múltiplas significações, um produto intelectual, a exemplo de uma obra literária, exige do leitor certa competência para ser compreendida. Sob a perspectiva Peirceana, Moura (2002) afirma que as inovações técnicas, a matéria-prima, a

¹² Não se tem a intenção de realizar um estudo comparativo, mas levantam-se aqui as semelhanças entre as rotinas de produção de conteúdo de fãs e acadêmicos com o propósito de demonstrar a complexidade da cultura informacional dos grupos de fãs que praticam o *produsage*.

imaginação e o trabalho criativo humano são dimensões presentes na semiótica. Para a autora, uma vez articuladas, essas dimensões orientam a consolidação dos novos signos criativos. Uma perspectiva que permite não apenas a negociação de interpretações entre fãs, mas a negociação com a obra original e com a própria produção do fã, o que pode vir a fortalecer a dimensão sógnica. É comum e esperada a primeira reação emocional a uma canção, a um livro, filme ou a uma série de TV. Dessa forma, o sentimento inspirado por essas reações converte-se em interpretantes que estimulam a criatividade dos fãs. Observando-se a comunidade de fãs, podem-se notar novos padrões de comportamento. Levando-se em consideração as formas de atividade de audiência destacadas por Fiske (1992), entende-se que cada fã desenvolve as atividades semióticas e enunciativas. Esses indivíduos geralmente dedicam parte de suas atividades semanais à produção baseada em obras originais comercializadas que, por qualquer razão em particular, são significativas para eles. Fãs são nômades e mudam de *fandom* frequentemente (JENKINS, 1992), sendo mais focados na atuação da produção de fã e nas experiências sociais no *fandom* do que em uma obra por si só. Enquanto não se discorda completamente de Jenkins, percebe-se, através de observações das comunidades de *fandom*, tipos de motivação¹³ de fãs em meio ao grupo que desenvolve atividades. Essas motivações podem influenciar no processo de progressão de carreira (CRAWFORD, 2003; 2012) e na atuação de um indivíduo.

Desta forma, observa-se que, para se apropriar e retrabalhar as informações de forma a produzir um novo conteúdo coerente, é necessário um profundo conhecimento da obra original (mesmo que não na totalidade de suas significações, meta impossível de ser alcançada), assim como do *fandom* em geral¹⁴. Confrontados por diferentes situações na elaboração e na tradução intersemiótica realizada na produção de conteúdo, surge a necessidade informacional dos fãs. O processo de construção de conhecimento é complexo e, em dados momentos, pode vir a ser mais caótico do que se espera. Os sujeitos, ao final, desenvolvem uma cultura informacional que se articula a esse tipo de trabalho intelectual. O fator entretenimento, nesse contexto, torna os fluxos de informação ainda mais intensos, pois é uma cultura informacional desenvolvida com base no prazer e na satisfação pessoal.

De acordo com o estudo realizado por Lenhardt e Madden (2005), o grupo de jovens que criam conteúdo *on-line* é significativo, com muitos desses jovens participando de discussões geradas por esses conteúdos. Partindo da capacidade humana de construir e de se

¹³ Nesta tese, em particular, consideramos motivação como o fator instigante para o processo criativo do fã.

¹⁴ Muitos desses indivíduos são praticamente especialistas nas obras das quais são fãs. Um exemplo rápido disso são os fãs das obras de J.R.R. Tolkien, capazes de falar as diversas variantes do idioma élfico desenvolvido pelo autor original, um filologista.

apropriar de signos para o que se deseja expressar (ZILLER, 2005), capacidade essa fundamental ao exercício da elaboração de conteúdo artístico e informacional, surge a necessidade de a Ciência da Informação (CI) dedicar-se à análise do processo de criação e constituição da cultura informacional do criador de conteúdo.

Ocorre que, apesar do considerável acúmulo de conhecimento que se tem na área da CI sobre os diferentes tipos de usuários e seus comportamentos de busca e uso de informação, pouco se sabe das novas dinâmicas geradas com o *produsage*, em particular em comunidades especializadas e com fluxo informacional intenso, como é o caso dos *fandoms*. No contexto mundial, os fãs e sua cultura participativa têm sido fruto de pesquisa. Podem-se citar, dentre os grupos que pesquisam as dinâmicas comunicativas e produção intelectual dos *fandoms*: o *Project New Media Literacies*, projeto coordenado por Henry Jenkins e vinculado a *School of Communication & Journalism* da *University of Southern California*; e o *'Reconceptualising the unconscious' in Qualitative Audience Research* Project, coordenado por Matt Hills e vinculado ao *Cardiff School of Journalism, Media and Cultural Studies* da *Cardiff University*, entre outros.

No Brasil, a produção intelectual de fãs é um campo novo para a pesquisa científica: pouco foi estudado nas diferentes áreas do conhecimento. Essa realidade impõe o desafio de compreendê-la em sua complexidade e implicações. O *produsage* dos grupos de fãs gera um grande fluxo informacional, e as novas mídias intensificam esse fluxo. A materialidade desse fluxo e a conseqüente produção tornam essa cultura fértil para o estudo das práticas, interpretações e produção. As atividades informacionais geradas a partir de interesses considerados por muitos como lazer, e os produtos informacionais gerados dessas atividades, são terrenos desconhecidos para a CI. Após levantamento feito nas bases de teses e dissertações da CAPES, não se encontrou pesquisa em âmbito nacional sobre o tema na área de CI. Vale salientar, também, os poucos estudos na área referentes ao *produsage* no contexto de uma cultura participativa. Menciona-se, ainda, a escassez de pesquisas, até mesmo internacionais, que lançam o olhar sobre a cultura informacional nos *fandoms*. Essas subculturas de fãs têm se expandido com tamanha rapidez e sua produção multimídia é tão intensa que se torna necessária a reflexão da CI sobre o fenômeno. Acredita-se que a realização de pesquisas sobre a cultura informacional, nesse contexto, ajudará a construir uma imagem da variedade de práticas e seus impactos na produção e consumo informacional contemporâneo.

Devido à complexidade do fenômeno abordado, adotou-se uma coleta de dados que reflète as características múltiplas deste, utilizando fontes diversificadas. O comportamento

do fã é intenso e pode ser errático, proliferando-se organicamente em diversos ambientes *online*, dificultando a captura em sua totalidade. Há apenas a possibilidade de observar perspectivas fragmentadas do processo. Contudo, houve um esforço em adotar uma metodologia ampla e flexível para desenhar o cenário semiótico e a consequente cultura informacional desses *fandoms*. A análise e o acompanhamento da ação individual de membros das comunidades *meme* do *Livejournal* permitiram vislumbrar as negociações em torno das interpretações e individualidades dos diferentes sujeitos, visando a uma produção que atende o interesse coletivo da comunidade. A partir daí, também se observaram os processos criativos em rede com base numa diversidade de semioses que se entrelaçam, um sujeito sempre buscando influenciar o curso da semiose de outros membros. Por meio de questionários, buscou-se compreender as práticas que dão corpo aos movimentos semióticos e materialidade à cultura informacional. Considerando o fenômeno semiótico dos fãs *producers* acreditou-se que a concepção de semiose poderia ser fundamental na compreensão das questões da presente pesquisa. Desta maneira, lançou-se o olhar, por meio de uma diversificada coleta de dados, às instâncias que contribuem para o entendimento do cenário semiótico desse fã *producer* e a cultura informacional enquanto processo contínuo.

A pesquisa apresenta e discute conceitos chave como cultura participativa, cultura informacional, fã, *fandom*, *produsage*, progressão de carreira, semiótica, tradução intersemiótica, metatexto, interpretação. Esses temas foram desenvolvidos nos capítulos dois, três e quatro. Em seguida, no capítulo cinco, é exposta a metodologia adotada, para a qual foi necessária a combinação de métodos qualitativos e quantitativos como elementos da crítica genética, análise de redes sociais, questionários e observação não participante. No capítulo seis, foram analisados os dados coletados ao longo do tempo de pesquisa, sob a luz do referencial teórico. Em Considerações Finais, são apontadas as principais inferências feitas a partir dos dados e do referencial teórico, e são apresentadas as questões para futuras pesquisas suscitadas pelo presente trabalho.

1.1 Razões da pesquisa: os “porquês” e “como” de uma pesquisa sobre fãs

Aqui se abre o espaço para a inserção do “eu” pesquisador de maneira a fornecer um contexto para a escolha desse campo de pesquisa tão incomum para a CI. Pois, para compreender aonde e como se quer chegar, torna-se relevante saber de onde se partiu. Antes

de ser bibliotecária pela Universidade Federal da Paraíba, antes de ser mestra em Informação e Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais, sempre fui um indivíduo imaginativo com grande apreciação por criações imaginativas, universos fantásticos e complexos. Mesmo jovem, nunca fui acrítica, e, diante das mais simples obras, encontrava-me questionando: “Por que personagem X tomou essa decisão, mesmo sendo obviamente a opção errada?”. A frustração das perguntas não respondidas, até diante de obras simples, impelia-me a questionar mais o enredo e a ser mais exigente com relação às informações que uma obra, independente de seu formato, me disponibilizava. Em diversas ocasiões, encontrei-me proferindo a frase “Se eu tivesse escrito isso, teria acontecido diferente”.

Não sabia, naquela época, que não era a única a fazer tais questionamentos e a proferir tal frase. Houve muitas antes de mim, antes de qualquer invasão das chamadas Tecnologias de Informação e Comunicação. Pessoas que, em seus cadernos de anotações, em suas telas, em seus instrumentos musicais, já tentavam fazer exatamente isso, tentar responder às questões abertas pelas suas obras favoritas. Foram anos até ter contato com esses indivíduos. Para ser mais precisa, foi no período da graduação na universidade, após ganhar meu primeiro computador pessoal. Lembro-me que navegava em um *site* temático de uma animação japonesa que apreciava quando vi a opção no menu do *site* “*Fanfiction*”. Sem nenhum conhecimento do que se tratava, cliquei na opção. Após perceber que se referia a histórias escritas por outros fãs, a curiosidade de saber qual era a visão de outras pessoas sobre os personagens que elas amavam me levou a ler o primeiro *fanfic*¹⁵, e dezenas de outros depois disso. Lia e os de que mais gostava copiava em disquetes para leituras posteriores.

Comecei a desfrutar de outros aspectos do *fandom*, mesmo que na época essa denominação não fosse amplamente empregada como atualmente. Engajei-me em listas de discussões sobre animação, comecei a apreciar *fanarts* e *Anime Music Videos* (AMVs), e passei a frequentar partidas de *Role Play*¹⁶. Recordo-me de um diálogo que tive com uma companheira de sala na graduação, após esta perceber que eu tinha o costume de imprimir *fanfics* e levá-los para ler nos momentos livres entre as aulas. Ela me questionou o que era *Fanfiction*, e minha explicação, muito semelhante à que dei agora, começou com “Você já

¹⁵ *Fanfic* é um termo derivado de *Fanfiction* que é empregado para determinar uma obra de fã. O termo *fic* também é comumente utilizado.

¹⁶ Atividade em que um grupo de pessoas, utilizando uma ferramenta de interação social, na época o ICQ, interpretam personagens de uma obra em um ato de improvisação *on-line*. Essas improvisações possuem tema inicial que funciona como guia, mas as ações e o diálogo são improvisados pelos membros *on-line*. É de grande importância o domínio da obra original e conhecimento profundo dos personagens para que as ações e diálogos sempre permaneçam caracterizados. Frequentemente, em um momento posterior, um membro, ou o grupo em conjunto, transforma a história fruto da improvisação em *Fanfiction*.

saiu de um filme ou assistiu a um capítulo de série, pensando: aquilo não deveria ter acontecido assim, eu teria feito de outra maneira?”. Após resposta positiva da minha colega de sala, eu prossegui, “*Fanfiction* são as obras das pessoas que resolveram contar a história que elas queriam ter visto”. A resposta seguinte dessa colega hoje me faz refletir: ela disse que sentia isso o tempo todo com tudo a que ela assistia. Acredito que, se não todas as pessoas, muitas delas conseguem se identificar com esse sentimento de frustração diante de uma história apresentada. Os fãs *producers*, contudo, são aqueles que não se contentam em apenas sentir isso, eles tomam em suas mãos a busca ativa para diminuir esse sentimento e encontrar ou produzir a história que estavam buscando. O que para mim era um grande contraste com a ideia de fã que a maioria das pessoas tem, ou melhor, a ideia de fã mostrada por uma diversidade de veículos midiáticos: um indivíduo acrítico, passivo, e por que não dizer, em algumas retratações, mentalmente e profissionalmente inepto. Ora, minha experiência com fãs e *fandom* era de comunidades sociais, ativas, com grande produtividade e conhecimento de si mesma¹⁷. Devo dizer que muitos dos meus hábitos desenvolvidos de análise crítica de uma obra e busca informacional para dar suporte a argumentos vêm dos diversos debates de que, naquela época, tomei participação nos *fandoms* de que fazia parte.

O mundo acadêmico ao qual me juntei me afastou das atividades enquanto fã, mas esse afastamento nunca foi completo, sempre permaneci na periferia do *fandom*, observando o seu movimento, suas tendências, seus problemas e virtudes. Desta forma, caracterizando-me como o que Jenkins denominou como Aca/fan, uma acadêmica que não deixa de ser uma fã. Embora tomando o conceito na sua definição mais ampla, o grupo de Aca/fans é maior do que se imagina, pois existe algum acadêmico que possa afirmar não ser fã de absolutamente nada? A maior parte dos seres humanos possui profunda apreciação crítica por algo, seja um clássico do cinema ou uma escola de pensamento.

Bem, após uma feliz troca de tema me foi posto o desafio de retratar a cultura informacional dessa comunidade, e investigar se, como eu, outros fãs tiveram a formação da sua cultura informacional influenciada. Não foi um desafio fácil, especialmente em um contexto influenciado por tecnologias cambiantes. Pois, embora não seja condição *sine qua non* para a produção de fãs, a tecnologia influencia as suas dinâmicas e formatos. Para Postman (1994), as tecnologias modificam a estrutura de interesses dos indivíduos e as coisas sobre as quais pensam. Consequentemente, alteram o caráter dos símbolos, ou seja, as coisas

¹⁷ Aqui não se deseja cunhar qualquer caráter positivo ou negativo para o *fandom* e suas atividades. Apenas se ressalta que a figura do fã disseminada nos diversos meios, e as comunidades ativas de fãs observadas, diferiam muito entre si.

com as quais se pensa. E, finalmente, alteram a natureza das comunidades, que se constituem os espaços nos quais os pensamentos são desenvolvidos. Nas palavras de Moura (2002, p. 118):

Se anteriormente a intervenção tecnológica ocorria apenas na estruturação do signo, hoje a criação e a recepção dos projetos poéticos acontecem sob a gestão dos mecanismos computacionais. Em outras palavras, os princípios que regiam a criação estão sendo revistos, porque tanto a criação quanto a recepção têm agora como mediador o computador. Fruição e criação acontecem consubstanciadas pelos mesmos instrumentos. Tal alteração, por um lado, reitera a perda da *aura* dos objetos de culto agilizada a partir das técnicas de reprodução.

As novas mídias possibilitam aos membros de *fandoms* um espaço para a participação, troca de informações, e *produsage* de forma mais ágil. As características de sociabilidade, capilaridade e conexão em rede tornam o fluxo informacional intenso, facilitando a comunidades *on-line* a produção e disponibilização de seu próprio conteúdo transmídia com base nas apropriações e retrabalho das obras originais. Esses fãs que realizam *produsage* desconstruem e reconstruem a obra original de formas tão múltiplas quanto as suas possíveis significações. Inseridos nesse contexto, os fãs desenvolvem cultura informacional para atender suas necessidades específicas. Diante do que foi exposto, surgem vários questionamentos pertinentes. Dentre eles, indagam-se: quais os tipos de informações buscadas, armazenadas, recuperadas e criadas nesse contexto? Quais os usos para essas informações? Qual o significado da obra original para esses fãs? Qual a relação entre os possíveis significados e o conteúdo produzido por eles? Como ocorre o processo de criação dos fãs? Como se dá a interação entre fãs nessas comunidades? Quais aspectos dessas práticas informacionais se refletem em outros aspectos do cotidiano dos fãs? Como eles incorporam as habilidades desenvolvidas nesses ambientes de cultura participativa em sua vida?

Entende-se que, para buscar respostas que permitam avançar o conhecimento nessa área, é necessário compreender as interações dos fãs entre si, entre o fã e a obra original apropriada, entre o fã e o conteúdo multimídia gerado por este. Levantou-se então a seguinte questão de pesquisa: como se estabelece a cultura informacional de fãs em ambientes transmidiáticos que permitem a *produsage* e o seu papel e implicações na formação do sujeito informacional?

Diante desse questionamento, o trabalho teve como objetivo geral identificar, sistematizar e analisar a cultura informacional e a produção de fãs *producers* em meio à cultura participativa dos *fandoms* e à produção multimídia deles decorrente, tendo em vista

compreender a formação do sujeito informacional contemporâneo em rede. Como desdobramentos, a pesquisa teve os seguintes objetivos específicos: a) identificar, sistematizar e analisar a motivação dos fãs em sua produção; b) analisar as diversas traduções intersemióticas geradas a partir de uma obra por fãs; c) compreender e sistematizar a produção e disseminação do conteúdo gerado por fãs em contexto transmídia; d) compreender como as diferentes interpretações tornadas produção de fãs geram influência, ampliam e complexificam os *fandoms*; e) identificar e sistematizar as fontes informacionais e práticas informacionais adotadas para a construção do cenário semiótico nos *fandoms*; f) compreender as práticas e produções dos fãs no contexto da cultura participativa do *fandom* e suas implicações na formação da cultura informacional do sujeito.

2 CULTURA INFORMACIONAL E CULTURA PARTICIPATIVA NO *FANDOM*

Neste capítulo, faz-se o esforço de compreender as relações entre cultura e informação e como estas se constituem fator central no estudo dos fãs. Observa-se, então, o sujeito de pesquisa em questão como leitor, como produtor, mais importante como fã. Contudo, não é possível observá-lo em sua totalidade sem lançar o olhar sobre o quadro maior no qual esses indivíduos estão inseridos. Esses fazem parte de um contexto sócio-cultural-histórico.

2.1 Cultura e informação

Cultura é um conceito amplo no qual estão contidos diversos elementos relevantes a esta pesquisa. Assim como tantos outros conceitos pilares nas Ciências Sociais, cultura apresenta várias definições. Não se pretende aqui fazer um apanhado exaustivo das diversas correntes que circundam o tema, porém alguns serão trazidos à luz para enfatizar as dimensões do fenômeno que se abordam na presente pesquisa.

A compreensão da cultura em seu sentido antropológico mais geral a define como o modo pelo qual os humanos se relacionam com o real. Um conjunto de artefatos elaborados e desenvolvidos pelos sujeitos inseridos em uma sociedade, sejam eles linguagens, conceitos, habilidades técnicas, ética, estes são elementos os quais conferem sentido à realidade, produzindo e reproduzindo sua vida material e simbólica (MARTELETO, 1995). Do ponto de vista antropológico, pode-se citar Edward Tylor (1871) como tendo elaborado uma das primeiras definições de cultura, segundo a qual esta é um todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes, assim como outras capacidades e/ou hábitos adquiridos por um sujeito enquanto inserido em uma sociedade.

Para o senso comum, a cultura é vista como sinônimo de erudição, contribuindo para uma imagem elitizada. Porém, autores como Morin (1998, p. 23) elaboram teorias mais inclusivas. Para o autor, a cultura é uma manifestação de representações, assim da consciência e do imaginário coletivo. “E, dispondo de seu capital cognitivo, a cultura institui as regras/normas que organizam a sociedade e governam os comportamentos individuais” (MORIN, 1998, p. 23). Ela permeia a sociedade e está impregnada em suas estruturas, formas de fazer e formas de pensar. Segundo Marteleto (1995), a institucionalização dos artefatos

culturais na sociedade é o mecanismo que permite a produção e a reprodução destes. A autora corrobora a ideia de que os artefatos institucionalizados são inseridos na sociedade inicialmente e de maneira superficial, por meio da coerção e das sanções. Em uma segunda forma, menos superficial e mais ampla, esses artefatos são impostos através da adesão, do apoio, do consenso, da legitimidade e da crença (MARTELETO, 1995).

Para Castoriadis (1987), no indivíduo social encontram-se incorporadas as instituições, assim como mecanismos para sua perpetuação. Para alcançar a coesão e unidade interna à “instituição total da sociedade”, os indivíduos e artefatos devem ser compreendidos enquanto criações culturais e históricas. Desta forma, tais ações compõem um complexo tecido de significações as quais impregnam e guiam toda a vida de determinada sociedade e todos os indivíduos que a constituem. O autor aponta que as significações são introduzidas na sociedade por um processo de criação, e estas não correspondem e nem se esgotam em referências a elementos “racionais” ou “reais”, dessa forma caracterizando-as como imaginárias. Essas significações só existem enquanto instituídas e compartilhadas por um coletivo impessoal e anônimo, caracterizando-as também como sociais (CASTORIADIS, 1987). Reforçando essa visão, aponta-se a afirmação de Elias (1994, p.27):

Somente na relação com outros seres humanos é que a criatura impulsiva e desamparada que vem ao mundo se transforma na pessoa psicologicamente desenvolvida que tem o caráter de um indivíduo e merece o nome de ser humano adulto. [...] Somente ao crescer num grupo é que o pequeno ser humano aprende a fala articulada. [...] E a língua que aprende, o padrão de controle instintivo e a composição adulta que nele se desenvolve, tudo isso depende da estrutura do grupo em que cresce e, por fim, de sua posição nesse grupo e do processo formador que ela acarreta.

Segundo Laraia (2001, p.45), “[...] o homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é um herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquirida pelas numerosas gerações que o antecederam”. Desta forma, conferindo ao indivíduo uma identidade cultural a qual é compartilhada, em uma forma de “um ser verdadeiro”¹⁸, escondido sob outras formas de ser mais superficiais e impostas. Hall (1990) afirma que a identidade cultural reflete as experiências históricas e os códigos compartilhados de um povo, disponibilizando, assim, moldes de referência, significados estáveis, imutáveis e contínuos que se encontram abaixo das divisões móveis e vicissitudes da história (HALL, 1990).

¹⁸ Tradução nossa do inglês “One true self” (HALL, 1990).

Para Geertz (1989, p. 33), não se pode separar a natureza humana da cultura, pois o homem é tanto produtor da cultura, assim como é o produto desta. A cultura, enquanto totalidade acumulada de padrões, é mais que um ornamento da existência humana, é condição *sine qua non* para ela (GEERTZ, 1989). O autor acrescenta que não se deve ver a cultura apenas como complexos de padrões concretos de comportamento, a exemplo dos costumes, dos usos, das tradições, mas também como “[...] um conjunto de mecanismos de controle – planos, receitas, regras, instruções (o que os engenheiros de computação chamam ‘programas’) – para governar o comportamento” (GEERTZ, 1989, p.32). Desta forma, a teoria de Elias (1994) reforça essa visão, tendo em vista que o autor fala da sociedade como sendo controlada por uma “ordem oculta” ou “ordem invisível”. Esta ordem dispõe os indivíduos as suas possibilidades restritas de funções e comportamentos possíveis que esses sujeitos podem exercer na sociedade, colocando, assim, a cultura como elemento fundamental na criação e organização das formações sociais (ARAÚJO, S.,2011).

Essa complexa estrutura de padrões de comportamento e mecanismos de controle são condicionados à presença de sujeitos. Estes atribuem as significações, as instituem e compartilham, pois são estruturas sociais. Os sistemas e símbolos dentro de um sistema cultural são partilhados pelos seus atores (membros) entre eles, e acredita-se que estudar a cultura significa também estudar esse código de símbolos partilhados (LARAIA, 2001).

Nesta pesquisa, adota-se a visão de Marteleto (1995) de cultura como repositório da informação social. Para a autora, esta funciona

[...] como uma memória, transmitida de geração em geração, na qual se encontram conservados e reproduzíveis todos os artefatos simbólicos e materiais que mantêm a complexidade e a originalidade da sociedade humana (MARTELETO, 1995, p. 2).

A autora fala ainda da construção da ideia de informação como artefato cultural, constituindo-se como uma maneira de criação e instituição dos significados ou ainda como uma forma de produção, controle e distribuição social dos bens simbólicos. Essa construção só se torna possível pela consideração não apenas dos sujeitos, suas práticas e representações, mas ainda das estruturas e situações em que se encontram envolvidos, observando-os pelas realidades sócio-históricas que constituem (MARTELETO, 1995).

Os artefatos, assim como os próprios indivíduos, são caracterizados por serem criações sociais históricas que ensejam o conjunto das significações imaginárias e da sua instituição na sociedade. Em outras palavras, o que caracteriza artefatos como culturais, para Marteleto (1995), em primeiro lugar, são as “significações imaginárias sociais” criadas e, em segundo,

esses artefatos são instituídos, funcionando como fontes de informação para os sujeitos sociais. Pode-se citar como instituições básicas da sociedade a língua, que se torna linguagem pelos seus usos instituídos e narrativos em diversos contextos e situações, e também os sujeitos, indivíduos como sujeitos formados e informados por um processo constante de aprendizagem social. O objeto informação pode assumir o papel de uma forma instituída de memória, gestão, distribuição e recepção dos artefatos culturais. A informação é aqui elemento de ligação entre as dimensões conjuntista-identitária e imaginária, que governam a forma como funciona a “instituição total da sociedade”, assim como da sua própria dinâmica cultural (MARTELETO, 1995). Compreende-se, dessa forma, que a produção e reprodução dos artefatos culturais se realizam informacionalmente. Este seria o caso nas sociedades históricas, nas quais se pode afirmar que toda prática social é uma prática informacional. Entende-se esta última como expressão que referencia mecanismos em face dos quais os significados, símbolos e signos culturais são transmitidos entre indivíduos, assimilados por estes ou rejeitados pelas ações e representações desses sujeitos sociais em seus espaços instituídos e concretos de realização (MARTELETO, 1995).

O conceito de informação há muito vem sendo discutido não apenas no âmbito da CI, mas talvez a questão de maior interesse que perpassa a área e, conseqüentemente, a presente pesquisa, é a sua função no terreno sócio-histórico. Para Marteleto (1995), informação diz respeito aos artefatos criados pelas diversificadas relações e práticas sociais no dia a dia, além do modo de relação dos sujeitos com sua realidade. A informação se constitui um complexo fenômeno de difícil previsão, seja ela vista como processo ou produto deste, é sempre uma “probabilidade de sentido” para um sujeito (MARTELETO, 1995).

Reis (1999) faz um panorama de algumas questões relevantes que estão presentes nas pesquisas sobre informação. Para fins da presente pesquisa apresentam-se não exaustivamente algumas das questões que têm pertinência ao fenômeno: a informação utilizada como instrumento de poder e dominação; a informação enquanto elemento dinamizador das estruturas econômicas; discussões sobre a dimensão do conhecimento e do significado, tendo em vista que o limite entre o que é informação e o que é conhecimento não é claro em termos da especificidade dos mesmos; questões que agregam indagações quanto ao papel do sujeito em relação à informação e ao conhecimento; as dimensões em que se considera a informação instrumental para inserção dos indivíduos no âmbito da cultura, tendo em vista que esta permite ao sujeito dialogar criticamente com o seu tempo e ser por ela influenciado; questionamentos relacionados ao domínio, circulação, disseminação da informação, como instrumento chave para o processo de compreensão e internalização da realidade.

Refletir sobre essas questões, utilizando como pedra fundamental o conceito de informação, pode ser complexo, pois é um conceito alusivo e passivo de diversos olhares. Por exemplo, pode-se ver a informação sob uma perspectiva que objetiva perpetuar privilégios e poderes de uma classe social e, para tal, pode vir a mascarar a realidade das coisas; ou sob uma perspectiva que dá poder ao usuário da informação que se apropria desta para os seus próprios objetivos. Desta forma, ao se adotar o conceito informação, corre-se o risco de levar leitores a se extraviarem em um dos lados do *spectrum*.

Para Reis (1999), a informação é compreendida como o substrato da vida social, ela é elemento fundamental para a compreensão dos fenômenos. Exige do sujeito que a recebe sua submissão a um processo de análise, crítica e reflexão, para que, inserindo este na historicidade dos processos sociais, possa ser consolidada como conhecimento e norteie suas ações. Na visão de Silva (2006), a informação se constitui como um fenômeno humano e social. Esse fenômeno deriva de um sujeito que busca conhecer, pensar, se emocionar e interagir com o mundo sensível à sua volta e a comunidade na qual está inserido que promove a comunicação mútua.

Diante disso, observa-se que existe relação entre cultura e informação, estes são conceitos/fenômenos interligados. A cultura, cumprindo o papel de memória, é transmitida de geração em geração. Nela encontram-se conservados grande parte dos artefatos simbólicos e materiais que preservam a complexidade e a originalidade de uma sociedade humana. A cultura aqui é a depositária da informação social, podendo ser considerada como a “genoteca” da sociedade humana. Nela, padrões culturais, tais como o religioso, o filosófico, o estético, o científico ou ideológico agem como “programas” (*softwares*) que guiam a organização dos processos sociais e psicológicos de uma sociedade. Isso ocorre similarmente aos sistemas genéticos, os quais fornecem um gabarito para a estruturação dos processos orgânicos (MARTELETO, 1995). Para Geertz (1978), estes são padrões que representam fontes extrínsecas de informação, seus termos podem padronizar a vida humana, agindo como mecanismos externos para o auxílio da compreensão, julgamento e manipulação do mundo. Segundo Marteleto (1995, p.2):

Vista assim como uma totalidade, um conceito nucleador, a cultura é o primeiro momento de construção conceitual da informação, como artefato, ou como processo que alimenta as maneiras próprias de ser, representar e estar em sociedade.

A autora acredita que, em um contexto de modernidade cultural, onde existem diversos campos de produção simbólica, a ideia de informação surge e se consolida como

elemento que organiza o que é, naturalmente, disperso e conflituoso, ou seja, as relações sociais, assim como dá aparência de dispersão e neutralidade à produção homogênea e indivisível, o conhecimento racional. Na perspectiva antropológica da informação, sua construção como objeto só se complementa ao levar-se em conta tanto as estruturas materiais e simbólicas de um determinado contexto cultural, quanto as relações, práticas e representações dos sujeitos inseridos nesse contexto, sendo essas práticas, cada vez mais, realizadas por intermédio de um modo informacional e adequado de existir e agir em sociedade. Desta forma, considera-se que, a partir da construção do objeto informação, os bens culturais produzidos como matéria informacional não são apenas compartilhados socialmente, mas sim distribuídos, criando uma relação de dependência de instâncias de produção, reprodução, transmissão e aquisição (MARTELETO, 1995).

2.2 Cultura popular e mercado de bens culturais

Neste tópico, lança-se o olhar sobre o processo de construção do objeto informacional. Para tal, iniciamos adotando algumas perspectivas apoiadas em Bourdieu, considerando os processos de produção, distribuição e consumo, pelo emprego dos conceitos de campo e *habitus*. Esses conceitos são baseados no pressuposto histórico de que

[...] nas sociedades ocidentais ocorreu um processo de autonomização do sistema de relações de produção, circulação e consumo dos bens culturais em relação a um modo prevalecente de conhecimento que tinha como fundamento unitário os referenciais simbólicos e de poder da aristocracia e da Igreja (MARTELETO, 1995, p.4).

A autonomização das esferas de produção dos bens simbólicos é um processo contínuo e crescente que fez com que, primeiramente, campos que são relativamente autônomos de produção e reprodução cultural, a exemplo do artístico, do filosófico, do científico e do educacional, além dos campos de distribuição e consumo, cujos exemplos são as editoras, as bibliotecas, os arquivos, os museus e a indústria cultural em si fossem constituídos e fortalecidos. Em segundo lugar, estabeleceu-se uma situação de mercado dos bens culturais que seguiam a estrutura de oferta e consumo dos bens materiais (MARTELETO, 1995).

Em um contexto cultural mais amplo, encontram-se subdivisões, estas consistem dos diferentes campos existentes em determinada formação cultural. Pode-se afirmar que esses

campos gozam de relativa autonomia na sua forma de funcionar e existir em relação uns com os outros e com o contexto mais amplo. Essas formas são situações que se tornaram institucionalizadas, nesses casos os agentes desenvolvem sequências de ações que são atividades regidas por um conjunto de regras válidas específicas para cada campo. O *habitus*, as normas e tendências socializadas que guiam o pensamento e comportamento de um sujeito determinam a sua participação em determinado campo, isso ocorre devido à ideia de que os campos exigem a posse e utilização de um capital cultural que se adquire na dinâmica familiar e é reforçado pela experiência escolar e prático-social (BOURDIEU, 1980).

Os sistemas de ensino têm desempenhado um papel determinante na apropriação de valores simbólicos que são julgados dignos de serem possuídos e cultivados, por esta e outras instituições de autoridade. Essas instituições que detêm autoridade no domínio público são as escolas e as universidades, os museus, as bibliotecas e outros organismos culturais, as editoras. Em grande parte, essas são as instituições que validam a informação que “deve” ser compartilhada. Com o processo de profissionalização do universo simbólico, a subdivisão em campos de produção cultural e a transformação do capital cultural em privilégios e distinções, estabelecem-se as bases para a criação de um “mercado simbólico” no qual o valor de uma produção cultural é largamente julgado por essas instituições (BOURDIEU, 1982).

Os diferentes campos de produção cultural têm seu próprio sistema simbólico e de valorização, o reconhecimento. Trazendo para o contexto de uma sociedade permeada pelas novas mídias, esses campos se multiplicam adotando como critério de legitimidade o reconhecimento de pares (JOHNSON, 1993). Esse movimento rumo a maior integração das novas mídias não acaba com a “[...] diversidade cultural inerente a tudo que é humano” (MORIN, 2007, p. 47). Esses novos espaços dão oportunidade a grupos diversificados, formados por indivíduos provenientes de diversos grupos culturais, formarem novos sistemas simbólicos. Esses sujeitos desenvolvem diversas formas de lidar com as novas mídias, desta forma criando diferentes versões de organização social e de cultura informacional, assim como uma nova face para a cultura popular.

Chartier (1995) afirma que, sob o risco de simplificar ao extremo, é possível resumir as diversas definições de cultura popular a dois grandes modelos de descrição e interpretação:

O primeiro, no intuito de abolir toda forma de etnocentrismo cultural, concebe a cultura popular como um sistema simbólico coerente e autônomo, que funciona segundo uma lógica absolutamente alheia e irreduzível à da cultura letrada. O segundo, preocupado em lembrar a existência das relações de dominação que organizam o mundo social, percebe a cultura popular em

suas dependências e carências em relação à cultura dos dominantes (CHARTIER, 1995, p.179).

Assim, compreende-se que, por um lado tem-se uma cultura popular considerada um mundo encerrado em si mesmo, independente; por outro lado, tem-se uma cultura popular que se define por sua distância da legitimidade cultural a ela negada, ou seja, por suas diferenças da cultura legitimada pelas elites. E essas duas concepções perpassam diversas disciplinas e teorias que estudam cultura popular. Chartier (1995) cita Jean-Claude Passeron, ao falar dos perigos metodológicos de ambas as correntes, alertando para cegueiras sociológicas do relativismo cultural, pois encorajam o populismo quando aplicado às culturas populares. Desta forma, considerando-se que o sentido das práticas populares se cumpre integralmente na satisfação simples da autossuficiência simbólica. O autor aponta risco da segunda corrente, a teoria da legitimidade cultural, como o de levar ao legitimismo, que de forma mais extrema ao miserabilismo, o qual virá a considerar, com aflição, as diferenças como carências, as diferenças como desvantagens. O contraste entre a perspectiva que enfatiza a autonomia simbólica da cultura popular e a perspectiva que insiste na sua dependência da cultura dominante:

[...] tem servido de base para todos os modelos cronológicos que opõem uma suposta idade de ouro da cultura popular, onde esta aparece como matricial e independente, a épocas onde vigoram censura e coação, quando ela é desqualificada e desmantelada (CHARTIER, 1995, p. 180).

Então, comumente se vê em pesquisas o contraste entre a cultura popular exuberante, livre, abundante, e uma época onde ela teria sido reprimida e subjugada pela disciplina da igreja e do estado. Pode-se citar como exemplo a "repressão da cultura popular" nos séculos XVII e XVIII, na França, quando a cultura do povo rural e urbana foi obscurecida quase totalmente, sua coerência interna desaparecendo (CHARTIER, 1995). Burke (1989) resume os dois movimentos que desenraizaram a cultura popular tradicional: primeiramente, o esforço sistemático das elites, e em particular os cleros protestante e católico, em uma tentativa de mudar as atitudes e valores da população e suprimir e purificar diversos elementos da cultura popular; em segundo, as classes superiores abandonam uma cultura até então comum a todos. Em 1500, a cultura popular era a cultura de todos, contudo, ela se convertia em uma segunda cultura para os instruídos enquanto permanecia a única cultura para os demais (CHARTIER, 1995).

Segundo Chartier (1995), isso é também o que ocorre com o período anterior e posterior a 1200. Nesse período, toma lugar a imposição de uma ordem teologia, científica e filosófica, assim isolando a cultura erudita das tradições folclóricas, censurando as práticas a

partir de então consideradas como supersticiosas ou heterodoxas, e tornando a cultura do povo, dos humildes, um objeto posto a distância, sedutor ou temível. No século XV, instituiu-se uma educação religiosa para crianças como medida para interiorizar o sentido de pecado e para ‘culpabilizar’ o povo, mascarando a ‘aculturação’ que sofriam, convencendo-os da imoralidade e inferioridade da sua própria cultura.

Semelhante mudança parece ter ocorrido em diversos lugares da Europa durante o período entre a guerra de 1870 e a de 1914. Acredita-se que, durante esse período, as culturas tradicionais, camponesas ou populares, saíram do isolamento, tornando-se desenraizadas em benefício de uma cultura nacional e republicana. Chartier (1995) cita ainda como outra transformação radical o antes e o depois do surgimento da cultura de massa. O autor discute se as novas mídias teriam aniquilado “[...] uma cultura antiga, oral e comunitária, festiva e folclórica, que era, ao mesmo tempo, criadora, plural e livre” (CHARTIER, 1995, p. 181). Acredita-se na presente pesquisa que, a cada nova fase da humanidade, seja a introdução de uma nova tecnologia ou uma nova forma de pensar, a cultura popular não é aniquilada, mas, na verdade se adapta e se apropria dos seus novos entornos. Assim, ela não é destruída, mas passa por transformações. A questão não é tanto datar um suposto desaparecimento de uma forma de cultura popular, e sim considerar como para cada época se elaboram as relações complexas entre formas impostas, que podem ser constringedoras e imperativas, e identidades afirmadas, que podem ser desenvolvidas ou reprimidas. Desse modo, é relevante considerar que independente da força com a qual os modos culturais impõem sentido, eles não anulam o espaço da recepção do sujeito, que pode ser resistente, matreira ou rebelde (CHARTIER, 1995). Não importando as intenções de obliterar a cultura de um grupo que uma elite absolutista possuía, isso não significa que os sujeitos foram real, total e universalmente submetidos. Segundo o autor:

É preciso, ao contrário, postular que existe um espaço entre a norma e o vivido, entre a injunção e a prática, entre o sentido visado e o sentido produzido, um espaço onde podem insinuar-se reformulações e deturpações. Nem a cultura de massa do nosso tempo, nem a cultura imposta pelos antigos poderes foi capaz de reduzir as identidades singulares ou as práticas enraizadas que lhes resistiam. O que mudou, evidentemente, foi a maneira pela qual essas identidades puderam se enunciar e se afirmar fazendo uso inclusive dos próprios meios destinados a aniquilá-las (CHARTIER, 1995, p.182).

Críticos de recursos como as mídias contemporâneas comumente traçam a imagem de uma massa popular acrítica que têm despidas de si todo o seu sistema simbólico que é substituído por outro proveniente de uma cultura imposta. Quando ao se observar as

apropriações realizadas pelos sujeitos no seu dia a dia, é possível perceber as novas expressões dos seus interesses, valores, sistema simbólico em novos espaços por parte desses indivíduos. Ao se tratar dessas oposições entre cultura letrada e popular, é válido considerar que a mercadorização dos bens simbólicos, por serem não usuais ao mercado, assim como a captura pela cultura de massa dos signos e valores da legitimidade cultural fortaleceram as trocas entre cultura letrada e cultura popular (HALL, 1990).

Vê-se, com certa frequência, o discurso sobre uma cultura "pura", distanciada dos gostos vulgares e mundanos, afastada das leis da produção econômica, sustentada pela cumplicidade estética entre os criadores e o seu público, do outro lado do espectro, as conquistas da cultura comercial destinada à maioria por empresas capitalistas. Na segunda metade do século XIX, na França, surge um campo literário definido como um mundo à parte assim como a definição de uma posição estética que tem fundamentos na autonomia, no desprendimento e na absoluta liberdade de criação. Esses são fatos “[...] diretamente ligados à rejeição das servidões da "literatura industrial" e das preferências populares que garantem seu sucesso” (CHARTIER, 1995, p. 183).

As diferenças entre "literatura popular" e "religião popular" e a literatura da elite ou da religião do clero, no entanto, não são tão radicais quanto se tende a acreditar. Todas são compartilhadas por meios sociais e veículos distintos, e não apenas pelos meios populares, sendo, ao mesmo tempo, aculturadas e aculturantes. Ambas as correntes são poderosos veículos de simbolismos e têm o poder de alienar o sujeito das alternativas culturais. Para Chartier (1995, p. 183):

Não se pode mais aceitar acriticamente uma sociologia da distribuição que supõe implicitamente que à hierarquia das classes ou grupos corresponde uma hierarquia paralela das produções e dos hábitos culturais. Em toda sociedade, as formas de apropriação dos textos, dos códigos, dos modelos compartilhados são tão ou mais geradoras de distinção que as práticas próprias de cada grupo social.

Segundo o autor, "popular" não está contido nos elementos que o compõem, não há conjuntos de elementos a que bastaria identificarem, repertoriar e descrever. O termo classifica um tipo de relação, as normas de uma sociedade e modos de utilizar objetos, mas estes são recebidos, compreendidos e manipulados de diversas maneiras. Assim, desloca-se o foco do trabalho dos historiadores para a caracterização das modalidades diferenciadas pelas quais eles são apropriados, no lugar de conjuntos culturais dados como "populares". Desta forma, compreender a “cultura popular” implica compreender as relações entre os

mecanismos da dominação simbólica, cujo propósito é tornar aceitáveis pelos dominados as representações e os modos de consumo que, na verdade, qualificam ou desqualificam sua cultura como inferior e ilegítima, e as lógicas em funcionamento especificamente nos modos de apropriação do que é imposto. A ampla imposição de modelos culturais nunca anulou e jamais anulará o espaço da recepção do indivíduo, reservado para o seu uso e sua interpretação pessoal (CHARTIER, 1995).

Levanta-se, contudo, o questionamento: as práticas de leitura populares são tão distintas das práticas dos letrados. Ampliando o escopo da questão a recepção e processamento de um texto, em seus diversos formatos, pelo “público em geral”, são tão distintas da dos “letrados” ou “acadêmicos”. Imaginar uma massa que apenas aceita a cultura imposta é ignorar os conflitos sociais. Acredita-se aqui que a intensidade do escrutínio está vinculada com o interesse do indivíduo, não com a possibilidade de este encontrar-se alienado de uma cultura imposta. Toda a cultura, seja imposta ou não, tem sua estrutura infiltrada por espaços de recepção, e nesses espaços é fomentada a cultura informacional. Esta é desenvolvida para diminuir as ambiguidades e buscar soluções para os espaços carentes de significado, tornando o processo informacional na recuperação do artefato social informação um fenômeno complexo.

2.3 Cultura informacional

Assim como o conceito de cultura, o conceito de cultura informacional tem raízes em fenômenos sociais e históricos. Como tal, torna-se difícil de definir. Ao lançar o olhar sobre a relação entre cultura e informação, refletiu-se sobre como esses dois conceitos estão interligados. Todas as etapas da evolução da sociedade são perpassadas por esses conceitos. Mas, o manejo competitivo da informação com base em conhecimento, buscando vantagens para o próprio sujeito, assim como a instituição em que está inserido, beneficia o mercado capitalista e alguns indivíduos e organizações que detêm controle sobre esse bem social.

A cultura informacional, ao longo do tempo, foi abordada a partir de diversas perspectivas e olhares disciplinares. Moura (2011) aponta que o debate em torno da cultura informacional possui três abordagens fundamentais: a informacional, a econômica e a cidadã. Além dessas três abordagens, Araújo, S. (2011) acrescenta as abordagens: educacional, tecnológica, científica, política e ética desse fenômeno. Diversas são as áreas do

conhecimento que lançam o olhar sobre esse tema, contudo pode-se afirmar que não na completude do fenômeno. Mas é interessante observar que alguns elementos perpassam algumas abordagens como a capacidade para resolução de problemas, a elaboração de pensamento crítico. Em uma visão simplista o comportamento em relação à informação, positivo ou negativo, forma a cultura informacional, e esta cultura determina se e como os envolvidos valorizam a informação (DAVENPORT, 1998 *apud* ARAÚJO, S., 2011).

Para Laraia (2001), podem-se observar dois tipos de mudança cultural. O primeiro caso seria uma mudança interna; esta pode ser vagarosa ou não visível, porém ela resulta da dinâmica do próprio sistema cultural e seu ritmo, em última instância, é ditada pelo contexto histórico. O segundo é o resultado do contato entre diferentes sistemas culturais (ARAÚJO, S., 2011). A cultura informacional não é um fenômeno novo, porém a busca por sua compreensão e as alterações que sofre, sejam por novos paradigmas tecnológicos ou influências socioeconômicas, vêm crescendo. Os dois tipos de mudanças culturais estão em ação na sociedade contemporânea, na qual as novas mídias que possibilitam conectividade com o mundo, a mobilidade, a inundação de informação digitalizada, estão influenciando padrões culturais. A construção da cultura informacional de um indivíduo se torna mais e mais complexa à medida que as novas mídias adotadas de forma extensiva pela sociedade promovem mudanças internas (e aqui podem-se compreender internas as comunidades e até mesmo internas ao sujeito), mas também aceleram as possíveis mudanças sociais externas, por meio das diversas possibilidades de conectividade, tais como as redes sociais.

Moura (2011) aponta que a cultura informacional deve ser compreendida no âmbito das políticas públicas, visando assim à democratização do acesso à informação e ao conhecimento, não de um ponto de vista numérico, mas, sobretudo, do ponto de vista de fomentar transformações efetivas na vida dos sujeitos sociais. Contudo, a construção da cultura informacional de um sujeito pode ocorrer independente de políticas e ações para a promoção desta. Isto ocorre, pois todo ser humano, quando se depara com necessidade de informação, irá ativar uma série de ações que visam sobrepor ou contornar essa necessidade. Essa série de ações podem ser as de um novato, um leigo ou um experto (SANTAELLA, 2004). Assim, todo sujeito possui uma cultura informacional, sua configuração dependendo apenas de seus recursos e de seu nível de domínio das ferramentas.

Desta forma, diante dos fenômenos cultura e informação, adota-se aqui a proposta de Araújo, S. (2011, p. 42) de compreender a cultura informacional como:

[...] um fenômeno social e humano formado por um conjunto complexo e interligado de sistemas simbólicos compostos por: padrões, normas, valores, linguagem, técnicas, instruções etc.; que controlam e governam as ações e práticas informacionais concretas dos sujeitos sociais em determinado espaço social. Essas práticas e ações estão relacionadas com as necessidades individuais dos sujeitos de buscarem, analisarem, usarem e transformarem as informações disponíveis em conhecimento, usados na solução de problemas e na tomada de decisões, ao longo da vida. Sob essa perspectiva, a informação atua como parte da cultura contribuindo para a transformação e produção do conhecimento individual e coletivo.

Segundo Chartier (1995), as formas "populares" da cultura abrangem desde as práticas quotidianas, e por que não dizer as práticas informacionais, até as formas de consumo cultural de diversos tipos de sistemas simbólicos. Para o autor, elas podem ser pensadas como táticas produtoras de sentido, ainda que um sentido possivelmente não previsto pelos produtores, mesmo quando em se tratando de uma produção racionalizada, expansionista e centralizada, barulhenta e espetacular, e voltada ao "consumo". Esta é malvista em determinadas instâncias e dispersa, mas se insinua em todos os lugares, silenciosa e quase imperceptível, pois, como Chartier (1995) aponta, essa cultura popular pode não se manifestar através de produtos próprios e sim através de modos de usar os produtos impostos pela ordem econômica dominante. Como os sujeitos procuram adequar produtos e artefatos informacionais a seu contexto e práticas, é um elemento fundamental e fascinante do desenvolvimento de uma cultura informacional.

A ideia de desenvolvimento da cultura informacional está intrinsecamente relacionada à promoção da sociedade da informação. Essa cultura é vista como qualidade indispensável e necessária para o desenvolvimento humano ao seu total potencial. A mentalidade amplamente aceita sobre a sociedade da informação é a que para um indivíduo exercer plenamente sua condição de cidadão nesta e se sair melhor em um ambiente competitivo, é necessário que este indivíduo tenha a habilidade de saber se informar assim como a cultura de se informar. Laraia (2001) destaca a importância desse conjunto de habilidades e/ou práticas, afirmando que, embora nenhum indivíduo tenha um completo conhecimento do seu sistema cultural, é importante ter um conhecimento mínimo para operar dentro dele, devendo esse conhecimento mínimo ser partilhado por todos os membros da sociedade de forma a permitir e facilitar sua convivência.

2.3.1 Competência informacional e letramento informacional

É difícil falar de cultura informacional sem falar em competência informacional e/ ou letramento informacional (*Information literacy*), pois os três, embora não sinônimos, estão intrinsecamente relacionados. Para Araújo, S. (2011), a construção da cultura informacional se relaciona com esses temas, mas também com o contexto social e histórico dos indivíduos e, conseqüentemente, a sociedade da informação em que se encontram inseridos. A necessidade da aquisição e internalização de conhecimentos básicos, no que se diz respeito a padrões, princípios, modelos, regras, normas, esquemas para a recuperação da informação, tornou-se fundamental para funções tão básicas do cotidiano, a exemplo do estabelecimento das relações humanas. A autora esclarece, ainda, que o termo “cultura” em estudos da área é comumente empregado como o comportamento que os indivíduos têm em relação à informação. Desta forma, compreendendo-se “cultura informacional” e “comportamento informacional” como termos similares, embora não o sejam. Assume-se aqui que a cultura informacional tem dimensões mais amplas e abrangentes do que o termo comportamento informacional, pois compreende-se que o primeiro esteja diretamente vinculado com a cultura em que o indivíduo está inserido, enquanto o segundo refere-se aos procedimentos adotados na recuperação da informação. Diversos estudos de diferentes campos do conhecimento (i.e.: inteligência competitiva, gestão da informação, cultura digital, etc.) adotam a expressão para se referir à maneira como indivíduos lidam com a informação em sua vida no âmbito profissional e pessoal. A definição de “*information literacy*” de Dudziak (2003; 2008) conceitua esta como um processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de um conjunto de habilidades necessárias à compreensão e interação permanente com o universo informacional, assim como da sua dinâmica. Isto, de maneira a facilitar um aprendizado ao longo da vida, fortalecendo o indivíduo em termos de competitividade assim como de identidade, partindo do pressuposto de que a *information literacy* é elemento essencial à construção e fortalecimento das identidades locais e da inclusão social. Acredita-se, assim, que esse processo seja capaz de fomentar a criação de hábitos, valores, habilidades e conhecimento fundamentais para lidar com a dimensão e complexidade da explosão informacional vivenciada.

Áreas como a Biblioteconomia, geralmente, associam cultura informacional à expressão americana *information literacy*, ou em certos casos, confundindo-a com as competências informacionais. Na literatura francesa, a utilização de “cultura de informação” como tradução para a expressão americana *information literacy* também ocorre. Enquanto na

literatura brasileira há diversas traduções para a expressão, Campello (2009) cita alguns como: “alfabetização informacional”, “competência informacional”, “competência em informação”, “letramento informacional”, “fluência informacional”, “cultura informacional”. Campello (2009) aponta temáticas que perpassaram estudos que forneceram bases teóricas para o campo da Biblioteconomia e, conseqüentemente, a CI, impulsionar a pesquisa sobre letramento informacional. Como exemplos, citam-se: a busca pela compreensão do processo de aprendizagem baseado nos processos de busca e no uso da informação; a identificação e compreensão das características do indivíduo que possui competência no uso da informação; a busca por demonstrar resultados da aprendizagem realizada por meio da busca e uso da informação e compreender o processo de construção do conhecimento.

Os diversos usos e conceitos tornam mais difíceis a compreensão do fenômeno, porém é possível identificar que os discursos sobre letramento informacional convergem na importância do desenvolvimento de habilidades que possibilitem tomar conhecimento de suas necessidades informacionais e desenvolver as competências necessárias para, em meio à abundância de informação, localizar, avaliar e utilizar da melhor forma as informações necessitadas para a solução de problemas.

Para Espinet (2003), as competências informacionais que têm relação com o letramento informacional envolvem: ter o conhecimento das próprias necessidades informacionais; ter o conhecimento da natureza e extensão da informação; ser capaz de desenvolver estratégias de localização da informação (recursos tecnológicos, confiabilidade, qualidade e utilidade); ser capaz de fazer uma avaliação crítica da relevância da informação; ter o conhecimento para analisar, organizar e comunicar a informação; ter o conhecimento para aplicar a informação analisada na resolução de problemas; ser capaz de determinar o custo-benefício do acesso à informação; ter o conhecimento das questões econômicas, jurídicas e sociais relacionadas com o uso da informação, e, especialmente, como fazer uso desta de forma ética e legal. Moura (2011) chama a atenção para o fato de que, apesar de a cultura informacional ser frequentemente confundida com competência informacional, a primeira envolve não apenas o uso proficiente dos recursos informacionais pressuposto por essa cultura, mas também a adoção autônoma, crítica e criativa da informação em um contexto que propicie a produção de saberes (MOURA, 2011).

Apesar de serem três fenômenos interligados, letramento informacional, competência informacional e cultura informacional não são a mesma coisa. Chama-se a atenção para as tentativas de ampliar o conceito de letramento informacional para que ele passe a contemplar questões atuais relacionadas com: a manipulação das tecnologias de informação, o acesso

livre à informação, a interpretação crítica da informação, a inclusão informacional, construção de conhecimento inovador, letramento digital, cidadania, entre outros (CAMPELLO, 2009). Dessa forma, Araújo, S. (2011) registra a possibilidade de existência de outros tipos informais de letramento informacional, e as diversas maneiras e fontes em que um sujeito pode aprender essas competências, a exemplo da família, dos professores, das mídias, das redes sociais etc., implicando, assim, o envolvimento dos diversos contextos dos indivíduos no processo de desenvolvimento de seu letramento informacional (ARAÚJO, S., 2011).

É relevante também ressaltar a diferença entre “cultura informacional” e “cultura de informação”. Baltz (1998) afirma que a expressão “cultura de informação” é usada, por exemplo, em relação a: cultura da mídia e a capacidade de analisar de forma crítica a informação veiculada nas mídias; os conhecimentos tecnológicos e o domínio da informática, Internet, estratégias de buscas de informação, *softwares*, etc.; a cibercultura e o conhecimento sobre a sociedade em rede, a sociedade da Internet, as redes sociais, o ciberespaço. A cultura de informação de um indivíduo é um fator determinante na competência deste de fazer bom uso dos recursos informacionais disponíveis, assim como maximizar sua capacidade e expandir seu funcionamento (MENO, 2009). A cultura de informação de um determinado indivíduo é o fator que determina as perspectivas de agregação de valor individual e coletivo à determinada informação recuperada (ARAÚJO, S., 2011; LE DEUFF, 2009).

Na presente pesquisa, optou-se por usar o termo cultura informacional, pois sua abrangência se aplica aos objetivos do trabalho, enquanto sistema simbólico que permeia toda a sociedade, implicando uma dimensão coletiva de cultura dependente do espaço social e cultural em que os sujeitos estão inseridos para ser construída e ditar a dinâmica informacional do sujeito em sociedade. A partir desse ponto de vista, nas palavras de Araújo, S. (2011, p. 57), “[...] pode-se dizer que a cultura informacional de uma determinada sociedade engloba, além de outros elementos, o letramento informacional, as competências informacionais e a cultura de informação”. É importante compreender que se entende aqui o letramento informacional como os procedimentos e práticas utilizados na dinâmica informacional e a competência informacional como o resultado deste letramento, e ambos os fenômenos encontram-se englobados no sistema simbólico mais complexo da cultura informacional.

A cultura informacional em questão é uma estrutura de sistemas simbólicos compostos de vários padrões: estes controlam e governam as ações e práticas informacionais concretas dos sujeitos sociais em uma sociedade. Esses sistemas simbólicos que regem a busca por informação são influenciados por diversos outros que estão vinculados a outros aspectos da

cultura do sujeito. Não apenas isso, mas a cada nova interação informacional o sistema simbólico mais amplo da cultura se complexifica, e as práticas informacionais são desenvolvidas e lapidadas, desta forma, tornando os sujeitos informacionais mais complexos. Estes não são apenas aqueles que precisam de informação, que recorrem a serviços de informação, que produzem informação, mas, atualmente, são também aqueles que fazem uso das mídias colaborativas, e integram o caráter individual e coletivo de práticas informacionais, assim como seus contextos socioculturais, para se tornar cada vez mais produtores e disseminadores de conteúdo. Contudo, a discussão deste trabalho busca compreender como esses indivíduos desenvolvem sua cultura informacional, e, conseqüentemente, seu letramento informacional e competência informacional autonomamente e motivados pelo lazer.

2.4 Cultura participativa

Diante da mudança constante que a sociedade sofre para se adaptar às ferramentas criadas pela própria sociedade, Jenkins (2008) elabora um conceito que define as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais que pintam o cenário contemporâneo. O autor lança luz sobre o fluxo de conteúdo, o qual aqui se considera informacional, que transcorre em diversos suportes e mercados midiáticos. Para Jenkins (2008), o comportamento de migração constatado no público pendula por diferentes canais, numa busca incessante por entretenimento. O autor usa como base três conceitos: convergência midiática, inteligência coletiva e cultura participativa. A ideia de convergência é então proposta não como determinismo tecnológico, mas baseada em uma perspectiva culturalista, de como a sociedade absorve e é absorvida por essas mídias. A inteligência coletiva é indicador de uma nova forma de consumo, caracterizado por um processo conjunto que pode conferir poder ao indivíduo. A cultura participativa é caracterizada pelo comportamento do consumidor de mídia contemporânea, o qual o distancia do estereótipo de receptor passivo. Esse coletivo de sujeitos interage com o complexo sistema de regras dessa nova forma de mídia que abre espaços para o uso coletivo. Jenkins (2008) fala do termo “*economia afetiva*” e afirma que esta é diretamente relacionada à participação coletiva. Essa economia é uma perspectiva para compreender as bases emocionais dos consumidores, cumprindo a função de catalisador das decisões do que consumir. Acredita-se que a

compreensão da cultura participativa ocorre por meio da observação da relação dos fãs com a obra de seu interesse. Jenkins *et al.* (2006) chama de cultura participativa: uma cultura que permite mais expressões artísticas e engajamento cívico, que apoia fortemente a criação e compartilhamento. O autor sugere que são ao redor das novas mídias, seus recursos e aplicativos, que surgem as possibilidades para criação e compartilhamento, surgem as práticas, instituições e formas de fazer que constituem a cultura participativa.

Esses ambientes eletrônicos proporcionam um senso de mobilidade e de fuga de supervisões mais críticas aos seus usuários. Nessas culturas participativas, é possível entrarmos e sairmos de comunidades (JENKINS, 2006) com total liberdade se elas deixam de atender nossas necessidades. É o tipo de liberdade e mobilidade de participação que dificilmente se encontra em comunidades no mundo real, ou nas diversas instituições de educação formal. Os fãs têm importante papel no desenvolvimento dessa cultura participativa sendo uma representativa porcentagem dos criadores de conteúdos *on-line*, muitos deles participando de redes sociais que permitem discussões sobre o conteúdo produzido. Normalmente, esses indivíduos adquirem as habilidades e competências necessárias para fazer parte da cultura participativa por iniciativa própria e por meio das interações com outros em ambientes participativos. A grande maioria destes são, na verdade, autodidatas nesses recursos e interfaces (JENKINS, 1992; 2008). Contudo, Jenkins (2006) levanta três pontos em que haveria importantes intervenções pedagógicas: **a desigualdade de participação**, muitos não têm acesso a essas tecnologias; **a transparência**, os desafios de compreender como as mídias modificam nossa percepção de mundo; **o desafio ético**, análise das formas de treinamento profissional e socialização que possam contribuir com o desenvolvimento dos usuários enquanto pessoas em papéis públicos, produtores de mídia e participantes de comunidade. No entanto, não são apenas os receptores/consumidores e sua forma de interagir que passam por mudanças, as formas de produzir e os produtos em si são caracterizados por essa nova configuração. Novos tipos de conteúdo surgem e o que os caracteriza é a intensa e livre apropriação das obras originais, oferecendo insumo transmidiático para a produção de conteúdo.

No advento das tecnologias que marcaram a transição para a cultura participativa, os fãs fizeram a transição de receptor tradicional para usuário, uma categoria dividida por Santaella (2004) em: usuário novato, usuário leigo e usuário experto. O usuário novato não é familiarizado com a rede, navega aleatoriamente, sem maior compreensão das operações, faltam-lhe compreensão dos signos.

O usuário leigo é familiarizado com a Internet, entretanto navega lento e hesitante. Por meio da prática de busca, ele avança, erra e se autocorrige, tentando diversas opções até chegar à melhor opção. Esse tipo de usuário memoriza algumas ações, usando regras situacionais para realizar escolhas. Porém, não é inteiramente familiar e competente com os desafios tecnológicos. O usuário experto, por sua vez, conhece todos os signos utilizados em ambientes tecnológicos. Santaella (2004) afirma que este detém estratégias desenvolvidas e precisas, o que lhe permite a tomada de decisões imediatas. Com os recursos de rede, os usuários passam a internautas, grupo para o qual Santaella (2004) também elaborou uma classificação: a) o internauta errante; b) o internauta detetive; c) e o internauta previdente.

Santaella (2004) aponta a abdução como a característica que marca o internauta errante. Para Peirce (1931-58¹⁹ *apud* SANTAELLA, 2004), a abdução é um instinto racional que é produto de nossa razão criativa. As etapas do processo de abdução são as seguintes: a) observar um fato de forma criativa; b) elaborar uma inferência com a natureza de uma adivinhação; c) avaliar a inferência reconstruída. A abdução pode ser inferencial e originária. Ainda que a natureza das abduções sejam inferenciais, pois não são elaboradas de forma consciente, elas emergem na consciência como originárias, ou seja, primeiras premissas. Estas são fontes de descoberta, ainda que falíveis. A mente desse internauta possui um campo associativo ao estilo de um *brainstorm*. Como método, utiliza o ensaio e o erro, navega errante, sem memórias ou rotas conhecidas, desbravando territórios.

Para o internauta detetive a característica mais marcante é a indução. Um processo que parte da teoria medindo o grau de consonância desta com fatos concretos, ou seja, é um processo de investigação direcionado à experiência, contribuindo também para hipóteses teóricas. Desta forma, chega-se aproximadamente até à conclusão, podendo eventualmente levar à verdade.

A indução qualitativa envolve a elaboração de uma hipótese e a conseqüente verificação dessa hipótese, concluindo que esta será verificada tantas vezes quanto for testada. Pierce (*apud* SANTAELLA, 2004) relaciona o processo de indução com a formação de hábitos. O internauta detetive, por exemplo, realiza buscas, recupera informação, aprende a refinar seus procedimentos e incorpora essas ações, repetindo-as até que estas se tornem um hábito. Para Castells (2003), pode-se definir como conectividade autodirigida esta capacidade de encontrar seu destino na rede; o internauta detetive vai se auto-organizando à medida que vai se consolidando enquanto usuário das tecnologias. Esse método se baseia no ato da busca,

¹⁹ Peirce, C. S. **Collected papers**. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1931-58.

um internauta detetive está constantemente em estado de alerta às pistas, as dificuldades são oportunidades de adaptação (SANTAELLA, 2004).

O internauta previdente é caracterizado pela dedução. Constrói-se um princípio geral, que gera uma imagem mental, e esta imagem e o princípio geral têm relações não explícitas. A dedução ocorre quando se acredita que essas relações ocorrerão sempre que aquele determinado princípio for seguido. É por meio da dedução que o hábito atinge seu objetivo de causar determinadas reações em determinadas situações. Assim, a rotina de navegação requer ativar o esquema mais apropriado, adaptá-lo à situação, e executar as ações mais adequadas. Acredita-se não ser uma extrapolação muito exagerada que essa categoria, na contemporaneidade, adicione o *produsage*. Esse seria o ato de produzir (do inglês *produce*) e usar (do inglês *usage*). Nesse contexto, surge o que Bruns (2006; 2007) chama de *producer*, participantes que são um híbrido entre produtor e usuário, leitor e autor. Muitos destes detêm capacidades crítica, colaborativa, criativa e comunicativa estimuladas pelos ambientes reais ou eletrônicos proporcionados pelas novas mídias. Moura (2002) ressalta a importância de não se limitar à individualidade. Segundo a autora, o sujeito se realiza plenamente nas relações estabelecidas com outros sujeitos. Desta forma, estabelecem-se as relações sociais como determinante do modo como os sujeitos aprendem e imprimem sua singularidade no mundo por meio da produção de artefatos simbólicos.

Os fãs *producers* são fruto e simultaneamente mantenedores da cultura participativa. Cultura esta que exige de seus participantes o letramento nas novas mídias – *new media literacy* (JENKINS, 2006). Nesta tese, adota-se a visão do autor de que a cultura de fãs é um campo particularmente rico para se compreender o relacionamento do indivíduo com as novas mídias, assim como dessa cultura participativa. Inicialmente, tinha-se uma visão de fãs como receptores/leitores passivos diante da informação. Essa imagem do “fã” não mais corresponde à realidade. Jenkins (2006) afirma que os fãs têm sido, e provavelmente continuarão a ser, vanguarda nessa mudança em direção à cultura participativa, pois estes são altamente motivados, apaixonados, comprometidos e inseridos em redes sociais. Fãs têm relação emocional com determinado objeto cultural (seja este um filme, uma música, uma obra literária), gerando a necessidade de participar, saber mais, contribuir com a comunidade de fãs que compartilham interesse por determinada obra, comumente chamada de *fandom*. Este é um termo coletivo usado para descrever a comunidade dos fãs de algo em particular, assim como descreve as atividades praticadas. Um *fandom* pode possuir diversas subcomunidades focadas em diferentes aspectos da obra, ou diferentes tipos de produção. Esse termo é também amplamente aceito entre os grupos de fãs. Esses grupos o utilizam em ocasiões para definir e

fazer referência à totalidade de uma comunidade de fãs de uma determinada obra. O termo também é utilizado em referência à experiência de ser fã em sua completude: agir, participar e produzir enquanto fã. Esses fãs são exemplos de *produsage* ativo e engajado²⁰. Contudo, para Hills (2002), tentativas de conceituar *fandom* pode ser um erro fatal, pois, por fixar esse termo, negligencia-se a consideração de que este não é um rótulo. Ao contrário, *fandom* é parte de uma disputa cultural entre significado e efeito, interpretação e emoção. Hills (2002) sugere que *fandom* não é simplesmente uma ‘coisa’ a ser olhada analiticamente. *Fandom* é sempre performativo, é uma identidade que pode ser reivindicada ou negada de acordo com o ponto de vista, e é uma identidade que exerce atividades culturais. *Fandom* nunca é algo neutro, seu status e sua execução variam de acordo com os espaços culturais. O que sempre permanece o mesmo, no entanto é o sentido que pode contestar normas culturais (HILLS, 2002).

O fã que realiza *produsage* e é um internauta previdente é hábil em suas inferências dedutivas, ele já aprendeu e se familiarizou com os ambientes informacionais a ponto de neles se locomover, seguindo a lógica da previsibilidade. Seu *modus operandi* é navegar por rotas sistematizadas, utilizando sua memória de longo prazo para se orientar. O internauta previdente reconhece e instancia esquemas. Para Santaella (2004, p. 120), esses processos são “[...] uma forma de elaboração porque o esquema não muda a situação, mas aumenta a habilidade do internauta para a performance imediata dos procedimentos.”

Não existe um sistema de equivalência entre os usuários e os internautas categorizados por Santaella (2004). Por meio da constante atualização das tecnologias e ambientes digitais é comum estes transformarem um usuário experto e internauta previdente em um internauta errante novamente. Vale salientar também que a classificação dos perfis dos internautas não são autoexcludentes (SANTAELLA, 2004). Um internauta previdente pode se tornar um *flâneur* ao se deparar com o desconhecido. O oposto também ocorre, quando, após a familiarização com as rotas e tecnologia em questão, seu método resultará em hábitos e dedução. Desta forma, não importa quão sofisticado no uso dos recursos um internauta se torne, ele nunca abandona completamente procedimentos básicos. Pois, segundo Santaella (2004, p. 120): “Estes [procedimentos] se fazem necessários quando o previdente se defronta com uma situação fora da rotina, do que resulta a ambigüidade no acionamento do esquema mental e impasses quanto ao esquema a ser selecionado”.

²⁰ Aqui se tem a visão de fã como um sujeito que realiza *produsage*, mas a concepção de fã enquanto criador é mais ampla do que a de *produser*, especialmente por suas motivações serem distintas.

É interessante destacar, novamente, que aqui não se refere a internautas apenas, mas também a internautas que são fãs, ou seja, a esses comportamentos adiciona-se a característica da motivação emocional e uma fluência entre os diversos tipos de mídia em que a informação se apresenta. Os efeitos emocionais que os signos provocam em um dado sujeito não necessitam ser um pensamento bem-formulado que pode ser comunicado, mas podem ser um sentimento (SANTAELLA, 2008). Isso torna os comportamentos mais constantes e persistentes, possivelmente impulsionando a formação de fãs que são usuários expertos e internautas previdentes de forma mais constante.

2.4.1 Transmídia e o papel da cultura informacional

[...] a percepção de um acontecimento ou objeto, imaginário ou observado, está enraizada em mais de um dos sentidos. A identidade de uma flor repousa tanto no seu aroma e em sua forma como em sua cor, de modo que a experiência e a memória possam conter um ramalhete de sensações e percepções (PLAZA, 2003, p. 62)

Graças aos avanços em diversas tecnologias, assim como na forma como estas se integram, um novo conceito no mundo da mídia tem ganhado bastante força: o conceito de transmídia. Segundo Pereira (2008), transmídia é a criação de diversas ferramentas de acesso e a geração de novos pontos de interesse. Estas são as mais recentes tendências da indústria de entretenimento e publicidade. A estratégia aparenta abordar os conteúdos em diversas mídias, possibilitar interação e envolvimento, alcançar um grande número de pessoas de variadas formas, de maneira a obter o maior lucro. Através da transmídia, um conteúdo que outrora era único e indivisível passa a coexistir em várias plataformas sob diversos formatos, a fim de melhor alcançar os diversos tipos de consumidores. Assim, pode-se citar como exemplo de aplicação de transmídia um seriado de TV, cuja história tem prolongamentos em *sites*, revistas em quadrinhos, *videogames*, livros e outros tantos meios que se possa imaginar.

Jenkins (2008) afirma que esse é o entretenimento para a era da inteligência coletiva. Corroborando com sua idéia, ele cita Pierre Lévy que indaga que obras responderiam às exigências de uma cultura do conhecimento. Esse autor já afirmava que a fronteira entre produtores e espectadores, criadores e intérpretes, iria se dissipar, formando um circuito de expressão onde os participantes trabalham para sustentar as atividades uns dos outros. Podem-

se observar essas tendências quando se nota que os espectadores aproveitam mais a experiência quando comparam observações e compartilham recursos (JENKINS, 2008).

Apesar de o conceito ser relativamente novo, a prática já é utilizada há algum tempo, especialmente na indústria cinematográfica. Por exemplo, em 1900, o escritor Lyman Frank Baum lançou “O Maravilhoso Mágico de Oz”. Após o sucesso obtido pela obra, o autor lançou uma série de livros baseados nos personagens principais da história. Esses livros posteriormente foram adaptados para o rádio, o cinema mudo e interpretações teatrais. Finalmente, em 1939, Victor Fleming fez a adaptação do texto para um dos filmes clássicos do cinema: “O Mágico de Oz”(JENKINS, 2013).

O exemplo citado anteriormente também ilustra um desdobramento do conceito de transmídia, o qual é conhecido pela expressão em inglês *transmedia storytelling*. O termo, cunhado por Henry Jenkins, diz respeito ao uso de plataformas transmidiáticas para o desenvolvimento de uma história única, onde cada mídia representaria um possível ponto de entrada no universo criado pela história. Assim, esses pontos de entrada seriam únicos e independentes, mas todos interconectados em um grande esquema de narrativa, cada qual com um papel bem definido a desempenhar. Para o autor:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (JENKINS, 2009, p. 138).

Segundo Jenkins, o uso dessa técnica coordenada através de múltiplas plataformas torna os personagens narrados pela história mais convidativos, e o universo criado muito mais pervasivo para os fãs da obra e, portanto, mais atraente (JENKINS, 2003). Para Plaza (2003, p.13), especialmente no contexto eletrônico,

O caráter tátil-sensorial, inclusivo e abrangente, das formas eletrônicas permite dialogar em ritmo “intervisual”, “intertextual” e “intersensorial” com os vários códigos da informação. É nesses intervalos entre os vários códigos que se instaura uma fronteira fluida entre informação e pictoricidade

ideográfica, uma margem de criação. É nesses intervalos que o meio adquire a sua real dimensão, a sua qualidade, pois cada mensagem engole canibalisticamente (como cada tecnologia) as anteriores, já que todas estão formadas pela mesma energia.

Não é qualquer obra, no entanto, que pode ser vista como fonte de transmídia. Geralmente universos fictícios reconhecidamente *cult* são os escolhidos, a exemplo do Universo cinematográfico Marvel, *Matrix*, *Heroes*, *The Walking Dead*, *Teen Wolf*, etc.. Mas o que é necessário para uma obra ser *cult*? Primeiramente, a obra chega até o público como um universo guarnecido, e, dessa forma, os fãs podem citar personagens e episódios como parte do universo popular. Segundo, é importante o universo ser enciclopédico, rico em informação a ser estudada, praticada e dominada por consumidores dedicados. Não é necessário que a obra seja sem defeitos, mas é primordial que forneça recursos que os consumidores possam usar na construção de suas próprias fantasias (JENKINS, 2009). Nas palavras de Santaella (1983, p.16): “Sem informação não há mensagem, não há planejamento, não há reprodução, não há processo e mecanismo de controle e comando.”

É nas lacunas e excessos de uma obra onde o fã age. Estas dão oportunidades para as muitas e diversas comunidades de conhecimento, as quais surgem para essas obras *cult*, mostrarem *expertise*, revirarem suas bibliotecas e conectarem suas mentes. Esses indivíduos desconstruirão a obra e voltarão a reconstruí-la à procura de qualquer pedaço de informação negligenciado. Os irmãos Wachowskis, criadores de *Matrix*, são um exemplo de criadores que apreciam esse processo, sempre sugerindo que existem mais informações e significados a serem encontrados nos filmes. Esses criadores ficam felizes em receber o crédito por cada novo significado que os fãs atribuem às obras. Eles exploram o simples fato de que um consumidor que desfrutou das possibilidades transmídia, jogando o game, assistindo ao filme, etc., vai ter uma experiência diferente, pois o todo é maior que a soma das partes. Se você der as pessoas espaços para explorar, elas o farão e esses exploradores serão fãs muito mais fiéis.

É claro, não se pode negar que há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. A cultura da convergência torna o fluxo pelas múltiplas plataformas de mídia inevitável. A estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejada com a ideia da expansão de franquias de entretenimento, havendo um forte interesse de integrar entretenimento e marketing, criando fortes ligações emocionais, usando-as para fortalecer as vendas. Mas o público não entra nessa situação às cegas, existe uma troca consciente tomando lugar. O público quer que o novo material ofereça novos *insights* e novas experiências. Se as empresas produtoras de conteúdo atendem a essas exigências, o público investe em seus

produtos e sentem domínio sobre ele. Negar isso aos consumidores fará com que se afastem. O modelo transmídia está ligado às grandes mudanças na maneira pela qual a indústria midiática encara seus consumidores, distanciando-se de um modelo baseado em hora marcada para um paradigma baseado em entretenimento de envolvimento. Os espectadores de hoje buscam algo mais interativo, com o qual possam se envolver. Quando os indivíduos são atraídos como fãs para uma obra, eles exigem um relacionamento mais intenso e profundo com o conteúdo. Eles anseiam se aprofundar naquilo de que gostam no lugar de experimentar diversas coisas diferentes. Os fãs irão querer que aquilo em que investiram emocionalmente dure mais que uma hora semanal de transmissão. Esses fãs buscam um aprofundamento do universo, buscam explorar e participar. Essa ligação à obra torna a experiência mais estimulante e a cultura informacional mais complexa.

2.5 Cultura informacional e *fandom*

Jenkins (2006; 2010) afirma que o termo *fandom* faz referência às estruturas sociais e práticas culturais criadas pelos consumidores mais passionais e engajados em obras de mídias de massa. Contudo, no cenário aqui apresentado, compreende-se este como um conceito que pode abranger um grupo mais amplo, este é composto pelos consumidores passionais e engajados em qualquer tipo e formato de mídia. A participação nos *fandoms* altera fundamentalmente as formas com que os sujeitos se relacionam com as narrativas e as informações que retiram delas, assim como a informação que produzem. Compreende-se, nesse contexto, que a cultura informacional envolve o uso consciente de recursos informacionais, a adoção autônoma, crítica e criativa da informação em um contexto de produção no qual as redes sociais ocupam um lugar especial nas trocas de informação (MOURA, 2011). Acredita-se que os fãs membros dessas comunidades desenvolvem atividades e capacidades informacionais a partir da sua interpretação individual, mas também da sua interação com *fandom*. Jenkins (1992) acredita que *fandoms* organizados são instituições de teoria e criticismo. Ele descreve esse espaço como semiestruturado, onde interpretações e avaliações dos textos em comum são propostos e debatidos. Estes são espaços em que os fãs especulam sobre a natureza do conteúdo e seu relacionamento com o mesmo. Acadêmicos têm a tendência de pensar teoria e criticismo como práticas especializadas, reservadas a uma elite cultural. Porém, como Sharratt (1980) sugere, o conhecimento íntimo e

a competência cultural do leitor popular também promovem avaliação crítica e interpretação, práticas que refletem o mundo acadêmico. Para Jenkins (1992), seria interessante reconsiderar esse conhecimento, que muitos descrevem como trivial, como conhecimento não autorizado e não policiado, que existe fora das instituições acadêmicas, mas ainda assim são fonte de especialidade popular e base para as análises críticas dos fãs. É um ponto de interesse de este projeto buscar compreender o papel da informação nesse contexto para a construção desse tipo de conhecimento.

No mundo do *fandom*, onde existe grande proximidade emocional do leitor com a obra original, é possível que este desenvolva um senso crítico aguçado. O conhecimento, a *expertise* desenvolvida com base na obra, e o investimento emocional que é feito em todos os aspectos da narrativa, justificariam uma postura crítica desses fãs. Estes se sentem no direito de recriação crítica da obra, um direito normalmente relacionado ao criador da obra e diz respeito ao vínculo do autor com sua produção original. Os fãs se apropriam também desse vínculo, que é adquirido não apenas pela elaboração de opiniões pessoais, mas também com base no consenso alcançado pela comunidade do *fandom*, um consenso forjado através de incontáveis debates sobre significados, méritos, psicologia e motivações implicados na obra original.

Significados são a base de construção e manutenção das comunidades de fãs. As expectativas e convenções formuladas por essas comunidades, sua lógica interna, dão “forma” aos significados apreendidos dos signos contidos na obra original, assim como nas elaborações artísticas, criações dos próprios fãs. Os trabalhos produzidos por esses fãs no ato de *produsage* correspondem aos gostos detectados de seus leitores e refletem as tradições genéricas da comunidade, assim como as obras originadas de forma comercial o fazem em um contexto mais amplo.

A popularidade da obra original e aclamação crítica desta nada têm a ver com o desenvolvimento do *fandom*. Uma narrativa ser popular não implica que ela vá desenvolver uma comunidade de fãs que realizam o *produsage*. Jenkins (1992) comenta que muitos dos fãs que ele entrevistou em suas pesquisas se tornaram interessados em diversos programas através do contato com a produção do *fandom*. Ou seja, muitas vezes essa produção é porta de entrada para diversos indivíduos ao universo de determinada obra. Ela fornece as informações necessárias sobre o conteúdo representado de uma forma que apela para a maior parte do *fandom*. Um exemplo disso são os *Anime Music Videos* (AMVs), vídeos editados que funcionam quase que como *teasers* da obra original. Para muitos, o encontro com esses materiais que contêm tanta informação sobre a obra e sobre a comunidade que se estabelece

em torno dela precede um encontro com a obra, pois, em diversos casos, esta é de difícil acesso. Nesses casos, o desejo de fazer parte da cultura do *fandom* antecede o desejo de conhecer a obra original.

Como já foi dito, um fã *produser* não o deixa de ser uma vez que a obra de seu interesse chegou ao fim. Este simplesmente se insere em outros *fandoms* que estimulam o seu interesse, levando com eles uma já fortemente estabelecida cultura de práticas e procedimentos interpretativos e informacionais. Desta forma, o fã tem sempre à sua disposição uma reserva de materiais a serem reinterpretados e retrabalhados, assim como uma sequência de estratégias e práticas para a produção e interação com o *fandom*. Para esse novo *fandom*, o sujeito leva suas diferentes formas de ler e interpretar com base em seu *background*, experiências sociais, orientações ideológicas e vontades, ou seja, seu contexto sócio-histórico.

Na visão do fã que realiza *produsage*, as partes mais interessantes da obra original são aquelas que oferecem informação sobre o universo e os personagens dessa narrativa. Essas informações servirão de base para as negociações que se constituem em momentos da informação as quais se propõem nesta pesquisa e que fazem parte da cultura informacional: as negociações entre sujeito e a obra original; entre sujeito e outros fãs; entre sujeito e fontes de informação, e entre sujeito e a criação fruto do *produsage*. Através dessas informações, frutos dessas discussões, formular-se-á o metatexto que servirá de referencial para julgar tanto a obra original quanto a produção da comunidade. Esse metatexto é construído a partir das interações, através da progressiva e detalhada análise da narrativa original. Diante disso, considera-se que, segundo Peirce, as características definidoras do signo, o que delimita um signo como tal, está mais próximo de ser informação sobre a informação. O campo da CI chama a ocorrência de metainformação (ZILLER, 2005).

A relação do fã com a narrativa original obtém sucesso, pois esse fã tem a distância crítica para enxergar os erros/lacunas e retrabalhá-los de forma a melhor adaptá-la aos seus desejos, interesses e ideologias. Jenkins (1992) acrescenta, ainda, que o comprometimento dos fãs e a progressiva complexidade de suas elaborações fornecem base para a crítica das construções ideológicas das obras. A confiança dos fãs em seu criticismo está enraizada na metainformação adquirida, nas interpretações compartilhadas pela comunidade: a memória coletiva que se constitui na cultura do *fandom*, construída de forma participativa. A dimensão social da produção de significado torna-se base para a ação coletiva e para a consolidação de uma cultura informacional partilhada. As informações abstraídas pelos fãs são base para extrapolações que, de certa forma, ajudam a melhor compreender determinado universo. Nos

fandoms, essas extrapolações assumem *status* institucional. Jenkins (1992) sugere que as elaborações feitas pela comunidade se tornam parte da tradição da obra, ganham ampla circulação e aceitação como fatos. Muitas das discussões que fãs desenvolvem e elaboram são construtos metatextuais, consolidando a informação explícita das narrativas, provendo matéria-prima necessária a especulações e extrapolações.

Em certas ocasiões, as necessidades de informação dos fãs não são atendidas pela narrativa de origem. Em determinadas obras, torna-se necessário buscar informações em fontes não oficiais, tais como entrevistas com indivíduos envolvidos na elaboração da obra original em qualquer nível, ou material relacionado a essa narrativa que não é necessariamente oficial. Por exemplo, isso ocorre em caso de filmes ou séries de TV, entrevistas com o elenco ou cenas cortadas da edição final. Quando não se podem encontrar informações em nenhum meio, essas lacunas acabam por incitar as discussões, extrapolações e consequentes produções por parte dos fãs. No Anexo A, encontra-se um AMV²¹, que mostra um vislumbre da cultura informacional do fã *producer* de vídeos musicais. Nesse vídeo, constata-se a importância das ferramentas sociais características da cultura participativa na cultura informacional do indivíduo.

O metatexto que surge a partir das discussões é a medida pela qual será julgada a qualidade da produção da comunidade. A obra de um fã criador que não é capaz de manter as características dos personagens e do universo que foram aceitas como fatos pela comunidade será considerada de baixa qualidade. Contudo, não é apenas a produção do *fandom* que é julgada segundo esse metatexto. As obras originais também serão julgadas por meio dele, de forma que capítulos ou episódios que falham em manter uma coerência com o que já se conhece da obra e já foi amplamente estabelecido na comunidade dos fãs serão recebidos de forma negativa. Em algumas situações, inteiramente rejeitados.

Fãs não querem apenas consistência interna, mas também o que Ang (1985) descreve como “realismo emocional”. Jenkins (1992) esclarece que o “realismo emocional” não é uma propriedade da obra original, mas sim da interpretação construída pelos fãs no processo de dar significado à narrativa. O que é plausível para os fãs de uma história é o alinhamento de ideias e acontecimentos com aqueles pelos quais o fã dá sentido à sua vida cotidiana (JENKINS, 1992). Tal conceito permite aos sujeitos buscarem nos seus contextos informacionais meios para extrapolações das informações explícitas dispostas nas obras originais. Essa interpolação

²¹ No AMV o fã editor do vídeo utiliza uma música da banda *Green Day*, chamada *Know your enemy*. A partir dessa música, o fã editor faz um jogo de palavras, legendando a música como *know your anime*. Anime, animação japonesa, sendo sua matéria-prima, assim como a fonte da necessidade informacional. A busca por informações sobre o anime move o AMV, assim como o ato de criação do próprio AMV.

consciente da experiência pessoal no reino da ficção colabora para a identificação dos indivíduos com aquele universo. Esse realismo, para Jenkins (1992), é a intercessão entre significados textuais preferidos e ideologias sociais mais amplas, entre o interesse do autor ou criador e o interesse da comunidade de fãs. O “realismo emocional” significa que o entendimento dos fãs de suas próprias experiências pessoais, ou seja, sua observação colateral, é influenciado ao mesmo tempo em que exercem influência pelas representações da ficção, mas esse mesmo conceito permite a habilidade crítica das ideologias da obra original.

A partir da leitura de Jenkins, percebem-se algumas práticas informacionais desse tipo de fã. Estes realizam leituras repetitivas e discutem as narrativas em comum como uma forma de construir sobre seus excessos e resolver suas lacunas e contradições. Esses fãs buscam a informação explícita na obra assim como em textos secundários, comentários por pessoas envolvidas na elaboração da obra original e no próprio metatexto da comunidade. Os meios para a construção de um mapa crescentemente complexo do universo da obra e seus personagens.

Jenkins (1992) adverte que o realismo emocional é uma estratégia de interpretação mais vinculada aos fãs criadores do sexo feminino. Para essas fãs, é comum como estratégia de interpretação buscar explicações primeiramente no mundo fictício da obra, antes de buscar informações extratextuais sobre autor e processo de produção. Os fãs *producers* do sexo masculino não buscam tão frequentemente identificar suas próprias experiências com a obra, mantendo uma maior distância entre o universo e seus personagens e o seu contexto pessoal. Esses fãs procuram informações sobre o autor como base para especulações sobre possíveis desenvolvimentos, e como evidências para formulação de teorias²². É interessante considerar também que não apenas o gênero do fã, mas as características da obra original também ajudam a determinar as estratégias interpretativas, possivelmente influenciando também na construção de um sujeito com uma complexa cultura informacional.

Esses fãs, que não se contentam mais em serem leitores passivos, buscam maior complexidade de enredo e personagens do que seria possível à obra original fornecê-los. Suas estratégias de leitura, suas práticas informacionais e interpretação têm fundamento em sua experiência social (JENKINS, 1992). Isso torna literalmente impossível para o autor original de uma narrativa, independentemente do seu formato, expressar a variedade e complexidade dos seus diferentes leitores. Essas diferentes estratégias de interpretação e retrabalho da obra

²² É esperado ver aí os traços que delineiam aquilo que Umberto Eco chama de interpretação paranoica, porém este é um tema que se voltará a abordar no Capítulo 4.

nascem da alienação e desconforto no lugar de proximidade e aceitação percebidas pelo fã, em especial as mulheres e minorias (JENKINS, 1992).

Nesse contexto, compreende-se a ação de *produsage* do fã como fruto de um meio-termo entre resistência ativa e aceitação passiva. Utilizando a análise de Flynn (1986), leitor e obra interagem de forma que o leitor aprende com a experiência, mas não perde o seu senso crítico. Em resumo, compreende-se dessa proximidade textual que o fã, consciente de que se está lidando com um mundo fictício construído, o trata como se fosse um mundo passível de ser habitado e explorado, e como se os seus personagens mantivessem uma vida anterior e posterior à retratada na obra. Os fãs se aproximam desse mundo para melhor desfrutar da narrativa. Contudo, esse grau de proximidade apenas se mantém enquanto o mundo apresenta credibilidade e coerência, e isso se reflete na busca dos fãs pela compreensão de todas as informações e detalhes, assim como domínio das práticas, técnicas e mídias para a produção.

Segundo Elias (1994), uma antítese entre indivíduo e sociedade é o desejo de destaque em relação aos outros como realização pessoal, e a necessidade de ser aceito no grupo social. O autor aponta que, considerando o processo indissociável das mudanças que ocorrem nas dimensões de indivíduos e sociedade, o desafio que se apresenta é o aproveitamento de uma configuração de interdependência, visando a que o bem coletivo seja alcançado pelo bem dos indivíduos isoladamente. Jenkins (1992) afirma que diversos fãs descobrem habilidades que não sabiam ter antes de entrar no *fandom*. Foi no contexto do *fandom* que eles receberam o encorajamento que não se apresenta nas suas interações com outras instituições que fazem parte de seu contexto. Essas comunidades funcionam como espaços participativos para trocas de informações que contribuem para o desenvolvimento dos seus membros enquanto criadores de conteúdo, desta forma visando ao crescimento do *fandom*.

Segundo Werthein (2000), a criatividade e o espírito empreendedor são condições fundamentais para o funcionamento da sociedade na “era da informação”. Estas características são marcantes no fã *produser* de mídias colaborativas. As mudanças econômicas, sociais, culturais e tecnológicas ocorrem em um curso fluido e estão em constante processo de modificação nas estruturas sociais da sociedade. Elias (1994, p. 29) acredita que elas são “consequências de uma reestruturação específica das relações humanas”, com ênfase nas relações funcionais dos indivíduos entre si. O autor aponta que indivíduos formam a sociedade e que esta é uma sociedade de indivíduos. Observam-se traços desse pensamento na formação de comunidades como *fandoms*, onde os sujeitos a constroem, mas, enquanto compartilham sentidos com o grupo, todos estão inseridos em diferentes contextos culturais e possuem diferentes sistemas simbólicos pessoais.

Em uma economia capitalista, é comum algumas pessoas ou grupos conquistarem monopólio de bens e valores de que outras pessoas necessitam, seja para sua subsistência, seja para protegerem ou efetivarem sua vida social (ELIAS, 1994). Contudo, a dinâmica de grupos de *producers* e sua relação com as novas mídias desafiam essas relações estabelecidas, em grupos como *fandom*, utilizando-se dos modelos existentes e flexibilizando-os. Segundo Elias (1994, p. 16):

O que nos falta [...] são modelos conceituais e uma visão global mediante os quais possamos tornar compreensível, no pensamento, aquilo que vivenciamos diariamente na realidade, mediante os quais possamos compreender de que modo um grande número de indivíduos compõe entre si algo maior e diferente de uma coleção de indivíduos isolados: como é que eles formam uma “sociedade” e como sucede a essa sociedade poder modificar-se de maneiras específicas, ter uma história que segue um curso não pretendido ou planejado por qualquer dos indivíduos que a compõem.

Fala-se aqui de uma agregação de indivíduos, *fandoms*, que buscam, analisam, usam e transformam a informação a que têm acesso de maneira não prevista pelos detentores do controle desta. Eles fazem isso por interesses particulares, e essas ações geram novas dinâmicas que repercutem em toda a sociedade. Para Elias (1994), a possibilidade de uma vida comunitária mais livre de perturbações e tensões está condicionada a todos os indivíduos dentro dela obterem satisfação suficiente. Por sua vez, só pode haver uma existência individual satisfatória se a estrutura social em que o sujeito está inserido for mais livre de tensão, perturbação e conflito. Ao refletir sobre isso na perspectiva dos *fandoms*, considera-se que a dificuldade parece estar em que, normalmente as ordens sociais apresentadas, o balanceamento dos dois aspectos parece difícil de ser atingido. Entre as necessidades e inclinações pessoais e as exigências da sociedade em geral, e em específico das comunidades das quais se faz parte, parece haver sempre conflito. Desta forma, na presente tese, defende-se o ato de *produsage* ancorado em cultura informacional como tentativa na busca por esse delicado equilíbrio.

3 A OBRA ABERTA: OS NOVOS LEITORES

A ideia de um leitor ativo, diante do conteúdo cânone, abordada nesta pesquisa, não é um conceito inteiramente novo, tampouco a ideia de diversas interpretações a partir de uma única obra. A teoria a qual sugere a multiplicidade de significações é desenvolvida no livro *Obra aberta*, de Umberto Eco (1986). Compreende-se como obra “[...] um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenem, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (ECO, 1986, p. 23). Considera-se, nesta pesquisa, que uma obra não pode ser considerada “fechada”, pois ela assume diversos significados a cada novo leitor. Umberto Eco analisa a ambiguidade da mensagem estética e sua abertura para a iniciativa do leitor: este complementa o seu sentido. Eco propõe uma revisão dos conceitos, práticas, hipóteses da comunicação e da cultura. Pois, a partir da visão destes, a obra de arte passa a ser vista como uma obra fluida, indefinida, e, desta forma, aberta às novas interpretações. O conceito apresentado por Eco implica que o sujeito pode guiar uma obra, uma vez que ele é um sujeito ativo que desenvolve suas ações. Nesse contexto, o autor de uma obra aberta objetiva a inserção e cria a possibilidade das contribuições dos leitores, enquanto interlocutores, na interpretação de uma produção artística, quando “não reproduz uma suposta estrutura objetiva das obras, mas a estrutura de uma relação frutiva” (ECO, 1986, p. 29).

Eco aponta para a tensão entre “fidelidade” e “liberdade interpretativa” e para as características de ambiguidade e autorreflexibilidade das obras. Assim, ainda que tomando uma forma fechada como um organismo equilibrado, “é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração em sua irreproduzível singularidade” (ECO, 1986, p. 40). A teoria proposta por Eco vem fornecer embasamento para a compreensão de um receptor que ocupa um lugar privilegiado, já que, a cada fruição este produz “uma *interpretação* e uma *execução*, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original” (ECO, 1986, p. 40). Compreende-se esse receptor como capaz de interagir, desconstruir e reconstruir uma obra com base nos diferentes significados percebidos por este.

Criadores de conteúdo em diversas modalidades (música, artes plásticas, literatura, etc.) passam a não intencional uma mensagem predeterminada, propondo que o sujeito “complete” a obra. Eco vê nessas situações uma abertura formal, intencional, que faz parte da própria obra. Os artistas se tornam mais alertas às múltiplas interpretações. Desta forma, a

abertura para vários significados em um significante se torna um valor comum na construção artística contemporânea, valor este expresso na abstração do modelo hipotético de obra aberta. Contudo, vale assinalar que esse valor existe mesmo independente da consciência do criador da obra. Para Eco (1986), toda obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua e dispõe de uma pluralidade de significados. Mesmo as obras clássicas, anteriores ao conceito de obras abertas, não podem ser ignoradas quanto à sua pluralidade de sentidos, nem mesmo ter o aspecto multifacetado da cultura ignorado. Diante disso, considera-se o pensamento de Jenkins (2006), o qual sugere que, do ponto de vista da interpretação, significação e participação, as melhores obras são as imperfeitas²³, as que possuem diversos problemas e fendas em seu enredo e execução. Problemas e fendas estimulam interpretações e significações, pois, para Eco (1986), a abertura da obra não está na solução dos problemas dessas, mas como eles se encontram propostos. Com essa multiplicação de significados, a arte, em suas diversas classificações, tanto clássica quanto contemporânea, proporciona para quem a interpreta um acréscimo de informação.

Eco, em sua obra, já estabelece a diferenciação entre o leitor crítico e o leitor ingênuo e a ideia de que a percepção estética deveria advir de uma fruição que procura compreender a poética da obra e aprender com ela. É importante ressaltar que a abertura de uma obra é resultado da combinação de signos que compõem a estrutura desta, chamando pelos mais distintos sentidos, que levam o sujeito a imergir em um universo de interpretações. O criador convida o público, não de maneira indiscriminada e amorfa, mas orientando-o a partir de sua linguagem, para penetrar no universo da obra e dele participar. Mas o público também utiliza, nesse processo, suas percepções de mundo, vivências cotidianas e referências intelectuais ou factuais. Desta forma, legitima os traços da sua resistência a uma entrega passiva, vista na contribuição cultural que o leva a reinterpretar uma obra.

O leitor que produz, ou fã que pratica o *produsage*, de que se fala nesta tese, é ao mesmo tempo fruto e catalisador do processo de abertura das obras, compreendida como ambiguidade fundamental da mensagem. Esses leitores não se atêm a uma primeira interpretação, mas encontram-se constantemente dando novos significados às obras. A cada nova exposição ao conteúdo ocorre nova significação, sendo influenciada por uma diversidade de novos contingentes, sendo um dos mais intrigantes a inserção desses sujeitos em redes sociais. Observa-se que, nesse contexto, as significações de outros sujeitos podem

²³ Não se pode afirmar existir uma obra “perfeita”, contudo fica implícito no pensamento de Jenkins que uma obra com mais lacunas tem o potencial de servir de estímulo aos fãs.

ser tão importantes e decisivas para um leitor quanto a sua própria interpretação primeira. Esses fatores não apenas levam a novas análises, mas à produção de seu próprio conteúdo.

3.1 Autores, leitores e tecnologia

O autor, inicialmente um fomentador e aquele a quem se deveria atribuir a obra, se necessário, ficou conhecido durante a idade moderna como aquele sob a qual autoridade o texto é fixado pela cópia manuscrita e, mais tarde, pela edição impressa. Segundo Compagnon (2012), ao autor é por muito tempo atribuída a responsabilidade pelo sentido e pela significação do texto. Antigas correntes de estudo, circuladas no tempo da filologia, do positivismo, do historicismo, identificavam o sentido da obra como a intenção do autor. O processo de leitura dos sujeitos é compreendido como interpretar um texto por meio de conjeturas sobre uma intenção humana em ação. Separa-se o autor biográfico ou sociológico, aquele que possui um lugar no cânone histórico, do autor que assume um sentido hermenêutico de intenção no texto (COMPAGNON, 2012), possibilitando a visão do autor como função por Foucault (2002).

O “autor oral” (CHARTIER, 1999), aquele que transmite as narrativas em ambientes públicos por meio do discurso falado, está sempre presente durante as transições que a classe atravessou. Este, para Calvino, é caracterizado pela palavra viva, não fixada em um papel imutável, mas adaptável a cada “leitor” ou “espectador”.

A partir da invenção da prensa móvel no século XV, o autor passa a ser visto, e assim permanece por muito tempo, “[...] como aquele que publicou obras impressas” (CHARTIER, 1999, p.32). No século XVII, o autor se coloca como “pensionista virtual” (CHARTIER, 1999, p.38), desta forma sendo estabelecida uma reciprocidade através da escrita de dedicatórias: ao dedicar sua obra a realeza ou a um nobre, ele recebia alguma espécie de patrocínio ou proteção.

Não se escreve mais apenas por prazer, mas sim também em troca de favores. “[...] quando a ideia do mérito do autor prevalece sobre a proteção do príncipe, o equilíbrio muda. Sobretudo, adquire mais importância a dimensão do mercado, do público, do leitor [...]”(CHARTIER, 1999, p. 41). Em 1780, a França permite a publicação do livro sem que se faça necessário uma união ou que se tenha uma sanção. Porém, o autor passa a buscar não só

tolerância, mas também independência. A partir do século XVIII, é feito um estatuto jurídico particular para reconhecer sua propriedade.

Para os autores da atualidade, segundo Chartier (1999), perder seus direitos é um perigo mais difundido que o de perder sua liberdade. No século XVIII, os livreiros-editores, para defender seus privilégios, criam a ideia de autor-proprietário de seus textos. O Estado intervém nas assembleias revolucionárias realizadas com o duplo propósito de proteger autor e público. A legislação que sai dessas assembleias determinadas por essa dupla exigência define o direito moderno. Porém, com as mudanças de contexto e as transformações sofridas pelos suportes das obras, assim como pelo próprio leitor, é cada vez mais complexa a aplicação desta legislação.

Os leitores, como os autores, passaram por diversas transições. Com o início da era cristã, os leitores têm de se desligar do livro em rolo e passam a utilizar o códex. No século XVIII, ocorre a transição dos leitores para publicações impressas, caracterizada por uma circulação intensa e efêmera, movimento o qual foi igualmente difícil.

Em meio a essas transições, tem-se uma visão quase sacra da leitura: a princípio, o lugar de leitura deveria ser separado dos lugares de divertimento mundano. Os leitores eram obrigados a controlar suas condutas e censurar sua espontaneidade. Segundo Santaella (2004), a leitura era silenciosa, permitindo ao leitor contemplativo ou meditativo uma relação sem restrições com o livro. Os livros passam a ser referência de homens comedidos e esclarecidos. Mas é também no século XVIII que se percebe uma diferenciação entre os tipos de leitores. Percebe-se diversidade nos hábitos de leitores velhos, novos ou pertencentes a determinadas comunidades.

Chartier (1999, p. 93) assinala que os leitores se defrontavam “com um objeto novo, que lhes permitia novos pensamentos, mas que, ao mesmo tempo, supunha o domínio de uma forma imprevista, implicando técnicas de escrita ou de leitura inéditas.” Essa tendência se intensifica à medida que, com as TICs, a variedade de suportes para o texto aumentam progressivamente. A escrita passa a ser registrada em uma maior variedade de suportes e é parte fundamental dessas novas mídias, como se pode observar na fala de Marcuschi (2005, p.64) “A escrita é a base da Internet.” Atualmente o texto encontra-se separado da materialidade dos livros e outros suportes aos quais antes estava relacionado. Os contratos para o autor possuem cláusulas, prevendo as diferentes mutações que seu texto original pode vir a sofrer.

A recepção do leitor a uma obra dependerá do suporte, do momento, da circunstância e, “mesmo quando não tem consciência disso, o investimento afetivo ou intelectual que ele

nela [a obra] deposita está ligado a este objeto e a esta circunstância” (CHARTIER, 1999, p. 70). Para Santaella (2004, p. 21),

[...] o efeito que o texto é capaz de produzir em seus receptores não é independente das formas materiais que o texto suporta. Essas formas materiais e o contexto em que se inserem contribuem largamente para modelar o tipo de legibilidade do texto.

Eco (2005) foi uma das pessoas a chamar a atenção, nas décadas de 60 e 70, para o papel do leitor na “produção” de significado. Não obstante, mostrou, em suas obras, apreensão sobre algumas correntes de pensamento crítico contemporâneo, especificamente a crítica americana inspirada por Derrida, associada, entre outros, ao trabalho de Paul de Man e J. Hillis Miller. Essa corrente se autodenomina “Desconstrução”, sendo caracterizada por dar carta branca ao leitor para a produção de um ilimitado fluxo e uma quantidade incontável de “leituras”. Não seria uma extrapolação considerar que a contemporânea gama de meios de manipulação de textos incrementam o que Eco (2005) considera uma perversa apropriação da ideia de “semiótica ilimitada”. Para o autor, ainda que os meios permitam é necessário limitar o alcance de interpretações admissíveis de um leitor. Contudo, acredita-se aqui que limitar o leitor prejudica a compreensão da relação entre textos e os seus intérpretes. Uma alternativa a uma teoria voltada para o leitor é aquela exaltada por autores que acreditam que a única que importa é a intenção original do autor. Para Eco (2005), além de ouvir a voz do autor e do leitor, tem-se que ouvir também a voz do texto. Essas vozes importam, pois “[...] qualquer texto, pretendendo afirmar algo unívoco, é um universo abortado [...]O leitor real é aquele que compreende que o segredo de um texto é seu vazio” (ECO, 2005, p. 45).

É cada vez maior o número de leitores eletrônicos que sequer passam pelas cópias em papel. Santaella (2004) fala do surgimento de um leitor imersivo, virtual. Este tem a liberdade de fazer escolhas, perder-se nos nós da Internet e criar sua própria produção textual. Para Landow²⁴ (1997), as tecnologias criam um leitor ativo, intrusivo. Eco (2005) defende certo limite para a liberdade do leitor. Entretanto, em sua obra de 2005, *Interpretação e Superinterpretação*, é mencionado um leitor coerente com as descrições de Santaella (2004) e Landow (1997):

[...] o leitor deve suspeitar de que cada linha esconde um outro significado secreto; as palavras, em vez de dizer, ocultam o não-dito; a glória do leitor é descobrir que os textos podem dizer tudo, exceto o que seu autor queria que dissessem; assim que se alega a descoberta de um suposto significado, temos

²⁴ Landow fala das tecnologias e, em especial, do hipertexto, o que o autor descreve como a convergência entre conceitos pós-estruturalistas de textualidade e formatos eletrônicos. O hipertexto vem a se tornar a escrita da Internet, apresentando diversas possibilidades na criação de um texto.

certeza de que não é o verdadeiro; o verdadeiro é um outro e assim por diante [...] (ECO, 2005, p. 45).

As possibilidades de manipulação do texto pelo leitor são inúmeras e lançam questionamentos à ideia de texto, assim como à ideia de autor. Para Booth (1983), um autor nunca se retira totalmente de sua obra, deixando nela um substituto que exerce controle em sua ausência; este seria o autor implícito. Nesse processo, constrói-se também o leitor implícito, um modelo ao leitor real definindo um ponto de vista pelo qual o leitor real possa compor o sentido do texto (COMPAGNON, 2012). Contudo, Iser (1996-1999) acredita que esse leitor implícito é identificável com qualquer leitor real. Iser (1996-1999), descreve o leitor, usando a metáfora do viajante, alguém com um ponto de vista móvel, errante, sobre a obra. Para Iser (1996-1999) o leitor é liberal, generoso, um espírito aberto que está disposto a jogar com o texto. Compagnon (2012) critica, dizendo que ao final ainda é um leitor ideal. A experiência da leitura não difere de outras experiências humanas, no sentido de que é uma experiência dividida entre a liberdade e a imposição, entre a atenção ao outro e a preocupação consigo mesmo. Compreende-se aqui o leitor como livre e independente, ainda assim capaz de projetar, se identificar, sentir empatia. O objetivo deste é compreender não apenas o livro, mas a si mesmo (COMPAGNON, 2012). O autor observa que, em certas situações, a liberdade conferida ao leitor está limitada a pontos de indeterminação do texto, o espaço entre lugares plenos determinados pelo autor. Porém, o leitor intrusivo da contemporaneidade tem dificuldades para respeitar os “limites”, esse sujeito molda o texto até chegar a uma forma que lhe sirva. Esse leitor busca descobrir em um texto o que seu autor pretendia dizer, mas também o que o texto diz, independente das intenções do autor.

3.2 Fã e *Fandom*

Muitos são os estereótipos vinculados à imagem do fã: consumidores acéfalos, que devotam suas vidas a cultivar conhecimento inútil, dão valor a materiais sem valor cultural, não se encaixam socialmente, são assexuados²⁵, são emocionalmente infantis e intelectualmente imaturos e não têm a capacidade de separar fantasia da realidade. Tudo isso faz parte da imagem, muitas vezes errônea, que se faz da identidade do fã (JENKINS, 1992).

²⁵ Muitas vezes, os fãs são retratados como pessoas que não possuem o interesse ou habilidade para iniciar e manter relacionamentos.

A palavra fã é uma abreviação do termo fanático, que se tornou um termo utilizado para descrever um entusiasta enganado e excessivo. A sua forma abreviada, fã, apareceu no final do século XIX, em reportagens jornalísticas, descrevendo seguidores de esportes. Contudo, nunca perdeu a conotação de falta de moderação e excesso de apego.

As representações dos fãs são comumente as de figuras ameaçadoras, sem controle emocional, ou cômicas, como um sujeito socialmente mal ajustado. Essas figuras podem ser remontadas desde as representações de leitores distraídos e dedicados, como Dom Quixote ou Madame Bovary, e fazem parte da secular discussão sobre os perigos do consumo de ficção.

Como os exemplos sugerem, os fãs continuam a constituir uma categoria escandalosa na cultura contemporânea, uma que alternadamente é alvo de ridículo e ansiedade, de temor e desejo. Se visto como um fanático religioso, um assassino psicótico, um fantasista neurótico, uma tiete enlouquecida de paixão, os fãs continuam um ‘fanático’ ou falso adorador, cujos interesses são fundamentalmente alienígenas ao campo das experiências culturais normais e cuja mentalidade está perigosamente fora de contato com a realidade (JENKINS, 1992).

Vinculada a essa ideia de fã está uma ideologia da hierarquia de gostos. O gosto pessoal está tão intrinsecamente ligado a outros aspectos sociais e da existência cultural que o “mau gosto” estético traz conseqüente rejeição social. Segundo Jenkins (1992), debates sobre escolhas estéticas e práticas interpretativas acabam assumindo uma dimensão social e comumente baseiam-se nas categorias sociais ou psicológicas como uma fonte de justificação. Preferências estéticas são impostas através de legislação e pressão pública. Aqueles que não apreciam conteúdo tido como esteticamente superior são vistos como sem alicerces intelectuais, psicologicamente suspeitos, ou emocionalmente imaturos. Essa visão estereotipada de fãs, apesar de não inteiramente desprendida da realidade, é na verdade uma projeção das ansiedades causadas pela violação das hierarquias culturais dominantes. O fã transgride o gosto burguês e rompe com essas hierarquias, fazendo com que suas preferências sejam vistas como anormais e ameaçadoras por aqueles investidos em manter os padrões (JENKINS, 1992).

A cultura de fãs trata textos populares como dignos de atenção e apreciação da mesma forma que outras obras mais bem vistas. Não apenas isso, mas as práticas interpretativas dos fãs diferem daquelas preferidas pela cultura burguesa e disseminadas no sistema educacional, não apenas pela obra escolhida, mas também pela intensidade com que se abordam as narrativas. Os fãs rejeitam a distância estética prezada pela cultura burguesa, e tentam trazer os textos mais próximos de si, integrando-os em seu dia a dia (JENKINS, 1992). Não impressionados pela autoridade institucional, os fãs reivindicam seu direito de formular

interpretações, oferecer avaliações, e construir cânones culturais. Não influenciados por conceitos tradicionais de literatura e propriedade intelectual, os fãs atacam a cultura de massa, reclamando o material para o seu uso próprio, retrabalhando-os e utilizando-os como base para suas interações sociais. Nesse sentido, esses fãs não podem ser descritos como intelectualmente inferiores. Em estudo realizado em 1992, Jenkins caracterizou esses fãs como pessoas que possuem um alto nível de instrução, são pessoas articuladas que vêm da classe média. É importante apontar aqui, contudo, que essas características não são marco para existência de um fã, e buscou-se também, no presente estudo, a compreensão de quem são esses indivíduos na atualidade.

A adoção de narrativas populares por esse grupo pode ser lida como repúdio consciente da cultura de elite, ou pelo menos das barreiras tradicionais entre cultura de elite e cultura popular. Para esses sujeitos, ser fã significa fazer parte de uma subcultura, que nega uma relação fixa entre leitor e texto. Jenkins (1992) vê os fãs como leitores que se apropriam de textos populares e os reinterpretem, de forma que sirva a diferentes interesses, transformando essa experiência em uma cultura participativa rica e complexa. As atividades desse grupo colocam importantes questões sobre a habilidade dos produtores de conter a criação e circulação de significados. Os fãs constroem a sua identidade cultural e social através do empréstimo e flexibilização de imagens de cultura de massa, articulando questionamentos e preocupações que muitas vezes não encontram voz na cultura dominante. Para De Certeau (1984), essa atividade dos fãs é chamada de “caçar”²⁶: um ataque impertinente nas reservas de narrativas, levando embora apenas o que é útil e prazeroso para o leitor. Esse autor vê o leitor como um nômade que viaja por terras que pertencem a outras pessoas, tirando delas apenas o que interessa e lhes é útil.

O modelo interpretativo atual permite a especialistas acadêmicos determinar quais interpretações são consistentes com o significado objetivado pelo autor. Como muitos segmentos da população não possuem os recursos culturais, ou até mesmo financeiros, para melhor compreender essas obras segundo o que se é esperado, essas vozes de oposição acabam por ser silenciadas ou marginalizadas. Os seus interesses culturais são deslegitimados em favor dos interesses comerciais dos autores. Um questionamento colocado por De Certeau é que os acadêmicos e professores precisam considerar que o criticismo às múltiplas interpretações desse grupo pode prejudicar mais do que contribuir, tendo em vista que educação deve ser uma força para a democratização da vida cultural. Basicamente se diz “isso

²⁶ Tradução nossa do inglês *poach*.

é o que nós vemos nessa obra e isso é o que você deve ver nessa obra”, sem considerar os diferentes contextos culturais e diferentes leituras que outros sujeitos possam ter.

Quando se afirma que os fãs promovem seus próprios significados, no lugar daqueles sugeridos pelos criadores originais, não significa que esses significados sejam sempre opostos. A escolha feita pelo fã de uma narrativa em específico significa que este já se identifica, até certo grau, com as construções ideológicas da narrativa. Contudo, eles se reservam o direito de rejeitar os aspectos que não lhes agradam. Stuart Hall (1981) observa que a cultura popular nunca é totalmente corrupta ou totalmente autêntica, mas sim profundamente contraditória.

É interessante também comentar que a maioria dos fãs não se exaure simplesmente em um único *fandom*. Na verdade, eles, após serem iniciados nas atividades de *fandom*, tendem a participar de mais de um, sempre integrando novas narrativas às suas listas de interesse. Em muitas ocasiões, o mesmo sujeito pertence a mais de um *fandom* simultaneamente ou ao longo de sua vida. O fã não se encontra irreversivelmente vinculado a uma obra, na verdade, o que o atrai, segundo Jenkins (1992), são as práticas e as possibilidades de socialização que esse indivíduo encontra no *fandom*. A leitura do fã é um processo social, pelo qual interpretações individuais são reformuladas e reforçadas através de discussões contínuas com outros membros da comunidade. Essas discussões expandem a experiência da narrativa além da sua leitura inicial. Os significados produzidos desta forma integram a vida dos leitores em um nível além daqueles gerados através de leituras casuais. O *fandom*, aqui, torna-se uma cultura participativa que transforma a experiência do consumo da narrativa na produção de novos textos, nova cultura e nova comunidade. Todas as narrativas de fã, sejam elas textos escritos, arte, música ou vídeo, são formuladas de acordo com normas sociais, convenções estéticas, protocolos interpretativos, recursos tecnológicos e competências técnicas da comunidade de fãs em geral. Fãs possuem não apenas aspectos emprestados da cultura de massa, mas sua própria cultura construída dos materiais semióticos providos pelas obras (JENKINS, 1992), pelo *fandom* e pelo contexto sócio-econômico-cultural no qual está fisicamente inserido.

O *fandom* funciona como uma comunidade social alternativa ao contexto físico do qual o sujeito faz parte. Alguns fãs acreditam que o *fandom* oferece mais do que um escapismo da realidade, e sim uma realidade alternativa, onde valores mais humanos e democráticos são exercidos. Muitos ganham poder e identidade devido ao tempo em que passam na cultura de fãs, em oposição à alienação que sofrem no seu dia a dia. Diversos

autores apontam para a dimensão utópica da cultura popular. O apelo dessa cultura está ligado à habilidade de oferecer soluções simbólicas a problemas e necessidades do mundo real.

Para Jenkins (1992), os fãs são, com frequência, pessoas com grandes aptidões, desempenhando atividades em empregos que fazem pouco ou nenhum uso destas. São habilidades intelectuais que não sofrem desafios no dia a dia. A reação desses fãs para essas situações não satisfatórias é se entregarem a uma atividade prazerosa, em um universo que permite criatividade e aceitação de diferenças, mais preocupada com o bem-estar do que com ganhos financeiros.

A própria existência dos *fandoms* pode constituir-se como uma crítica às formas convencionais de cultura de consumo. *Fandoms* possibilitam espaços para que os fãs articulem discussões sobre perda, sexualidade, gênero, racismo, violência, colonialismo, militarismo e conformidade forçada. Esses temas são recorrentes nas discussões de fãs e em suas produções como constatado no estudo de Jenkins (1992). O autor sugere que as práticas de *fandom* permitem tanto a expressão do que os fãs tentam evitar como daquilo que eles buscam. A produção cultural dos fãs articula as frustrações desses sujeitos no que diz respeito às suas rotinas e sua fascinação por representações de alternativas. Para Grossberg (1988), pessoas nunca são passivamente subordinadas. Elas nunca são totalmente manipuladas e nunca inteiramente incorporadas. Essas pessoas ganham algumas lutas e perdem outras: elas podem ganhar a sua luta contra o sexismo e perder contra a exploração econômica. Os fãs escolhem consumir, mas se apropriam daquilo que consomem.

Jenkins (1992) salienta a ironia de que fãs acharam nas forças que buscam transformar os receptores em consumidores passivos a inspiração para a criação de uma cultura participativa. Para Jenkins, o que é surpreendente em vista de 50 anos de teoria crítica a qual indica outro cenário, é que os fãs demonstram habilidades para questionar e retrabalhar as ideologias que dominam na cultura de massa. O empoderamento não está necessariamente nas narrativas originais, mas sim nas práticas desenvolvidas por esses fãs. Os *fandoms* não celebram a excepcionalidade das obras, e sim a excepcionalidade das interpretações, que muitas vezes anulam as fronteiras entre autor e leitor.

3.2.1 Fã que produz: apropriação e interação

Com a apropriação feita por fãs dos personagens e universos criados por “profissionais”, como se estabelece a figura do autor? Nenhum conceito é absoluto.

Parece que muitas coisas mudam nesta questão, em especial nossa ideia de produção textual e nossas formas de produção. Para alguns, muda a própria noção de texto ao se considerar a questão do hipertexto. Em consequência, mudaria a noção de autor, leitor e até mesmo de processos de construção de sentido (MARCUSCHI, 2005, p. 64).

Diversos autores também refletem sobre essa questão. Chartier (1999, p. 84) observa essas mudanças até mesmo em estruturas mais antigas: “Nos jornais, a diferença entre redator e leitor se desmancha quando o leitor se torna autor, graças às cartas dos leitores.” Segundo Bolter (2001), o diálogo entre autor e leitor se refaz. Baseado nessa nova configuração, Landow (1997) observa que a palavra leitor já não abrange esse indivíduo ativo em sua leitura: ele propõe então a expressão *lector*, uma junção das palavras leitor e autor. Para Pugh (2004, p. 8),

Essa erosão do controle do autor sobre “seus personagens”, uma vez que eles estão expostos no mundo, iria provavelmente horrorizar a maioria dos escritores; nos dias do letramento, acesso à internet e cultura participatória amplamente disseminados, eles [os autores] talvez tenham que se conformar a ver seus personagens escapar e viver uma vida própria.

A leitura é uma atribuição de sentido, uma invenção, uma apropriação das ideias do texto. Cada indivíduo que se aproxima de um texto, já é em si mesmo uma pluralidade de outros textos. Segundo Chartier (1999, p. 88): “O novo suporte do texto permite usos, manuseios e intervenções do leitor infinitamente mais numerosos e mais livres do que qualquer uma das formas antigas do livro.” Para o autor do livro em rolo, assim como no códex, o leitor pode intervir. A ele é permitido escrever nos espaços deixados em branco, mas a divisão é sempre clara e se marca tanto no rolo antigo como no códex medieval e moderno: “a autoridade do texto, oferecido pela cópia manuscrita ou pela composição tipográfica, e as intervenções do leitor, necessariamente indicadas nas margens, como um lugar periférico com relação à autoridade”(CHARTIER, 1999, p. 88).

Para Eco, contudo, toda obra, até mesmo as clássicas, nunca está realmente fechada, pois a ambiguidade é parte inerente a toda obra. Nesse contexto, as tecnologias também deixam as fronteiras entre leitor/usuário e autor/produtor enfraquecidas. Aqui se remete à

desordem fecunda de que fala Eco (1986): a ruptura de uma ordem tradicional que se acreditava imutável e se identificava como a estrutura objetiva do mundo. Compreende-se, nesta pesquisa, o *produsage* como uma “forma” para essa desordem fecunda.

A Internet se consolida como um terreno fértil para novas formas de comportamento comunicativo. As possibilidades de veiculação e flexibilidade linguística que as novas mídias representam aceleram sua penetração entre as práticas sociais. No contexto dessas tecnologias, emergem novas formas de fazer e interagir. O sujeito que realiza uma multiplicidade de interpretações e que passa de um receptor passivo a um leitor ativo ou *lector* remete à figura do *producer* de Bruns. Estes não se limitam à apreciação do produto ou obra original, mas participam em um processo contínuo de produção colaborativa.

Com a evolução nas interfaces e dispositivos tecnológicos, ocorrem significativas mudanças nos usos informacionais das novas mídias. As pessoas se conectam umas às outras mais constantemente via redes sociais, e os dispositivos móveis recentemente vêm desempenhando grande papel na ampla adoção e evolução dessas redes. Urry (2002) aponta que ser móvel se tornou um modo de vida por todo o globo. A difusão das ideias e inovações nas redes sociais, as quais passam “a representar um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados” (MARTELETO, 2001), ocorrem de maneira intensa e viral, considerando que as interações podem suceder a qualquer hora, em qualquer lugar, graças a essas tecnologias. Essa dinâmica das redes sociais permite a inserção do que Jenkins *et al.* (2009) chama de cultura participativa.

Nesse contexto, compreende-se que os *fandoms* não reconhecem uma clara divisão entre autores e leitores. Todo fã é um produtor em potencial, com talentos que podem ser descobertos e incentivados. Cada fã, potencialmente, pode contribuir com a comunidade, seja de forma modesta ou intensa. Os fãs são, segundo Jenkins (2006), vanguarda em termos de apropriação textual, suas interpretações são múltiplas, e estas motivam grande parte dos fãs à produção de conteúdo a partir do original, sedimentando sua caracterização como *producers*. Estes se apoderam desses novos espaços participativos das novas mídias para interagir entre si. Para Elias (1994), é necessário pensar a experiência social em termos de relações e funções e não em termos de substâncias isoladas e únicas. Sendo assim, o contato com as significações e produções de outros fãs, no ato de *produsage*, é condição *sine qua non* para essa forma de leitura e produção.

Apesar de acreditar-se que as fronteiras entre leitor e autor se enfraquecem, isto não quer dizer que o fã *producer* “assume” a posição de autor: ele apenas recombina fragmentos para criar algo singular. Essa modificação não significa uma desintegração textual, mas sim

transformações. O texto se torna algo maior e mais complexo do que era anteriormente. Fãs não são cegos aos problemas das obras originais. Na verdade, eles seriam os primeiros a tomar conhecimento dos problemas apresentados, mas a resposta do fã a isso é o retrabalho do texto, e não o seu descarte. De fato, existe a possibilidade de que sejam essas limitações dessas obras que encorajam formas coletivas de criatividade, que comumente não são encontradas em resposta a obras mais completas e satisfatórias (JENKINS, 1992).

Durante esse processo coletivo de criação, os fãs interagem de diversas formas. Jensen²⁷ (1999) define interatividade conversacional como “[...] medida da habilidade potencial de uma mídia de permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo e/ou forma da comunicação mediada”. Essa interatividade implica a capacidade que um meio possui de permitir ao sujeito inserir suas próprias informações em um sistema de comunicação bidirecional (MIRANDA *et al.*, 2014). Para Sá (2002), a *Fanfiction* encontra-se em diversos níveis dentro dos parâmetros da interatividade conversacional definida por Jensen, por sua “[...] apropriação material e a intervenção que ocorrem na transposição das histórias para o computador e na criação das comunidades virtuais que compartilham *fanfics*²⁸ [...]” (SÁ, 2002).

O *fandom* é caracterizado pela sua forma de recepção do conteúdo veiculado pela mídia. Os fãs dedicam toda sua atenção às obras originais, submergindo em seu universo e observando cada detalhe que o compõe com um misto de proximidade emocional e distância crítica. Esses fãs revisitam essas obras vezes sem conta para obter domínio da narrativa e de seus personagens, traduzindo o conteúdo recebido em interações sociais com outros membros do *fandom*. Dessa maneira, são geradas múltiplas discussões sobre os mais diversos aspectos da obra, como por exemplo, como os pais de um certo personagem órfão morreram? Quais experiências traumáticas estão por trás do comportamento de um dado personagem? Quais os significados, consequências e implicações da presença ou ausência de determinados grupos (mulheres/homossexuais/minorias étnicas) no universo da narrativa?²⁹ Na Figura 1, por exemplo, observa-se uma montagem realizada pela fã identificada como Broegan. Nela, há imagens de fortes heroínas femininas que são ativas e influentes em suas respectivas narrativas, as quais Broegan identifica com palavras-chave. A fã insere uma frase abaixo,

²⁷ Jensen fala ainda de três outros tipos de interatividade: transmissional, consultacional, registracional. Contudo, a conversacional, acredita-se ser a que abrange os fenômenos em questão.

²⁸ *Fanfic* é a forma reduzida de *Fanfiction*.

²⁹ Um exemplo disso são as diversas discussões dos fãs da série de TV *Supernatural* sobre a alta quantidade de personagens femininos eliminados da série que tem um elenco predominantemente masculino. Ver:

< <http://spn-heavymeta.livejournal.com/425753.html> >

< <http://metafandom.livejournal.com/> >

< <https://sketchyfeminist.wordpress.com/category/supernatural-vs-women/> >

citação da personagem Daeneris Targaryen, rainha conquistadora de reinos na obra *A Guerra dos Tronos - As Crônicas de Gelo e Fogo*, “‘Mulher’? Isto deveria me insultar?”. Desta forma, ela dá sua contribuição, reafirmando sua identidade de mulher e endossando personagens femininos fortes e complexos.

Figura 1 – Postagem da *blogger* Broegan nomeada “‘Woman’? Is that meant to insult me?”



Fonte: Blog de MJWatson³⁰

³⁰ Disponível em: < <http://mjwatson.tumblr.com/post/60125134672/woman-is-that-meant-to-insult-me>>. Acesso em set. 2013.

A necessidade de informação chega a ser tão meticulosa que requer discussões sobre qual o primeiro nome de um personagem que é referenciado apenas por seu sobrenome. Exemplos disso são: o primeiro nome do personagem feminino afrodescendente Tenente Uhura de Jornada nas estrelas (*Star trek*), originalmente interpretada por Nichelle Nichols (ver Figura 2), fomentou discussão por décadas. Essa situação do *fandom* tornou-se uma piada corrente no filme recente, o qual foi uma refilmagem da série original, *Star Trek* (2009). No filme, o protagonista, Capitão Kirk, interessado na Tenente Uhura, interpretada por Zoe Saldaña (ver figura 3), busca descobrir seu nome insistentemente, sendo este revelado oficialmente, pela primeira vez, nos momentos finais da trama.

Figura 2 – Tenente Uhura interpretada por Nichelle Nichols



Fonte:³¹ Página do site *The Mary Sue*

³¹ Disponível em: <<http://static02.mediaite.com/themarysue/uploads/2012/03/uhura-skirt-trek.jpg>>. Acesso em ago. 2014.

Figura 3 – Tenente Nyota Uhura interpretada por Zoe Saldaña.



Fonte:³² Galeria do site *TrekCore*

Em qualquer situação de questionamento, essas comunidades geram significados que implicam o envolvimento do compartilhamento, o enunciado e o debate de significados. Uma característica do fã é que, para este, ler a obra ou assistir ao conteúdo original não marca o fim, mas sim o começo de sua atividade (JENKINS, 1992).

Como na poesia Homérica, em que, ao narrar uma história, a palavra era viva, ela se adaptava ao interesse e comentários de sua audiência, também na *Fanfiction* “o leitor é um intérprete que pode fazer textos mudos falarem” (BOLTER, 2001, p. 100). A obra se torna viva, à medida que o leitor intervém, manifesta suas opiniões, interagindo com o autor e/ou procurando adaptá-la, ele mesmo, a seus gostos e aos de outros. É uma retroalimentação das opiniões do leitor, não mais como avisos e súplicas gritadas aos pés do narrador da história, mas como outra obra, dotada dos mesmos personagens, mas com ideias diferentes.

A constante interação e retroalimentação entre os membros das comunidades mantém ativa e viva a produção do texto, que está em constante mutação devido a essa interação. Não é incomum a repostagem de capítulos ou *fanfics* inteiras com alterações feitas com base em argumentos oferecidos por leitores em foros e listas de discussão, entre outros meios, ou até mesmo a inserção de falas sugeridas. Além disso, os autores de *Fanfiction*, em muitas ocasiões, abrem espaços no próprio texto para respostas a comentários recebidos.

Como se pode observar, as diversas possibilidades da escrita em conjunto com novas mídias e uma postura não passiva por parte do fã alteram a relação entre criador e audiência,

³² Disponível em: <http://trekcore.com/gallery/albums/nyota_uhura09/uhura_pb04.jpg>. Acesso em ago. 2014.

autor e leitor. Nas palavras de Bolter (2001, p.102): “Não tem utilidade gritar para um romance o qual sua trama está indo em uma direção da qual não gostamos, pois o livro obviamente não pode se ajustar aos nossos desejos enquanto leitores.” A *Fanfiction* representa essa possibilidade de troca para produção textual, e se o autor da *fanfic* não concordar com as sugestões oferecidas, sente-se desafiado a fazer seu próprio final.

3.2.2 Práticas de escrita de fã

Jenkins (1992) se refere à produção de fãs como uma base para ativismo do consumidor. Fãs *producers* são aqueles que “respondem” aos autores e produtores originais reivindicando seu direito de julgar e expressar opinião sobre o desenvolvimento das narrativas. Para Jenkins (1992), os *fandoms* se originam em parte como réplica a relativa impotência do consumidor diante das instituições de produção cultural e de circulação.

As práticas de produção do *fandom* possibilitam a todos os membros dessas comunidades a oportunidade de serem autores. Muitas vezes, as criações se dão em conjunto, tornando mais difícil visualizar a figura do indivíduo que decide as regras e impõe o que é certo e errado em relação à história, o autor/produtor. No site “Nyah! *Fanfiction*”³³, um dos portais de *fanfics* mais importantes no Brasil (ver Figura 4), pode-se citar como exemplo a série “Meninos distorcidos”:

³³ Disponível em: <<http://www.Fanfiction.com.br>>

Figura 4 – Homepage do site Nyah! *Fanfiction*



Fonte: página do Nyah! *Fanfiction*³⁴

Essa série é constituída de textos de diversos autores de *fanfics*, elaborados com personagens coletivos criados no *site*. A quem pertence essa série?

Que resta então da definição do sagrado, que supunha uma autoridade impondo uma atitude feita de reverência, de obediência ou de meditação, quando o suporte material confunde a distinção entre o autor e o leitor, entre a autoridade e a apropriação? (CHARTIER, 1999, p. 91)

Ainda sobre essa questão, apontam-se as *memes* como um dos pontos mais interessantes do universo dos fãs. Richard Dawkins cunhou o termo em 1976. Segundo o autor, *meme* é a unidade básica de transmissão cultural, ou imitação. No entanto, adota-se, na pesquisa, a definição de Brodie (2004, tradução nossa) para quem *meme* “é a unidade de informação em uma mente cuja existência influencia eventos de forma que mais cópias dela mesma é criada em outras mentes”. As *memes*, um fenômeno bastante comum nos *fandoms*, funcionam da seguinte maneira: forma-se uma comunidade *meme* temática (angústia, romance, suspense, erótica, etc.), onde indivíduos colocam suas ideias de enredo (para a qual se usa o termo *prompt*) para serem adotadas e desenvolvidas por outros autores. Isso pode funcionar como troca: um autor coloca um *prompt* e desenvolve o de outra pessoa como forma de retribuir à comunidade. Com as mídias mais imediatistas e de constante atualização, a exemplo do Twitter³⁵ e do Tumblr³⁶, surgem também os “Imagines” que são *prompts* curtos enviados ou depositados na caixa de mensagens diretamente de um fã *produser* específico.

³⁴ Disponível em: <<http://www.Fanfiction.com.br>>. Acesso em ago. 2014.

³⁵ Disponível em: <<https://twitter.com/>>. Acesso em ago. 2014.

³⁶ Disponível em: <<https://www.tumblr.com/>>. Acesso em ago. 2014.

Este *prompt* em poucas linhas cria um cenário para um ou mais personagens queridos de uma obra já existente. O fã que recebeu o “Imagine” deverá desenvolver em um texto de tamanho livre o cenário sugerido. Estes *memes* e *imagines* funcionam também como recurso para pessoas que não possuem habilidade em escrita literária, mas têm ideias de enredo que querem ver desenvolvidas.

A produção de fã difere da produção da indústria cultural porque os fãs visam compartilhar a sua obra, sem fins lucrativos, inclusive, pois, para essa produção ser realizada, é necessário que seja de forma gratuita, tendo em vista que lucrar com essa produção, utilizando conteúdo intelectual de outro indivíduo, representaria uma violação direta de direitos autorais. É costume comum entre os fãs utilizar recursos tais como a publicação de “avisos legais”³⁷ (*disclaimers*) junto com as obras, nos quais se declara a natureza sem fins lucrativos do conteúdo. O fã procura disponibilizar sua produção, em grande parte buscando trocas de conteúdo, assim como aceitação e reconhecimento em sua comunidade. Essas tendências do *fandom* vão em direção oposta aos interesses da indústria: o lucro.

Os valores[...] são radicalmente diferentes daqueles embutidos na economia formal; são valores de reciprocidade e interdependência em oposição ao interesse próprio, coletivismo em oposição ao individualismo, a importância da lealdade e o senso de identidade e de pertencimento em oposição ao princípio de formar laços com base em cálculos monetários (BISHOP; HOGGETT, 1986. p. 53).

A isso acrescenta-se a observação de que *fandoms* possuem formas particulares de produção cultural, traduções estéticas e práticas. Os fãs que são artistas, escritores, editores de vídeo e músicos criam trabalhos que falam do interesse de uma comunidade. Sua atividade utiliza o material bruto da cultura comercial como base para a criação de uma cultura *folk* contemporânea. Voltando-se ao conceito de cultura “*folk*”, e influenciando-se pelos conceitos de Foster (1953), este fornece um cenário para pesquisa teórica e empírica. De acordo com o conceito de cultura *folk* ou sociedade *folk*, esta não é uma sociedade completa e isolada, ela é uma “meia-sociedade”, parte de uma unidade maior estruturada verticalmente e horizontalmente. O que é popular e o que é urbano e tecnológico não são opostos polares, são na verdade partes integrais da definição de determinados tipos de unidades socioculturais. E para alguns tipos de cultura *folk* a presença do cenário urbano e tecnológico são pré-requisitos para a existência das comunidades estudadas, como se pode observar nos estudos de Jenkins

³⁷ Os elementos que compõem esses avisos apresentam-se em geral da seguinte forma: “A obra XX e seus personagens não pertencem a mim, pertencem a XXX. Eu não lucro nada com esta obra.”

(1992). Na presente pesquisa, buscou-se compreender mais sobre a história, estrutura, os processos e conteúdos das unidades sociais populares que os *fandoms* representam.

O *fandom* possui seus próprios gêneros e desenvolve instituições alternativas de produção, distribuição, exibição e consumo. A estética da arte do fã celebra a criatividade de discursos e imagens já circuladas, a arte que implica a evocação e a regulação de heteroglossia da cultura. A produção de fã desafia os direitos autorais de narrativas populares comercializadas. Uma vez, porém, que personagens entram no nosso cotidiano, e penetram no tecido da sociedade, eles pertencem ao público, e não simplesmente ao artista que os criou (JENKINS, 1992). Para Jenkins (1992), essas narrativas podem e devem ser refeitas pelos leitores para que, dessa forma, elas possam significar mais para o contexto cultural da audiência.

A música *folk* sempre se baseou nas lendas, folclores e rumores compartilhados para as suas narrativas. A produção de fã segue princípios semelhantes, pois busca na cultura comercial comum matéria-prima para a produção, mas a sua lógica vem da cultura *folk*. Jenkins (1992) considera a cultura *folk* ligada diretamente aos movimentos populares de resistência contra a autoridade institucional e hierarquia cultural. A cultura *folk* se origina da apropriação dos recursos culturais amplamente circulados. Como aponta Chartier (1984), não existe um momento primário da cultura *folk*, não existe um momento de criação popular que não tenha sido baseado em práticas culturais mais amplas e instituições sociais. A cultura *folk* tem sempre sido uma cultura de resistência, apropriação e redefinição, recirculando imagens e flexionando-as de forma a atender os seus interesses (JENKINS, 1992).

Há diversas semelhanças entre as culturas *folk* e as de fãs. A cultura de fã constrói a identidade de um grupo, articula os ideais de uma comunidade e define o seu relacionamento com o mundo exterior. Tal cultura de fã é transmitida informalmente e não define fronteiras rígidas entre autor e leitor. Essa cultura existe independentemente da formalidade social e de instituições culturais e políticas: as suas próprias instituições são extralegais e informais com participação voluntária e espontânea. Todas essas são características compartilhadas com a cultura *folk*. Os produtos de fãs, assim como os produtos da cultura *folk*, frequentemente não alcançam uma versão padrão, mas existem em processo, sempre abertos a revisões e reapropriações (JENKINS, 1992).

Estar inserido em um *fandom* implica deter uma série de práticas críticas e interpretativas. Adquirem-se as estratégias de leitura da comunidade, as formas em que se exerce a crítica ao conteúdo original, assim como a produção de outros membros da comunidade. Esses fãs que realizam o *produsage* estão preocupados com a coerência com a

obra original, e, simultaneamente, criam paralelos com seus próprios contextos culturais e suas vidas pessoais. Eles são motivados a resolver “furos” no enredo, a explorar os detalhes e retomar potenciais histórias não desenvolvidas. Essas formas de interpretação vão além da informação explícita, possibilitando aos fãs a construção de um metatexto colaborativo que é, muitas vezes, mais amplo, mais rico, mais complexo e interessante do que a obra original (JENKINS, 1992). Esse metatexto será mais profundamente abordado no capítulo seguinte, porém é importante observar que a construção desse metatexto pela comunidade do *fandom* confirma a tênue delimitação do que é o autor nesse contexto, e consolida o *produsage* do fã. Jenkins (1992) lista as estratégias de interpretação, apropriação e reconstrução características das comunidades de fãs:

1. **Recontextualização:** são textos produzidos para preencher lacunas na narrativa original, provendo explicações adicionais para a conduta dos personagens e o desenvolver de alguns acontecimentos;
2. **Expansão da linha de tempo:** muitas vezes, as obras originais fazem sugestões e implicam acontecimentos na vida dos personagens, que não são profundamente explorados nas obras. Os fãs pegam essas menções e desenvolvem esses acontecimentos. Em alguns casos, não é necessário haver uma menção direta na obra, mas a busca pela compreensão das ações de um personagem leva esses fãs a criarem acontecimentos que podem ter contribuído para a construção do caráter do personagem. Outra forma de expansão são as produções de fãs que colocam foco no futuro dos personagens, o que teria acontecido após a obra original. Essas obras nem sempre contradizem o que foi estabelecido na narrativa original, mas, em algumas ocasiões, podem ser uma rejeição aos acontecimentos canônicos como, por exemplo, a morte de um personagem querido;
3. **Refocalização:** enquanto muito do conteúdo produzido pelos fãs é centrado nos protagonistas das narrativas originais, alguns deles deslocam a atenção desses personagens mais centrais para personagens secundários, comumente mulheres e minorias, que costumam receber atenção limitada. Como exemplo, cita-se o *fanfic* escrito por Jane Land, chamado “Demeter”, que coloca as personagens femininas Uhura e Chapel, da série Jornada nas Estrelas, no comando de uma equipe composta de mulheres. A autora descreve algumas das questões que a levaram a escrever esse *fanfic*: “Se o sexismo ainda é um fato na vida humana daqui a vários séculos, por quê?”

E como as mulheres se sentem a respeito? Como as afeta pessoalmente, profissionalmente, politicamente, socialmente?” (JENKINS, 1992, p. 167);

4. **Realinhamento moral:** talvez uma das formas mais extremas de refocalização. Alguns fãs no *produsage* invertem ou questionam a moral do universo primário da narrativa, transformando vilões em protagonistas de suas próprias narrativas, tornando as fronteiras entre bem e mal mais difusas. Tais histórias demonstram o fascínio dos fãs pelos vilões, sem necessariamente significar que eles abraçam suas táticas e motivos;
5. **Mudança de gênero:** gênero representa um núcleo de estratégias interpretativas, assim como constitui um conjunto de características textuais. É possível que as histórias dos fãs desloquem o balanceamento entre a ação do enredo e a caracterização, colocando ênfase primária nos momentos que definem o relacionamento de determinados personagens. Essa mudança de gênero pode colocar ênfase em aspectos cômicos, dramáticos ou de suspense na narrativa. Esse tipo de produção de fã expande o gênero do material disponível enquanto ainda busca suas bases na obra original;
6. **Crossovers:** a mudança de gênero mostra o conteúdo através do filtro de outras tradições de gênero. O *crossover* torna o limite entre diferentes obras difuso. Esse tipo de história quebra não apenas os limites entre os textos, mas também entre gêneros, sugerindo como personagens de histórias diferentes atuam em ambientes radicalmente diferentes. É a combinação ou colagem de *fandoms*. Esse gênero implica o encontro de personagens de mídias e/ou autores diferentes. Também caracteriza esse gênero o transporte de um personagem criado por um autor para o universo de outro autor;
7. **Deslocamento de personagem (*Alternative Universe*):** uma manipulação ainda mais radical dos limites do gênero. Ocorre quando personagens são removidos da sua situação original e recebem novos nomes, novas identidades, são colocados em outros universos ou em outras eras. Isso acontece quando o sentimento pelo personagem em si é mais forte do que pelo contexto em que o personagem está inserido;
8. **Personalização:** os fãs *producers* também removem a lacuna que separa os reinos de sua própria experiência e o espaço fictício de seus personagens preferidos. Essas histórias são conhecidas como “*Mary Sue*”. Nelas, imagens idealizadas dos próprios fãs enquanto indivíduos são inseridas no universo dos personagens. Este constitui um dos subgêneros da produção do *fandom* mais controversos dentro das comunidades.

Muitos fãs têm certo preconceito com os personagens chamados “*Mary Sue*”, rejeitando-os. Outras tentativas de tornar o universo da obra mais próximo da realidade é a inserção de personalidades do mundo real, como por exemplo, um ator que tenha interpretado o personagem em filme;

9. **Intensificação emocional:** as práticas de leitura dos fãs colocam muita importância nas motivações do personagem e na sua psicologia. Desta forma, os fãs comumente enfatizam, em suas obras, os momentos de crise na narrativa. Eles se atêm a momentos nos quais os relacionamentos são examinados, especialmente quando os personagens reagem de maneira afetuosa a problemas e crises enfrentados por outros personagens. Pode-se apontar como exemplo o subgênero “*hurt-comfort*”: este se centra quase que inteiramente em momentos de conflito da obra original. Em outros momentos, o fã, em seu *produsage*, cria situações em que os personagens passam por crises que os deixam vulneráveis. Neste subgênero, a dor física e emocional é uma catarse. Esses momentos traumáticos provocam a renovação de comprometimentos e o fortalecimento das relações entre os personagens. Essas histórias também exploram o que acontece com personagens que parecem estar em comando dos seus destinos, quando a situação foge ao seu controle. Esses cenários atacam a concepção de cultura patriarcal, do herói como um homem que possui limitações emocionais e autonomia pessoal. Histórias de “*hurt-comfort*” apontam para as limitações desses personagens e retratam a sua transformação em personagens de natureza mais emocional;
10. **Erotização:** os fãs, livres das restrições dos censores, com frequência querem explorar as dimensões eróticas da vida dos personagens, transformando as obras relativamente castas, apesar de frequentemente sugestivas, em um espaço para a experimentação sexual. Contudo, onde em obras como programas de TV, filmes e, algumas vezes, obras literárias, o contato sexual é passageiro, em parte das produções dos fãs esse tipo de contato é parte de uma relação duradoura.

Todas essas estratégias de interpretação expandem as fronteiras textuais e, muitas vezes, uma obra de fã pode conter mais de uma dessas formas de interpretação. Apesar de tentarem sempre serem fiéis à obra original, esses indivíduos sempre transformam e estendem o universo da narrativa à sua própria maneira. Desta forma, a obra original se fragmenta em centenas de diferentes narrativas, e uma das razões pela qual muitos dos fãs consomem esse conteúdo gerado por outros fãs é não apenas reviver a experiência das obras originais, mas também explorar o alcance do material da sua comunidade.

Estes são alguns dos exemplos de apropriação de personagens e universos pertencentes a outros autores para satisfazer a imaginação desse fã criador, que não mais se restringe a intervir na margem. Ele deseja interagir na essência do texto, afastando-se de uma forma de leitura passiva. “Novas atitudes são inventadas, outras se extinguem” (CHARTIER, 1999, p. 77). Seria proveitoso para os fãs que as práticas de *produsage*, onde se detém o prazer de saber sem perder a distância crítica, servissem de modelo para outros cenários do cotidiano. O que se busca é uma melhor compreensão dos métodos produtivos de construir significações a partir da profunda análise das informações distribuídas pelo mercado, ou seja, distribuídas com fins lucrativos, sem desprender-se do senso crítico.

3.2.3 Motivações para atuação e possível progressão de carreira

Durante a história dos estudos de fãs, houve uma quantidade razoável de tentativas de criação de uma tipologia para fãs e seus comportamentos. Nesta pesquisa, buscou-se não classificar, mas ressaltar a percepção de quatro diferentes motivações para a atuação de fãs.

Pode-se afirmar que *fandoms* são comunidades contemporâneas; estas são heterogêneas e se organizam em volta ao consumo, fruição e ressignificação de bens culturais e entretenimento. Confirma-se, desse modo, a visão de comunidade contemporânea de Maffesoli (1996), o qual afirma que há um fluxo constante assim como mudanças originadas a partir do movimento dos indivíduos de uma *tribo* fluida para a outra. Para Jenkins (2006), tipos de *fandoms* diferentes criarão diferentes noções da explicação do momento de transcendência experimentada quando confrontados com uma obra relevante ao seu interesse.

É comum para *fandoms* de grande porte se dividir em subcomunidades que partilham de visões específicas sobre a obra original. Um *fandom* possui um universo e estrutura própria cheia de meandros e de ambiguidades. Para compreensão de tão curioso fenômeno, torna-se necessário buscar auspício em teorias interdisciplinares. O conceito de uma carreira social ou moral deriva do trabalho do etnógrafo francês Arnold Van Gennep (1908), o qual desenvolveu o conceito de “passagem de status”. O autor utiliza seu conceito para explicar a passagem de um sujeito através de vários estágios em seu tempo de vida. Glaser (1968) salienta que o conceito foi ampliado no campo da sociologia para incorporar os estudos dos processos de progressão de carreira e socialização. Segundo Goffman (1968), o conceito de “carreira”, comumente vinculado a ideias de progressão dentro de organizações formais, pode também constituir diversas formas de desenvolvimentos sociais rotineiros. O autor considera

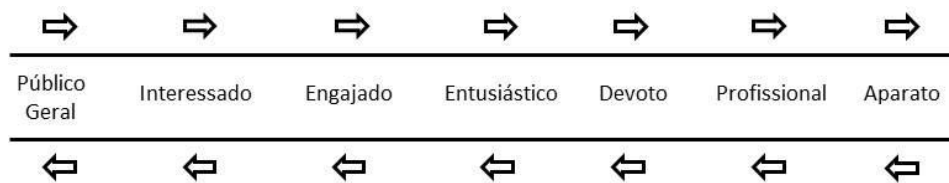
que a carreira moral, ou como se vê aqui, a social, envolve o desenvolvimento da identidade do sujeito e implica mudanças no seu eu e no seu quadro imagético de referência para pensar e avaliar tanto a si mesmo quanto aos outros. Crawford (2012) comenta que o conceito de carreira permite uma visão dupla do progresso. Goffman (1968) considera que a visão de um lado está ligada a questões internas como a questão do “eu” e de identidade, e o segundo tipo de visão observa posições oficiais, relações, e de estilo de vida. Para o autor, esse conceito permite movimentação bidirecional entre o pessoal e o público, entre o “eu” e a sociedade pertinente. É possível observar sinais da progressão de carreira em cada uma dessas comunidades e subcomunidades de fãs. Para Crawford, o conceito de carreira fornece o panorama para a compreensão das subcomunidades, dentro da estrutura do fandom ao qual elas estão vinculadas, como agentes sociais ativos. Esse conceito permite também a percepção da natureza mutante dos relacionamentos entre as obras originais e os fãs inseridos na estrutura do *fandom*.

No contexto da presente pesquisa, o emprego da teoria de carreira revela algumas vantagens. Será empregada a teoria de progressão de carreira como pensada por Crawford (2003; 2004; 2012), que, apesar de ser teoria sociológica baseada nos torcedores esportivos, pode também se aplicar de forma mais ampla a outros tipos de fãs, fornecendo o cenário para uma mais dinâmica compreensão deste. Crawford (2004) elaborou uma teorização do processo de indução e progressão de um fã ao longo de um caminho de carreira moral. O autor afirma que utiliza o termo "moral", pois esse desenvolvimento observado envolve mudanças na identidade enquanto fã. Para Crawford (2004), muitos fatores podem influenciar na movimentação dos fãs na progressão de carreira, por exemplo, gênero, classe social, etnia, nacionalidade, contexto sociocultural, entre outros. Crawford (2004) salienta que o contato com outros, pessoalmente ou por meio de mídias sociais, é um facilitador na progressão de carreira, pois a interação social possibilita o aprendizado de normas e costumes relacionados a determinado tema, esporte ou obra. O interesse e o conhecimento de um fã é algo fluido que pode variar com o tempo. Dessa maneira, um fã pode retroceder na progressão de carreira, enquanto outro fã pode avançar, pulando posições no esquema. O autor não adota categorias, mas faz referência a pontos na trajetória de carreira do fã. Estes são: **público geral**, o ponto inicial, este tem pouco ou nenhum interesse e conhecimento sobre um tema em questão; **interessado**, quando o indivíduo começa a ter interesses específicos, tais como buscar notícias relacionadas; **engajado**, é um envolvimento mais específico, procuram-se informações a respeito do tema ou obra em questão, existe moderada frequência de contato com aquilo de que se é fã; **entusiástico**, consiste em ser razoavelmente dedicado aos seus

padrões de *fandom*, este irá possuir um lugar de importância na rotina do indivíduo, quem já se identifica como fã; **devoto**, tende a ser um grupo menor de fãs, primariamente, de longa data. O tema de *fandom* ocupa uma posição significativa em seu cotidiano e identidade e eles tendem a ter conhecimento considerável sobre o tema; **profissional**, um grupo de "elite" de fãs que ganham pelo menos uma parcela de sua renda do seu envolvimento e entusiasmo no *fandom*. Estes fãs são geralmente bem educados e possuem conhecimento detalhado; **aparato**, ou seja, são o grupo de fãs que se tornaram envolvidos na estrutura que criam e disponibilizam o seu objeto de *fandom*, por exemplo, um fã de uma série que se torna roteirista desta, ou um fã de esportes que se torna repórter esportivo. Esses fãs trabalham em tempo integral, resultado da sua experiência e conhecimento.

Na adoção da teoria de progressão de carreira, busca-se afastar tipologias restritivas, permitindo um entendimento mais fluido e dinâmico de ambas as estruturas do *fandom* e a natureza da progressão de um único sujeito ou de um coletivo. Essa teoria permite compreender tanto a posição de um indivíduo em uma carreira assim como quão mutável o envolvimento com a obra original pode ser e como este se desenvolve ao longo da vida. No cenário fornecido por essa teoria, é possível considerar como o *fandom*, segundo sua natureza e estrutura de carreira, tem a possibilidade de mudar o desenvolvimento geral do *status* do sujeito enquanto fã. Finalmente, é interessante reconhecer que os fãs irão pertencer a diferentes grupos e subgrupos, aos quais esses sujeitos irão se unir e abandonar ao longo do curso de suas vidas e, conseqüentemente, irão seguir carreiras distintas, ou enredadas em alguns casos.

O ponto crítico é que a teoria de carreira permite um entendimento de como dois sujeitos que ocupam uma posição similar na progressão de carreira (Ver Figura 5) podem ter características diversas e padrões de comportamento distintos, porém equiparáveis (CRAWFORD, 2003). No gráfico a seguir, podemos visualizar a progressão de carreira em sua ordem, de público em geral, ou seja, possíveis “interessados” em potencial, até parte do “aparato” ou sistema de produção da obra ou obras as quais capturaram seu interesse para começar. Pode também ser observada, por meio das setas (ver Figura 5), a fluidez da transição entre estágios, a qual pode ser bidirecional e múltipla; o movimento ocorre de acordo com a observação e a instrução do indivíduo que, por meio de sua aprendizagem, pode progredir para um novo estágio:

Figura 5 – Diagrama de progressão de carreira

Fonte: CRAWFORD, Gary. 2012

Aqui cita-se o documentário *Comic con special IV: a fan's hope* (2011)³⁸: este faz um breve resumo da história do evento que ocorre anualmente em San Diego, Califórnia, e atrai milhares de pessoas. Vale ressaltar, também, as falas do artista Shel Dorf sobre o primeiro Comic con (*Comics Convention*) em 1970, “[...] essa é uma chance para o fã amador e o escritor amador realmente se encontrar com os profissionais e descobrir o segredo mágico de como se faz” (COMIC ..., 2011. Tradução nossa). Salienta-se que, já em 1970, Dorf reconhecia a progressão de um fã a profissional ou aparato, e a conferência foi promovida intencionando facilitar esses processos de transição. O documentário segue diversos sujeitos que frequentaram o Comic con em 2011 e mostra tanto a perspectiva do fã quanto a dos comerciantes e produtores. Estes últimos utilizam a conferência como um canal de comunicação com seu público, medidor de popularidade de sua obra ou produto comercializado, e canal para o encontro de novos talentos. Marc Guggenheim, escritor da *DC Comics*, afirma sobre o evento: “Você tem literalmente sua comunidades de fãs inteira para o seu filme ou programa de TV aqui em um lugar concentrado. Então é basicamente o maior grupo focal do mundo.” (COMICS..., 2011. Tradução).

Diferentes sujeitos em uma determinada comunidade de fãs desenvolverão formas diversas de atuação. Essas formas de atuação envolvem tanto o seu próprio consumo quanto o do *fandom*. A emoção de um indivíduo em relação a uma determinada obra ou *fandom* pode ser determinante do engajamento com diversos níveis de práticas de atuação, resultando em mobilidade no esquema de progressão de carreira. Diferentes tipos de emoção e motivação podem resultar em formas diversas de atuação, e, conseqüentemente, a diferentes estágios na carreira de um fã (CRAWFORD, 2012, p. 63, tradução nossa):

[...] indivíduos podem se tornar interessados em um assunto, tal qual videogames, e então, através do processo de prática e instrução, se tornarem mais engajados com esse hobby e cultura, levando ao entusiasmo e possível devoção. Para alguns, pode levá-los a se tornarem “profissionalizados”, fazendo algum lucro de seu hobby, ou até mesmo tornar-se empregados em tempo integral e, portanto, parte do aparato.[...]

³⁸ Especial Comic con IV: a esperança de um fã (2011, Tradução nossa).

Esse modelo é abrangente no sentido que torna possível observar, sob seu ponto de vista, fãs dos mais diversos conteúdos (*games*, livros, cinema, etc.). Esses sujeitos, em seus diversos *fandoms*, podem seguir diferentes e intercedentes carreiras. Para Crawford (2012), o modelo de progressão de carreira permite fluidez e complexidade. Os sujeitos podem pular estágios, avançar ou retroceder em sua progressão de carreira, ou múltiplas carreiras existentes podem cruzar caminhos.

Segundo Crawford e Rutter (2007), podem-se identificar quatro formas de atuação, e estas são: atuação para si mesmo, atuação para outros dentro do jogo, atuação para outros presentes fora do jogo, e atuação relacionada a *videogames* fora do jogo. Ainda que essa tipologia tenha sido desenvolvida considerando jogadores de *videogames* e seus ambientes, ela oferece a perspectiva de fãs em um contexto mais amplo, assim como suas atuações dentro e fora do *fandom*.

Na atuação para si mesmo, observa-se que as atuações sociais são, geralmente, para o consumo e desfrute do próprio indivíduo, por exemplo, provando uma nova fantasia, ou escrevendo sua própria versão do “final” de uma obra fonte que capturou seu interesse. Segundamente, a atuação para outros dentro do jogo, ou seja, para a comunidade, o *fandom*, nesse caso a presença de uma audiência pode influenciar a intensidade e a natureza da atuação (LIN; SUN, 2008). As atuações e interações de jogadores de *videogames* irão frequentemente se estender além da experiência dentro do jogo, e essa seria a terceira forma de atuação. No cenário do *fandom*, em um nível mais básico, indivíduos irão frequentemente interagir e atuar com outros sujeitos com quem compartilham o gosto pelo *fandom*. As interações sociais e atuações que são relacionadas ao tema de *fandom* que, possivelmente, se estendem além da tela são a quarta forma de atuação. Para tal, Crawford (2012) afirma que muitos dos indivíduos em questão com frequência discutem assuntos relacionados a seus *fandoms* com familiares, amigos e colegas de trabalho para além do ambiente em que esse *fandom* se encontra. É bastante comum para fãs das mais variadas obras, nos mais diversos meios, utilizarem seus *fandoms* como instigador e meio de interações sociais, levando seus interesses para outros ambientes de sua rotina.

Um ponto interessante para se salientar é que o *fandom* negligencia o discurso sobre apreciação da arte refinada ou elevada, e a noção de se tomar a arte a distância. Isso ocorre em favor de:

[...] se ter o controle e domínio sobre arte, trazendo-a para perto e integrando-a a sua noção de individualidade. E essa é uma transformação estética, mas não é a forma em que discursos de arte elevada geralmente

operam, apesar de que é uma forma de os indivíduos falarem sobre seu relacionamento com a arte elevada [...] (JENKINS, 2006, p. 23, tradução nossa).

As formas com as quais está integrada a vida dos indivíduos, contudo, podem variar, e, especificamente, podem variar as razões que instigam essas práticas. Por meio da observação frequente de diversas comunidades de fãs foi possível perceber quatro principais motivações, dentre outras, que agem como estímulo à atuação do fã.

O primeiro tipo de motivação de fã que pode ser percebido é a dedicação à obra original. Diante desta, as criações elaboradas pelos fãs são formas de manifestar seu entusiasmo e afeto para com a obra inspiradora. Os fãs, incitados por seus sentimentos por uma particular fonte, atuam de forma a elevar e partilhar conhecimento da obra original. Estes fãs são fiéis ao *fandom* ou *fandoms* com os quais se identificam. Assim, compreende-se que a maior parte ou, em alguns casos, toda a produção do fã, será baseada em uma pequena seleção de obras originais. Observa-se essa tendência na fala do fã de histórias em quadrinhos e artista de quadrinhos amador identificado como Skip Harvey (COMIC..., 2011, tradução nossa):

Ser um nerd é o que me define, eu acho, como pessoa [...] Eu lia quadrinhos todos os dias enquanto criança, eu era obcecado com isso, ainda sou, e agora eu quero ser parte dessa tessitura de algo com o qual eu cresci e que amo. Eu só quero ser capaz de fazer uma contribuição à cultura que considero tão definidora.

Um dos criadores da série de histórias em quadrinhos *The Walking Dead*, obra que é adaptada em uma série de TV de sucesso mundial, Robert Kirkman afirma:

Eu não me lembro do primeiro filme a que assisti, eu não me lembro do primeiro livro que li, eu não me lembro do primeiro CD que escutei, mas eu poderia dizer quase que o dia da semana, tipo, a primeira vez que li uma história em quadrinhos, em que quarto eu estava, como estava a iluminação [do quarto]. Sabe, é uma coisa que, sabe, que se te atinge na idade certa toma conta [de você], e não te deixa (COMICS..., 2011, tradução nossa).

Um segundo tipo de motivação que se destacou para atuação do fã, seja consciente ou por instinto, seria o desejo de exercer as práticas, lapidar um ou mais talentos de criação, tais como escrita, edição de vídeos, o *design* de fantasias, etc. Esse grupo de fãs, motivados pelas práticas e atuação, produzem em vários *fandoms*, parecendo estar movidos antes pelo ato de criação da produção de fãs, seja em qualquer formato ou maneira, do que pelo desejo de enaltecer uma obra em particular. Esses indivíduos aparentam desfrutar do processo de desenvolver sua produção, e parecem mais dispostos a se juntar a novos *fandoms* diante da perspectiva da oferta de novos personagens e novas possibilidades para utilizar como matéria-

prima para suas criações. Um exemplo disso é verificado em grande parte dos fãs que praticam *cosplay* (do inglês *costume play*). Essa atividade implica construir e vestir fantasias baseadas em personagem de uma obra, implica também adotar a postura, comportamento e voz do personagem escolhido. O ato de criar fantasias e interpretar personagens tem grande apelo a esses fãs, como se pode observar na fala de uma fã³⁹ no documentário sobre o *Comic con* (COMIC..., 2011, tradução nossa), “*Cosplay* é a fusão de todos os meus *hobbies* como arte de anime⁴⁰, *videogames*, moda, maquiagem, então *cosplay* é o pacote completo.” (Ver Figura 6).

Figura 6 – *Cosplayer*⁴¹ dando depoimento ao documentário



Fonte: Documentário *Comic con special IV: a fan's hope* (2011)

Outro exemplo é a fã chamada Holly, uma *designer*, que, por meio de seus *cosplays*, inclusive utilizando animatrônica, conseguiu uma clientela para quem produz fantasias baseadas em *videogames*. Após seu *cosplay* do *videogame Mass Effect* (Ver Figura 7) ela foi contratada como consultora de figurino na produção do filme desse *videogame*. Segundo Holly:

[...] eu tenho certeza que meus vizinhos acham que estou fazendo metanfetamina, ‘Aquela garota ela é uma viciada, eu a vi do lado de fora parecendo muito cansada e usando roupas estranhas, eu acho que ela é uma viciada em metanfetamina’. Mas, na verdade, é só porque faço fantasias na minha garagem [...] Todos os meus amigos amam jogos de computador, [os *videogames*] fazem com que você se sinta completamente em outro mundo. Eu quero pegar os personagens dos jogos e transformá-los em realidade, e

³⁹ Essa fã não se identificou por nome.

⁴⁰ Anime é um termo popularmente utilizado para animação japonesa. Estes, segundo seus fãs, que se autointitulam *otakus*, não se enquadram exatamente na categoria desenhos animados, desta forma merecendo uma categoria distinta.

⁴¹ Praticante de *cosplay*.

que as pessoas realmente experimentem ver algo que poderia estar em um filme nos corredores do *Comic con*.[...] O baile de máscaras⁴² é um ótimo lugar para exposição e uma grande chance para me colocar lá e ter pessoas vendo o meu trabalho no lugar de ficar aqui sentada enviando currículos. Eu apenas decidi fazer fantasias enormes e esperar que eu ganhe a atenção das pessoas com isso. [...] É sobre fazer algo insano e tomar todas as suas oportunidades, gastar todo seu dinheiro, juntar todos os seus amigos, fazer esse time louco de pessoas, assim como em *Mass Effect* e embarcar em uma missão suicida, e é o que isso é, uma metafórica viagem suicida pelo meu futuro (COMIC..., 2011, tradução nossa).

Figura 7 – Holly e seus amigos fazendo *cosplay* do videogame *Mass Effect*



Fonte: Documentário *Comic con special IV: a fan's hope* (2011)

Na figura 7, podemos observar também um exemplo do terceiro tipo de motivação, o aspecto social de fazer parte dos *fandoms*. A necessidade de se conectar com outras pessoas que compartilham seus gostos e ideias, ou com quem pelo menos possam conversar sobre estes sem se sentirem estranhos ou julgados. Os grupos de fãs transformam o seu consumo em um processo coletivo, como se pode observar na fala do soldado americano, artista de histórias em quadrinhos e fã da Marvel Eric: “[...] parece que eu sou o excêntrico em um mundo de pessoas muito normais, mas quando sonho em ir a lugares como o *Comic con*, tem que ser como o nirvana, tem que ser a coisa mais próxima ao paraíso porque todas as pessoas lá são tão *nerds* quanto eu” (COMIC..., 2011, tradução nossa).

Muitas atividades do *fandom* promovem a integração de fãs, como por exemplo, os amigos secretos, em inglês *Secret Santa*. Nessa atividade, os fãs participantes recebem uma produção de fã como presente, uma *fanfic* ou *fanart*, entre outras opções. Outro exemplo disso

⁴² Competição comum em eventos de fãs, essa é uma competição que julga não apenas quão fiel é a fantasia, mas a interpretação do personagem por parte do fã.

são as diversas subdivisões no *fandom*. Nesse caso, as pessoas que têm interesse particular em um casal ou determinado personagem procuram se agregar a outras que compartilham as especificidades de suas preferências.

O último tipo de motivação que se pode apontar perpassa todos os outros; este seria o divertimento pessoal. Para todas essas pessoas, o trabalho de fã é realizado, pois, de alguma forma, os entretêm e diverte. Levando em consideração o fator entretenimento, cita-se Mantovani (2006, p.6) que afirma que:

A mercadorização de informações tornou a linha divisória entre informação e entretenimento cada vez menos nítida. Desde as décadas de 50 e 60, tanto na mídia impressa, quanto na eletrônica, a imbricação da informação e do entretenimento já se fazia perceber.

Briggs e Burke (2004) falam da relevância da tríade informação, educação e entretenimento. Contudo, é no século XXI que o termo infoentretenimento, proveniente do inglês *infotainment* – junção entre *information and entertainment* (informação e entretenimento) – é cunhado (MANTOVANI, 2006). Esse termo é a representação de um novo caráter da informação que está profundamente vinculado à “economia afetiva” de que fala Jenkins (2008).

É interessante salientar, no entanto, que esses tipos de motivação não são mutuamente excludentes. Essa tipologia não foi elaborada para agir como a cama de Procrusto⁴³, mas para poder delinear as nuances de algo tão complexo e transitório como a “motivação”. Desta forma, é provável haver inúmeras configurações dessa tipologia.

Observa-se que, independentemente da motivação que gera o processo de criação, o esquema de progressão de carreira é o mesmo para todos os fãs e seus variados *fandoms*, o que possibilita a esses sujeitos transcender a definição de simples consumidores parte de uma massa acrítica. Os fãs estabelecem comunidades de conhecimento envolvendo seus interesses intelectuais mútuos. A partir destas é forjado o conhecimento em contextos nos quais não existem especialistas⁴⁴ convencionais. Os fãs que realizam o *produsage* buscam na comunidade validação para sua produção. Nas palavras da fã e *designer* Holly:

⁴³ Personagem da mitologia grega que atraía viajantes a sua casa e os convidava a deitar na cama. Aos que eram altos demais para o tamanho da cama, ele amputava os “excessos”; aos que eram baixos demais, Procrusto os esticava de forma a caberem na cama.

⁴⁴ É possível, no entanto, falar-se aqui de outros tipos de especialistas além dos convencionais. Um fã que detém um profundo conhecimento do *fandom*, seu metatexto, suas normas socioculturais podem ocupar esse espaço de especialista, agindo como uma referência para a comunidade. Outro ponto é que, independentemente da fonte de informação utilizada para a produção de fã, existe um profissional, agindo como profissional da informação, certificando e disponibilizando o conteúdo acessado e usado.

Eu nunca pensei que estaria aqui fazendo essas imagens pelas quais tenho tanta paixão, tê-las de pé perto de mim e tê-las realmente parecidas com os personagens. Quando você está prestes a subir ao palco em algo que você mesmo criou, depois de todos os meses e meses de toda essa dor e tudo por esse show [o baile de máscaras do *Comic com*] e você vai mostrar a todas essas pessoas, toda a audiência, milhares de *nerds*, somos todos parte da mesma base de fãs, esse é o momento que você sente que tudo valeu a pena (COMIC..., 2011, tradução nossa).

Desta forma, sejam motivados pelo amor à obra ou pela paixão às práticas, os fãs têm a possibilidade, e alguns buscam, ativamente, transformar a sua participação no *fandom* em algo profissional. Assim, empregam suas habilidades desenvolvidas em espaços de lazer em projetos que os façam avançar na carreira em direção ao *status* de aparato.

4 UMA VISÃO SEMIÓTICA DA PRODUÇÃO DE FÃS

Neste capítulo, dissertar-se-á sobre a dimensão semiótica do fenômeno observado. É importante começar afirmando que não se tem a intenção de uma análise semiótica em profundidade da produção de fãs. O que se busca aqui é um embasamento teórico mais amplo que abranja os ângulos peculiares à produção de fãs. São vários os teóricos da semiótica, assim como as indicações de suas raízes. Contudo, optou-se, neste trabalho, pela vertente peirceana. A aplicação ocorreu por meio de conceitos de autores intérpretes de Peirce, tais como Santaella, Plaza, Moura, Ziller, na definição do direcionamento do olhar sobre os fenômenos. Desta forma, a semiótica está implícita na discussão, constituindo-se em um recorte definidor na delimitação das teorias empregadas e do objeto de estudo aqui tratado, um objeto no qual a construção e utilização de signos é aspecto fundamental (ZILLER, 2005, p.20). Em resumo, esta pesquisa se afastará da discussão sobre semiótica, como se trata de uma pesquisa empírica, adotar-se-á a semiótica como guia para o olhar. Acredita-se que este é um rumo de pesquisa fundamental à estrutura da análise. Propõe-se, neste capítulo, dissertar sobre os temas pertinentes emoldurados por conceitos da semiótica peirceana, assim como dos autores seus intérpretes (ZILLER, 2005).

Assumindo que haverá leitores não familiarizados com os conceitos, faz-se aqui um rápido apanhado, com base na fenomenologia que Peirce credits as ciências normativas: Estética, Ética e Semiótica ou Lógica. Todas elas detêm a função da distinção entre o que deve e o que não deve ser. A estética pode ser definida como ciência do que é objetivamente admirável sem razões ulteriores. Ela se constitui como base para a ética, dando a esta seus primeiros princípios. Delas extraindo seus princípios estrutura-se a ciência Semiótica, teoria dos signos e do pensamento deliberado (SANTAELLA, 1983, p. 38).

A semiótica de Peirce é caracterizada pelo signo de natureza triádica. Ele pode ser analisado: nas suas propriedades internas, na sua capacidade de significar a sua referência aquilo que indica, refere ou representa; nos efeitos que se encontra capaz de gerar nos receptores, isto é, a tipologia de interpretações que tem o potencial de produzir. O tipo de referência do signo (apuro, sofrimento, alegria) provocará certo efeito interpretativo em um sujeito, este efeito é o interpretante. Santaella (2008) afirma que qualquer coisa que esteja presente à mente tem a natureza de um signo. Este é o que corporifica o pensamento, as emoções, reações etc.

Para Plaza (2003), a perfeição da tricotômica do “signo-pensamento” ou “semiose genuína” significa que o objeto tem prioridade sobre o signo, isto é, o objeto é fundamental na determinação do signo. Essa prioridade não implica “primazia lógica”, ou seja, ainda que o objeto determine o signo, este objeto apenas é acessível de forma lógica pela mediação do signo. Assim, o signo e o objeto não se confundem, visto que este último está fora do signo, mas a única maneira de ser apreendido é por meio de signos. Logo, o signo não pode ser o objeto, mas carrega o poder de representá-lo. Segundo Santaella (2008), a definição de signo, objeto e interpretante, desta forma, é feita por meio da posição lógica ocupada por cada um desses três elementos no processo representativo.

Um dos conceitos de signo mais difundidos elaborados por Peirce é “algo que representa algo para alguém em algum aspecto ou capacidade” (CP⁴⁵ 2.228 *apud* ZILLER, 2005 p.64). Para Plaza (2003), o signo representa alguma coisa para alguém, este é direcionado a alguém, ou seja, na mente desse indivíduo, um signo equivalente ou até mesmo um signo mais desenvolvido é criado. Este signo criado pode ser considerado como significado ou interpretante do primeiro signo utilizado. O signo representa algo, este algo seria seu objeto, coloca-se o signo em lugar deste e alguém irá aceitá-lo no lugar desse objeto.

Para Peirce, o signo tem dois objetos: o objeto imediato que é o objeto tal como é representado; e o objeto Dinâmico que é o objeto no mundo. Contudo, o signo possui também três interpretantes (SANTAELLA, 2001):

- **interpretante imediato**, aquilo que o signo é capaz de produzir como efeito antes que o signo encontre um intérprete;
- **interpretante dinâmico** é o efeito singular, particular, que o signo produz na mente de cada intérprete. Desta forma, esse interpretante é múltiplo, plural, pois um único signo pode produzir vários efeitos em uma única mente interpretadora. Além disso, o signo produzirá um efeito relativamente distinto em cada mente interpretadora. Se o intérprete não possui familiaridade de nenhum tipo com o objeto dinâmico, ainda assim ele pode produzir interpretante, pois há vários níveis de efeitos interpretativos produzidos por um signo. O interpretante dinâmico pode ainda ser subdividido em:
 - **interpretante emocional**, o signo pode produzir tão somente qualidades de sentimento;

⁴⁵ PEIRCE, Charles S. **Writings of C. S. Peirce**. A chronological edition. In: FISCH, Max *et al.* (org.). Bloomington: Indiana University Press, v. 1-6. 1982-.

- **interpretante energético**, o signo pode produzir também curiosidade quanto a sua procedência, impelindo o intérprete na busca por compreensão;
- **interpretante lógico**, com base nessa busca e seguindo um raciocínio lógico, ou seja, princípios guias, o intérprete pode chegar a uma conclusão lógica. É importante acrescentar que os intérpretes emocional e energético sempre existem, mesmo quando o interpretante lógico vem cedo demais. No caso de dominância do interpretante lógico, ou seja, dominância dos fundamentos do signo, suportes de leis de representação que tornam a interpretação possível, os interpretantes emocional e energético tornam-se quase imperceptíveis, mas não deixam de existir. Isto fica claro no surgimento de uma informação nova, e mesmo que esta não seja nova, se o sujeito em questão for um apaixonado pelo assunto, o surgimento dessa informação seria um interpretante emocional bastante gratificante que pode apenas ser sentido e não explicado.
- **interpretante final**, este seria o efeito que o signo produziria em qualquer mente, se fosse possível o signo produzir todos os interpretantes dinâmicos de modo exaustivo e final. Isso não é possível, pois os indivíduos são intérpretes particulares, capazes unicamente de produzir interpretantes dinâmicos singulares, falíveis e provisórios. Desta forma, o interpretante final está sempre em processo evolutivo infinito.

Quando uma frase é enunciada, as palavras falam de algo, elas têm aplicação a uma determinada situação ou circunstâncias. Essas palavras e frases estão inseridas em um contexto. Esse algo a que a frase se refere é o seu objeto dinâmico, a frase em si é o signo. (SANTAELLA, 2008). Os signos se referem a algo porque aquilo que denotam está representado dentro dele próprio. Para a autora, o modo como o signo representa é o objeto imediato. Ele assim se chama, pois só há acesso ao objeto dinâmico por meio desse objeto. A função mediadora desse objeto imediato é o signo que coloca o sujeito em contato com a realidade (SANTAELLA, 2008).

O que torna a semiótica um dos pilares da presente pesquisa é que, segundo Santaella: “É no homem e pelo homem que se opera o processo de alteração dos sinais (qualquer estímulo emitido pelos objetos do mundo) em signos ou linguagens (produtos da consciência)” (SANTAELLA, 1983, p. 15). Para a autora:

A semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de

constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido (SANTAELLA, 1983, p. 15).

A teoria de Peirce é caracterizada por tudo em que aparece a consciência, e o faz numa gradação de três propriedades. Estas correspondem ao que Santaella (1983) afirma ser os três elementos formais de qualquer experiência. Inicialmente, em 1867, essas categorias receberam a denominação: 1) Qualidade, 2) Relação e 3) Representação. Com o tempo, Peirce preferiu fixar-se na terminologia de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Santaella (1983, p. 52) explica:

Para se ter uma ideia de amplitude e abertura máxima dessas categorias, basta lembrarmos que, em nível mais geral, a 1ª corresponde ao acaso, originalidade irresponsável e livre, variação espontânea; a 2ª corresponde a ação e reação dos fatos concretos, existentes e reais, enquanto a 3ª categoria diz respeito a mediação ou processo, crescimento contínuo e devir sempre possível pela aquisição de novos hábitos. O 3º pressupõe o 2º e 1º; o 2º o 1º; o 1º é livre. Qualquer relação superior a 3 é uma complexidade de tríades.

Assim, considera-se que essas categorias dizem respeito às modalidades características com que os pensamentos são informados e desenvolvidos. Essas camadas são interpenetráveis e, em grande parte, ocorrem simultaneamente, embora que qualitativamente distintas. As três categorias introduzidas por Peirce geram o que Santaella (1983) chama de “três modalidades possíveis de apreensão de todo e qualquer fenômeno”. Faz-se aqui um breve apanhado dessas modalidades:

- **Primeiridade** - O sentimento como qualidade dá sabor, tom, matiz a consciência imediata, mas ele também se oculta ao nosso pensamento. Isso ocorre porque, para pensar, é preciso deslocamento no tempo, colocando-se fora do sentimento que se tenta capturar. Qualidades de sentimento estão sempre presentes mesmo que imperceptíveis. Estas são partes constituintes das sensações e dos pensamentos. A vida de um ser humano é repleta de instantes em que a qualidade de sentir fulgura. Cada dia, cada contato com signos são oportunidades para manifestação desses lampejos de qualidade de sentir. As qualidades de sentimentos só podem ocorrer no instante de uma impressão. Essa consciência em primeiridade é qualidade de sentimento, a primeira captação de algo no mundo. Esse é o modo mais imediato, contudo já imperceptivelmente medializado de estar no mundo. Sentimento, elemento fundamental para o tema da presente pesquisa é considerado, desta forma, um quase-

signo do mundo: uma primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de apreensão.

- **Secundidade** - A ação de um sentimento sobre um sujeito gera uma reação específica, esta reação seria a secundidade. A sensação tem duas partes: 1) o sentimento e 2) a força da inerência desse sentimento num sujeito. Quando algo atinge os sentidos, a excitação exterior gera efeito no sujeito. Isso é regra para qualquer estímulo, tanto interiores quanto exteriores, essas sempre produzem uma reação. Toda experiência é composta de o puro sentir, um elemento de reação, e a subsequente mediação do pensamento articulado. Santaella (1983, p. 65) afirma: “Esta noção de ser aquilo que outras coisas nos fazem ser é parte tão proeminente de nossa vida que concebemos outras coisas como existindo em virtude de suas reações umas contra as outras”. Para Peirce, esse estado de luta é a compulsão que obriga o sujeito a mudar seus pensamentos, constituindo sua experiência. As reações à realidade, à materialidade das coisas e do outro constituem-se em si em respostas sýgnicas ao mundo. Essas são pegadas materiais do existir humano histórico e social, circunstancial e singular.
- **Terceiridade** – Santaella (1983) define “perceber” como a tradução de um objeto de percepção em um julgamento de percepção, interpondo uma camada interpretativa, a mediação entre a consciência e o que é o objeto percebido. Nessa medida, o simples ato de olhar já está carregado de interpretação, visto que é sempre o resultado de uma elaboração cognitiva, fruto de uma mediação sýgnica que possibilita nossa orientação no espaço por um reconhecimento e assentimento diante das coisas que só o signo permite.

O homem conhece o mundo por representá-lo e interpreta essa representação numa outra representação, que Peirce denomina *interpretante* da primeira. O interpretante consiste em um processo relacional que se cria na mente do intérprete do signo. O conhecimento deste signo depende do conhecimento da coisa que é representada pelo signo, este seria o *objeto* do signo. Desta forma o signo é um primeiro, o objeto um segundo e o interpretante um terceiro. Para Moura (2002, p. 44), “[...] o interpretante relaciona-se à cognição produzida na mente do sujeito interpretador nos processos de compreensão sýgnica”. A partir do contato com a representação que o signo faz do objeto, produz-se na mente do indivíduo que realiza a interpretação outro signo que tem a tarefa de traduzir o significado do primeiro. Em resumo, o

signo produz outro signo que é o seu significado em um processo contínuo que pode consistir em sentimentos, pensamentos, palavras, ações. Para conhecer e deixar-se conhecer é necessário interpretar signos e se fazer signo (SANTAELLA, 1983). Um processo que Peirce chama de *Semiosis* (ação do signo).

Devido aos temas abordados na presente tese, definiu-se como ponto de partida dessa abordagem semiótica a compreensão de alguns conceitos peircianos de base que são considerados importantes para entender o fenômeno observado de produção de fãs. Buscou-se, assim, na semiótica peirciana os elementos necessários para compreender as dimensões de sentimento, imaginação e criação do fenômeno. Acredita-se na adequação ao tema, pois é parte inerente à semiótica a multiplicidade de semioses, muitas vezes divergindo da intencionalidade do emissor do signo. Nas palavras de Moura (2002, p. 63):

[...] conforme a compreensão peirciana referente ao funcionamento da semiose, frequentemente o signo não é atualizado em conformidade à proposta pensada originalmente pelo criador. Ainda assim, ficam impressos nos gestos criativos e nos desdobramentos materiais deles decorrentes os vestígios dos propósitos imaginados na gênese.

Expandindo um pouco mais as teorias peirceanas, temos ainda ícone, índice e símbolo. O ícone é determinado pelo objeto, compartilhando com ele características. O índice indica um objeto externo a si, aponta para uma realidade a qual nem sempre possui vínculo de semelhança. O símbolo está relacionado ao objeto por uma regra, um hábito. “Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são símbolos” (CP, 2.292⁴⁶ *apud* ZILLER, 2005, p.65). Um mesmo signo pode ser encaixado nas três classificações simultaneamente. Torna-se evidente, então, a importância do contexto, é neste que nasce a significação do signo. “Peirce afirma que “nada é signo se não é interpretado como signo” (CP 2.308⁴⁷ *apud* ZILLER, 2005, p. 70). Cada intérprete reconhecerá o signo de acordo com seu prévio conhecimento, e alguns intérpretes não reconhecerão o signo de nenhuma maneira. Como os signos carregam o objeto em algum aspecto, o signo não pode ser absoluto e sua compreensão depende do contexto e conhecimentos prévios.

A informação mais visada pela CI é a informação intencional, aquela que foi planejada para informar, como a informação disposta em um acervo de livros ou itens expostos em um museu. Contudo todos são signos e estes podem representar sem que alguém o tenha

⁴⁶ PEIRCE, Charles S. **Writings of C. S. Peirce**. A chronological edition. In: FISCH, Max *et al.* (org.). Bloomington: Indiana University Press, v. 1-6. 1982-.

⁴⁷ PEIRCE, Charles S. **Writings of C. S. Peirce**. A chronological edition. In: FISCH, Max *et al.* (org.). Bloomington: Indiana University Press, v. 1-6. 1982-.

planejado para isso. Esse reconhecimento, e conseqüente informação, pode ocorrer de forma inesperada. Em sua discussão sobre antropossemiótica, Deely salienta a importância de buscar o conhecimento sobre as características gerais de um dado intérprete da informação.

Esse conhecimento prévio ao reconhecimento de um signo tem diversas dimensões, emocionais, históricas, cognitivas. Hills, em um debate com Jenkins, publicado em Jenkins (2006), afirma que não há uma teoria que abarque todas essas implicações no contexto do estudo do *fandom*. Aqui se discorda dessa afirmação, pois acredita-se que a semiótica está imbrincada nas bases da presente pesquisa, pois é capaz de abarcar as dimensões sentimentais (o afeto do fã pelos textos), sua reação a estes e a mediação de seus significados, construídos em um contexto cultural, por meio da produção de fã. Nas palavras de Crawford, os fãs processam, interpretam e fazem sentido sobre determinado conteúdo que está repleto de ícones, índices e símbolos elaborados pelos autores ou pela própria comunidade, ações que podem ser compreendidas como “produção semiótica” (FISKE, 1992; CRAWFORD, 2012).

4.1 O fã-leitor, a perspectiva semiótica

Falou-se, previamente, de leitor e autor, mas torna-se relevante lançar um olhar semiótico sobre o papel do leitor. Um perfil mais realista e atualizado do leitor a que se refere implica ampliar a concepção mesma do que seja prática da leitura. O ato de ler é reconhecidamente mais que a simples decifração de um sistema de letras e sílabas: esse sistema integra também as relações entre palavra e imagem.

O indivíduo que antes era leitor de livros no silêncio das bibliotecas, passou a leitor de pôsteres e *outdoors*, até eventualmente leitor de telas de computadores. Para Santaella (2004), o efeito do texto sobre seus receptores tem relação com as formas materiais em que o texto se apresenta. Essas formas materiais e o contexto no qual o texto encontra-se inserido contribuem na maneira com que este é lido e compreendido.

Fala-se aqui, no entanto, de um leitor que recebe mais uma camada para aumentar a sua complexidade, a do fã. O fã é, primeiramente, um receptor dos textos em suas diversas formas. Segundo Jenkins (2009), o fã é um vanguardista que está sempre ativo na adoção de avanços tecnológicos. Essa categoria há muito se consolidou leitor das telas eletrônicas, transitando pelas redes. O fã-leitor pode ser considerado leitor imersivo, sempre pronto, sua navegação é multilinear, multissequencial e labiríntica, considerando as diversas mídias de que dispõe.

Há certas situações, porém, em que a propriedade qualitativa em essência é acentuada, por exemplo, nas artes, na música, na poesia etc. (SANTAELLA, 2008). Em um dado momento em que um signo em particular captura a atenção, a primeiridade, o afeto pode ser o diferencial que possibilita ao fã-leitor mudar seu direcionamento e, possivelmente, enveredar em certa direção de leitura que instigou sua empatia, sua busca por semelhança. Contudo, sua imersão instigada por semelhança não significa comportamento acrítico. Plaza (2003, p.33) cita Goethe:

Há três tipos de leitores: aquele que se deleita sem julgar, um terceiro que julga sem deleitar-se, e o outro, o intermediário, que julga se deleitando ou se deleita julgando. Este realmente recria uma obra de arte. Os membros desta casta não são numerosos.

Esse tipo de leitor, grupo que, acredita-se, os fãs fazem parte, não se atêm apenas às intenções do autor, mas procuram na obra a sua verdade. Para Eco (2005), de *intentio operis*, ou seja, a intenção da obra, tem um papel importante como fonte dos significados para esse grupo que não pode ser reduzida ao que Eco (2005) chama de *intentio auctoris* pré-textual, pois esta funciona como uma restrição à liberdade da *intentio lectoris*, algo primordial para o fã-leitor, sua liberdade de significação.

Eco sugere que o objetivo de um texto é produzir o seu leitor-modelo (2005; 2008). Este o autor define como o leitor que lê o texto como este foi feito para ser lido. O autor afirma:

Um texto é um dispositivo concebido para produzir seu leitor-modelo. Repito que esse leitor não é o que faz a “única” conjetura “certa”. Um texto pode prever um leitor-modelo com o direito de fazer infinitas conjeturas (ECO, 2005, p. 75).

Considera-se, então, como previamente mencionado, que um autor empírico pode, por meio do texto, incluir a possibilidade de este permitir interpretações múltiplas para o seu leitor-modelo. O leitor empírico, que difere do leitor-modelo, faz conjeturas sobre o tipo de leitor-modelo demandado pelo texto, assim como sua ideia de autor-modelo e a mensagem deste (ECO, 2005; 2008). Contudo, segundo Eco (2005), a intenção do texto é essencialmente criar esse leitor-modelo que tenha a habilidade de fazer conjeturas sobre o próprio texto. Desse leitor-modelo se espera a iniciativa em imaginar um autor-modelo que difere do empírico e que possa coincidir com a intenção do texto.

Não obstante, Eco (2005) argumenta que o autor empírico tem o direito de rejeitar certas interpretações. Para o autor, o texto é um objeto que a interpretação constrói no decorrer de um esforço circular de validar-se com base no que acaba sendo o seu resultado.

Porém, isso pode ser problemático quanto ao fã-leitor, o leitor empírico, pois este vai aceitar ou rejeitar a intenção da obra, assim como a intenção do autor-modelo de acordo com a sua conveniência. Pois este é o leitor que se deleita no julgamento e recriação da obra. No contexto aqui apresentado, o fã realizador de *produsage*.

4.2 A interpretação

Um único indivíduo pode conter diversas facetas de personalidades, e este é diverso, complexo e mutável. A racionalidade sofre, a todo o momento, influências, interferências, adaptações fora do controle desse indivíduo.

Essas interferências podem ser internas, vindo do mundo interior pessoal, e externas, as forças objetivas que atuam em cada indivíduo. Santaella (1983, p. 55) resume essas forças do seguinte modo:

Essas forças vão desde o nível das percepções que, pelo simples fato de estarmos vivos, nos inundam a todo instante, até o nível das relações interpessoais, intersubjetivas, ou seja, as relações de amizade, vizinhança, amor, ódio etc., encontrando ainda as forças sociais que atuam sobre nós: as condições reais de nossa existência social, isto é, as relações formais de classes sociais que variam de acordo com as determinações históricas das sociedades em que se vive.

Tudo isso se traduz no mesmo meio, signos, e estes tentam representar, mesmo que não inteiramente, um objeto. Quando esse signo representa seu objeto implica que ele afeta uma mente, de maneira que determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto, o interpretante. Isso ocorre no processo sucessivo ininterrupto da semiose.

Desta forma qualquer obra de arte, seja texto, filme, música etc., é signo e passível de interpretação dos indivíduos, engajando-os em um processo de criação. Pois, como diz Marcel Duchamp, uma obra se completa com o público. Uma obra que não se fecha a novas interpretações é uma obra que avança, sobrevive. A história dita “acabada”, fechada, é a história morta e muda (PLAZA, 2003). Cada história, porém, aberta ou fechada, é uma representação. Esta produz uma significação para um indivíduo que é em si uma representação.

Para Plaza (2003), aceitar um interpretante final pressupõe que as leituras são homogêneas, uniformes, objetivas, o que o próprio autor aponta não corresponder à realidade

da criação, pois essa consiste em um deslocamento constante dos signos com o propósito de sentido. Os interpretantes são diretamente responsáveis pela construção do significado. Em algumas áreas, a exemplo das artes, as divergências de interpretação têm importante papel na obra. Na diversidade de obras e mídia para as quais os fãs se voltam, as divergências de interpretantes também não são incomuns. Para os fãs, uma interpretação não é suficiente, eles estão constantemente em busca de contexto para os interpretantes apresentados, percebem as falhas, ou melhor dizendo, lacunas, e buscam preenchê-las, criando novos interpretantes. Nas palavras de Plaza (2003, p. 35),

Assim, se o original como signo estético tende a ser pleno, ele é também incompleto, visto que se inscreve na cadeia do tempo. Mesmo quando o signo cria seu próprio objeto, ele não se livra de indicar para algo que está fora dele, pois qualquer signo está marcado pelas condições de sua temporalidade, isto é, de sua produção. A leitura do original exige também a leitura das condições de sua produção.

Peirce tem uma ampla arquitetura filosófica, na qual a Semiótica tem o seu papel. O alicerce dessa arquitetura está na fenomenologia, que investiga os fenômenos que se apresentam à nossa mente. A fenomenologia fornece as bases para as três ciências normativas: estética, ética e lógica. As três se constituem disciplinas muito abstratas e gerais e não podem ser consideradas ciências práticas. Essas três ciências são consideradas normativas, pois estudam ideais, valores e normas. A estética estuda os ideais que guiam nossos sentimentos. A ética estuda que ideais guiam nossa conduta. A lógica estuda os ideais e normas que guiam o pensamento. A estética encontra-se na base da ética assim como a ética encontra-se na base da lógica. A estética busca o ideal último para o qual a sensibilidade de um indivíduo o dirige (SANTAELLA, 2008).

Peirce considera que esse ideal é o admirável em si, pura e simplesmente, desta forma, atraindo os indivíduos para si. Para o autor, o que atrai a sensibilidade humana é o crescimento da razoabilidade concreta, quer dizer, o “crescimento da razão criativa corporificada no mundo” (SANTAELLA, 2008). Esse crescimento é permanente e contínuo, e, diante disso, é na estética que há a realização do leitor.

Para autores como Jauss (1979), o interesse é despertado pelo prazer, ou seja, o interesse estético se explica pelo fato de o sujeito, enquanto exerce sua liberdade de tomada de atitude diante do objeto, encontra prazer no objeto e no seu próprio eu. Desse modo, esse sujeito em questão, no presente caso, o fã, se liberta de sua existência cotidiana. Para Jauss

(1979), o que se chama de prazer estético de uma obra ou narrativa se realiza na oscilação entre a contemplação desinteressada e a participação experimentadora. É um modo da experiência de si mesmo na capacidade de ser outro, adaptando a visão do outro à sua visão e vice-versa.

Jauss (1979) também fala das funções de *poiesis*, *aisthesis*, e *katharsis*. A consciência produtora, pela criação do mundo como sua própria obra (*poiesis*); a consciência receptora, pela possibilidade de renovar a sua percepção, tanto na realidade externa, quanto da interna (*aisthesis*); e, por fim, a experiência subjetiva se transforma em inter-subjetiva, pela anuência ou a não anuência ao juízo exigido pela obra, ou pela identificação com normas de ação (*katharsis*). Em um espaço de encontro entre autor, texto e leitor, Jauss (1979) fala de um leitor que tem prazer na narrativa, que julga enquanto se diverte e se diverte enquanto julga, este é o que propriamente recria a obra de arte.

O fã-leitor é guiado pelo sentimento, buscando realizar e realizar-se por meio da recepção ativa de uma obra. Pode-se falar aqui de uma interpretação enquanto uso da obra. Rorty, em palestras com Culler, Brooke-Rose e Eco, retratadas em Eco (2005), fala do pragmatismo no uso do texto. Rorty convida a pensar em conceitos como ferramentas usadas para determinados propósitos, não como peças para se representar o mundo como ele é. Para o pragmatismo de Rorty, não há uma diferença clara entre “interpretação” e “uso”. Enquanto Eco defende a “natureza” de um texto e que uma interpretação legítima consiste na tentativa de chegar a essa natureza, Rorty convida a ponderar as diferentes funções, ou descrições, que concedemos ao texto para diferentes propósitos. Para Rorty, é justificável usar os textos para propósitos pessoais, o que, segundo sua perspectiva, é tudo que se pode fazer com eles. Rorty assim defende o que Eco condena como “superinterpretação”. Nas palavras de Rorty (ECO, 2005, p.110):

[...] o artigo de Eco “*Intentio lectoris*”. Pois nesse artigo, escrito mais ou menos na mesma época que *O pêndulo de Foucault*, ele insiste numa distinção entre *interpretar* textos e *usar* textos. Esta é, naturalmente, uma distinção que nós, pragmatistas, não desejamos fazer. Segundo nossa visão, tudo o que alguém faz com alguma coisa é usá-la. Interpretar alguma coisa, conhecer alguma coisa, penetrar em sua essência, e assim por diante, tudo isso são apenas diversas formas de descrever um processo para fazê-la funcionar. Por isso fiquei desconcertado ao perceber que Eco provavelmente entenderia minha leitura de seu romance como um uso, em vez de uma interpretação, e que não prezava os usos não-interpretativos de textos. Fiquei consternado ao vê-lo insistir numa distinção semelhante à de E. D. Hirsch

entre sentido e significado – uma distinção entre entrar no próprio texto e relacionar o texto com outra coisa. [...]

Para Eco (2005), as propriedades do texto impõem limites ao alcance da interpretação legítima e defende uma espécie de darwinismo cultural em que certas leituras são comprovadas com o passar do tempo, outras não. Eco, ao mesmo tempo em que defende a semiótica ilimitada, defende também que uma interpretação deve ter critérios. O autor afirma que “[d]izer que a interpretação (enquanto característica básica da semiótica) é potencialmente ilimitada não significa que a interpretação não tenha objeto e que corra por conta própria. [...]” (ECO, 2005, p. 27). Bom, levanta-se a possibilidade de a interpretação ser indefinida e a tentativa da busca de uma interpretação final inatingível, o que leva à aceitação da oscilação ou deslocamento do significado (ECO, 2005). Após separado de seu autor e das circunstâncias de sua criação, um texto flutua entre interpretações possíveis. O autor acredita na existência de critérios que impõem limites à interpretação sem assim podar a semiótica ilimitada. Pois, para Eco, se algo for interpretado, a interpretação deve ser coerente com o que é encontrado no texto. Desta forma, enxergar laços onde estes não existem se constitui em uma interpretação paranoica. O autor distingue essa interpretação do seguinte modo:

Mas a diferença entre a interpretação sã e a interpretação paranoica está em reconhecer que esta relação é mínima e não, ao contrário, deduzir dessa relação mínima o máximo possível. [...] o paranoico é o indivíduo que começa a se perguntar quais os motivos misteriosos que me levaram a reunir estas duas palavras em particular. O paranoico vê por baixo de meu exemplo um segredo, ao qual estou aludindo (ECO 2005, p. 57).

Segundo o autor, para qualquer teoria, um leitor ávido o suficiente para embasar sua realização estética poderia inventar um sistema que torne aceitáveis e conectáveis pistas no texto que, de outra maneira, não teriam ligação. Então, ele afirma que, entre a intenção do autor e a discutível interpretação do leitor, há a intenção da obra que torna insustentável as superinterpretações.

O que Eco chama de interpretação paranoica, no entanto, pode ser produtiva, pois se fazem perguntas que o texto não coloca a seu leitor. Fazer questões que o texto não coloca pode inclusive ajudar a compreendê-lo melhor. Perguntando não o que ele quer dizer, mas esquece de dizer. Eco (2005) vem a concordar que uma superinterpretação pode ser frutífera. E aqui, na presente pesquisa, concorda-se com essa concepção, quando se depara com a essência do que o fã é, enquanto leitor empírico. Suas superinterpretações guiam suas

atividades, cada elemento analisado à exaustão, a fim de conhecer cada elemento da história acaba-se por cometer o ato da interpretação paranoica. Mas isso não ocorre de forma inconsciente, na verdade, de forma intencional; em algumas situações, o fã realiza a supertinterpretação para realizar seus ideais estéticos.

Para elucidar o tópico, cita-se o caso de “Sterek”, junção dos nomes “Stiles” e “Derek”. Estes são dois personagens da série voltada para adolescentes “Teen Wolf”. A série “Teen Wolf” é produzida e veiculada pelo *Music Television* – MTV, um canal de TV a cabo, que teve início em 5 de junho de 2011 e, até a presente data, continua a ser transmitida pelo mesmo canal, sendo considerada um dos maiores *hits* entre o público adolescente e jovens adultos americanos.

Nesse programa televisivo, há dois personagens coadjuvantes, Stiles e Derek, que se conhecem e são aliados, ambos amigos do protagonista, porém não aparentam maior apreço ou afeto um pelo outro. Em dados episódios, na verdade o sentimento mostrado de um pelo outro parece mais relacionado à antipatia e impaciência, gerando situações cômicas em momentos em que esses personagens dividem a cena. Contudo, devido a uma série de acontecimentos ao longo de três temporadas, ocorreram circunstâncias, repetidas vezes, que fizeram com que um personagem salvasse o outro de situações de perigo iminente.

Com o tempo, essas situações foram lidas pelos fãs como um forte vínculo entre os personagens. Afinal, salvarem-se mutuamente deve gerar vínculos no mínimo de amizade, não? Apesar de não haver nada na série que dê suporte a essa presumida amizade, os fãs supuseram que sim. As situações perigosas continuaram a ocorrer e a química entre os atores para o potencial cômico das cenas adicionou a afeição dos fãs pelo par. Finalmente, esses fãs passaram a interpretar, ou usando o termo de Eco, superinterpretar Stiles e Derek como um casal romântico de mesmo sexo, “Sterek”, como foi cunhado pelo *fandom*.

Não existe nenhuma implicação romântica nas cenas, o próprio criador da série, o roteirista Jeff Davis, afirmou não saber como esse fenômeno começou, pois nunca foi sua intenção um casal romântico entre os dois personagens. Ele especula que talvez o familiar cenário de comédias românticas, onde dois personagens que se detestam na verdade se amam, pode ter sido parte do “encanto”. Acrescenta-se a isso a ausência de um casal homossexual no enredo e o casal se tornou extremamente popular. O fato é que não importa o quanto os personagens pareciam não se dar bem em cena, o *fandom* os havia aceitado como casal. Cada gesto, troca, palavras superinterpretados pareciam mais significativos do que havia sido intencionado por seu autor. Em pouco tempo, o casal Sterek se tornou o casal mais popular da série, batendo a concorrência do casal romântico protagonista. Essa tendência foi expressa em

várias formas de práticas de fãs: os *Fanfictions*, os *fanarts*, os *fanvideos*. A quantidade de produção voltada a Sterek superou a produção para qualquer outro personagem ou casal da série. Esse é um dos exemplos mais óbvios de fãs que são guiados pelo seu prazer no julgamento da obra e que optaram por uma interpretação que melhor atendiam suas necessidades catárticas e estéticas.

4.2.1 O metatexto

Jenkins (1992) falou de um metatexto coletivo formado pelo consenso entre os fãs. Mas esse metatexto é mais do que um texto estático do *fandom*, ele é uma cadeia associativa que faz lembrar aos fãs da comunidade as linhas guias. Se um elemento é consolidado no metatexto ele passa a representá-lo. O nome de um personagem não é único, pode representar centenas de outros indivíduos, mas, para um fã, esse nome representa tudo o que engloba aquele personagem, dando-lhe a capacidade de funcionar como signo.

O metatexto, pode-se argumentar, é aquilo que o signo da obra original efetivamente produz em comum na mente do *fandom*. Um conhecimento comum, compartilhado. Porém, isso será produzido dependendo da sua natureza de signo e do seu potencial como signo. Por exemplo: apenas produzir sentimentos de qualidade. Nas palavras de Santaella (1983, p.81):

Ao ouvirmos uma peça de música, se não somos conhecedores dos diferentes códigos de composição musical (o que nos levaria também a outros tipos de interpretação), a audição dessa música não produzirá em nós se não uma série de qualidades de impressão, isto é, sensações auditivas, viscerais e possivelmente correspondências visuais. É claro que podemos traduzir essas sensações numa pseudo-significação ou interpretante puramente emocional: alegria, tristeza, monotonia, mudança... Assim, aquele signo, dada a limitação do nosso repertório, não produzirá em nós senão um interpretante dinâmico de primeiro nível, isto é, emocional.

Desta forma, o tipo de efeito que o metatexto enquanto conjunto de signos, vai gerar depende da familiaridade do fã com este e seu contexto. Para o indivíduo que apenas acaba de conhecer a obra, os sentimentos de alegria, simpatia ou até mesmo repulsa pela obra serão o que vai determinar quão dispostos a ampliar a interpretação o indivíduo estará. Assim, o

interpretante desse sentimento produzirá outros signos da mesma espécie que podem levar o indivíduo a se afeiçoar à obra ou a rejeitá-la.

Nesse cenário, a imaginação tem um grande papel, pois, segundo a definição de Moura (2002, p. 31), ela “é a capacidade humana de articular os meios lógicos e físicos com vistas a constituir novos hábitos e reorientar novos significados.” Tem a função de um ensaio mental no qual são articulados a experiência do sujeito e os elementos da realidade objetiva, com o propósito de antecipar a ação humana e seus impactos de modo coerente na constituição de novos signos. Para imaginar um conceito, é preciso concebê-lo dentro de um conjunto de conceitos e somá-los à manifestação externa, mantendo uma coerência. Dessa maneira, a autora conceitua uma imaginação racional, a articulação desta e da “experiência colateral” ou “observação colateral” do sujeito. Este é um conceito de Peirce e consiste no conhecimento necessário para a compreensão mais completa da relação objeto e signo. Para o autor:

[...] como Observação Colateral não quero dizer intimidade (familiaridade) com o sistema de signos. O que assim é inferido não é colateral, pelo contrário, constitui o pré-requisito para conseguir qualquer ideia significada do signo. Por Observação Colateral quero referir-me à intimidade prévia com aquilo que o signo denota (PEIRCE, 1992, CP- 8.179).

Segundo Savan (1977, p. 190), “o objeto é o ambiente empírico ao que temos conhecimento colateral, independentemente da ação do Signo. É o contexto, as circunstâncias, a situação que é compartilhada pelo signo e pelo interpretante”. Pode-se afirmar que é a vivência e experiência, permitindo a construção de uma compreensão mais ampla, orientando a ação e pensamento humano (MOURA, 2002). Nascido da imaginação racional, o metatexto funciona como uma regulação importante para a manifestação da compreensão da obra original e das práticas realizadas. O metatexto estabelece uma padronização da linguagem que formaliza um conjunto de signos, permitindo possíveis reordenações dos signos e sua compreensão em determinados contextos.

Fala-se aqui de metatexto como sentido reconhecido pelos fãs. O sentido, enquanto metatexto na obra humana implica uma certa atividade intencional, ou seja, algo que funciona como uma âncora para a interpretação. Moura (2002, p. 60) afirma: “Ao fundamento de verdade das proposições denomina-se sentido.”

Para Compagnon, o teórico americano da literatura E. D. Hirsch desenvolveu como contra-argumento a noções anti-intencionalistas a distinção entre seu sentido (*meaning*) e sua significação (*significance*) ou sua aplicação (*using*). Segundo Hirsch, o sentido designa o que

permanece estável na recepção do texto. Ele é a resposta a questões como “de que fala esse texto?”. O sentido é único e singular. A significação trata daquilo que muda na recepção do texto, respondendo a questões tais quais: “Que valor tem este texto?”. A significação relaciona o sentido a situações, portanto, é variável, plural, aberta e possivelmente infinita. Ao ler um texto, relaciona-se seu sentido a uma experiência pessoal, fora de contexto, gerando significação. “O *sentido* é o objeto da interpretação do texto; a *significação* é o objeto da *aplicação* do texto ao contexto de sua recepção (primeira ou ulterior) e, portanto, de sua avaliação” (COMPAGNON, 2010, p. 85).

Atinge-se o sentido por meio da significação, embora, a princípio, muitos não aceitam que suas significações são corrigíveis em função do sentido. Para Compagnon (2010), existem dois sujeitos em cada leitor: um que se comove com a significação que um poema tem para ele; e um curioso em relação ao sentido do poema e o que o autor quis dizer ao escrevê-lo.

Ora, pois, o que dizer dos fãs que realizam *produsage*, eles vivem entre os dois. Certamente, comprovam a teoria de Compagnon (2010) de que em cada sujeito, homem ou mulher, existem dois sujeitos: um que aprecia a significação, outro que aprecia o sentido. Isso é bem visível na construção coletiva do metatexto pelos fãs, as intermináveis discussões para se chegar a um sentido da obra, seja esta um livro de Tolkien ou um episódio de Dr. Who. A adaptação da saga de literatura infantojuvenil *Correr ou morrer*⁴⁸ para uma obra cinematográfica é um fenômeno interessante de ser observado. Nesse caso, o autor da obra original, James Dashner, afirmou, em diversas entrevistas, que os roteiristas e diretor capturaram perfeitamente o sentido da sua obra, afirmação que um subgrupo de fãs rejeita, independente de ser uma fala direta do autor. Esse subgrupo de fãs se mantém céticos, em alguns momentos rechaçando *trailers* e filme por acreditar que eles não são fiéis ao metatexto estabelecido. Entra em contraste aqui o significado do autor, significado este que influencia a percepção de sentido do autor de sua própria obra, o que para muitos deve ser o sentido real, com o sentido/metatexto do *fandom* e as múltiplas significações dos fãs. Uma cadeia de interpretantes associados e acordados entre autor e leitor, ou, pelo menos, entre obra e leitor, compõe o sentido nesse caso. Remete-se a citação em Eco (2005, p. 112):

[...] É provável que a resposta de Eco seja que isso ajuda a respeitar a distinção entre o que ele chama de “coerência interna do texto” e o que chama de “impulsos incontroláveis do leitor”. Ele diz que estes últimos “controlam” a primeira, e que o único modo de checar uma conjectura com a *intentio operis* é “checá-la com o texto enquanto um todo coerente”. [...]

⁴⁸ Do original *Maze runner*.

Os fãs alimentam discussões metatextuais, pois, nas palavras de Compagnon (2010, p.86): “Ninguém ou quase ninguém prefere, expressamente, um sentido anacrônico a um sentido original, nem rejeita, com conhecimento de causa, uma informação que esclarecesse o sentido original.”

Esses fãs vivem o paradoxo de buscar todas as informações sobre determinada obra a fim de chegar a seu sentido, mas, ao mesmo tempo, utilizam suas significações pessoais para dar vazão a sua criatividade, ou seria o oposto? Utilizam a sua criatividade para dar vazão a suas interpretações que atendem a seus padrões estéticos, suas experiências pessoais, suas significações. O diferencial aqui é que tudo é feito de forma consciente. Quando um fã faz a opção de produzir uma obra, ele se mantém o mais próximo possível do metatexto quanto pode, ao mesmo tempo em que mantém em vista a integridade de sua significação, pois o metatexto será um critério pelo qual sua obra será julgada. Porém, em última instância, essa obra de fã vai ser fundamentada e falará sobre sua significação, esta será uma aplicação do sentido, que funcionará como conhecimento propedêutico. Então, foi necessário fazer aqui diferenciação entre significado e sentido, fugindo do pragmatismo. Parte-se do princípio de que fãs têm múltiplas significações que resultam em uma diversidade na produção, algumas delas podendo estar completamente desconectadas de seus sistemas de crenças sobre o sentido. Nesse contexto, Ibri (2004, p. 169) afirma que “[...] o significado do *corpus* teórico de qualquer doutrina está nas crenças que ela humanamente implanta, influenciando desse modo a conduta. Esse é o sentido geral do Pragmatismo, princípio filosófico criado pelo autor [Peirce]”. Contudo, a diferenciação entre uso e interpretação não é tão clara, especialmente no contexto da produção de fãs.

O metatexto, enquanto conhecimento propedêutico, será a plataforma para a concretização das diversificadas visões dos fãs. Aqui se empresta a tipologia de Peirce ao se aplicar a ideia de ícones, índices e símbolos às diversas significações dos fãs. Pois, torna-se necessário falar que essas significações também caem em três categorias guarda-chuva: os *Alternative universes* ou AU; os AU com *Out of character* ou OOC; e as tradicionais que são compatíveis com o canônico, permanecendo mais próximo ao sentido do texto.

Os AU funcionam como ícones do metatexto, eles evocam elementos pontuais que lembram o sentido original, tais como os personagens e suas características principais. OS AU com OOC funcionam como índices remetendo ao que está fora deles. Em um AU com OOC, nomes de personagens e atributos físicos continuam os mesmos, mas todo resto é passível de mudanças, por exemplo, um personagem bom pode tornar-se mau. Contudo, como o termo

“casa” é um índice dos meios materiais e técnicos, a obra de fã continua remetendo ao metatexto como bússola para navegar nesse novo ambiente. As obras de fãs mais tradicionais compatíveis com o canônico são simbólicos, o metatexto funciona como objeto das palavras, não é alguma coisa existente, mas uma cadeia de ideias abstratas, leis armazenadas na programação linguística dos cérebros dos fãs. Todos esses três estilos de produção de fã são julgados pela comunidade de acordo com sua relação com o metatexto.

4.3 A produção das comunidades de fãs

O processo de criação de conteúdo artístico é marcado pela **dinamicidade** que possibilita o contato com um ambiente caracterizado pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade. O fenômeno observado nos coloca diante da necessidade de pensar os processos de criação inseridos na cultura que, no âmbito coletivo, é memória (SALLES, 2006). O fã constrói no agrupamento do *fandom* uma memória coletiva que influencia suas interpretações, suas práticas e seu comportamento. Essas ações dirigem-se contra o esquecimento e tratam, ao mesmo tempo, de um mecanismo de conservação, transmissão e elaboração de novos textos. Compreende-se aqui que os fãs convivem no espaço coletivo da memória com os textos móveis que estão imbricados na cultura, e são atores no processo de atualização desses textos, utilizando-se para tal da diversidade de suportes.

As diferentes manifestações artísticas em diferentes suportes geram reflexões sobre modos de criação, muitas vezes fomentando diálogos entre aqueles que produzem conteúdo artístico e aqueles que dele desfrutam. O ato criador é um fenômeno digno de um olhar acadêmico, na produção de fã tanto quanto em outros tipos de produção artística. É intrigante compreender a natureza das associações, como se dão as inferências, suas tessituras. As regras para a interpretação e retrabalho da obra pelos fãs se dão no campo da semiótica, seguindo uma lógica interna ao *fandom*. Para Peirce, o pensamento humano não pode se desenvolver a não ser por meio de signos (SE, p. 253), e a lógica é compreendida como uma semiótica geral, tendo em vista que Peirce acredita que a mediação entre pensamento e o mundo se dá por meio dos signos. A informação é compreendida como “a função de um objeto no processo de semiose” (NÖTH, 2005). Ela se constitui como um signo, pois é a representação de um objeto, uma determinada realidade para alguém. Para Ziller (2005 p.64):

Essa definição de signo pode quase que perfeitamente ser vista como definição de informação: algo, seja esse algo feito por palavras, números, imagens, objetos; que representa algo, uma realidade que não está presente; para alguém, o alvo da relação semiótica; em algum aspecto ou capacidade,

uma vez que nenhuma informação pode englobar a totalidade da realidade, ela é sempre um representante recortado, selecionado e enformado da realidade que pretende representar.

A informação é um signo que tem a função de reconstruir uma realidade no processo semiótico do sujeito. Para Santaella e Nöth (2004), o conceito de informação em Peirce está mais próximo à compreensão (conotação) do que à extensão (denotação) do signo. Diante disso, salienta-se a importância do contexto, que se entende como contexto informativo (ZILLER, 2005, p.68). A informação não pode ser transmitida por palavras desvinculadas da realidade movente. Essa informação transmitida pode surgir em contextos em que a relação das palavras ou de outros signos com uma situação faz aflorar um interpretante diferente do conceito de cada palavra em si. Desta forma, é a observação colateral, ou seja, a experiência prévia dos sujeitos, que efetua a semiose de tal signo (ZILLER, 2005).

O contexto em que sujeito e signo estão inseridos é fundamental para a compreensão. Considera-se também que os diferentes formatos e suportes para esses signos têm relevância enquanto um dos determinantes da linguagem utilizada. A produção de fãs pode ser transmidiática: ela se prolifera por todas as mídias que ofereçam possibilidades para manifestações artísticas. Os fãs são diversos e vêm de diversos contextos socioculturais, e possuem competências diversas. Nas palavras de Salles (2006, p.106):

[...] poderíamos afirmar que os percursos criativos, de modo geral, são guiados pelo desejo do artista e mantidos por intrincadas e interessantes tramas de linguagens, que têm o poder de abrir frestas para o modo como o pensamento criativo se desenvolve e para maneiras como o conhecimento artístico é construído. Cada processo é marcado por tramas semióticas e desejos específicos e singulares.

As inferências sobre o objeto de *fandom* podem sofrer transformações à medida que as interações dos fãs, enquanto ações recíprocas, modificam o comportamento ou a natureza dos elementos envolvidos (MORIN, 2002). As mudanças levam a dar nova forma, ou feição; tornar diferente do que era; mudar, alterar, modificar, transfigurar, converter, metamorfosear (SALLES, 2006). Corroborar-se com a visão de Salles (2006) de que, ao acompanhar diferentes processos, observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento de tradução intersemiótica, compreendida como uma transcodificação entre diferentes linguagens, que ocorre no processo de produção. O percurso é intersemiótico, isto é, sua textura é composta de palavras, imagens, sons, corpo, gestualidade etc. Os fãs que produzem conteúdo, no entanto, não fazem seus registros, necessariamente, nas linguagens nas quais as obras se concretizaram. O resultado de suas criações também é intersemiótico no sentido de

que não necessariamente a produção artística do fã será realizada na linguagem da obra original. As diversas linguagens que compõem esse fenômeno e as relações estabelecidas entre elas dão singularidade a cada processo. Plaza (2003, p.65) afirma que “o homem constrói tecnologias para multiplicar a sua competência para a expressão”. A adequação dos signos ao seu suporte tem grande importância no processo, como é destacado na discussão do autor sobre tradução intersemiótica. Segundo Plaza (2003, p. 109):

A operação de passagem da linguagem de um meio para outro implica em consciência tradutora capaz de perscrutar não apenas os meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites, mas, a partir disso, dar o salto qualitativo, isto é, passar de mera reprodução para a produção.

Ao melhor apropriar o signo ao suporte, aproveitam-se as potencialidades deste, ação que pode ser considerada fundamental no desenvolvimento de uma informação que seja um novo tipo de informação, não uma simples adaptação de um tipo antigo a um novo suporte. O fenômeno da produção de fã se configura um campo fértil para observação e estudo de como um sujeito utiliza as potencialidades das mídias em uma tradução intersemiótica. Nos tópicos a seguir, fala-se de algumas características das diferentes formas de produção artística de fãs.

4.3.1 *Fanfiction*

Fanfiction é caracterizado por muitos aspectos típicos de textos em formato digital, a exemplo, da abundância de siglas, abreviaturas não convencionais⁴⁹, o uso de *emoticons*⁵⁰, o distanciamento pessoal do autor⁵¹ e a mescla de vários outros gêneros para a produção de um texto.

Finotti e Calderari (2006) definem *Fanfiction* como um gênero em que “o autor usa elementos, personagens e situações de um universo já conhecido e desenvolve suas próprias ideias”. São histórias de ficção escritas por fãs a partir de livros, de filmes, de programas de televisão ou até mesmo de músicas. Sá (2002⁵²) se refere à *Fanfiction* como uma “metaficção”. Apropriando-se da analogia de Coover (1992), observa-se que os personagens e/ou universo preexistente à *Fanfiction* funcionam como caminhos de pedra na grama, estão

⁴⁹ Alguns exemplos de abreviaturas comumente utilizadas são: wip (*work in progress*); Mpreg (*male pregnancy*); pov (*point of view*), entre outros.

⁵⁰ Segundo Marcuschi (2005), *emoticons* são ícones indicadores de emoções.

⁵¹ Em oposição aos autores que tinham seus retratos “nas miniaturas, no interior dos manuscritos” (CHARTIER, 1999, p.31), atualmente nas orelhas ou na contracapa, os autores de *Fanfiction* muitas vezes são anônimos e geralmente usam *nicks* ou criam um autor/personagem.

⁵² Documento eletrônico não paginado.

lá para nossa segurança, nossa ambientação, mas a verdadeira narrativa corre através dessas pedras e entre elas.

Segundo Sá (2002), a atividade de escrever e compartilhar *fanfics* (abreviatura de *Fanfiction*) é “[...] uma nova forma de criação típica da “cultura das interfaces”, que floresce preferencialmente na Internet [...]”. Para Jenkins (2005)⁵³, historicamente mulheres criaram o *Fanfiction*. Elas partem do ponto de vista do personagem para ver o mundo através de seus olhos. Waters (2004)⁵⁴ aponta que *Fanfiction* é um genuíno fenômeno da Internet, mas que suas raízes são de décadas atrás. Antes da Internet, os textos circulavam em grupos de amigos, escritos em cadernos ou em disquete. Os primeiros a serem divulgados foram publicados em fanzines.

Hills, em matéria jornalística de Waters (2004), aponta que essa é uma atividade (a produção de *Fanfiction*) com a qual a cultura de fãs sempre esteve envolvida. Porém, com os meios tecnológicos, a *Fanfiction* realmente atingiu grande visibilidade, suas proporções aumentaram surpreendentemente. Antes, os textos produzidos por fãs circulavam entre grupos de fãs; atualmente, é possível ler essa metaficção antes mesmo da obra original, chegando até ela em repositórios digitais através de determinado autor ou classificação⁵⁵.

A indústria não tem uma atitude padrão com relação à produção de *Fanfiction*. Enquanto alguns renomados autores profissionais expressaram sua aversão ao *Fanfiction*, outros abertamente admitem seu apoio e até utilizam a quantidade de *fanfics* produzidos baseados em suas obras como termômetro de popularidade⁵⁶. Pugh (2004) relata que os fãs não obtêm lucro com seus textos, e que tampouco desejam ser confundidos com o autor primário da obra. Segundo Hills 2004, transcrito por Waters, (2004), fãs têm, na verdade, uma grande afeição por seus objetos de *fandom*. Pugh (2004) observa que os leitores apenas não estão mais contentes em ser passivos como muitos autores gostariam. Escrever *Fanfiction* implica em ser mais que um “espectador passivo” (HILLS, 2004 *apud* WATERS, 2004). Para Pugh (2004, p. 7), “[o] que é interessante é a atitude participadora, invés de passiva, mostrada nessas postagens [de *Fanfiction*]. Se fãs como esses não têm o “final que querem”, eles irão, certamente, escrevê-lo eles mesmos.”

⁵³ Documento eletrônico não paginado.

⁵⁴ Documento eletrônico não paginado.

⁵⁵ É comum em *sites* de *Fanfiction* haver busca por autor, classificação (angústia, romance, humor etc.), número de palavras, personagem principal, idioma, status (completo ou em progresso), etc.

⁵⁶ Entre os opositores de produção de fãs, encontram-se George Lucas e Anne Rice. Entre os autores que expressaram apoio a *Fanfiction*, estão J. K. Rowling e Meg Cabot. Esta última afirma ter começado como escritora de *fanfics*.

4.3.1.1 Sites de *Fanfiction*

A *Fanfiction* e as demais produções de fãs, como já foi dito, são anteriores à Internet. Esse tipo de produção está comumente vinculado à participatividade e socialização. Desta forma, após o advento das novas mídias, as comunidades de *fandom* passam a se apropriar de domínios discursivos eletrônicos que permitem e facilitam a socialização e participação⁵⁷. É uma atividade que pode, de fato, utilizar-se de todos esses meios para sua realização. É comum a troca de *Fanfiction* em listas de discussão, a produção de textos em conjunto através de *chats* ou baseados em “aventuras” de jogos *on-line*. A *Fanfiction* está nos *weblogs*, foros e possuem muitos *sites* especializados nos mais diversos *fandoms*. Esses *sites* se convertem em lugares para exposição dos textos, onde os autores podem se envolver em diálogo *on-line* contínuo, trocando “criticismo, entusiasmo, dúvidas, especulações, teorizações, piadas” (COOVER, 1992, p. 708).

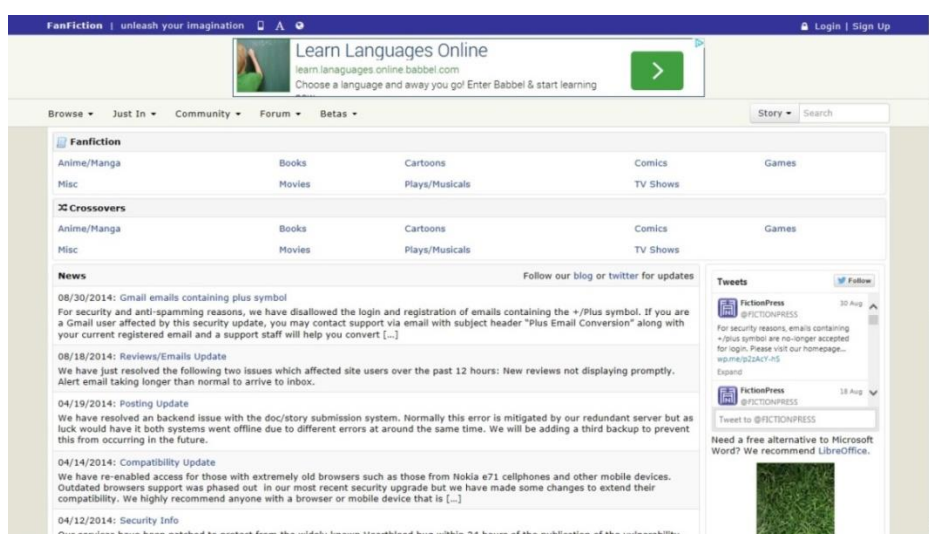
Dentre esses *sites*, podemos citar o *Fanfiction.net – Unleash your imagination*⁵⁸ (<http://www.Fanfiction.net>), como sendo de grande destaque no gênero. O *site* (Figura 1) tem um escopo abrangente, recebe e disponibiliza *Fanfictions* sobre anime/mangá⁵⁹, livros, desenhos animados, revistas em quadrinhos, jogos eletrônicos (*on-line* ou não), filmes, séries de televisão e miscelânea.

⁵⁷ Listas de discussão via *e-mail*, foros de discussão assíncronos, ambiente *chat* síncrono, ambiente MUD, diários eletrônicos (*journals*), *weblogs*, ambientes para disseminação de áudio, vídeo e texto, redes sociais em geral (*Tumblr*, *Facebook*, *Livejournal* etc.).

⁵⁸ Liberte a sua imaginação (Tradução nossa)

⁵⁹ *Animes* é um termo popularmente utilizado para animação japonesa, estes não são vistos por seus fãs (*otakus*) como desenhos animados, desta forma merecendo uma categoria distinta. *Mangas* são revistas em quadrinhos japonesas.

Figura 8 – Homepage do site *Fanfiction.net* – *Unleash your imagination*



Fonte: Página do Fanfiction.net⁶⁰

O acervo desse site é extenso, apenas sobre Harry Potter⁶¹, no período desse estudo, existiam 719.000 *fanfics* disponíveis (Figura 2). Essas histórias podem ser acessadas por qualquer pessoa. Porém, como autor de *Fanfiction*⁶² cadastrado, é possível acessar outras opções como, por exemplo, suas estatísticas como membro (acessos a suas histórias, capítulos, números de palavras, comentários etc.), bloquear usuários com quem não deseja ter contato, pasta de *fanfics* e autores preferidos, e a possibilidade de receber alerta sempre que houver um novo capítulo ou uma nova *fanfic* de determinado autor, entre outras opções.

⁶⁰ Disponível em: < <https://www.Fanfiction.net/>>. Acesso em ago. 2014.

⁶¹ Aqui utiliza-se a obra de J. K. Rowling como referência por seu extenso *fandom*.

⁶² Ao se cadastrar em um desses *sites*, você é automaticamente visto como autor. Não existe opção de se cadastrar como leitor.

Figura 9 – Sessão de *Fanfiction*s baseados em livros, ranqueados por quantidade de obras disponíveis no site *Fanfiction.net*.



Fonte: Página do Fancion.net⁶³

O “*Archive of four own*”⁶⁴ ou AO3 (ver Figura 10), como é comumente conhecido, é um repositório de *Fanfiction* que tem ganhado bastante notoriedade desde sua implementação em novembro de 2009. Em fevereiro de 2014, o AO3 atingiu a marca de 1 milhão de trabalhos de fãs submetidos, e possui, atualmente, 1.746.465 trabalhos, 614.487 usuários registrados com produções de fã em cerca de 18.902 *fandoms*. O AO3 é um provedor central de hospedagem não comercial e sem fins lucrativos. É um repositório criado, desenvolvido e administrado por fãs voluntários de diversos *fandoms*, consolidando-se em um lugar no qual a criatividade de fãs pode se beneficiar do apoio da Organização para Trabalhos Transformativos⁶⁵ e seus esforços em advogar a articulação a favor da legalidade e valor social desses trabalhos. Esses trabalhos transformativos de fãs abrangem: *Fanfiction*, *fanart*, *fan videos* e *podfic*⁶⁶. O site afirma que muitos dos fãs voluntários adquiriram, através de seu trabalho no AO3, habilidades em codificação, *design* e documentação. O *software* aberto do

⁶³ Disponível em: <<https://www.Fanfiction.net/book/>>. Acesso em jul. 2015.

⁶⁴ Nosso próprio arquivo (Tradução nossa).

⁶⁵ Na língua original *Organization for Transformative Work* (OTW). Uma organização que desenvolve projetos visando à criação de espaços para a disponibilização de produção de fã, a exemplo do AO3, visando à advocacia legal pela proteção e defesa da produção de fãs, visando ao resgate de produção de fãs não digitais, entre outros esforços. Para ver mais sobre a OTW (<http://transformativeworks.org/about/>), existe um vídeo introdutório disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PNd2YzVeGZE>>. Acesso em out. 2014.

⁶⁶ São as gravações de *Fanfiction* pelos fãs em linguagem falada, como audiolivros.

arquivo encontra-se hospedado no GitHub (<https://github.com/otwcode/otwarchive>). Os servidores do AO3 são financiados inteiramente por doações (ARQUIVE..., 2014).

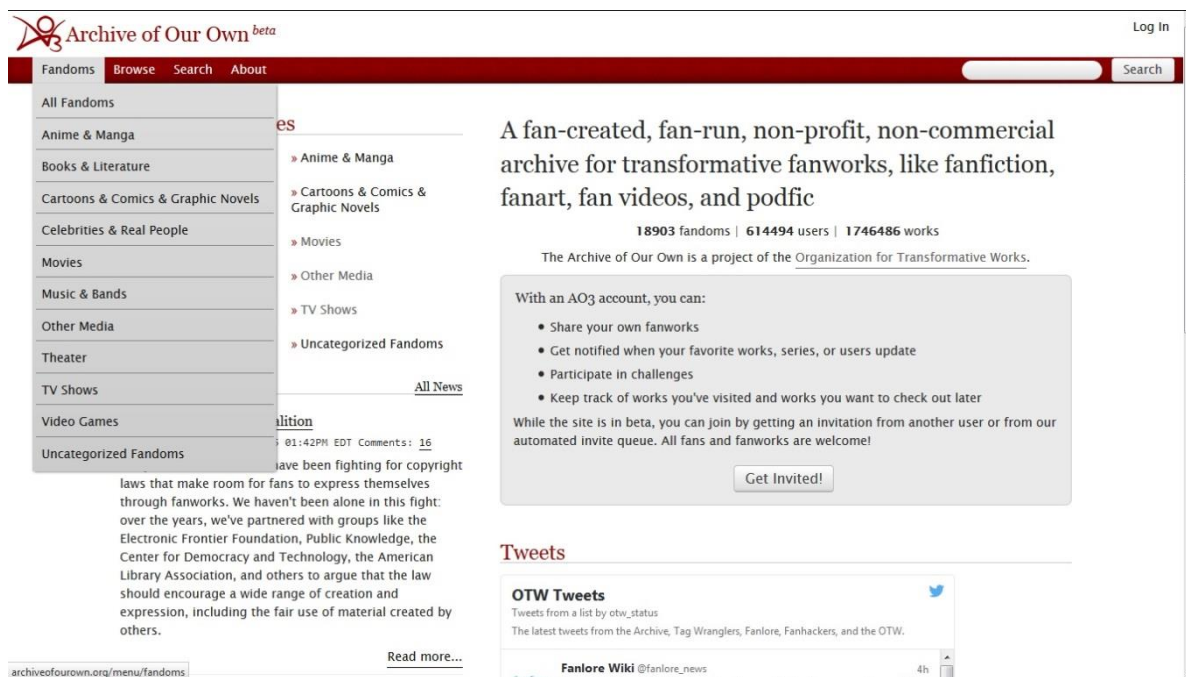
Figura 10 – Homepage do site Archive of our own

Fonte: Página do Arquivo o our own⁶⁷

O AO3 possui muitas das mesmas características do site *Fanfiction.net*, possibilitando a disponibilização dos trabalhos a leitores não cadastrados. Seu acervo possui algumas das categorias já citadas (*anime/manga*, livros, desenhos animados, revistas em quadrinho, jogos eletrônicos (*on-line* ou não), filmes, séries de televisão, *Fanfiction* não categorizada), além de oferecer as novas categorias “Outras mídias” e “Celebidades e pessoas reais” (Ver Figura 11).

⁶⁷ Disponível em: <<http://archiveofourown.org/>>. Acesso em jul. 2015.

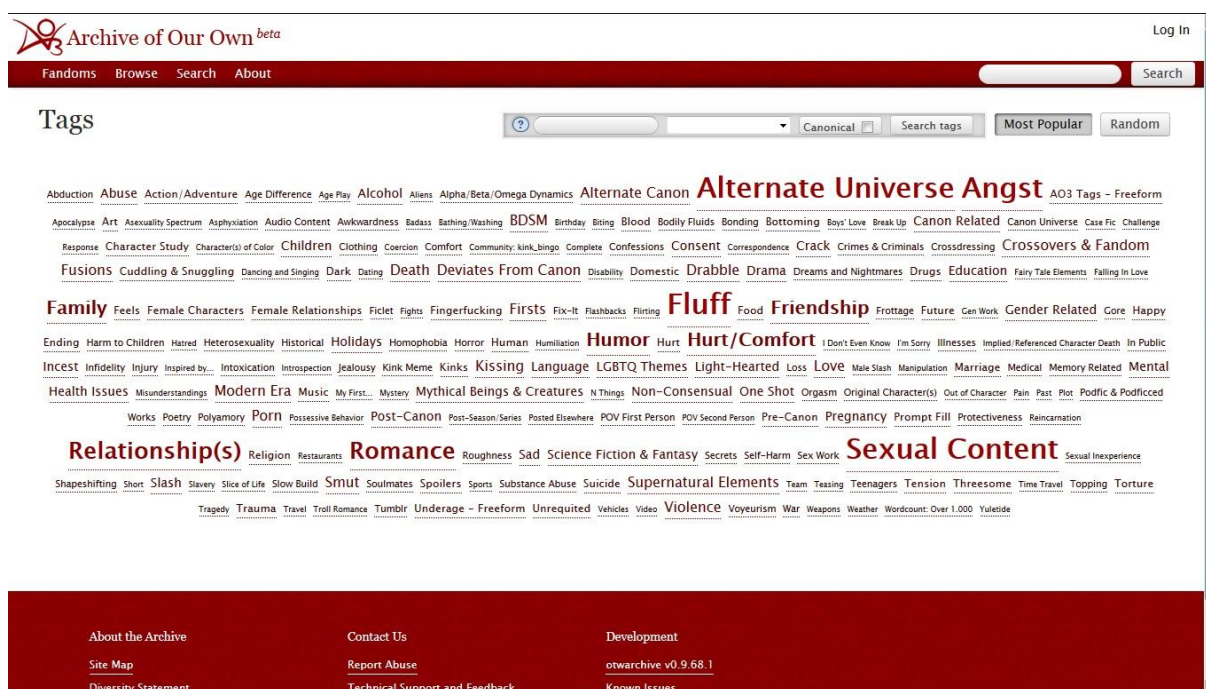
Figura 11 – Categorias de produção de fã do *site Archive of our own*



Fonte: Página do *site Archive of our own*⁶⁸

É preciso destacar, no entanto, que esse *site* também possui algumas características singulares. O primeiro e mais óbvio exemplo é que não é possível o imediato registro no *site*, é necessário fazer a solicitação de um convite, este pode demorar até meses a chegar, e apenas então você tem a possibilidade de se registrar. Outras características que podem ser salientadas são: a) a possibilidade de *download* das *Fanfictions* na íntegra em múltiplos formatos (ePub, HTML, Mobi, PDF); b) sistema de palavra-chave livre, permitindo aos fãs definirem suas palavras-chave para classificação (Ver Figura 12); c) disponibiliza a tradicional sessão de comentários e de lista de favoritos, mas também o sistema de “*Kudos*”. Essa é uma opção de dar um *feedback* rápido ao autor sem a necessidade de escrever um comentário. É uma opção nos moldes do “Curtir” do *Facebook*; d) opções de visualização dos trabalhos por capítulos ou como texto único, e a opção de vincular *fanfics* em uma série; e) hospedagem de coleções de trabalhos de fã e de eventos de desafios; f) importação de produção de fã postada previamente em outros *sites* (ARQUIVE..., 2014).

⁶⁸ Disponível em: <<http://archiveofourown.org/>>. Acesso em jul. 2015.

Figura 12 – Tag cloud⁶⁹ do site Archive of four own

Fonte: Página do site Archive o four own⁷⁰

Outro *site* que se destaca é o “Nyah! Histórias reais de realidades alternativas” (<http://Fanfiction.nyah.com.br>), um *site* brasileiro que vem crescendo atualmente. O Nyah! possui muitas das características do *Fanfiction.net*. Tem um escopo amplo, aceita *fanfics* sobre *animes*, filmes, bandas, jogos eletrônicos, séries de televisão, desenhos animados, livros, personalidades e originais. Apesar de ser bem menor que o *Fanfiction.net*, o Nyah! tem inovações em relação a outros *sites*, a exemplo de estatísticas de todo o *site* (comentários, usuários, capítulos, *fanfics*, etc.), lista de autores mais produtivos, lista de leitores mais ativos, rádio *on-line*, contato direto com os administradores do *site*, indicações de leituras de *fanfics* do *site*. O *site* também promove concursos com direito a premiações. É necessário destacar que o Nyah! se aprofunda no uso de propriedades do hipertexto⁷¹, como a opção de inserir imagens, uma capa e música em seus *fanfics*.

Percebe-se, em ambos os *sites*, a preocupação pela agregação social. Cadastrando-se no *Fanfiction.net*, é possível se inscrever em comunidades já existentes ou fundar comunidades sobre determinado tema, personagem, *fanfics*, autor profissional ou autor de

⁶⁹ A *tag cloud* é uma representação visual de dados textuais como, por exemplo, o emprego de Palavras-chave, no caso *Tags*.

⁷⁰ Disponível em: < <http://archiveofourown.org/tags>>. Acesso em jul. 2015.

⁷¹ Pode-se dizer que a maioria dos *sites* especializados em *Fanfiction* ainda não utiliza o hipertexto em todas as suas possibilidades. Neste texto, interpreta-se o hipertexto como modo de produção e não como um gênero em si.

fanfics, etc., e convidar outros autores para participar; é possível, também, participar de fóruns de discussão e ver perfis de outros autores que tenham gostos semelhantes.

O Nyah! permite que você se disponibilize a ser leitor Beta (revisor) de determinados *fandoms*. O *site*, assim como o *Fanfiction.net*, também permite que se visualize quem o adicionou ao seus “favoritos”. Além disso, os *sites* possuem um sistema de trocas de mensagens com outros autores de *Fanfiction* registrados. Esse sistema consiste em caixa de entrada, agenda de contatos, histórico de mensagens recebidas e enviadas.

Pode-se citar, também, o *LiveJournal* (<http://www.livejournal.com>) como outra importante ferramenta que foi incorporada no universo eletrônico da produção de fãs, estando hoje disponível em 32 línguas e contando com mais de 10 milhões de usuários. Em princípio, esse *site* consiste em um repositório de *blogs* ou diários mantidos por usuários da Internet (figura 13). Contudo, o grande diferencial do *LiveJournal* é o fato de ele também possuir uma organização de rede social embutida em sua estrutura, relacionando as diversas páginas de conteúdo existentes em seu repositório de forma bastante semelhante à de outros *sites* sociais conhecidos, como o *Facebook*. Desta forma, o *LiveJournal* tornou-se um *site* bastante utilizado pelos fãs para a realização do *produsage*, uma vez que eles podem aproveitar esse espaço não só como meio para publicação do conteúdo desenvolvido em todos os formatos, como também para manter relação com outros fãs, através da “lista de amigos” (*friends list*) provida pelo *site* (Figura 14). Importante ressaltar que a “lista de amigos” poderá estar relacionada não apenas com outros indivíduos, mas também com comunidades de indivíduos que partilham de interesses comuns, o que torna ainda mais forte o apelo a comunidades de *fandom*. Ainda podemos relacionar outros recursos interessantes proporcionados pelo *LiveJournal*, como espaço para receber comentários de outros usuários, customização do espaço utilizado no *site*, mecanismos para configuração de níveis de privacidade, entre outros.

Figura 13- Homepage do Livejournal

Fonte: Página do site *Livejournal*⁷²

Figura 14- Página de gerenciamento da lista de amigos

Friend?	Username	Name	Selected tags
<input checked="" type="checkbox"/>	fansresearch	fansresearch	(select tags)
<input checked="" type="checkbox"/>	glee_angst_meme	Glum: The Glee Angst Meme	(select tags)
<input checked="" type="checkbox"/>	l_releases	LiveJournal Code Releases	(select tags)
<input checked="" type="checkbox"/>	news	LiveJournal News	(select tags)
<input checked="" type="checkbox"/>	sherlockbbc_fic	sherlockbbc_fic	(select tags)

Fonte: Página do site *Livejournal*⁷³

Chartier (1999, p. 92) faz a seguinte observação: “Cada leitor, para cada uma de suas leituras, é singular. Mas esta singularidade é ela própria atravessada por aquilo que faz que este leitor seja semelhante a todos aqueles que pertencem à mesma comunidade.” As comunidades de fãs são numerosas, diversificadas, grandes e produtivas. Isso comprova a afirmação de Sá (2002) de que, para esses autores/leitores, “a ambição maior não é a da recompensa material, mas sim um reconhecimento simbólico” por parte da comunidade na

⁷² Disponível em: < <http://www.livejournal.com/>>. Acesso em jul. 2015.

⁷³ Disponível em: < <http://www.livejournal.com/>>. Acesso em jul. 2015.

qual encontram-se inseridos. Contudo, esse reconhecimento pode ser recompensa em si para alguns, e para outros é a validação de que seu trabalho enriqueceu o *fandom* da obra. Quando se escreve sobre singularidades compartilhadas, tem-se público e divulgação garantidos.

4.3.2 *Fan art*

A *Fan art* (ou *fanart*) pode ser definida como o conjunto de obras de dimensões verbo-sonora, sonora, verbo-imagética, imagética criadas por um artista que se baseou em elementos de uma obra (história, personagem, item, roupa etc.) de outro autor. Fãs assumidos não são os únicos a adotar essa estratégia: artistas consagrados buscam inspiração e matéria-prima para suas obras em trabalhos de arte já consagrados (Figura 15, Figura 16).

Figura 15 – Obra original de Diego Velázquez



Fonte: Página de Loyola University Maryland⁷⁴

⁷⁴ Disponível em: < <http://evergreen.loyola.edu/brnygren/www/Honors/meninas.jpg>>. Acesso em jul. 2015.

Figura 16 – Obra de Pablo Picasso “reinterpretando” o quadro “Las Meninas” de Velázquez.



Fonte: Página da Wikimedia⁷⁵

Criando arte dessa forma, os fãs artistas são capazes de compartilhar com o mundo a sua visão pessoal da obra, que é estimada através da representação de aspectos dessa obra, tal como um personagem, uma cena, um capítulo/episódio, etc. Pode-se observar um exemplo na Figura 17, onde uma *Fan artist* (fã artista) elaborou uma tira de quadrinhos baseada na série de TV *Glee*, retratando suas suposições do que ocorreria no próximo capítulo com base em informação liberada para divulgação pela emissora. Desenhos, pinturas, colagens de fotos, pôsteres, animações simples (GIFs animados) e ícones são apenas alguns exemplos do tipo de trabalho artístico que pode ser enquadrado como *fan art*. Outra característica que geralmente acompanha a definição de *fan art* é que esses trabalhos são feitos com a espontaneidade que é tão marcante nas diversas manifestações realizadas por fãs. Contudo, não é raro se encontrar no universo dos *fan arts*, encomendas feitas por fãs que geralmente não possuem as aptidões artísticas necessárias e que estão dispostos a pagar para obter uma arte desejada relacionada a uma determinada obra (MIRANDA, 2009). Aliás, esse tipo de “comércio” não é uma exclusividade apenas dos *fan arts*, mas ocorre em algum nível com outras produções criadas por fãs. Porém, existe uma parcela considerável das várias comunidades de fãs que não encaram essa prática com bons olhos, pois para eles a atitude de cobrar pelas criações mina a espontaneidade desse tipo de produção. *Fan arts* podem ser observados em *sites* como o *Deviant Art*, que visa à divulgação de artistas amadores (<http://www.deviantart.com/>). Esse é

⁷⁵ Disponível em: < https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e4/PabloPicasso_Meninas.jpg>. Acesso em jul. 2015.

um espaço participativo que é dedicado a exibir várias formas de artes gráficas (desenhos, fotos, pinturas etc.) produzidas por seus usuários. Foi lançado no ano 2000 por Scott Jarkoff, Matthew Stephens e Angelo Sotira. Nessa comunidade, os artistas podem, além de exibir o seu trabalho, realizar variadas discussões acerca desse tipo de produção artística. As diversas funcionalidades do *site*, juntamente com a contribuição de seus principais membros, tornaram-no o maior representante do gênero na atualidade, contando com 35 milhões de membros registrados. Graças a essas características, esse *site* é intensamente utilizado pelos fãs que se dedicam a criação em artes gráficas (Figura 18 e 19).

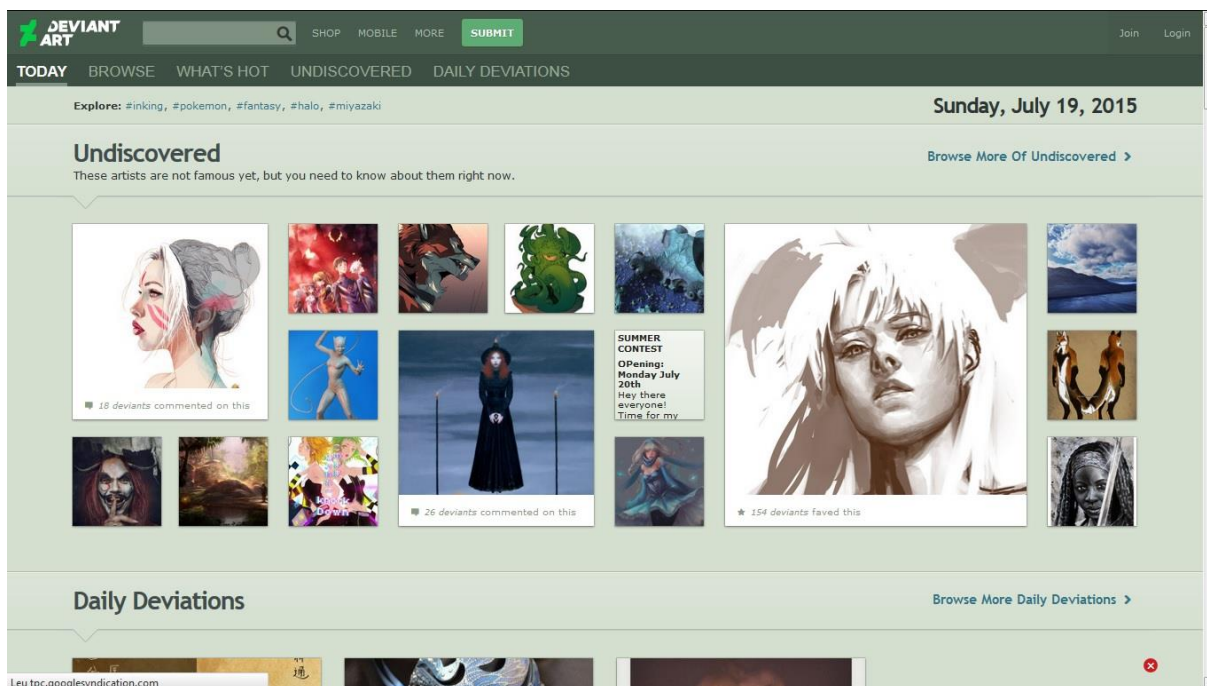
Figura 17 – Tira de quadrinhos elaborada a partir de suposições sobre um próximo capítulo, arte e conceito por Yu-oka



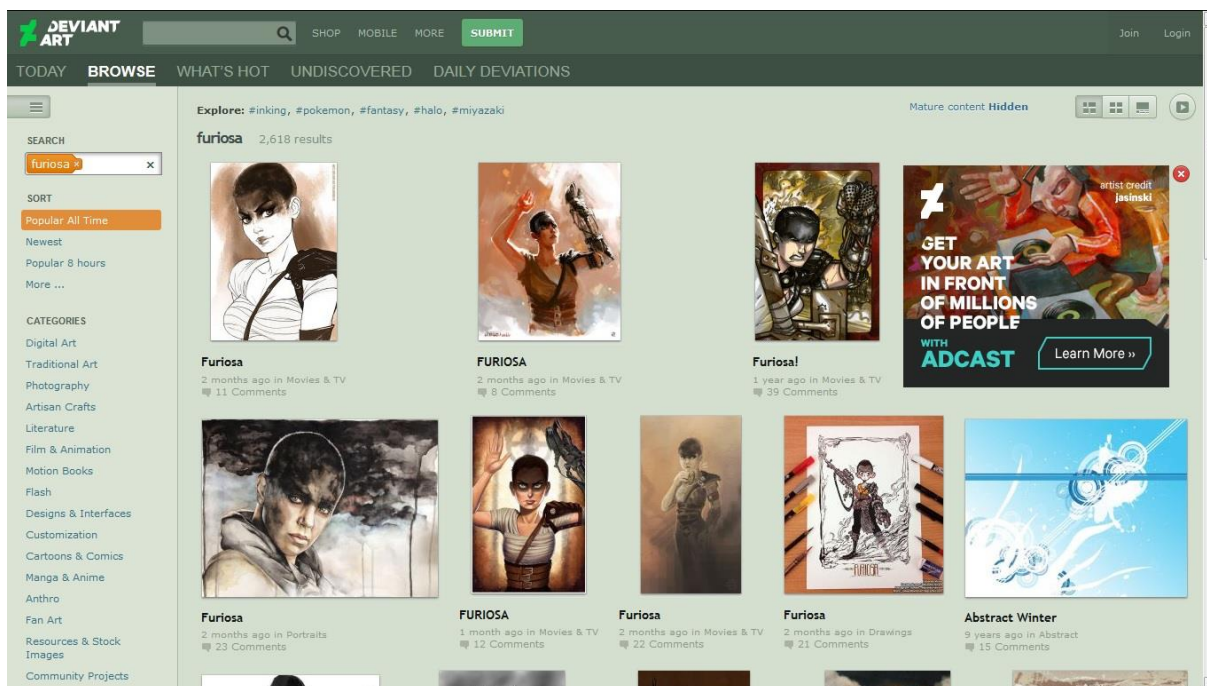
Fonte: Página de Yu-oka no *Deviantart*⁷⁶.

⁷⁶ Disponível em: < <http://yu-oka.deviantart.com/art/Glee-Maybe-196706250?q=boost%3Apopular%20Glee&qo=536>>. Acesso em jul. 2015.

Figura 18 – Homepage do site Deviant Art



Fonte: Página do site DeviantArt⁷⁷

Figura 19 – Resultado de busca realizada utilizando-se o nome de personagem “Furiosa”⁷⁸

Fonte: Página do site DeviantArt⁷⁹

⁷⁷Disponível em: < <http://www.deviantart.com/>>. Acesso em jul. 2015.

⁷⁸ Furiosa é um personagem popular da franquia Mad Max, tendo o filme mais recente sido lançado em maio de 2015.

⁷⁹Disponível em: < <http://www.deviantart.com/>>. Acesso em jul. 2015.

Uma das manifestações do *fan art* que merece destaque neste trabalho são os fanzines, que são histórias em quadrinhos produzidas por fãs de uma determinada obra. Podemos pensar nos fanzines como o resultado do cruzamento dos *fanfics* com *fan arts*, uma vez que as representações artísticas ganham um enredo nessas histórias em quadrinhos, que de maneira semelhante aos *fanfics* expressam a visão narrativa de seu autor acerca da obra de sua estima. Uma questão bastante delicada que afeta o *fan art* é a questão dos direitos autorais. Muitas legislações consideram que o direito à reprodução de algum aspecto de uma obra artística é controlado pelo autor desta obra, o que transformaria os *fan arts* em uma espécie de pirataria. No entanto, a maior parte dos *fan arts*, assim como a grande maioria dos outros tipos de produção de fãs, são criados para fins não comerciais, como o é uma paródia de alguma obra, e, sob esse ponto de vista, o *fan art* já não pode ser considerado pirataria. Apesar da intensa discussão existente a respeito da relação entre direitos autorais e *fan art*, ainda não existe um consenso explícito sobre a linha que delimita as fronteiras da legalidade dessas obras dos fãs.

4.3.3 *Fan video*

Em 1975, uma fã da série de TV *Star Trek* sincronizou imagens estáticas de um projetor de slides com música de um tocador de fita cassete, criando, assim, o primeiro *fan video* conhecido (JENKINS, 1992). Dessa forma, pode-se caracterizar um *fan video* como sendo uma montagem que faz uso de uma sequência de recursos visuais (cenas de uma obra original em vídeo, fotos etc.) sincronizadas com um fundo musical. A escolha da música que irá compor o vídeo é de fundamental importância. Através dela, o autor da obra poderá explorar o perfil de um personagem em particular, enfatizar um ápice dramático da história, apoiar o envolvimento romântico entre dois personagens, criar uma sátira para com o texto da obra original, enfim, exibir a sua própria visão de fã para todos que demonstrem algum tipo de interesse por uma determinada obra. As mídias digitais em rede tiveram uma grande contribuição no processo de unir os fãs *producers* desse tipo de vídeos e as pessoas que têm interesse em conhecer essas obras. Pode-se observar isso em *sites* como o *Anime Music Videos* (<http://www.animemusicvideos.org/home/home.php>) que é inteiramente dedicado à disponibilização de edições de vídeos feitos a partir de animação japonesa (*animes*), possibilitando a interação e troca de informações e críticas entre os membros da comunidade de fãs editores de vídeos (Figura 20). O AnimeMusicVideos.org é, atualmente, considerado o maior representante da comunidade de criadores de vídeos musicais dedicados aos fãs de *animes*. Essas obras são conhecidas como *Anime Music Videos*, ou simplesmente AMVs. O

também criador de AMVs Kris “Phade” McCormic foi o principal fundador do *site*, que foi lançado no ano 2000, tendo por objetivo oferecer suporte para a criação e discussão relacionadas aos vídeos dos fãs de *animes*. Além disso, o AnimeMusicVideos.org também representa hoje a maior base de dados de AMVs do mundo, a qual pode ser acessada por qualquer fã que tenha interesse nesse tipo de obra. Uma das funcionalidades dessa base de dados que merece destaque é o sistema de buscas, que permite a pesquisa por AMVs através dos mais variados critérios, como nome de uma música ou de uma banda, nome de um *anime*, nome de um criador, entre vários outros. Destaca-se, nesse *site*, a promoção de concursos que buscam premiar os melhores AMVs submetidos, como, por exemplo, o *Viewer’s Choice Awards*, que consiste em um concurso anual votado pela ampla comunidade de fãs que acessam esse conteúdo, incentivando a lapidação das habilidades dos editores de vídeo por meio de competitividade no *fandom*.

Figura 20 – Homepage do site Anime Music Videos



Fonte: Página do Anime Music Videos⁸⁰

Os AMVs, atualmente, contribuem de forma muito significativa para a propagação dos *fan videos*, tendo inclusive repositórios inteiramente voltados a esse tipo de vídeos, como se pode observar. Além disso, a própria indústria de *animes* se beneficia enormemente dos *Anime Music Videos*, pois estes demonstraram ser uma eficiente ferramenta de divulgação

⁸⁰ Disponível em : <<http://www.animemusicvideos.org/home/home.php>>. Acesso em: jul. 2015.

dessas animações japonesas, auxiliando a exportá-las para todos os cantos do planeta. Vale salientar, também, que não só de conteúdos de *animes* são feitos os vídeos, mas muitas vezes, utilizam-se cenas de *video games*, e até mesmo filmes em uma espécie de mosaico para passar uma mensagem, ou contar uma história, estas também são algumas das opções utilizadas por esses fãs.

O processo de criação desses vídeos pode ser bastante exigente para com o criador. Não apenas o conhecimento sobre técnicas de edição de vídeo (tipos de transições, efeitos especiais etc.) se faz necessário, mas também é de fundamental importância a sensibilidade do artista para a escolha da música, a seleção das imagens e a forma como esses elementos serão sincronizados no produto final. Contudo, apesar do fato de que a maior parte dos criadores desse tipo de vídeos são amadores na área de edição de imagens, a qualidade de muitos *fan videos* não deixa em nada a desejar, se comparados com vídeos similares produzidos por profissionais em estúdios especializados.

Outros fãs não se preocupam tanto com efeitos e edição quanto com retratar uma história. Um exemplo é a companhia de teatro Starkids composta de alunos de graduação da Universidade de Michigan (*University of Michigan*) que elaborou um musical (Anexo B) com base na obra de J.K. Rowling, a série Harry Potter, e o lançou integralmente no repositório de vídeos Youtube (Figura 21, Figura 22).

Figura 21 – *A very Potter Musical: The fan-made musical*⁸¹



Fonte: Canal do *Team StarKid*⁸²

⁸¹ Um musical muito Potter: o musical feito por fãs (Tradução nossa).

Figura 22 – Cena capturada do primeiro ato de *A very Potter Musical: The fan-made musical*



Fonte: Canal do *Team StarKid*⁸³

Os fãs envolvidos nesse musical escreveram o roteiro, as músicas originais do *show* e elaboraram as coreografias realizadas. O mesmo grupo produziu ainda os musicais sequência intitulados “*A very Potter Sequel*” e “*A very Potter senior year*”, este último contando com a participação da atriz Evanna Lynch, interpretando seu personagem Luna Lovegood, o qual ela havia interpretado na franquia de filmes Harry Potter. A trilogia de musicais veio a se tornar vídeos virais no Youtube, tendo alcançado milhões de visualizações. Esse grupo é exemplo de fãs cuja produção atingiu grandes níveis de complexidade e riqueza, compartilhada gratuitamente como forma de apreciação à obra original.

4.3.4 Fãs e música

A relação de fãs com música é muito natural, desde as músicas escolhidas que embalam a leitura da obra original até a trilha sonora oficial de um filme que não deixa sua *playlist*. É importante salientar que os *fandoms* acham formas de se expressar também musicalmente. Pode-se citar aqui o ato de criar *fanmix*, esta é a compilação inspirada em uma obra de canções de um ou diversos artistas profissionais. Seria o ato de selecionar uma trilha

⁸² Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=wmwM_AKeMCk&spfreload=10 >. Acesso em: jul. 2015.

⁸³ Disponível em: < https://www.youtube.com/channel/UC3d3_X0dUnt8YXVKyqr-XLA >. Acesso em jul. 2015.

sonora inspirada em *show* de TV, um personagem ou casal, por exemplo. As Fanmixes podem ser criadas como material adicional que acompanha outras formas de produção de fã como, por exemplo, a trilha sonora de uma *fanfic*. Essas trilhas podem também conter *Fandom songs* ou canções do *fandom*. Estas são músicas que variam entre a escrita de nova letra para uma música já comercializada, ou a composição completamente original de melodia e letra baseada em uma obra, por exemplo, a canção “*When The Darkness Comes*”⁸⁴ composta pela cantora Shelby Merry com base no livro de ficção científica infantojuvenil *The maze runner – Correr ou morrer*. Esse é um exemplo de música amplamente adotada pelo *fandom*, sendo adicionada a diversas *fanmix* e utilizada na edição de vídeos músicas referentes à obra original.

Essas canções podem ser consideradas a versão dos *fandoms* do fenômeno conhecido como canções *folk*, estas são originadas da cultura popular tradicional. As canções de *fandom* também são uma expressão da cultura de fãs dessas comunidades. Podem tomar forma de paródia, tributo ou até mesmo solicitações aos criadores originais. Pode-se citar a canção “*Write Like the Wind (George R. R. Martin)*”⁸⁵ composta pelos músicos e comediantes Paul e Storm (Ver Figura 23). Nessa canção, eles solicitam a George R. R. Martin, autor da série “*A guerra dos tronos – crônicas de fogo e gelo*” que escreva mais rápido os livros restantes da série (ver Anexo C para a letra na íntegra, ver Anexo D para o vídeo musical) .

⁸⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z9--uTfjP2o&list=UUg4xDxAUCk7c3iPBdJHfM0g>>. Acesso em: out. 2014.

⁸⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j7lp3RhzfgI>>. Acesso em: out. 2014.

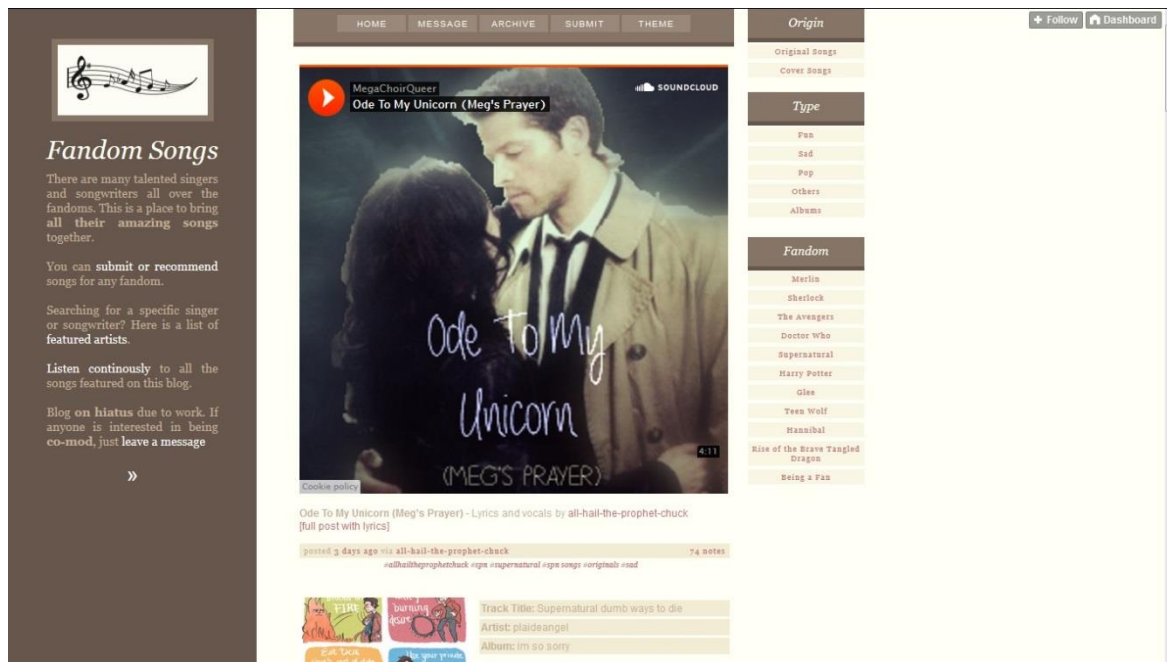
Figura 23 – Vídeo musical da canção *Write Like the Wind* (George R. R. Martin)



Fonte: Canal *Geek & Sundry* no Youtube⁸⁶

As canções de *fandom* são prolíferas e tão diversas quanto a variedade de *fandoms*. Existem diversos *sites* e *Blogs* que buscam a construção de acervo dessas composições. Vale citar como exemplo o *blog* “*Fandom Songs*” (Ver Figura 24).

Figura 24 – Blog *Fandom Songs*



Fonte: *Homepage* do Blog *Fandom Songs*⁸⁷

⁸⁶ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=j7lp3RhZfgI>>. Acesso em: out. 2014.

⁸⁷ Disponível em: < <http://fandomsongs.tumblr.com/>>. Acesso em: out. 2014

Existe uma grande riqueza de músicos, cantores e compositores no universo dos *fandoms*. Esses espaços compilam e preservam uma nova faceta da música *folk*. São repositórios de palavras e melodias que retratam de forma emotiva as diversas interpretações e significações dos fãs.

5 METODOLOGIA

No presente capítulo, estabelecem-se os procedimentos metodológicos adotados, a abordagem utilizada, as etapas, incluindo a delimitação do *corpus*, os sujeitos, a amostra, os instrumentos de coleta de dados e as operações executadas no desenvolvimento da pesquisa. Optou-se por realizar a coleta de dados a partir de fontes diversificadas, pois evidências desse fenômeno encontram-se em diversos ambientes. Assim, não há intenção de fazer comparações entre os diferentes espaços de *fandom*, pois o que se busca por meio de métodos diversos é mostrar várias facetas do fenômeno *fandom* e sua relacionada cultura informacional. Devido à natureza prolífera do fenômeno, que organicamente se espalha a cada novo ambiente *on-line* desenvolvido, não é possível capturá-lo em sua totalidade. Contudo, fez-se um esforço de traçar um panorama o mais amplo possível desse cenário. Desta forma, as questões de pesquisa propostas e o ambiente no qual foi realizada constituíram um desafio ao método a ser empregado. Assim, levando-se em consideração todos esses elementos que tornaram o processo de pesquisa desse fenômeno um complexo desafio, definem-se a seguir os procedimentos metodológicos adotados.

5.1 Natureza do estudo

A fim de compreender a cultura informacional dos fãs *producers* nos ambientes eletrônicos de *fandom*, adotou-se uma diversidade de estratégias de pesquisa. Estas foram escolhidas e desenvolvidas pela necessidade de lidar com um fenômeno que se manifesta em diferentes ambientes e está em constante mutação, fornecendo uma ampla variedade de evidências, tanto quantitativas quanto qualitativas.

Um problema que se pode destacar é a dificuldade de generalização a partir de um fenômeno tão volátil. No entanto, enfatiza-se que diversos fenômenos para os quais se dirige um olhar acadêmico não se baseiam em estudos ou experimentos únicos, porém em um conjunto de pesquisas que observam o mesmo fenômeno sob condições e perspectivas variadas. Desta forma, este estudo, embora não generalizável para todos os *fandoms* e meios eletrônicos de fãs *producers*, pretende contribuir com o entendimento do cenário do tema.

A partir do referencial teórico, adotando uma visão semiótica, objetivou-se desenvolver uma estratégia de pesquisa abrangente e flexível na adoção de métodos para

análise de fenômenos contemporâneos. Buscou-se, dessa maneira, estabelecer etapas para de forma mais apropriada coletar e analisar os dados quantitativos e qualitativos obtidos a partir dos recursos metodológicos adotados. As fontes de dados foram as seguintes:

- Comunidades *memes* (ou de *prompts*)⁸⁸ – Nessa etapa, analisam-se da perspectiva da crítica genética as interações entre os fãs *producers* membros de comunidade no processo de criação;
- Fãs membros da rede social Tumblr – A partir da postagem de questionários com palavras-chave pré-selecionadas. O questionário possui questões abertas, semiabertas e fechadas, visando à coleta de dados quantitativos e qualitativos;
- Observação não participante presencial – Por meio da participação em evento internacional e da observação das atuações e eventos em ambientes de *fandom*, fazem-se inferências sobre a percepção desses.

Nós tópicos a seguir, será detalhado um pouco mais sobre a realização de cada uma das coletas. Alguns métodos não são amplamente utilizados na CI. Desta forma, fez-se, neste capítulo, um breve embasamento teórico para as escolhas realizadas.

5.2 A crítica genética: o olhar sobre o processo de produção do fã

Acredita-se que a perspectiva da crítica genética para a coleta e análise de dados veio a contribuir bastante para o cenário de pesquisa. Esse método propõe o acompanhamento teórico-crítico do processo de criação. Essa abordagem traz consigo a possibilidade de explorar campos transdisciplinares, possibilitando a discussão do processo criador em diversas formas de manifestações artísticas, em diversas mídias. Acredita-se que a crítica genética oferece suporte para se pensar certas questões contemporâneas pertinentes à pesquisa, como, por exemplo, a autoria/leitura dos fãs e a intrincada relação obra e processo. A abordagem oferece instrumentos para uma teorização focada nos fenômenos em sua mobilidade, e que se ocupa das redes móveis de conexões. Trata-se de uma discussão dessas obras como objetos em constante movimento e nunca realmente fechados ou concluídos.

⁸⁸ Comunidades *on-line* para a postagem de ideias podem intercambiar entre esses dois termos.

Desta forma, adota-se elementos da abordagem de crítica genética⁸⁹ que possibilita o olhar retrospectivo, assim como a dimensão prospectiva, oferecendo uma visão processual.

A crítica genética faz uso dos diferentes documentos produzidos pelos criadores/produtores, ao longo do processo. O crítico estabelece nexos entre os dados neles contidos e busca, dessa maneira, refazer e compreender a rede do pensamento do autor. As metodologias dessas pesquisas encontram aporte na transformação de pequenos detalhes em indícios que permitam reconstituir o processo de criação. Essa atividade está no coração da crítica genética, assim como no da produção de fãs, tornando promissora a articulação dessa abordagem e temática.

Dependendo do autor e da produção colocados em foco, pode-se deparar com documentos escritos à máquina (apesar da improbabilidade do uso desta atualmente, mas não descartando possibilidades), à mão, digitados no computador ou provas de impressão, que receberam alterações por parte do próprio autor. Fica claro que os manuscritos dos autores, e aqui compreendem-se manuscritos como a grande diversidade desses documentos gerados, são documentos (ou registros) dos processos de criação de sua forma de arte. Em sua essência, trata-se de uma abordagem para obras de arte a partir do acompanhamento dos documentos desses processos de criação, tais como: anotações, diários, esboços, maquetes, vídeos, contatos, projetos, roteiros, copiões, etc. Encontram-se pensamentos em processo e evidências da cultura informacional na relação entre esses registros e a obra apresentada ao público. O interesse está exatamente nessa construção e em todo o processo criativo, cultural e informacional que pode ser vislumbrado através dela. Uma abordagem crítica que permite discernir algumas características específicas em meio à produção criativa de forma a compreender os procedimentos que tornam essa construção possível (SALLES, 2007).

Os documentos utilizados nesse contexto, independente de sua materialidade, possuem sempre a ideia de registro. Cada tipo de documento fornece informações diversas sobre os momentos de elaboração da obra e lançado luzes sobre o percurso. Ressaltam-se duas questões que sempre surgem quando se adota essa abordagem para a obra artística. Por um lado, não há a ilusão da totalidade, não se tem acesso a todo o processo de criação, apenas a alguns de seus índices. Por outro lado, acredita-se que, convivendo, observando e estabelecendo relações entre os documentos que registram o processo, pode-se conhecer melhor o percurso da formação da obra. Esse percurso mostra-se como um emaranhado de ações que, por meio da observação e análise, fazem transparecer repetições significativas de

⁸⁹ Não se pode adotar a abordagem da crítica genética em sua completude devido a limitação dos documentos disponíveis a análise.

padrões de linguagem e ações. Desta forma, espera-se que, a partir dessas aparentes redundâncias, seja possível se estabelecer algumas generalizações sobre o fazer criativo dessas comunidades de fãs, buscando-se uma compreensão mais abrangente a caminho de uma teorização.

Para Salles (2006, p.15), o processo de criação de uma obra:

[...] com o auxílio da semiótica peirceana, pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas.

Adota-se essa visão de que, por meio dos documentos deixados pelos artistas: diários, anotações, esboços, rascunhos, maquetes, projetos, roteiros, copiões etc. e um olhar crítico guiado pela semiótica, pode-se estabelecer a relação entre esses registros e a obra entregue ao público, de forma a vislumbrar a cultura informacional dos sujeitos por meio dos processos contínuos. O que os registros da atividade criativa, das interações e interpretações revelam sobre a cultura informacional? Neste sentido, compreendem-se esses registros como índices do desenvolvimento do pensamento em plena criação. É importante salientar que cada investigador direciona seu olhar para metas mais específicas, de acordo com o que seu material fornece, isto é, as especificidades dos documentos utilizados na pesquisa e de acordo com o fenômeno a ser observado. Tendo isso em vista, e, em particular tendo o *fandom* e sua produção como objetos, que se deve quase que necessariamente romper a barreira da literatura e ampliar seus limites para manifestações de significado em diversos suportes midiáticos, pois, nas palavras de Salles (2007)⁹⁰:

[...] o processo e registros são independentes da materialidade na qual a obra se manifesta e independentes, também, das linguagens nas quais essas pegadas se apresentam. Seria possível, portanto, conhecer alguns dos procedimentos da criação, em qualquer manifestação artística, a partir desses registros deixados pelos artistas.

Há normalmente, por parte do autor, a necessidade de guardar alguns elementos, que podem ser possíveis concretizações da obra ou auxiliares desta. No caso da presente pesquisa, os documentos utilizados para análise do processo encontram-se em formato digital e em sua maioria não foram “guardados” realmente pelos fãs autores. Contudo, são registros das interações e desenvolvimento de suas obras da mesma forma. Silva (p. 149, 2008) comenta:

Sem dúvida nenhuma, a questão central aqui é o suporte do manuscrito: o papel. Além dele, os cadernos de notas são de papel; os rascunhos, o fichário, a correspondência, idem. Todo o arquivo de um escritor,

⁹⁰ Documento eletrônico não paginado.

organizado ou não, está posto num mesmo suporte: o papel. Conclui-se, portanto, que a crítica genética só funciona se encontrar esta materialidade. O que fazer agora que o mundo se tornou digital e que os escritores escrevem direto no computador? Talvez ainda não seja o momento de chorar e de decretar a morte do geneticista, por, pelo menos, duas razões: em primeiro lugar, ainda há muitos arquivos a serem explorados [...] em segundo lugar, e este é o item central da discussão, o geneticista não estuda o manuscrito em si, mas o processo de criação revelado por ele, por meio das rasuras, das pegadas deixadas pelo escritor durante o processo de criação."

Para Silva (2008), a “era digital” deve ser vista como uma nova aliada da investigação genética, levando-se em consideração que esta era permite vislumbrar a lógica que orienta as mudanças realizadas pelo autor, fornecendo uma visão abrangente do processo criativo, além de permitir a opção de uma visão global da obra, desde a primeira ideia até o texto final. A autora afirma que "permanecerá o processo de criação do escritor, seus passos cronometrados, restituídos à temporalidade, restando ao geneticista a interpretação dos rastros deixados no meio digital. O papel se foi, mas o processo ainda está lá. E isso é o que nos importa" (SILVA, p. 154, 2008). Os documentos que forneceram os dados a serem analisados serão descritos mais detalhadamente nos tópicos a seguir.

5.2.1 Corpus

Devido à amplitude do tema, tornou-se necessário a delimitação do *corpus*, e para este estudo estabelecemos como critério de corte *fãs* que tomam parte em cenário de *produsage* de conteúdo. As amostras desses fãs foram delimitadas de acordo com os métodos de pesquisa aplicados. Na análise Crítica genética e análise de rede social, a amostra foi composta de fãs membros da comunidade *Glee angst meme* que participaram da discussão durante o processo de criação do fanfic “*Down Where the World is Ending*”. Para o envio de questionários, a amostra foi composta de fãs ativos na rede social *Tumblr*. Para a observação presencial não participante, a amostra de fãs foi composta de participantes da Conferência “*The return of the ring – celebrating Tolkien in 2012*”.

5.2.2 Campo e sujeitos

Definiu-se como campo para realização da pesquisa comunidade no site *Livejournal*. Escolheu-se este site social em particular por ser este comumente adotado por comunidades de fãs de diversos *fandoms* para divulgação de seu material. A escolha do *Livejournal* (<http://www.livejournal.com/>) ocorreu também pelas suas funções de diário *on-line*, rede social, possibilidade de disponibilização de conteúdo em diversos formatos midiáticos, listagem de membros de comunidades disponível ao público, ferramenta para troca de mensagens e hospedagem de comunidades temáticas. Apesar de haver repositórios maiores e mais especializados para a divulgação dos conteúdos separadamente (*Fanfiction.net*, *AMV.org*, *Deviantart.com*), este permite uma manifestação mais livre de conteúdos, assim como registros digitais nos fóruns.

Os sujeitos da pesquisa são membros de comunidade *meme* existentes no *Livejournal*. Escolheu-se esse tipo de comunidade por sua natureza de interação: conversas entre os fãs que realizam *produsage* por meio de comentários no fórum são comuns nesses ambientes. A definição desses sujeitos se deu da seguinte forma: a partir da ferramenta do *Livejournal*, foram buscadas as comunidades *memes* registradas. Estas foram analisadas com base na quantidade de interações entre membros do *fandom*. Depois de identificados os fãs ativos nessa comunidade, sua produção foi analisada, inclusive em busca de possíveis traduções intersemióticas. É necessário salientar que se coloca mais em foco a produção de *Fanfiction* do que outros tipos de produção devido à maior disponibilidade de dados a serem coletados, tornando possível acompanhar melhor o fenômeno do processo de criação.

5.2.3 Instrumentos de coleta de dados

A escolha dos métodos para coleta de dados foi realizada com base nos objetivos gerais e específicos apresentados. Estes e as especificidades do suporte da produção e registro dos processos direcionaram a metodologia adotada.

Já foi dito que os registros associados à entrada de ideias novas são matéria-prima na crítica genética que auxiliam a compreensão do processo de criação. Esses são momentos normalmente marcados por privacidade e intensidade, onde anotações de inferências são feitas em diversos formatos (de cadernos a arquivos digitais). São o que Salles (2006, p.64) chama de “[...] momentos, de sensibilidade extremada, das descobertas: **instantes**

privilegiados na continuidade [grifo do autor].” Contudo, quando se tem como sujeito fãs na era da cultura participativa em meio digital como objeto de sua produção intelectual, e como campo uma comunidade *meme on-line*, está-se falando de formas diferentes de registros de processo.

Comunidades *meme*, como já foi dito, são espaços onde um sujeito sugere ideias de enredo, para que estas sejam desenvolvidas por outro fã que, ao semiotizar o enunciado, produz um interpretante dinâmico emocional, energético e lógico. Muitos desses fãs autores passam a desenvolver esses textos recebendo sugestões e comentários que têm potencial para gerar esses “instantes privilegiados na continuidade”. Quando isso ocorre, e isso é mais observável especialmente no caso da *Fanfiction*, os comentários e as sugestões são incorporados à obra. A essência desse fenômeno encontra excelente descrição nas palavras de Salles (2006, p.123)⁹¹:

Uma ideia é tomada como causa e a partir daí são imaginados efeitos, em um jogo associativo mantido pela seguinte regra: se isso acontece, então, provavelmente pode gerar aquilo ou aquilo outro etc. Este modo de desenvolvimento do pensamento em criação nos remete ao que Bachelard (1978, p. 296) observa: ‘na presença de uma imagem que sonha, é preciso tomá-la como um convite a continuar o devaneio que a criou’. O desenvolvimento se dá por uma espécie de afinidade entre ideias.

Essas interações do fã que realiza o *produsage* com outros membros da comunidade geram combinações que atraem mais que outras, ou proporcionam cenários com forte carga sensível que “inspiram” ou oferecem soluções para problemas. São instantes que pertencem à intimidade do momento de criação, pois envolvem as descobertas sensíveis (SALLES, 2006, p. 64). As trocas ocorridas entre esses fãs encontram-se registradas em comentários nos fóruns dessas comunidades *meme*. Esses registros se configuram como rica fonte para o acompanhamento do processo de elaboração da obra. Desta forma, escolheu-se um dos exemplos de *produsage* com uma maior rede no processo de criação e foram selecionados momentos de interação onde o fluxo informacional entre os fãs pode ter influenciado nos seus interpretantes. Coletaram-se os comentários postados pelos fãs, e, uma vez coletados foram extraídos destes o nome do usuário, a natureza do comentário, a quantidade de comentários feitos. Fez-se também o esforço de tentar identificar os anônimos, mas aqueles que não foi possível identificar foram rotulados Fã anônimo 1, e assim por diante, em uma contagem progressiva.

⁹¹ A autora faz referência às formas usuais de elaboração da obra artística e a interação dos artistas com seus pares e público. Contudo, sua descrição se enquadra no fenômeno observado.

É importante indicar, porém, que, independente da riqueza dos registros dessas interações, estes não são suficientes para fornecer uma visão mais ampla da cultura informacional desses indivíduos. É necessária uma gama de métodos para compreender o significado e ações envolvidos no processo.

5.3 Redes do processo de criação: visualização do fluxo informacional

Salles (2006) chegou à ideia de rede após perceber que as questões impostas pelo processo de criação exigiam novas formas de desenvolvimento do pensamento que dessem conta de múltiplas conexões em permanente mobilidade. Adota-se a proposta de Salles de pensar a criação como rede de conexões, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações mantidas. No processo de construção de uma obra, a rede ganha complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. É necessário manter em mente a dinâmica do fluxo de informação nas relações entre os atores na rede social. É preciso compreender a difusão das ideias e inovações numa rede, a qual “passa a representar um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados” (MARTELETO, 2001).

A incorporação do conceito de rede parece ser indispensável para abranger características importantes dos processos de criação, tais como: simultaneidade de ações, ausência de hierarquia, não linearidade e intenso estabelecimento de nexos. Desta forma, reforça-se a visão de conectividade e proliferação de conexões, associadas ao desenvolvimento do pensamento em processo de produção de uma obra e ao modo como os fãs em questão se relacionam com seu entorno.

A importância de adotar a teoria de redes sociais é pensar todo o contexto do fenômeno da produção de fã. Esta se define em seu próprio processo de expansão: nessas redes figuram as relações que vão sendo estabelecidas durante o processo que constitui o produto final gerado. O autor cria um sistema próprio “[...] a partir de determinadas características que vai atribuindo em um processo de apropriações, transformações e ajustes; que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas” (SALLES, 2006, p. 33). Pode-se considerar que a obra original, os fãs, e a sua produção artística estão profundamente imbricados e são móveis, se constituindo em “redes em permanente constituição” (SALLES, 2006, p.152).

A análise da rede em movimento é relevante e necessária para a compreensão da produção dos sujeitos no âmbito da abertura intrínseca a todas as obras e processos. Para Salles (2006), todos os objetos de interesse – romances, peças publicitárias, esculturas, artigos científicos, etc. – são potencialmente uma possível versão daquilo que poderia ser.

Adota-se a análise de redes sociais como um dos instrumentos metodológicos na tentativa de refazer a rede, para se aproximar mais da complexidade do fenômeno observado. A proposta é analisar essa entrelaçada rede, provendo, desse modo, fontes de dados únicas e detalhadas que revelam a estrutura e conteúdo dessas interações em suas diversas dimensões. Para Moura (2009):

As redes sociais são agregações sociais organizadas em torno de temáticas específicas que partilham, produzem e disseminam conhecimento e informações especializadas. Essas redes atuam aos moldes dos colégios invisíveis e utilizam intensamente as tecnologias digitais em rede como mecanismo de agregação e produção coletivas. Atualmente, essas redes têm atuado também como atores centrais nos processos de arbitragem nos processos de validação da informação e do conhecimento.

Desta forma, os dados coletados por meio da análise genética dos comentários dos *memes* nos fornecem informações para o vislumbre das relações dialéticas entre os fãs *producers*, entre estes e as obras originais, entre estes fãs e as criações nessas comunidades.

A proposta do trabalho é analisar uma rede a partir dos diálogos estabelecidos em meio digital. A princípio, pretendia-se analisar mais de uma rede de processo de criação presente em comunidade *meme* encontradas em fóruns do *Livejournal*. No entanto, devido ao limite de tempo para a realização do estudo e a incrível quantidade da massa de dados, optou-se por selecionar apenas uma das redes com mais participantes identificáveis em um dos espaços de tráfego para a realização da pesquisa, a *Glee angst meme* (ver Figura 25). Optou-se por esta, entre outras razões, por ser popular, permitindo mais ampla socialização, além do fato de sua estrutura possibilitar uma troca de informação intensa por parte de seus usuários. O *Livejournal* permite discussões assíncronas, gerando conversações de muitos-para-muitos em larga escala, assim como registros dessas conversações. Diante disso, provê fontes de dados únicas e detalhadas que revelam a estrutura e o conteúdo da interação social mediada por computador (WELSER *et al.*, 2007).

Figura 25 – Comunidade Glee Angst Meme

Say It Ain't So, Say I'm Happy Again
Glee Angst Meme

Welcome To The Glee Angst Meme!

glee angst meme
glee is about opening yourself up to joy

The angst meme should be a happy place for all except the characters we main, torture and kill

Mod Links
[Rules](#)
[Page A Mod](#)

Community Posts
[Prompt Post#8 - New](#)
[Prompts here](#)
[Fill Post](#)
[PP #8 Discussion Post](#)
[S4 Discussion Post](#)
[Previous Prompt Posts](#)
[2011 Round Up](#)
[2012 Round Up](#)

Affiliates
[Glee Fic Finders](#)
[Glee Fanfiction Archive](#)
[Glee Fic](#)
[Glee Fics](#)
[Glee AU Meme](#)
[Glee Besties](#)
[Glee BigBang](#)
[Glee Crack Meme](#)
[Glee Crossover Meme](#)

Fonte: *Homepage* da comunidade no *Livejournal*⁹²

Os comentários⁹³ feitos por um fã ficam registrados, potencializando a formação de uma rede social. Para se compreender essas relações, é necessária uma análise dessas redes sociais completas (*Whole network analysis*), observando-as em seu contexto. Os fãs, *producers* ou não, utilizam esse espaço como veículo para compartilhar informação, assim como para divulgar sua produção.

A proposta era trabalhar com fãs identificados no contexto apresentado, mas pelo fato de a comunidade permitir a contribuição de anônimos, tornou-se difícil encontrar uma rede de processo de criação onde todos os fãs estejam identificados. Desta forma, procurou-se um evento em que ao menos uma parte da rede estivesse identificada.

Nesse estudo de uso, foi utilizada a Análise de Redes Sociais (ARS) como método para observação da dinâmica social do processo de criação em *fandoms*. Na próxima etapa, os nomes dos *nodes* ou atores da rede, compostos pelos nomes dos fãs, capítulos escritos e obra

⁹² Disponível em: <<http://glee-angst-meme.livejournal.com/>>. Acesso em: fev. de 2015.

⁹³ Aqui compreende-se como comentário tanto os que contêm indicação de conteúdos, quanto os que apenas questionam, argumentam ou oferecem crítica sobre determinado tópico.

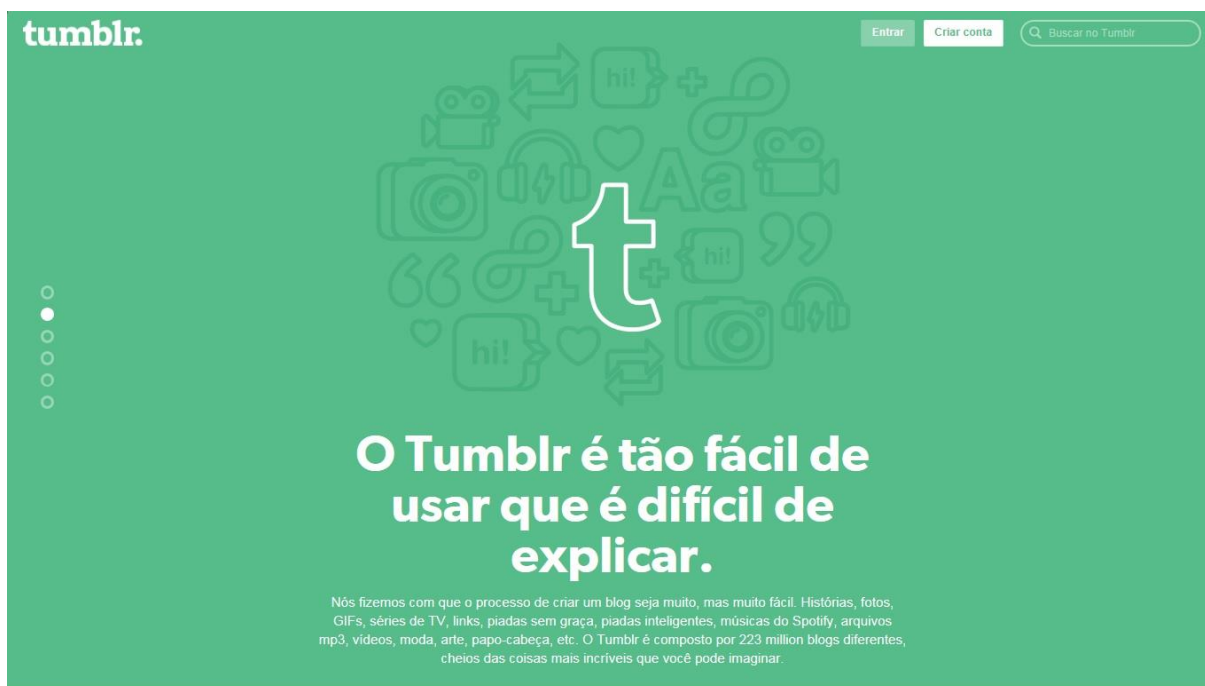
original, foram alimentados no *software* para análise de redes sociais Ucinet. Assim, formalizou-se a rede, e, a seguir, utilizou-se o *software* Netdraw para visualização desta.

Devido à escolha dos atores observados, trabalhou-se com uma rede de um-módulo (*one-mode network*) citada por Wasserman e Faust (1994). Vale salientar que, para esse estudo, optou-se por uma abordagem de análise de rede social completa (*Whole network analysis*), pois esta proporciona uma visão mais holística da rede do processo de criação. Não pretendeu-se lidar com o peso dos laços (*tie weight*), pois, segundo Newman (2001), esse peso não precisa ser levado em consideração quando atores estão em colaborações com muitos outros.

5.4 Coleta de dados quantitativos e qualitativos: questionários *on-line*

Em nosso estudo, a escolha desse tipo de instrumento justifica-se por propiciar uma amostra mais ampla de sujeitos de pesquisa, fornecendo resultados quantitativos consistentes, independentemente de os sujeitos estarem dispersos. Além disso, esse método não presencial possibilitou mais liberdade e tempo ao respondente (CUNHA, 1982, p.8). Os questionários foram necessários para estabelecer um perfil dos fãs que tomam parte em *produsage* e para evidenciar um panorama geral de práticas informacionais, levantando reflexões a serem feitas sobre o tema. A decisão por empregar esse método justifica-se também pela diversidade de dados que podem ser recuperados dos respondentes. Os questionários fornecem evidências do comportamento do fã *producer* diante de necessidades informacionais e podem se converter em registro da atividade do pesquisador iniciante. A coleta foi realizada a partir da postagem do questionário no *Tumblr*, uma plataforma de *microblog* e rede social (ver Figura 26). A escolha dessa plataforma para a submissão do questionário se justifica por ela ser amplamente adotada por vários *fandoms*, permitindo que, através da adoção de palavras-chave, o questionário seja visto por diversos *fandoms*, facilitando e diversificando, assim, a coleta. Foi feito um levantamento em *sites* como *Fanfiction.net* e *Archive o four own* dos *fandoms* com maior quantidade de obras, e estes foram, em seguida, usados como palavras-chave. Também foi um fator positivo conseguir um número elevado de participantes, levando em consideração que, ao se trabalhar com questionários, o retorno e grau de participação são sempre modestos. É interessante iniciar esse processo com grandes grupos.

Figura 26 – Plataforma de microblogs Tumblr



Fonte: *Homepage* do Tumblr⁹⁴

Para listagem e administração dos dados quantitativos e qualitativos, adotou-se o *Google sheets* para a produção de planilhas e gráficos. Contudo, foi a partir do Microsoft Excel que se elaboraram as tabelas e gráficos que se apresentam nesta tese.

Quanto aos dados qualitativos, devido às restrições de espaço e tempo, ou seja, a dispersão dos sujeitos da amostra, optou-se por um questionário com questões fechadas, abertas e semiabertas. As descobertas feitas pelos fãs que realizam *produsage* ocorrem durante os processos, isto é, durante o período de elaboração das obras. A criatividade desses autores é alimentada pelas diversas fontes que pareceram necessárias ao longo de suas produções. Muito da cultura informacional desses fãs pode apenas ser iluminado pelos próprios sujeitos. Diversas são as fontes que compõem a gama de recursos empregados pelo autor, não apenas para o conteúdo da obra, mas também para o domínio dos meios de produção: as técnicas. O conhecimento destas é adquirido das mais diversas maneiras e é parte integrante do processo. Segundo Salles (2006, p.85),

⁹⁴ Disponível em: <<https://www.tumblr.com/login>>. Acesso em: fev. de 2015.

Muitos comentários são feitos no campo da literatura, por exemplo, sobre a leitura dos outros, com os olhos voltados para o que se chama de carpintaria do texto, ou seja, como é desenvolvida a narrativa e como a língua é manipulada.

Não apenas isso: as formas narrativas mais as técnicas e recursos para a edição de texto, estilos de arte, são exemplos de conhecimento que um fã busca no momento de *produsage*. A procura e aquisição do conhecimento sobre esses elementos fazem parte da cultura informacional desses indivíduos.

Wilson (1999) observa que apenas dados quantitativos não trazem informações suficientes sobre o comportamento de busca e uso da informação dos indivíduos. Esses comportamentos e processos aqui citados podem ser melhor descritos pelos sujeitos que os desenvolvem. Para esse estudo, foi proposta a combinação dos dados quantitativos e qualitativos dos questionários com os dados coletados pelos outros diversos métodos, pois assim, segundo Peters (2002), é a única forma de dizer quais e como estão sendo usados recursos para podermos chegar a um panorama mais realista de interação.

É preciso destacar que, diante das limitações de tempo da pesquisa, o questionário aplicado no ambiente eletrônico foi considerado a melhor escolha para coleta de dados complementares. Por ser um método que fornece dados quantitativos, assim como qualitativos, permite apontar possíveis justificativas ou, até mesmo, constatar comportamentos. Essa ferramenta do método, por ser um instrumento que pode fornecer diferentes tipos de dados, favorece uma maior compreensão dos fãs e de seu processo de interpretação, criação e as práticas informacionais envolvidas.

A versão final do questionário (Apêndice A) foi elaborada a partir de duas aplicações piloto. A aplicação dos estudos piloto ocorreram em dois momentos: o primeiro foi aplicado no *site* “Nyah! Histórias reais de realidades alternativas”, por meio do seu sistema interno de troca de mensagens entre usuários em 2011. O público desse *site* consistia em fãs *producers* de *Fanfiction*, a maioria deles adolescentes do sexo feminino, como se constatou. A segunda aplicação foi feita a partir dos *e-mails* coletados em conferências presenciais de fãs em que a pesquisadora compareceu durante o período de estágio sanduíche no Reino Unido em 2012. Após essas duas experiências, considerou-se a necessidade de ampliar as questões por ainda não contemplarem aspectos necessários do fenômeno, e optou-se pelas palavras-chave ou *tags* do *Tumblr* pela possibilidade de uma representação da comunidade mais ampla e real.

5.5 Observação não participante: encontros presenciais

A produção de fã é um fenômeno complexo que muda a imagem que se tem desse sujeito. Muitas das formas de produção convencionais são baseadas, ou ao menos levam em conta, a ideia do fã enquanto consumidor/receptor passivo. Apesar de esse fenômeno ser anterior à Internet, no meio digital ele ganha força e divulgação, o que influencia a cultura informacional e, conseqüentemente, as formas de consumo, sem, contudo, eliminar as manifestações presenciais. Diante disso, torna-se necessário, para melhor compreender essa realidade e suas implicações, observar-se o fenômeno em ambiente real⁹⁵.

Para contemplar a interação presencial e coletar registros fotográficos dessas comunidades, visitou-se a conferência de fãs no Reino Unido, local de realização do estágio sanduíche. Destaca-se a participação em conferência focada nas populares obras de ficção que vem inspirando produção de fãs durante décadas, ou seja, o mundo criado por J.R.R. Tolkien no Hobbit, o Simarillion e a trilogia Senhor dos anéis. A conferência foi intitulada “*The return of the ring - Celebrating Tolkien in 2012*”⁹⁶ (Ver Figura 27) e que se realizou de 16 a 20 de agosto de 2012, na Universidade de Loughborough, Inglaterra. Nessa conferência, discutiram-se vários aspectos de Tolkien e seu corpo de trabalho, e os fãs tiveram espaço para interagir e compartilhar sua própria produção.

Figura 27 – Site do “*The return of the ring - Celebrating Tolkien in 2012*”



Fonte: *Homepage* da conferência⁹⁷.

⁹⁵ Aqui, utiliza-se o termo real no sentido de uma realidade física, presencial.

⁹⁶ "O retorno do anel - Celebrando Tolkien em 2012" (**Tradução nossa**).

⁹⁷ Disponível em: < <http://www.returnofthering.org/>>. Acesso em: fev. 2013.

Essas diversas comunidades ocupam espaços diversos, e por vezes inesperados, na Internet e no mundo real. Em determinados momentos, esses *fandoms* rompem em manifestações como em conferências. Assim, considerou-se relevante observar as formas e eventos inesperados que o *fandom* toma. A observação dos fãs nesse ambiente tem por objetivo evidenciar características da cultura do fã, em diversos aspectos, mas, em específico, o informacional. Visa, também, destacar algumas peculiaridades percebidas entre diferentes grupos de fãs.

5.6 Esquema de pesquisa

Pode-se colocar o processo da realização da pesquisa em um esquema para melhor visualização:

	Etapas de pesquisa	Corpus/sujeitos	Método	Objetivos específicos
1	Análise de redes	Fãs membros da comunidade <i>meme</i> , obra original, produção de fã	Por meio da análise dos comentários registrados na comunidade <i>Glee_angst_meme</i> .	C), D), F)
2	Análise com princípios da crítica genética de caso retirado de comunidade <i>meme</i> (ou de <i>prompts</i>)	Selecionou-se a comunidade <i>Glee_angst_meme</i> para observação	Perspectiva da Crítica genética da interação realizada entre fãs que realizam o <i>produsage</i> por meio de comentários no fórum	B), C), D), E), F)
3	Questionário	Fãs membros de <i>Fandoms</i> que o usam o Tumblr	Questionários com questões fechadas, abertas e semiabertas	A), B), C), D), E), F)
4	Observação não participante presencial	Conferência de fã <i>The return of the ring - Celebrating Tolkien in 2012</i>	Observação não participante de ambiente de <i>fandom</i> presencial	A), B), C), D)

Quadro 1 - Etapas realizadas na presente pesquisa

As etapas listadas não necessariamente foram consecutivas, a maioria delas sendo realizadas simultaneamente. A combinação dos métodos é importante, pois evidencia de forma mais completa o fenômeno observado. Para melhor compreensão, as etapas foram aprofundadas no próximo capítulo, onde se encontram mais detalhadamente descritas.

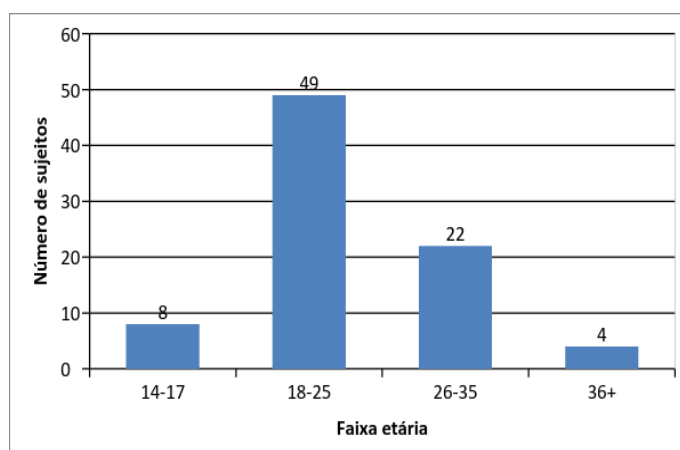
6 ANÁLISE DE DADOS

Observar o fenômeno da cultura informacional no contexto dos *fandoms* é uma tarefa complexa. Contudo, no presente capítulo, faz-se o esforço de esboçar um quadro abrangente para capturar evidências dessa cultura por parte do sujeito informacional. Para tal emprega-se uma diversidade de meios de coleta de dados objetivando uma ampla visão do fenômeno. Na primeira seção a seguir tenta-se delinear o perfil do fã contemporâneo aqui abordado.

6.1 Traçando o perfil dos fãs

Para coletar dados quantitativos e qualitativos publicou-se o questionário em tags no ambiente eletrônico de microblogs Tumblr. Essas tags foram selecionadas por quantidade de produção em sites como o *Fanfiction.net*, por exemplo. Enviou-se também o questionário aos membros do “Glee angst meme”. A disseminação do questionário em mais de um ambiente e em diversas Tags deu-se na esperança de captar um perfil mais amplo dos sujeitos da pesquisa, e não apenas o retrato de uma única comunidade. Após a realização desses procedimentos obteve-se 83 questionários respondidos.

Jenkins (1992), ao longo de sua pesquisa, detectou que muitos *fandoms* são compostos em sua maioria por mulheres, chegando a comentar a possibilidade das mulheres terem dado início à produção de fã. Bacon-Smith (1992) focaliza sua pesquisa em mulheres fãs de mídia. Essa tendência foi comprovada tanto na análise do questionário piloto, como na realização da análise do questionário final: de 83 respondentes, 82 são mulheres, e apenas um homem respondeu às questões. Desta forma, considera-se que a produção de fã fornece um canal para expressão do público feminino. É importante, no entanto, mencionar que isso pode ser o reflexo apenas dos *fandoms* que utilizam o *Tumblr*. Existem estudos de *fandom* em outros contextos que detectam a presença mais ativa do público feminino, contudo em áreas de *fandom* como vídeo-games, por exemplo, estudos registram uma predominância de fãs do sexo masculino. Nas circunstâncias desta pesquisa surge então a dúvida quanto a idade desses fãs. Buscou-se assim delimitar a faixa etária mais ativa nos *fandoms* (ver Gráfico 1).

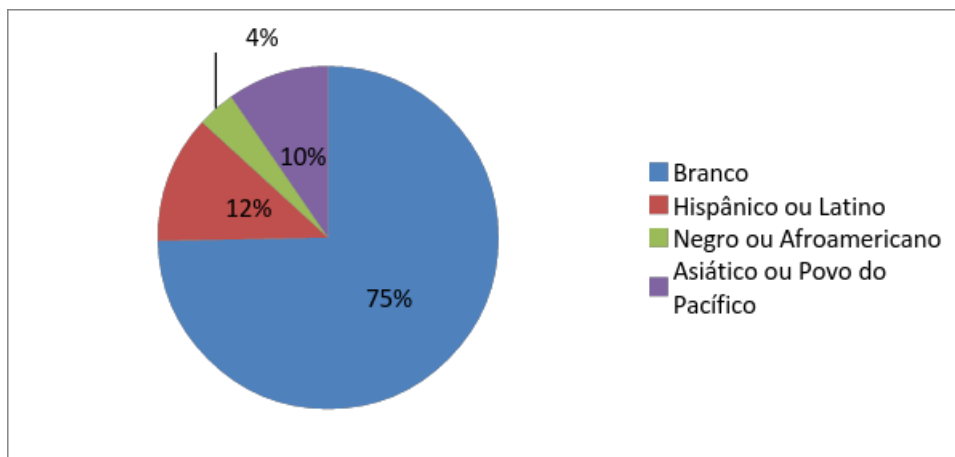
Gráfico 1 – Distribuição dos fãs respondentes do questionário por faixa etária

Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

A partir do gráfico observa-se que o maior grupo de fãs *producers* encontra-se entre **18 a 25 anos**, seguido pela faixa de **26 a 35 anos**. A primeira e segunda faixas mais numerosas sugerem que esses fãs que realizam *produsage* são adultos. Salienta-se também que a terceira faixa com maior quantidade de sujeitos é a de **14 a 17 anos**, um grupo que está em um período mais sensível no desenvolvimento da cultura informacional. O último grupo consiste de fãs **acima dos 36 anos**, mas ainda presentes no *fandom*. Nota-se que a presença desses fãs em *fandoms* pode, para alguns, ter início na adolescência, mas torna-se parte de suas vidas adultas. Ao longo desse período a cultura informacional passa por transformações, sendo continuamente moldada.

A etnia é outra característica que se buscou discernir para melhor representar a amostra. De acordo com os resultados obtidos os fãs respondentes do questionário são majoritariamente **brancos**, com 74,7%. Em segundo e terceiro lugares encontram-se respectivamente os **Hispânicos ou latinos**, com 12,0% dos respondentes, e os **Asiáticos ou povo do Pacífico** com 9,6%. Em quarto lugar estão os **Negros ou Afroamericanos** com 3,6% dos respondentes (ver Gráfico 2).

Gráfico 2 – Distribuição dos fãs respondentes do questionário por etnia

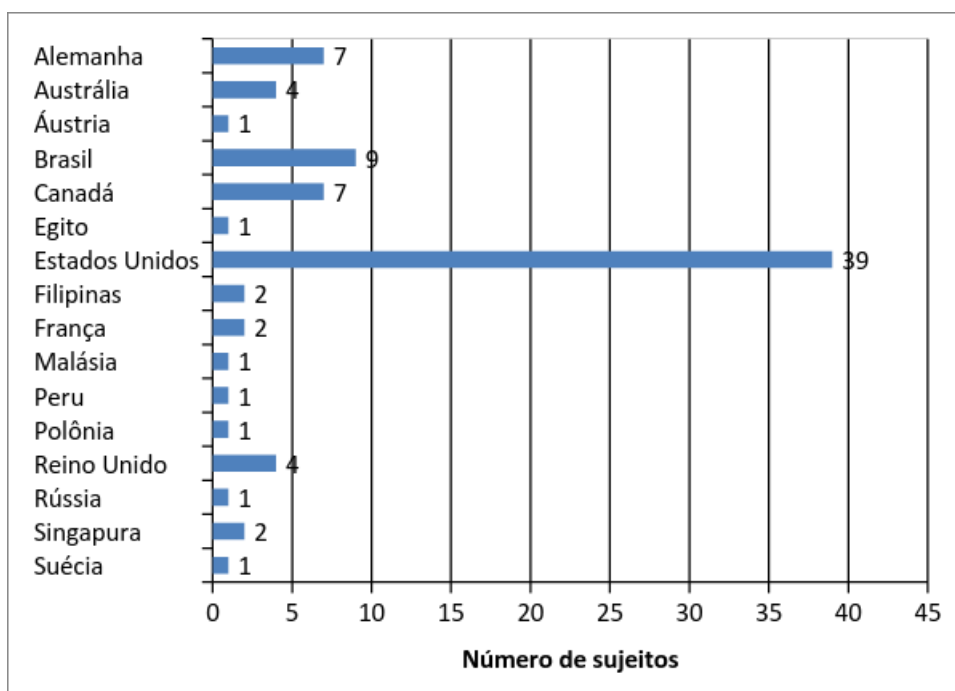


Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Essas foram as etnias que puderam ser identificadas a partir do questionário. Outras opções étnicas foram dadas, porém o retorno foi de 0%. É interessante observar que, apesar de Jenkins falar de produção de fãs como um canal para expressão de minorias, o grupo mais representativo é de mulheres brancas. Não obstante, é fundamental que minorias étnicas encontrem-se representadas nesse grupo. Independente de sua etnia, o viés que une o grupo é sua condição de ser mulher.

Outro ponto que se considerou relevante foi identificar a nacionalidade dos sujeitos. Pode-se contemplar os países que tiveram representantes no Gráfico 3.

Gráfico 3 – Distribuição dos fãs respondentes do questionário por país

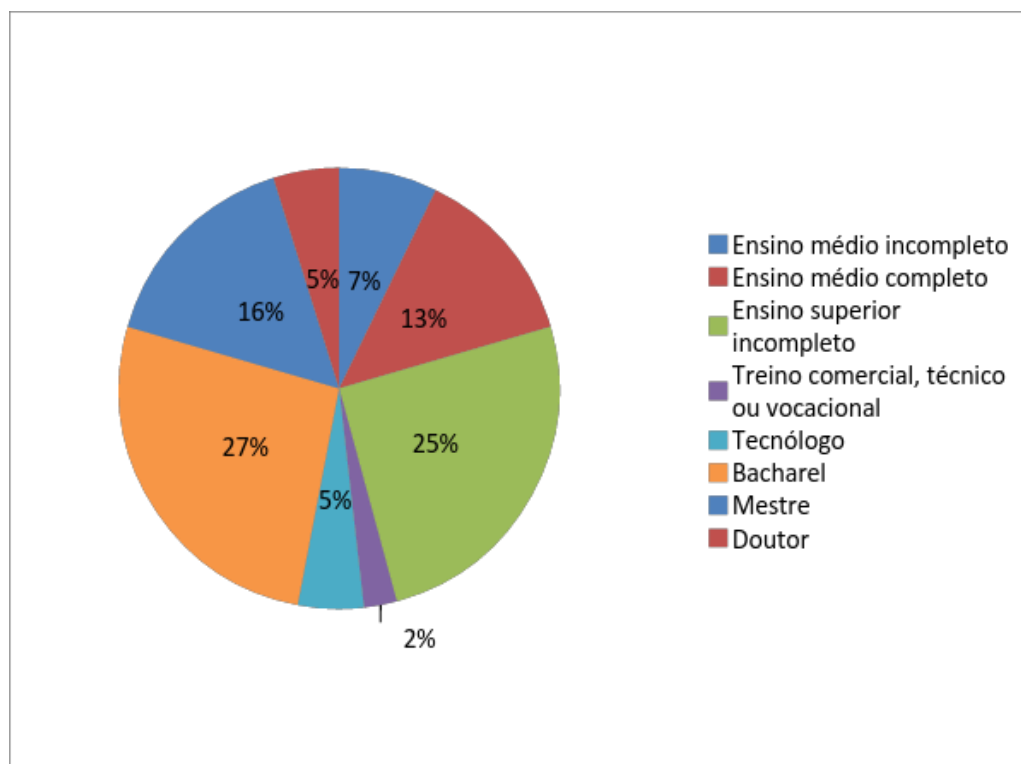


Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Nota-se aqui que a porção mais numerosa de fãs vem dos **Estados Unidos da América** com 39 sujeitos dos 83 respondentes. Na presente pesquisa não é possível atribuir essa disparidade a um fator isolado, mas questionasse se a força da indústria de infoentretenimento americana e sua predominância nas mídias seriam fatores que favorecem esse cenário. Outro ponto que se destaca é o domínio que existe do idioma inglês nas produções de fã, possível consequência dessa predominância americana. Vale destacar que o Brasil é na verdade um dos dois representantes da América Latina no Gráfico 3 – possuindo superioridade numérica no gráfico considera-se que o país é responsável pela maioria dos representantes latinos do Gráfico 2. Neste, o **Brasil** encontra-se em segundo lugar geral em número de fãs, e em primeiro lugar da América Latina com nove fãs. Em terceiro encontram-se empatados **Alemanha** e **Canadá** com sete fãs cada país. Em quarto lugar **Austrália** e **Reino Unido** com quatro fãs cada. **Filipinas**, **França** e **Singapura** empatam com dois respondentes e **Áustria**, **Egito**, **Malásia**, **Peru**, **Polônia**, **Rússia** e **Suécia** estão em último com um fã representando cada país. Observa-se então que primeiramente América do Norte, seguida pela Europa são os continentes mais representados.

Em relação ao grau de Educação dos fãs respondentes é importante apontar que este é relativamente alto. Apenas 7,2% dos sujeitos tem **ensino médio incompleto**, 13,3% tem **Ensino médio completo**, e uma parcela representativa, o segundo maior grupo com 25,3% tem **Ensino superior incompleto**. É interessante notar que 51,8% dos sujeitos possuem nível superior ou maior, sendo o maior grupo destes sujeitos os que possuem **Bacharelado**, com 26,5%. Vale se destacar a quantidade de indivíduos com **mestrado**, 15,7% dos sujeitos. Empatados em 4,8% estão os **Tecnólogos** e **Doutores**. A menor parcela de 2,4% são os indivíduos que possuem **treino comercial, técnico ou vocacional**.

Gráfico 4 – Distribuição dos fãs respondentes por grau de escolaridade



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Essa configuração do grau de educação dos fãs vem a corroborar com a afirmação de Jenkins (1992) de que os fãs envolvidos com produção no *fandom* são indivíduos com preparo educacional que encontram no *fandom* espaço para expressar e exercer suas práticas ou desenvolver novas habilidades. Para Jenkins (1992) em alguns casos, o escape da produção nos *fandoms* os permite estímulo intelectual não encontrado em sua vida cotidiana.

6.2 Rotina, interpretação e cultura informacional

O elevado grau de escolaridade dos sujeitos também favorece o processo de tradução intersemiótica realizados por estes. Com base nos questionários percebe-se uma ampla diversidade de obras que geram produção de fãs: animes, séries de TV, Filmes, Livros, quadrinhos, e universos multimídia. O Universo Marvel, por exemplo, possui plataforma transmídia fornecendo diversos pontos acesso a sua narrativa. Um fã pode estar envolvido em um *fandom* que encontra-se em uma mídia única ou estar envolvido em uma ampla diversidade de *fandoms* que podem ter plataformas multimídia ou transmídia. Acredita-se que a escolaridade desses fãs favorecem as ferramentas cognitivas para as possíveis, e múltiplas, traduções intersemióticas.

As traduções intersemióticas dos fãs podem ser simples (um *fanfic* ou uma *fan art*), ou podem ser abundantes e complexas, fazendo uso de ferramentas multimídia e até mesmo transmídia. Evidências de tais cenários podem ser vistos por meio da perspectiva da análise crítica genética do processo de criação do fanfic “*Down Where the World is Ending*”, criado a partir de um *prompt*, na comunidade *Glee Angst meme*, de autoria do(a) usuário(a) de *livejournal* e membro da comunidade, que se identifica como Joyful. A partir desse ponto serão utilizados ao longo da análise de dados trechos de diálogos⁹⁸ que marcam o processo de criação. Nesse contexto, se apresenta o trecho que registra o momento de conclusão do *fanfic*. Nele se encontra o diálogo⁹⁹ entre Joyful, fã *producer* que escolheu o *prompt* e desenvolveu o *fanfic* a partir dele, com a/o *Original Post*, ou como é auto-identificado OP, esse nome para destacar que seu *prompt* deu início à discussão e à produção.

Assunto: *Down Where the World is Ending COMPLETED*¹⁰⁰

Comentador: Joyful

Está FEITO! FEITO, FEITO, FEITO, FEITO, FEITO! *faz uma dança feliz*¹⁰¹ ESTÁ FEITO! Eu limpei a maioria dos erros de digitação e de gramática, consertei alguns poucos erros de cronologia e adicionei umas quatro ou cinco cenas. Vocês podem ler as 37.000 palavras da história completa aqui.

*Down Where the World is Ending*¹⁰²

Eu tenho uma lista de 30 músicas Eu vou tentar transformar em uma fanmix, e colocar disponível para vocês. A maioria das músicas citadas na história, mais diversas outras estão aqui. Se eu tiver oportunidade coloco o *link* aqui :D

Assunto: *Down Where The World is Ending FANMIX*

Comentador: Joyful

Obrigado Idvo por esta arte de capa:

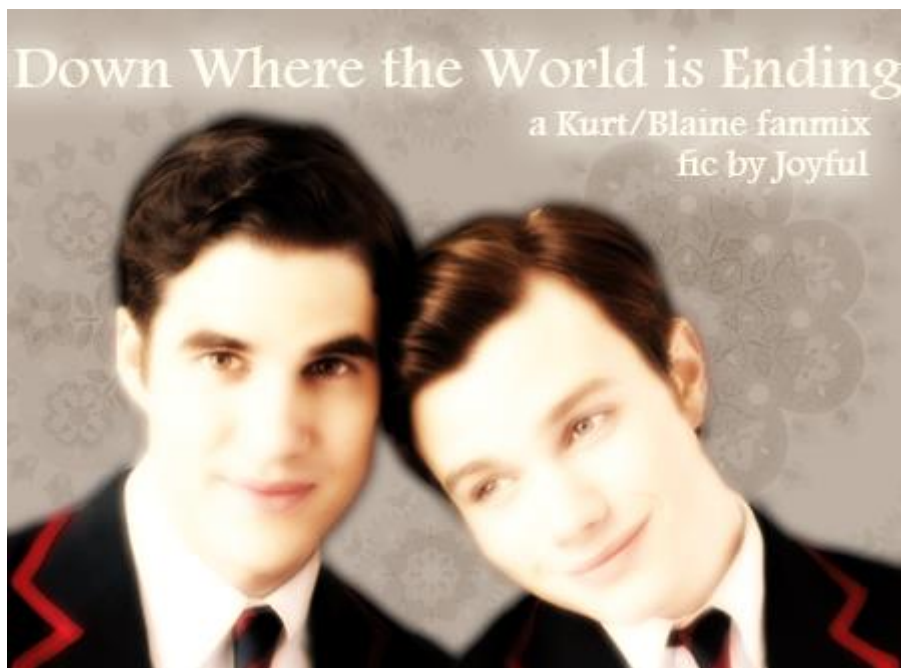
⁹⁸ Todo o processo de produção e diálogos entre fãs ocupam 114 páginas tornando seu uso na íntegra inviável, mas podem ser encontrados no Anexo E.

⁹⁹ Todos os diálogos utilizados nessa tese estão originalmente em inglês. As traduções utilizadas são nossas.

¹⁰⁰ Nesse capítulo serão utilizadas análise crítica de diversos momentos no diálogo para o processo de criação. Serão apresentados primeiramente o Assunto do comentário no fórum, seguido do nome ou identificação do fã, seguido pelo conteúdo traduzido do comentário.

¹⁰¹ Em diversos ambientes eletrônicos de *fandom* a utilização de asteriscos implica que o comentador está realizando uma ação. Na situação em questão Joyful conota que está fazendo uma dança de felicidade por ter terminado de escrever seu fanfic.

¹⁰² Disponível em: < http://archiveofourown.org/works/172254?view_adult=true>. Acesso em: 09 de Abr. de 2015.



Vocês podem fazer o *download* das 31 músicas da lista aqui:

Down Where the World is Ending Fanmix¹⁰³

Assunto: OP

Comentador: OP

Ok, então, me desculpe levar tanto tempo para responder. Eu não tive acesso a computador por um longo tempo. Isso tudo foi incrível. Tipo, eu não posso sequer colocar em palavras o quanto incrível foi. Você pegou uma ideia “E se...” que eu tinha em minha cabeça e transformou em uma obra de arte épica. E a lista de músicas foi um toque incrível. Eu fico repetindo as músicas, e não consigo parar de chorar!

Muito obrigado pelo fic!

O fã *producer* Joyful fez a tradução do seu interpretante do *prompt*. Este último, por sua vez, representa a significação do OP elaborada a partir de uma série televisiva e traduzida para o formato escrito. Joyful, que se presume deter observação colateral da série de TV, combina os sistemas simbólicos traduzindo-os em uma *fanfic*, esta é a representação da significação do *producer* Joyful elaborada a partir do sistema simbólico da obra original e do sistema simbólico do *prompt*. O fã *producer* não apenas desenvolveu o *fanfic*, mas realizou a tradução intersemiótica para o formato musical através da escolha de músicas em *fanmix* que expressavam sua significação para seu *fanfic*. Salienta-se ainda a participação no processo de criação intersemiótica do fã identificado no comentário de Joyful como Idvo, pois esse também expressou seu interpretante da obra do fã *producer* Joyful traduzindo-o em forma de

¹⁰³ Disponível em: < <http://www.megaupload.com/?d=PO2615KU>>. Acesso em: 09 de Abr. de 2013.

arte de capa. O fic “*Down Where the World is Ending*” assume características transmídia, pois passa a ter três pontos de acesso: a *fanfic*, a *fanmix* e a *fan art* (esta é a interpretação e tradução intersemiótica de Idvo da *fanfic* de Joyful, mas pode agir como ponto de acesso à obra). Todos os três elementos acrescentam algo novo ao *prompt* e todos podem ser desfrutados individualmente.

Evidências de traduções intersemióticas realizada por fãs também puderam ser observadas presencialmente. Em agosto de 2012 foram celebrados os 75 anos da obra “O Hobbit”. A celebração durou cinco dias na *Loughborough University*, Inglaterra, e reuniu um grupo internacional de fãs em uma grande conferência centrada nas criações de J. R. R. Tolkien. Do ponto de vista de uma cultura participativa, a convenção, em si mesma, representou um grande empreendimento de uma comunidade de fãs, tendo em vista que reuniu fãs provenientes de diversas partes do mundo, abrindo fóruns para a exposição e compartilhamento de poesia, artigos, filmes de fãs, *fan art*, música de fãs, discussões acadêmicas, entre outros.

Durante a observação presencial da conferência, um dos elementos colocados em foco foram as diferentes formas de produção de fãs. A conferência foi terreno fértil ao criar ambientes que permitiam a manifestação da criatividade, imaginação e capacidade de tradução no processo de significação em diversas mídias. Abaixo se apresenta alguns exemplos dessa tradução intersemiótica.

Figura 28 – Grupo de fãs fazendo *cosplay* e simulando o uso de armas na mitologia de Tolkien



Fonte: Foto realizada por G. G. C. Dantas

Figura 29 – Fãs executando rotinas de dança baseada na obra de Tolkien



Fonte: Foto realizada por G. G. C. Dantas

Na Figura 28 pode-se ver um grupo de *cosplayers* simulando uma formação de combate. Suas armas e armaduras foram feitas baseadas nas características disponíveis na obra de Tolkien. A seguir, na Figura 29, fãs realizam rotinas de danças e tocam músicas que foram desenvolvidas a partir do universo criado por Tolkien. Observou-se também um grupo *on-line* de poesia dedicado a esse universo realizando um encontro presencial (ver figura 30).

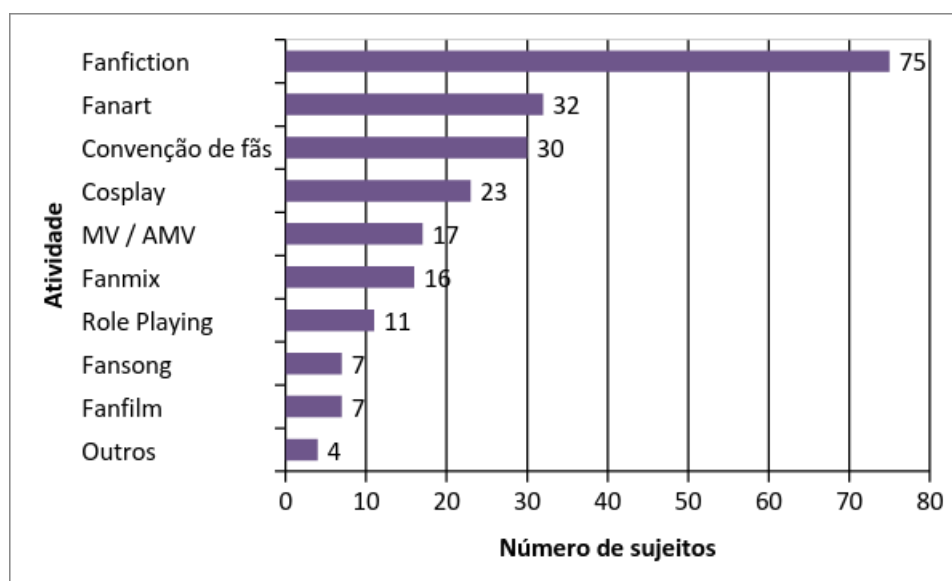
Figura 30 – Grupo de poesia de fãs



Fonte: Foto realizada por G. G. C. Dantas

Foi a partir da observação da multiplicidade de mídias e significações testemunhada nessa conferência que lançou-se o olhar sobre a diversidade de práticas de fã no questionário (ver Gráfico 5). Como visto no gráfico, indagou-se quais atividades os fãs praticavam, dando-lhes a possibilidade de marcar múltiplas opções. Constatou-se assim que muitos dos fãs marcaram mais de uma atividade.

Gráfico 5 – Representação das atividades por quantidade de fãs



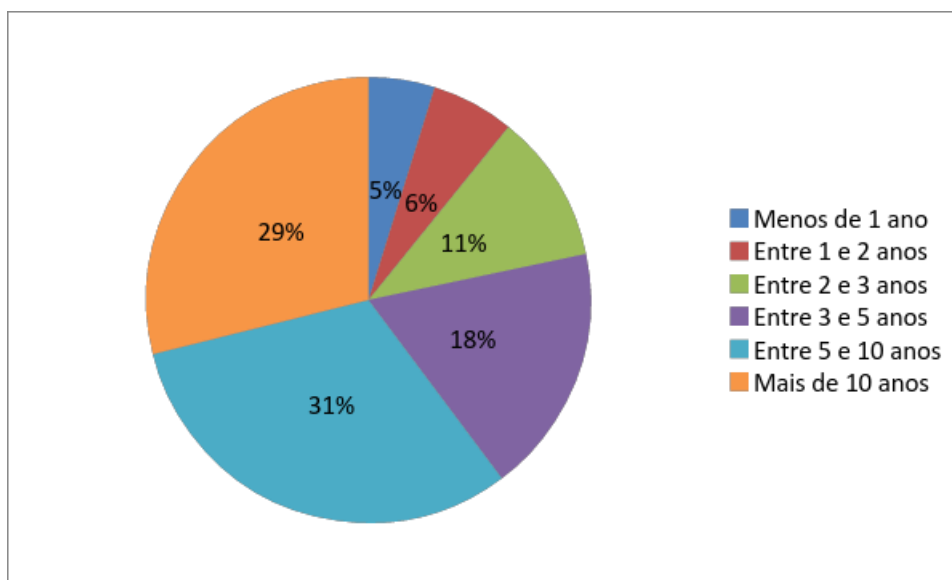
Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

O gráfico acima permite inferir que a maioria dos 83 fãs respondentes praticam *Fanfiction*, ou seja, escrevem sobre distintas significações para além do sentido. É evidente que os fãs praticam mais de uma atividade, mas nenhuma tão popularmente quanto a *Fanfiction*, com 75 fãs respondentes. A *Fanart* é a segunda colocada entre as atividades, com certa distância da *Fanfiction*, porém seguida de perto por **participação em convenção de fãs**, as duas respectivamente com 32 e 30 fãs. No quarto lugar a experiência do **cosplay** com 23. É interessante destacar que o *cosplay* e as convenções de fãs estão profundamente relacionados. Nas convenções os fãs desfilam seus *cosplays* e participam de competições. Em seguida o quinto e sexto lugar para respectivamente **MV/AMVs** com 17 e *Fanmix* com 16 fãs. É válido destacar que a diferença na quantidade de fãs entre essas duas práticas é mínima – levanta-se o questionamento se o fator musical permite inferir que muitos desses fãs podem praticar as duas atividades. Com 11 fãs fica em sétimo o *role playing*, ou seja, a interpretação de personagens. O *role playing* não é um requisito obrigatório, mas costuma ser parte da experiência do *cosplay*. Empatados com sete fãs cada estão *Fansongs* e *Fanfilms* em oitavo

lugar. Há ainda quatro fãs que optaram por responder **outros** que não se enquadram nas atividades representadas.

Buscou-se também compreender o espaço dessas atividades na vida e rotina desses sujeitos. No Gráfico 6 pode-se observar há quanto tempo, ou no caso, há quantos anos os fãs fazem parte de *fandoms*. Segundo se pode comprovar (ver Gráfico 6), a maior parcela, 31,3% dos fãs, tem participado **entre 5 e 10 anos**. Levando em consideração que a faixa etária da maioria dos fãs é entre 18 e 25 pode-se inferir que esses fãs aderiram a *fandoms* cedo em suas vidas, provavelmente na adolescência. O segundo lugar no Gráfico 6 reforça essa inferência, 28,9% dos fãs participam de *fandoms* há **mais de 10 anos**. Em terceiro está a faixa **entre 3 e 5 anos** com 18,1% dos fãs. A faixa **entre 2 e 3 anos** segue em quarto lugar com 10,8% dos fãs. Em quinto e sexto lugar encontram-se respectivamente a faixa **entre 1 e 2 anos** (6%) e a faixa **menos de 1 ano** (4,8%). É válido apontar que à medida que a faixa temporal diminui, a quantidade de fãs reduz. Contudo, o tamanho da amostra não permite uma inferência mais concreta sobre o fenômeno. Não obstante, a maior parte dos fãs tem relacionamento duradouro com seus *fandoms*.

Gráfico 6 – Distribuição por tempo de *fandom*



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Surge o questionamento do lugar do *fandom* no dia a dia desses fãs ao longo desses anos. Abaixo se encontra um comentário feito por um fã leitor no *fanfic* “*Down Where the World is Ending*”, no *Glee Angst meme*, que traz um pouco de luz à questão:

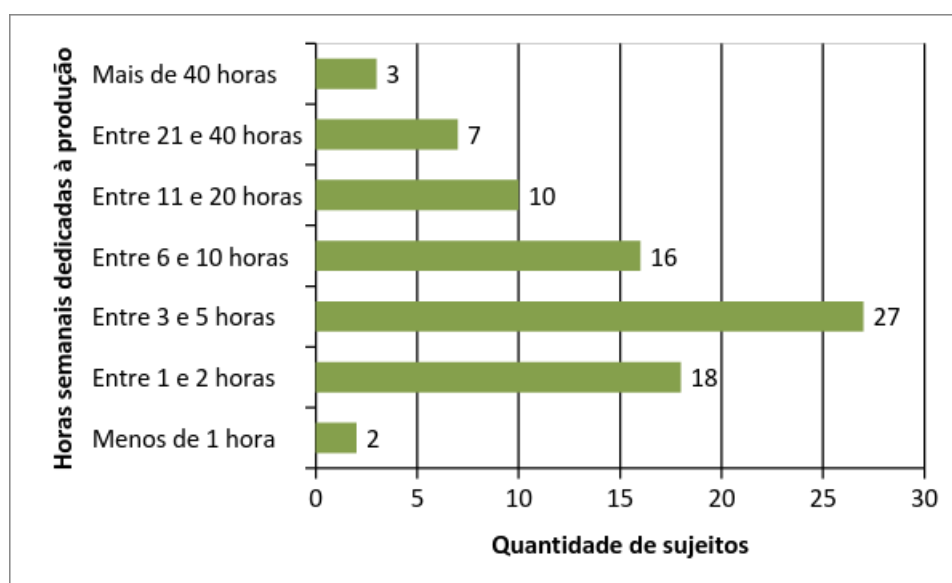
Assunto: *Down Where the World is Ending COMPLETED*

Comentador: Chamilet

Eu vou fazer o download no AO3 para ler novamente uma vez que eu me recupere [da leitura]. Você sabia que você pode ter uma dor de cabeça segurando as lágrimas (porque você está no trabalho e o seu horário de almoço terminou há 30 minutos atrás e as pessoas não deviam saber que você tem lido fanfic no lugar de trabalhar...)

Aqui se faz relevante o perfil delineado por Jenkins (1992) que caracteriza esse fã que aqui se chama de *produser* como alguém que pode não trabalhar com algo que o estimule tanto quanto o *fandom* o estimula. Segundo os questionários, os fãs que mais se dedicam ocupam **mais de 40 horas semanais** (ver Gráfico 7), porém são apenas 3 sujeitos, estes tendo informado que são estudantes. Não obstante, é uma quantidade considerável de horas para se dedicar a uma atividade. Em contraste, dois fãs afirmam dedicar **menos de 1 hora semanal**, estas duas fãs também se identificam como estudantes. Dos fãs respondentes 27, a parcela mais representativa, se dedicam **entre 3 a 5 horas por semana**. O segundo maior grupo é de sujeitos que dedicam **entre 1 e 2 horas**, com 18 sujeitos. O terceiro maior grupo, com 16 fãs, tem aumento de horas acentuado, dedicando **entre 6 e 10 horas**. A faixa de **11 a 20 horas** segue com o quarto grupo mais numeroso com dez fãs e a faixa **entre 21 e 40 horas** tem quinto maior grupo com sete fãs. Ao observar o gráfico nota-se que uma quantidade razoável de fãs tem certa assiduidade semanal. Considerando a fala da fã Chamilet retratada acima, atividades do fandom, desde *produsage* à simples leitura de *fanfics*, por estimularem o fã, podem ocupar tempo e espaços destinados a outras atividades rotineiras, por exemplo o trabalho.

Gráfico 7 – Distribuição de fãs por horas semanais dedicadas a atividades de *fandom*



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Após vislumbrar um pouco da rotina, se prossegue a ver o trânsito desses sujeitos no universo dos *fandoms*. Jenkins (1992, 2006) sugere que o fã tem natureza nômade. O autor usa o termo “*poachers*”, em português caçadores, um grupo que migra tirando das terras em que passam o que é necessário. A partir de questionários e observação encontrou-se evidência desse comportamento, contudo ele não é padrão, sendo mais complexo do que aparenta. Ao serem perguntados se abandonavam *fandoms*, 54% respondeu que sim. Contudo, 46% dos fãs respondentes, uma parcela representativa, respondeu que não costumavam deixar *fandoms*. Desta forma, considera-se como evidência do primeiro tipo de motivação de fã, a dedicação a uma obra original. A teoria sobre essa motivação é aprofundada pelas palavras dos sujeitos respondentes abaixo. A Fã respondente 2 fala de um laço criado com as histórias e personagens da obra original que não pode ser apagado, ainda que enfraquecido. Esse sentimento é refletido nas outras falas, em específico na fala da Fã respondente 79, que fala desse laço emocional como amor. As fãs respondentes 17 e 24 acrescentam que a separação de seus *fandoms* só ocorreria se algo muito drástico ocorresse, tais como a produção de conteúdo moralmente inaceitável.

“Quando me junto a um *fandom* é porque alguma forma de “laço” foi formado, esse laço é o que me deixa ansiosa para ser ativa no *fandom*, buscar informação sobre o que está acontecendo ou o que irá acontecer, para ver onde meu personagem preferido está indo, para ler e escrever teorias, para ler e escrever *Fanfiction*. Portanto, mesmo que chegue uma época em que eu me torne distante de certo *fandom*, de nenhuma forma eu deixo de me importar com ele, porque o laço ainda está lá, mesmo que um pouco enfraquecido. Eu nunca deixo *fandoms* porque esse laço nunca deixa de existir.” (Fã respondente 2, estudante universitária.)

“Se eu genuinamente gosto de algo eu fico com aquilo, porque mesmo que as coisas ao longo do tempo se desenvolvam (em termos de história) de forma que eu não concordo, Eu ainda posso lembrar as coisas que amo e me concentrar nisso. Eu imagino que se algo muito inapropriado acontecesse, como algo racista ou algo assim, Eu definitivamente deixaria o *fandom*, mas até agora isso não aconteceu, afortunadamente.” (Fã respondente 17, estudante universitária).

“Eu talvez devote temporariamente mais tempo a um *fandom* em específico, mas a não ser que algo drástico aconteça, eu sempre serei parte de todos eles.” (Fã respondente 24, estudante do ensino médio).

“Eu simplesmente os amo demais para deixá-los.” (Fã respondente 79, desempregada).

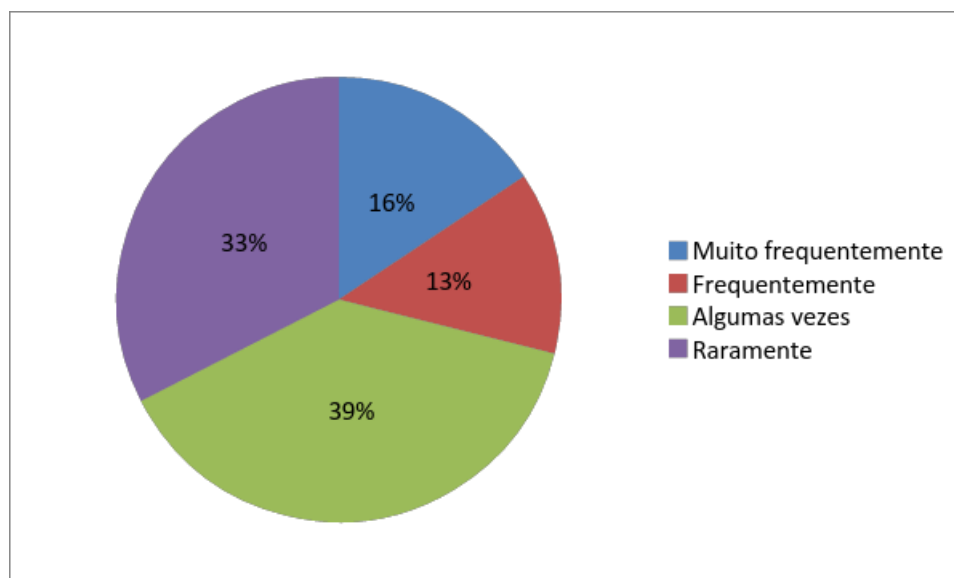
Como se pode ver, o amor ou dedicação à obra é um fator que figura e influencia na movimentação do fã entre *fandoms*. Um elemento que vale a pena ser destacado é a fala de um dos fãs que sugere que a fluidez sugerida por Jenkins (1992) não é sempre espontânea, mas fruto da pressão dos pares, o que indica uma motivação pelo fator social:

“Eu qualificaria a razão pela qual eu me junto a novos *fandoms* como pressão dos pares: Eu normalmente sou encorajada a procurar coisas novas/ *fandoms* novos por ver os membros do meu atual *fandom* publicando sobre um novo. (exemplo, Eu entrei no *fandom* de Frozen por causa das postagens feitas pelos fãs de Harry Potter, e eu me juntei ao *fandom* de *Once upon a Time* por causa das postagens dos fãs de Frozen.)

Eu respondi não a pergunta sobre deixar *fandoms* porque eu nunca sairia de um *fandom* deliberadamente por qualquer razão. Eu usualmente perco interesse e sigo para outro *fandom* quando eu li a maior parte da *Fanfiction* publicada sobre o meu atual OTP¹⁰⁴ e/ou quando eu sinto que um *fandom* está ficando menos ativo. Mas eu ainda volto a ele de tempos em tempos.” (Fã respondente 75, vendedora de livros a varejo).

A fluidez dessa movimentação nômade é colocada em questão também pela frequência de ingresso em novos *fandoms*. Como se poder ver no Gráfico 8, a maior parte da amostra não tem grande frequência de movimento, 38,6% afirma ingressar em novos *fandoms* **algumas vezes**, 32,5% afirma ingressar em novos *fandoms* **raramente**. Uma peculiaridade é que a categoria **Muito frequentemente** tem maior porcentagem da amostra, com 15,7%, do que a categoria mais moderada **Frequentemente**, com 13,3%. Foi dada a opção **Nunca**, porém esta não foi selecionada por nenhum sujeito. Desta forma, percebe-se que há movimentação entre *fandoms*, ainda que não frequente.

Gráfico 8 – Frequência de ingresso em novos *fandoms*



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

¹⁰⁴ OTP é sigla para a expressão em inglês *One True Pairing*, se traduz aqui “um par verdadeiro”. Essa expressão usada para o casal fictício ou real preferido de um fã.

Nesta pesquisa se acredita que não há uma motivação primordial que move cada indivíduo, mas uma configuração destas. Perguntou-se ao grupo de fãs então como foi o processo de envolvimento destes em *fandoms*. Primeiramente há de se fazer uma distinção entre a situação, o ato, o evento ou acontecimento que levou uma pessoa a entrar no universo dos *fandoms* e as motivações que mantêm o fã navegando entre *fandoms* e produzindo conteúdo. Descreveu-se previamente (ver Capítulo 3) as possíveis forças motoras que podem vir a incitar produção. Mas os eventos que causam a adesão ao *fandoms* são específicos para cada sujeito. Segundo as falas de alguns fãs abaixo podemos vislumbra as situações que deram início à sua carreira como fã. Chama-se a atenção para a fala da Fã respondente 61, que se identificou como lésbica e expressou dificuldade em encontrar representação na mídia. Diante disso ela buscou no *fandom* um espaço no qual permitia adaptar as significações de outros à sua significação e vice-versa. Esse é um espaço no qual esta fã acha representação, uma forma de expressão, e se sente a vontade para buscar o prazer estético. Pode-se observar semelhante busca por realização na fala da Fã respondente 7, a qual acredita que os criadores realizaram uso não adequado de seus personagens. Existem laços emocionais com os personagens, os quais a fã usa como justificativa para o seu apropriação destes. Pode-se considerar que a busca por realização de seus ideais estéticos é uma condição conhecida por todos os fãs, mas as necessidades de catarse (Katharsis) também se fazem presente. A busca pela liberação e transformação podem ser observadas nas falas. Aponta-se aqui em particular a fala da fã respondente 8 citada abaixo, na qual ela faz uma relação entre o *fandom* e o ato de viver. A afirmação de que estar no *fandom* a faz se sentir viva confere uma dimensão de proximidade emocional intensa a esta relação. O sistema simbólico que compõe a obra original, assim como a possibilidade de ver expressas suas significações, tornam-se de grande importância para o cotidiano da fã. A fã respondente 8 não foi mais específica sobre as razões ou eventos que causaram essa condição, mas a experiência do *fandom* tornou-se necessária à sua satisfação pessoal.

Minha mãe me apresentou ao meu primeiro *fandom*, que foi o NCIS¹⁰⁵, e isso me ajudou muito a lidar com a morte da minha avó. **(Fã respondente 41, estudante universitária).**

Originalmente, era um escape da realidade, eu assistia as séries, em seguida entrei no *Tumblr* e boom aqui estou eu, uma extraordinária fã. **(Fã respondente 81, estudante).**

Eu sou lésbica. Quando você não tem ninguém com quem se identificar na TV você vai para o *Fanfiction* para ler todas as histórias que poderiam ter sido. Na minha experiência é um lugar feliz para lésbicas. **(Fã respondente 61, estudante universitário).**

¹⁰⁵ Serie de tv intitulada no Brasil como NCIS: Investigações Criminais.

Eu meio que caí no *fandom* logo depois que entrei na universidade. Eu saí do armário para mim mesma um ano antes e no *Tumblr* eu comecei a seguir um monte de pessoas que estavam no *fandom* do Warehouse 13¹⁰⁶ e era um lugar positivo onde ser lésbica era a norma e era legal saber que outras pessoas viam a mesma química¹⁰⁷ que eu via. Eu acabei participando do NaNoWriMo¹⁰⁸ aquele ano e comecei minha primeira obra já que era a única coisa que eu tinha inspiração para escrever. **(Fã respondente 49, estudante universitário).**

Fãs frequentemente trabalham para concerta algo problemático da [obra] fonte. Foi por isso que procurei a *Fanfiction*, porque eu amava os personagens mas os criadores não os tratavam de forma justa. **(Fã respondente 7, estudante universitário).**

Eu escorreguei em uma casca de banana quando li os livros de Harry Potter. Eu acho que sempre esteve aqui comigo, e desde essa época (2007/2008) eu tenho sido uma fã dedicada. Estar nos *fandoms* me faz sentir viva. **(Fã respondente 8, estudante universitária).**

As motivações, como aqui se consideram, estão relacionadas às diversas forças que mantém o indivíduo ativo nesse universo, seja amor às práticas, à obra original, à socialização e comunidade ou à diversão. Evidências de um dos tipos de motivação ou uma combinação destes podem ser encontradas na fala dos próprios sujeitos sobre o que os motiva a criar: Observa-se desde motivação única, como, por exemplo o amor pela obra (ver fã respondente 29, fã respondente 74), até uma diversidade delas em distintas configurações, por exemplo, a fala do fã respondente 71, na qual observa-se o amor pelas atividades, pela obra original e pela possibilidade de socializar. A diversão pessoal tem importância (Fã respondente 32), mas a diversão dos pares também é uma preocupação, como mostra a necessidade de retribuir da fã respondente 28. Vê-se o interesse em partilhar com pares o entusiasmo e fantasia, assim como construir relações sólidas a partir das referências culturais compartilhadas. As mulheres participantes de *fandom* podem ser de diversos contextos culturais, mas todas partilham da obra original e a experiência do *fandom* como referências culturais (ver fã respondente 1).

Em maior parte o amor pelo trabalho me encoraja a ser parte do *fandom* e criar algo meu. No caso do fan art a motivação é contar sua história ou expressar seus sentimentos pela obra e pelos personagens através das imagens. É como expandir o mundo ao redor da obra e personagens já existentes com seus próprios pensamentos (eu imagino que é a mesma coisa com *Fanfiction*). Cosplay me encoraja a ser criativa de forma a pensar como fazer a fantasia de forma que o personagem pareça com ela/ele mesmo e que também seja um desafio para mim. Eu posso ser parte do *fandom* desta forma e ter trocas com outros. Quando eu comecei o sentimento de não estar isolada e ser parte de um “grupo” foi minha motivação. Agora é mais o desafio que eu quero criar um “produto” que faça justiça ao original e que me deixe orgulhosa. **(Fã respondente 71, dona de negócio).**

¹⁰⁶ Série de TV sem título em português.

¹⁰⁷ Química entre os personagens.

¹⁰⁸ NaNoWriMo (*National Novel Writing Month*) é um projeto anual de escrita de romances que junta escritores profissionais e amadores de todo o mundo.

Retribuir as pessoas cujos trabalhos me ajudaram sempre e por qualquer razão que eu precisei. **(Fã respondente 28, estudante universitária).**

Para praticar, e por mim mesma porque me faz feliz. **(Fã respondente 32, professora de Ciência).**

Eu desfruto de escrever por diversão, é um bom exercício. **(Fã respondente 78, estudante).**

Amor pelas séries. É disso que se trata. **(Fã respondente 29, desempregada).**

Eu quero melhorar a minha escrita e enriquecer o *fandom* com histórias e outras coisas assim como prover algo que outras pessoas vão desfrutar e talvez, esperançosamente, educar algumas pessoas sobre história e cultura. Eu também acho muito divertido. **(Fã respondente 42 estudante universitária).**

Simplesmente o prazer de escrever e desenhar. Contudo, saber que uma adaptação ou criação de personagens já estabelecidos traz felicidade a outras pessoas é sempre um grande adicional. Eu também gosto das opiniões e o reconhecimento de minha melhoria. **(Fã respondente 66, estudante universitária).**

Os personagens e seus relacionamentos uns com os outros. **(Fã respondente 74, estudante universitária).**

Minha maior motivação é forjar conexões com pessoas ao redor do globo, seja através de arte, *Fanfiction*, e *role playing*. É incrivelmente satisfatório ter a habilidade de construir amizades e uma comunidade com outros indivíduos de diferentes credos, religiões, sexo, etc para se juntar na linguagem comum do entusiasmo e fantasia. Além disso, eu descobrir que é a melhor forma de coçar a coceira da criatividade, especialmente durante bloqueio de escritor/criador no meu próprio trabalho original. **(Fã respondente 1, Militar).**

Escapismo criativo. Meio que mostrar as pessoas o que eu mais gosto a respeito disso [a obra original]. Exemplo: se eu faço um gif ou um vídeo sobre meu personagem preferido eu estou dizendo sem ter que me explicar "Olá, esse é o meu favorito." **(Fã respondente 25, bibliotecária e estudante).**

Vontade de contribuir, já que são esses tipos de produções que mantém um *fandom* vivo, além do gosto/paixão/etc pelos personagens/shows. **(Fã respondente 57, estudante universitária).**

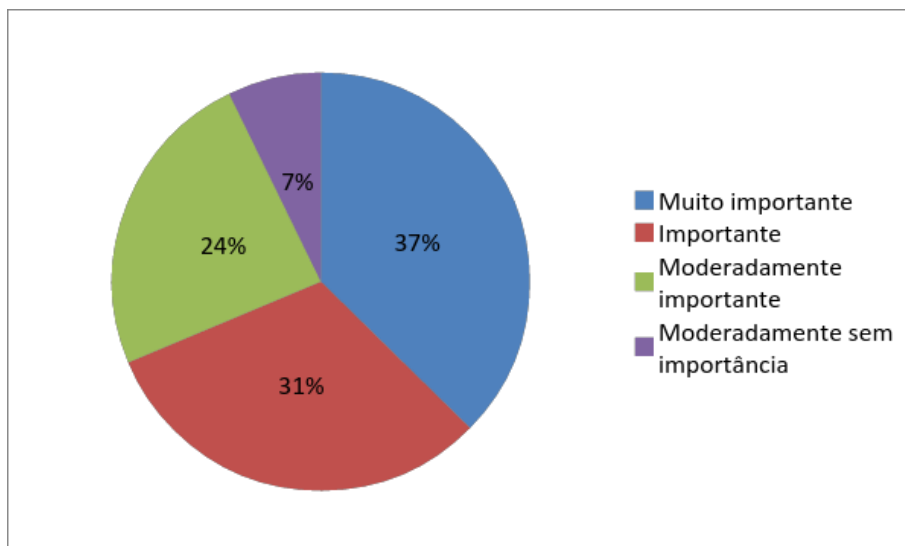
Eu quero mostrar as pessoas que eu amo e que sou parte disso. **(Fã respondente 26, estudante).**

Compartilhar com a comunidade, ser parte de algo. **(Fã respondente 51, estudante de enfermagem).**

É possível observar que as motivações podem ser da mais simples e básica até um caleidoscópio destas. Destaca-se que a motivação social assume grande relevância numa cultura participativa, como se pode observar nas falas e no Gráfico 9 - uma quantidade representativa do grupo pesquisado atribui importância ao lado social da experiência de *fandom*. A maior parte da amostra, 37,3%, considera o fator social como **muito importante**, seguido por uma parcela de 31,3% que considera **importante**. Para 24,1% esse fator é apenas

moderadamente importante, e 7,2% acreditam que é **moderadamente sem importância**. A opção **Altamente sem importância** não foi selecionada por ninguém.

Gráfico 9 – Importância do fator social



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Em outro cenário, na celebração dos 75 anos de “O Hobbit” na Loughborough University, observou-se presencialmente as atuações dos fãs presentes na convenção, e colocou-se em foco a mais distinta motivação que envolve as suas práticas. A comunidade de fãs, visivelmente ativos e criativos, parece compartilhar como motivação principal a sua apreciação pela obra original, no caso em questão, os livros de J. R. R. Tolkien. Hills (2002) afirma que para a identidade do fã um texto pode se destacar dentre outros como sendo o que possui mais significado. Nas imagens abaixo podem ser observadas atuações baseadas nas interpretações das informações advindas dos livros de Tolkien. Essas atuações realizadas na celebração partem de informações significativas o suficiente para influenciá-las.

Nessa convenção havia a presença de vários sujeitos avançados na progressão de carreira, músicos, artífices, compositores, diretores cinematográficos, pesquisadores acadêmicos, todos apresentando seus trabalhos relacionados a aspectos diversos das criações de Tolkien, como por exemplo, artigos sobre a linguística ou representação feminina em “O Senhor dos Anéis”, a exposição de *fanfilms* e *fanart*, dentre outros. Esse é um contexto favorável para a observação da participação ativa desses diversos profissionais, os quais dedicam tempo e habilidades para a criação de obras relacionadas com a obra original, esta uma forte motivação. Alguns trabalhos desses profissionais são retratados nas imagens

abaixo. Segundo o procedimento de observação realizado encontram-se evidências de que, para vários desses fãs, o *fandom* deixou de ser apenas um hobby e tornou-se sua profissão. Segundo o esquema de Crawford, estes sujeitos encontram-se em um estágio avançado na progressão de carreira, podendo passar as categorias de profissional ou até mesmo aparato.

Figura 31 – Apresentação do filme de fã “*The hunt for Gollum*”¹⁰⁹ dirigido por Chris Bouchard



Fonte: Foto realizada pela autora

Figura 32 – Arte conceitual criada por Laura Taylor baseada em “O Senhor dos Anéis”

¹⁰⁹ Filme sem fins lucrativo escrito, atuado e dirigido por fãs. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhiCQU>>. Acesso em: 20 abr. 2015.



Fonte: Foto realizada pela autora

Figura 33 – Exposição de arte de fã (*fan art*) de diferentes artistas



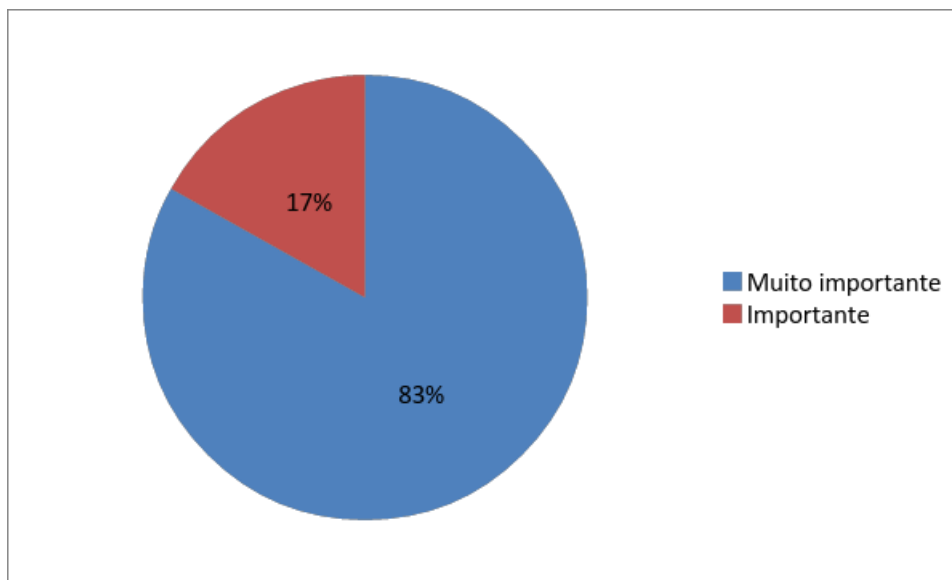
Fonte: Foto realizada por G. G. C. Dantas

Por meio da diversidade da produção de fã encontrada na conferência, é evidente que a atuação para si mesmo figura nessas criações. Essa atuação é uma forma de auto-expressão, auto satisfação, de realização dos ideais estéticos, nesse cenário movida pelo amor a obra de J. R. R. Tolkien.

A “sociedade de atuação” na contemporaneidade é aquela em que indivíduos recorrerão a uma diversidade de mídias e as utilizarão como “recurso” para elaborar sua atuação social, por exemplo, provendo informação à forma como se apresentam, falam e agem (CRAWFORD, 2012). Diante disso a conferência da comunidade de fãs de Tolkien ocorrida em Loughborough é emblemática desse cenário.

Dando continuidade a análise do que move a produção, a diversão perpassa as motivações e atuações resultantes. Está no âmago da participação de conferências como a de Loughborough, está na busca por pares que compartilhem os mesmo gostos, está na prática de habilidade por lazer. No questionário, os fãs respondentes, ao serem perguntados sobre a importância da diversão para sua produção, 100% responderam ser importante em alguma capacidade. Sendo mais específico, 83,1% respondeu que a diversão é **muito importante**, 16,9% respondeu que a diversão é **importante** (ver Gráfico 10). Foram dadas as opções **Moderadamente importante**, **Moderadamente sem importância**, **Altamente sem importância**, porém nenhum fã optou por elas.

Gráfico 10 – A importância da diversão para a produção

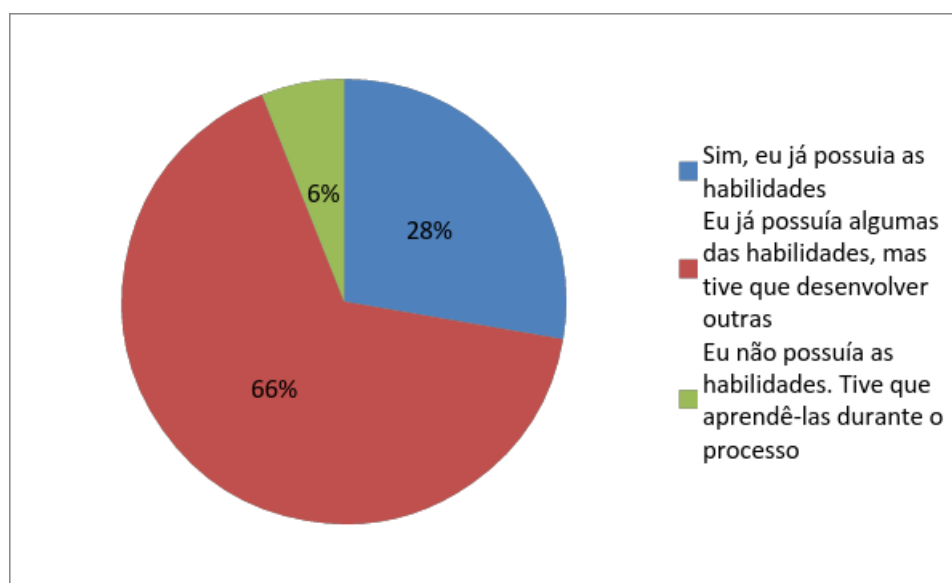


Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

A importância da diversão para esse grupo de fãs deve ser observada em perspectiva ao desenvolvimento de habilidades para as práticas. Considerando que o total da amostra necessita de diversão para criar e produzir, esse total acaba por treinar habilidades, assim como desenvolver novas, por lazer. Essas habilidades não são objetivo final: a necessidade para o desenvolvimento destas nasce da necessidade de construir, atualizar, traduzir, expressar

as significações dos fãs. Pode-se observar no Gráfico abaixo (ver Gráfico 11) 27,7% **já detinha as habilidades** usadas em sua produção. Contudo, a maior parcela dos fãs, 66,3%, afirmou que **apesar de possuir algumas habilidades, eles tiveram que desenvolver outras**. Vale salientar que 6% afirma que **não possuía as habilidades necessárias e tiveram que aprendê-las durante o processo**. Como se constatou, o grupo mais numeroso é o que buscou complementar suas habilidades regidas pelas necessidades informacionais surgidas a partir do sistema simbólico adotado. Observa-se então a partir dos dados que para a maior parte da amostra o aprendizado aqui ocorre galgado em ações por lazer. Este aprendizado consolida habilidades e recursos que ficam à disposição dos sujeitos para aplicação e uso em outras áreas e situações de sua vida.

Gráfico 11 – Distribuição dos fãs de acordo com a detenção das habilidades para a produção



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Diante desse contexto se questiona como se deu a aprendizagem das habilidades necessárias para a produção de fãs. O espaço do *fandom* apresenta seus próprios desafios. Viu-se que grande parte dos fãs são falantes da língua inglesa, sendo o idioma inglês amplamente usado na produção. Essa barreira do idioma deve ser ultrapassada pelas fãs que querem se comunicar e ter um público para sua produção. Esses sujeitos encontram no próprio *fandom* os recursos para ultrapassar essa barreira para as trocas simbólicas, como se pode observar na fala da fã respondente 7. Esta fã atribuiu seu aprendizado da língua à leitura de *Fanfiction* e às conversas com outros fãs. Estas serviram de prática, dinamizando o

aprendizado. Desta forma a solução para uma necessidade informacional foi encontrada no próprio ambiente de *fandom*. Nas falas dos fãs se tornam evidentes os procedimentos para a obtenção de habilidades que solucionem as necessidades informacionais de suas significações. Esses fãs instintivamente sabem que, ao se deparar com a necessidade de aprimoramento das habilidades aprendidas, o tempo dedicado à prática é primordial. A fala da fã respondente 22 enfatiza a importância dos anos de prática no *fandom*. A tentativa e erro é parte da experiência desses sujeitos, como se observa nas falas das fãs respondentes 45 e 71. Para a fã respondente 68 a aprendizagem é contínua e a busca por aprimorar suas habilidades independe de produzir para a comunidade ou apenas para o seu próprio benefício. Pode-se observar nas falas que a prática, as perguntas aos pares, as fontes audiovisuais *on-line* e cursos são alguns dos recursos citados no processo de aprendizagem de uma ou mais habilidades, algumas falas enfatizando este como um processo contínuo.

Eu penso que é um processo constante de aprendizagem, especialmente com a evolução da tecnologia moderna e do Sistema político-econômico mundial atualmente. Não importa o que aconteça, sempre haverá um outro programa que chegará no Mercado que fará minha arte digital mil vezes mais vibrantes e verossímil, e eu sempre estarei expandindo meu vocabulário e experiências de vida de maneira que reflete na minha escrita. A vida em si gera pontos de aprendizagem, e é isso. Embora eu digo absolutamente que ser uma escritora de *fandom*, e subsequentemente receber críticas tanto positivas quanto negativas em resposta ao desenvolvimento da minha escrita, me ensinou muitas coisas sobre organização e desenvolvimento de tramas, os quais são essenciais tanto na vida quanto nos meus próprios trabalhos originais. **(Fã respondente 1, militar).**

No meu caso a única habilidade que tive que aprender para participar no *fandom* foi falar Inglês, já que a maioria da produção de fã está nessa língua. Eu aprendi lendo *Fanfiction* e conversando com amigos de *fandom*. **(Fã respondente 7, estudante universitária).**

Desde que eu era pequena eu sempre amei desenhar e dar vida a novas coisas. Eu inicialmente procurei por um curso em Artes e daí em diante eu comecei a estudar cada assunto sozinha. **(Fã respondente 12, estudante).**

Através de tentativa e erro ou lendo críticas e ideias. E reescrevendo. **(Fã respondente 21, desempregada).**

Eu participei de cursos para desenvolver algumas das habilidades necessárias, e pratiquei. Prática – anos de prática – foi o melhor professor. **(Fã respondente 22, assistente farmacêutica).**

Prática, desenhando mais e mais me tornou melhor. Ter um assunto pelo qual você é apaixonada também, é a melhor forma de aprender. **(Fã respondente 32, professora de ciências).**

Lendo as *Fanfictions* de outras pessoas, vendo tutoriais e vídeos, falando com outros fãs. Eu também cursei Escrita na universidade e tive aulas de costura no ensino médio. **(Fã respondente 37, desempregada).**

Pelo cosplay, eu passei muito tempo na Internet lendo e assistindo tutoriais; Eu participei de aulas locais; Eu trabalhei com amigos habilidosos; Eu comprei livros; Eu vago confusamente mexendo e me queimando até que eu entenda. **(Fã respondente 45, estudante universitária).**

Para arte em particular eu nunca tinha desenhado antes de me juntar ao clube do clone¹¹⁰/Orphan Black¹¹¹ *fandom*. Eu simplesmente tive uma ideia e decidi tentar desenhá-la. Desde então eu fiz experimentos com muitos estilos e conceitos diferentes. **(Fã respondente 55, editora de vídeos).**

Eu já tinha desejo de escrever desde muito nova, mas eu tive que ter treinamento na escrita de histórias por meio de várias aulas na escola. Eu também tive que aprender a como ouvir a voz distinta de um personagem e imitá-la, o que ocorreu parcialmente pelas aulas de escrita e parcialmente pela minha própria experiência lendo e assistindo as coisas. Minha mãe também me ensinou a costurar e fazer bainha e outras coisas que foram úteis para cosplay e bonecos de feltro. **(Fã respondente 59, estudante).**

A escrita é uma curva de aprendizado continua. Estilos que você quer tentar, mudanças de vocabulário devido ao assunto ou as suas curvas de aprendizagem. Eu (espero) que meu estilo de escrita tenha mudado para melhor nos, mais ou menos, 15 anos que escrevo. Contudo, eu geralmente escrevo para meu próprio benefício. **(Fã respondente 68, bibliotecária).**

Quando comecei a fazer cosplay (2000) não havia tutoriais etc. Então na maior parte eu aprendi por tentativa e erro. A aprendizagem das técnicas de arte foi em maior parte nas trocas com outros amigos que também faziam fanart. **(Fã respondente 71, dona de negócio).**

Eu li muita *Fanfiction* em inglês e desenvolvi uma noção da linguagem o que me permitiu me tornar uma tradutora de *fanfics*. **(Fã respondente 83, suporte técnico).**

Diante do esforço despendido no aprendizado de habilidades complementares, em alguns casos, ao longo de anos, se reflete sobre esses sujeitos, suas ambições pessoais, e o esquema de progressão de carreira de Crawford (2004). Esses sujeitos movimentam-se nesse esquema, até mesmo sem ter consciência disso, à medida que aprofundam seu conhecimento, lapidam suas habilidades e o *fandom* ganha espaço em suas vidas. Desta forma, perguntou-se aos fãs se havia o interesse por parte deles em desenvolver suas habilidades adquiridas em uma carreira profissional. A resposta diante de tal questão foi equilibrada: mais da metade da amostra, 59%, manifestou interesse, contudo 41% respondeu negativamente. Este subgrupo, de tamanho considerável, que não possui interesse em uma carreira fruto do *fandom*, expressou o mesmo tipo de preocupação: a característica da obrigação adquirida eliminaria o apelo das atividades de fã, como se pode observar nas falas abaixo.

Eu entendo ter um trabalho que você ama e produções de fãs são incríveis, mas quando se torna um emprego perde lentamente seu apelo. Muitas produções de fã

¹¹⁰ Expressão usada na série *Orphan Black* para se referir a um grupo de personagens clones.

¹¹¹ Série de Tv thriller/ficção científica canadense.

são feitas quando bate inspiração e ter isso como uma carreira seria difícil. (**Fã respondente 77, estudante**).

Não, é apenas algo que eu gosto e não quero transformar em uma obrigação. (**Fã respondente 32, professora de ciências**).

Eu faço isso por diversão. Se fosse para um trabalho, não seria tão divertido porque teria estresse associado a ele. (**Fã respondente 18, funcionária dos correios**).

Observa-se que diversos fãs não querem transformar sua fonte de lazer, diversão, em uma obrigação, assim eliminando parte do que os atraiu a essas práticas e atividades. Contudo vale destacar também que mesmo não havendo interesse para alguns em progredir na carreira de fã, existe um subgrupo de sujeitos que acham utilidade nas suas linhas de trabalho para o conhecimento adquirido no *fandom*.

É importante falar que a maior parcela da amostra, 59%, respondeu de forma afirmativa, que sim gostariam de desenvolver suas práticas de *fandom* em uma carreira. Como se pode ver na fala da fã respondente 62, esta fã direciona suas atividades acadêmicas para as obras de seu interesse. As formas com que as experiências com o sistema simbólico dos *fandoms* exercem influência na vida profissional dos fãs são diversas. Na fala da fã respondente 31, uma bibliotecária, ela mostra sua intenção de usar as referências culturais dos *fandoms* para se conectar e melhor atender futuros jovens usuários. Vale apontar aqui que, com base nos dados quantitativos que comprovam a presença de fãs adultos na amostra, o grupo de fãs usuários potenciais de unidades de informação é mais amplo do que apenas jovens. A fã respondente 71, por sua vez, utilizou da sua experiência de *fandom*, das referências culturais compartilhadas, para desenvolver um serviço turístico adequado aos interesses dos fãs enquanto público-alvo. Pode-se ver mais da relação entre *fandom* e carreira nas falas a seguir:

Eu escrevo muitas análises para séries que são no tema em que estou fazendo doutorado. (**Fã respondente 62, estudante de doutorado**).

Gostaria muito de continuar a exercer arte. Embora a produção de vídeo já é o meu trabalho em tempo integral, eu aprendi muitas diferentes técnicas e estilos de gráficos de movimento e edição ao fazer vídeos de fãs e eu adoraria ser capaz de continuar a usar essas habilidades como parte da minha carreira. (**Fã respondente 55, editora de vídeo**).

Eu adoraria ser um autor publicado e escrever *Fanfiction* é útil, porque eu tinha dificuldade em construir um mundo para meus personagens. Agora eu consigo, porque a minha escrita desenvolveu. (**Fã respondente 16, estudante**).

Eu adoraria ser um autor publicado, ou, se assim posso dizer, atuar no futuro. Escrevendo *fanfic*, bem como o *role play/cosplay*, definitivamente, ajudou em ambas atividades, aprendendo a entrar em um personagem e colocá-lo em palavras

ou pensamentos de forma suficiente para a leitura/mímica. **(Fã respondente 1, militar).**

Edição de Vídeo, Design Gráfico e Escrita todos esses seriam planos de carreira que eu adoraria seguir. **(Fã respondente 65, vendedora a varejo).**

Eu vou me formar em Inglês na faculdade e espero ter uma carreira em edição ou publicação. **(Fã respondente 23, estudante).**

Como bibliotecária eu quero passar a trabalhar com jovens e está em *fandoms* e ter o conhecimento de como é estar em um *fandom* pode ser útil. **(Fã respondente 31 bibliotecária).**

Eu pretendo ser um professor de modo que olhar para um texto de forma crítica, conduzir pesquisas e escrever bem são todos extremamente importantes. **(Fã respondente 67, estudante universitária).**

Eu meio que estou fazendo isso no momento. Eu sou dona de uma companhia de viagens para o Japão com principal foco no público de *fandoms* e pessoas que estão interessadas no Japão moderno e cultura japonesa (principalmente manga/anime). Então eu usei minhas próprias experiências, os meus conhecimentos de *fandom(s)* e do que as pessoas nesses *fandoms* estão interessados para criar um produto/serviço destinado a eles e sobe medida para seus interesses. **(Fã respondente 71, dona de um negócio).**

Com base nos dados quantitativos e nas falas coletadas é possível afirmar que grande parte dos fãs gostaria de tornar as atividades mais estimulantes da sua experiência de *fandom* em uma carreira profissional. Diante disso perguntou-se aos fãs se alguma vez eles já haviam aplicado as habilidades que desenvolveram em *fandoms* nos seus trabalhos ou na sua educação. A resposta foi em maior parte positiva, 75,9% afirmaram que sim já haviam aplicado as habilidades desenvolvidas em *fandom*, apenas 24,1% respondeu que não utilizaram. Assim, considera-se que mesmo os fãs que afirmam não querer transformar seu lazer em trabalho incorporaram os conhecimentos adquiridos nas práticas de *fandom* e, havendo necessidade, as aplicam em situações de estudo e trabalho. Com base nisso pode-se afirmar que o *fandom* constitui-se como espaço de aprendizado, de desenvolvimento de habilidades para solucionar problemas, conseqüentemente, de construção de uma cultura informacional. Os fãs que não encontraram espaço em seus trabalhos para utilizar tais habilidades afirmam que suas profissões exigem um diferente conjunto de habilidades do que as empregadas no *fandom*, como se pode observar nas falas das fãs respondentes 11 e 65: Assim, compreende-se que para esse subgrupo de fãs o *fandom* é o espaço que procuram para estímulo e prática de interesses e habilidades latentes.

Meu trabalho não requer qualquer das mesmas habilidades, por isso as habilidades que eu uso durante as atividades do *fandom* e as habilidades que eu uso no trabalho existem em dois mundos diferentes. **(Fã respondente 11, especialista em conteúdo).**

A minha profissão atual não me permite usar qualquer tipo de habilidades que eu tenha. **(Fã respondente 65, vendedora a varejo).**

A incorporação das habilidades ocorre no passo de cada fã. Revestida sob o manto de diversão, a aprendizagem pode ser otimizada, tornando-se recursos para o cotidiano. Estes recursos são empregados para o benefício do fã, não apenas marcando indícios de cultura de informação, mas também estabelecendo os *fandoms* como ambientes férteis para a preparação de um sujeito informacional mais complexo para a solução de suas necessidades. Isso pode ser observado na fala da fã respondente 42, uma estudante universitária, que afirma que suas práticas de fã melhoraram sua escrita, procedimentos de pesquisa, pensamento crítico e flexibilidade a outros pontos de vista. Todas essas habilidades valiosas para um profissional. A fã respondente 75 empregou suas habilidades nos trabalhos para conclusão de seu curso superior, e ainda utiliza o conhecimento adquirido no *fandom* para facilitar sua comunicação com seus clientes. Para fã respondente 76, uma professora, a prática de escrita no *fandom* traz tantos benefícios que ela adotou o *fanfiction* como parte de seu método de ensino de forma a melhor preparar seus alunos. Pode-se ver mais aplicações nas falas a seguir:

As habilidades de escrita desenvolvidas através da prática em *Fanfiction* têm sido extremamente úteis. Eu vendi artesanato feito com as habilidades adquiridas de *cosplay*. **(Fã respondente 45, estudante universitária).**

Gosto de analisar as cenas de shows/filmes/livros e esta é uma habilidade útil que eu apliquei ao meu trabalho escolar. **(Fã respondente 16, estudante).**

Eu tenho um negócio pequeno de artesanato que se baseia principalmente em arte em fibra para *fandoms*. Escrevi vários ensaios sobre o *fandom* na faculdade e ensino médio. **(Fã respondente 37, desempregada).**

Minhas habilidades de escrita e de investigação melhoraram muito assim como tem melhorado a minha capacidade de pensar criticamente e ter a mente aberta para outros pontos de vista. **(Fã respondente 42, estudante universitária).**

Quando eu estava na faculdade para ser professora, eu na verdade fiz alunos escreverem *Fanfiction* como uma experiência na compreensão de caracterização. Afinal, se o próprio personagem original deles aparece em um tutu cor de rosa, não é fora da caracterização. Se, no entanto, eles escrevem Gil Grissom de CSI aparecendo em um tutu cor de rosa, isso seria fora da caracterização do personagem - por isso, eles tiveram que aprender a entender a caracterização. **(Fã respondente 22, assistente farmacêutica).**

Escrever *Fanfiction* me fez uma melhor escritora acadêmica. **(Fã respondente 53, estudante universitária).**

Eu faço filmes na minha escola e a prática em edição ajudou. **(Fã respondente 36, professora).**

Desenhar arte como produção de fãs se tornou minha principal fonte de prática o que me permitiu desenvolver minhas habilidades ainda mais. Isto provou ser útil para um projeto curta metragem de animação que eu tive que fazer. **(Fã respondente 9, estudante universitária).**

Criar *fanarts* me ajudou em outros trabalhos de ilustração. E lidar com comitentes irritantes para as obras de fã foi o mesmo que mais tarde lidar com clientes reais. Além disso, já ter trabalhado com todos os programas gráficos me ajudou nos meus trabalhos posteriores, pois eu não tive a necessidade de aprender a utilizar os programas. **(Fã respondente 71, dona de um negócio).**

Escrever *Fanfiction* foi muito útil quando eu comecei a cursar Estudos de cinema já que se podem aplicar habilidades de leitura de personagem para análise de filmes. **(Fã respondente 21, desempregada).**

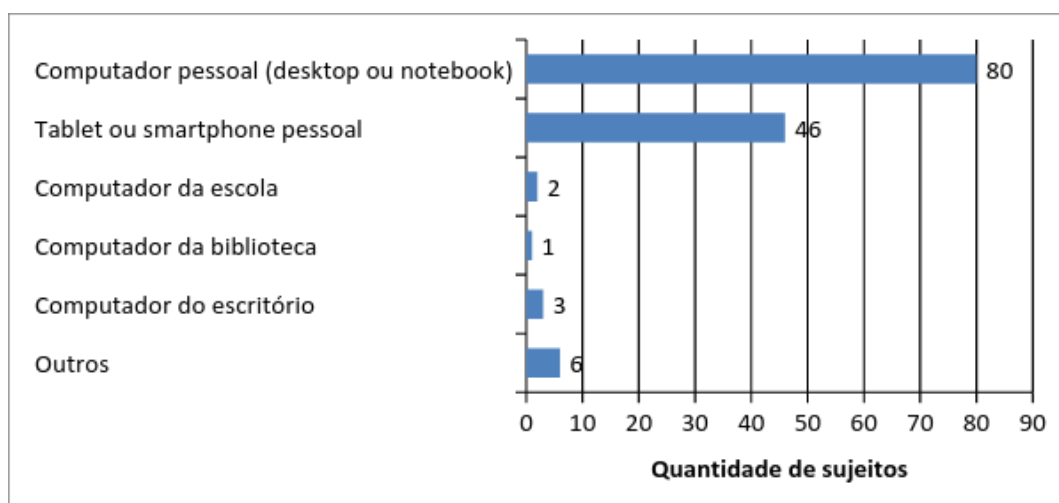
Agora eu uso muito desenho e arte nos gráficos de movimento e edição de vídeo que crio para meu trabalho *freelance*. **(Fã respondente 55, editora de vídeo).**

Eu na verdade tenho uma licenciatura em literatura Inglesa, com louvores, graças a toda a prática que eu tive lendo e escrevendo *Fanfictions*. Agora meu emprego é vender livros, este não é um trabalho que exige muita habilidade prática, mas o conhecimento da cultura popular que tenho devido as atividades de fã tem se mostrado bastante útil quando interagindo com os clientes. **(Fã respondente 75, vendedora de livros a varejo).**

Eu sou uma professor de escrita, então frequentemente eu encorajo meus alunos a escrever e produzir *Fanfiction* em geral. **(Fã respondente 76, professora).**

O que já se viu do cenário de produção de fãs sugere que houve uma aquisição e internalização de conhecimentos básicos de pesquisa indicando que esses sujeitos possuem certo grau de domínio de fontes e ferramentas informacionais. Este seria necessário para a busca e desenvolvimento das práticas aqui apontadas. Contudo, para vislumbrar a cultura informacional é necessário aprofundar o olhar nas práticas informacionais desses sujeitos. Desta maneira buscou-se saber a partir de que dispositivos os 83 fãs respondentes desenvolvem sua *produsage* (ver Gráfico 12). Vale salientar que a questão é de múltipla escolha, então os fãs podem marcar mais de um tipo de dispositivo. Diante disso observa-se que 80 sujeitos apontaram o **desktop ou notebook** como utilizado para produção. Em segundo, 46 fãs afirmaram utilizar **Tablets ou smartphones pessoais**¹¹². A opção **Outros** foi a terceira mais escolhida, seguida do **computador de escritório**. Esse cenário, baseado nas opções portáteis de dispositivo e até mesmo a presença no trabalho, favorece a visão de uma participação em *fandoms* engendrada na rotina, tornando-se um fator influente nas práticas informacionais. Computadores considerados públicos como o **da escola** e **da biblioteca** são respectivamente quinto e sexto.

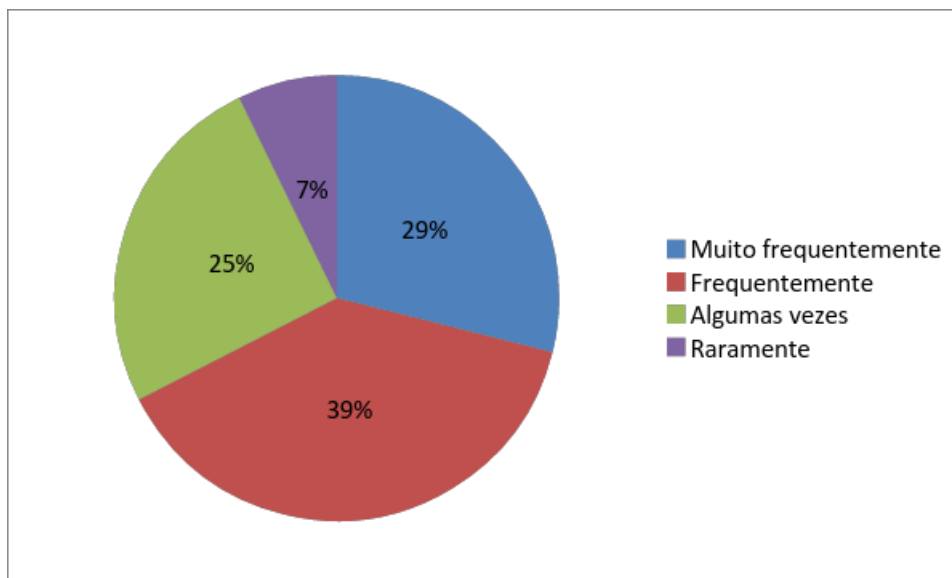
¹¹² Aqui é importante salientar que como os dados foram levantados nos últimos dois anos e com a recente popularização de *Tablets* e *Smartphones* pode haver variações nesse cenário tecnológico.

Gráfico 12 – Tipos de dispositivos utilizados na *produsage*

Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Outro ponto importante da cultura informacional dos fãs é o relacionamento destes com a obra original. A forma como esta obra figura no sistema simbólico, que é a cultura informacional, é fundamental para a compreensão desta. Isso ocorre, pois é ao redor do sentido e significações geradas e nas tessituras geradas entre eles que a cultura informacional se consolida. Indagou-se aos fãs respondentes com que frequência eles retornam à obra original como fonte de informação durante sua produção de fãs. A maior quantidade da amostra, 38,6% (ver Gráfico13), afirma retornar à obra **frequentemente**. O segundo grupo mais representativo 28,9% disse retornar à obra **muito frequentemente**, segue a opção **Algumas vezes** com 25,3%. Apenas 7,2% respondeu **raramente**. É interessante observar aqui que 100% dos fãs respondentes afirmaram retornar a obra, ainda que raramente para uma minoria.

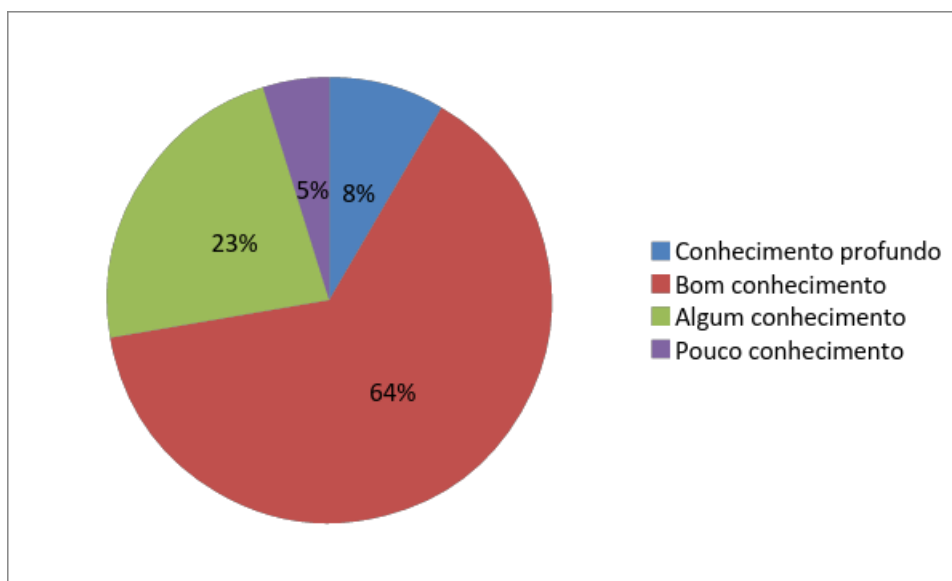
Gráfico 13 – Frequência com que os fãs retornam a obra original no processo de *produsage*



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Jenkins (1992; 2006) já afirmava que releituras da obra original ocorrem para os fãs, oferecendo um indício do que aqui se encontra. Percebe-se com base nos dados que a obra original sempre ocupa um lugar na cultura informacional desse grupo de fãs. Todos retornam à obra original como fonte primária para atender suas necessidades informacionais específicas, porém questionou-se também qual a importância de dominar o conhecimento da obra original. Para 63,9% é necessário ter um **Bom conhecimento da obra** para poder produzir como fã, enquanto que para 22,9% é relevante ter **Algum conhecimento** (ver Gráfico 14). Em seguida se tem 8,4% dos fãs afirmando ser necessário um **conhecimento profundo da obra** original para produzir. Em último 4,8% dos fãs disseram que apenas **Pouco conhecimento** era preciso para realizar o *produsage*. Aqui, mais uma vez se salienta que apesar de haver a possibilidade de responder **Nenhum conhecimento**, 100% da amostra afirmou ser preciso ter conhecimento da obra em algum nível, tornando a obra original uma constante na cultura informacional do *fandom*.

Gráfico 14 – Importância do conhecimento da obra original

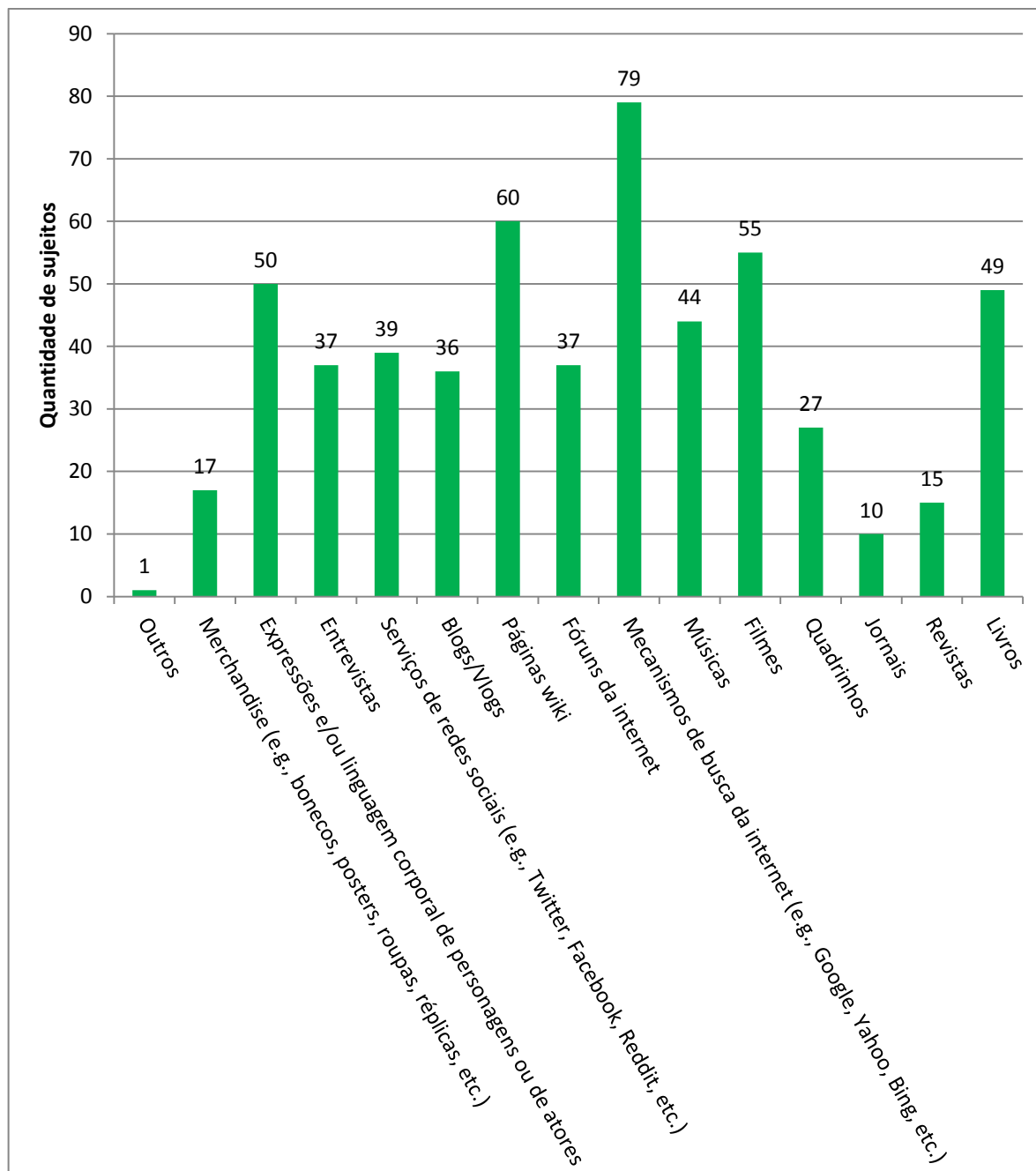


Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Diante dos dados estudados até este ponto pode-se considerar um delineamento de cultura informacional mais amplo com a influência das redes sociais, inclusive em formatos multimídias. Não apenas isso, mas observa-se que o relacionamento com a obra original e o conhecimento desta figura na cultura de informação de todos os sujeitos. Agora se abre o foco para vislumbrar as práticas informacionais adicionais (ver Gráfico 15): quais outras fontes os sujeitos que realizam *produsage* utilizam para construção das suas produções? Partindo do pré-suposto de que um sujeito utiliza diversas fontes no processo de criação, os sujeitos da pesquisa receberam múltiplas escolhas, sendo possível marcar múltiplas fontes. Os **mecanismos de busca da Internet** são o recurso informacional mais utilizado, sendo escolhido por 79 dos 83 fãs respondentes. O Google é o mecanismo de busca mais utilizado. As **páginas wiki** estão em segundo, com 60 sujeitos as utilizando. Existe uma discussão que não se restringe apenas à CI sobre quão confiáveis podem ser as páginas wikis como fontes de informação, porém essa discussão não será aprofundada aqui. A qualidade dessa fonte não está sendo avaliada, mas se enfatiza que ela é amplamente utilizada pela amostra de fãs. Infere-se também que o primeiro e segundo lugar entre as fontes de informação marcam necessidades informacionais e um comportamento de busca e uso de informação mais imediatista, correndo o risco de superficialidade. Em seguida, em terceiro com 55, **filmes** são usados como fonte de informação. O quarto lugar se destaca por ser não usual, este é **Expressão ou Linguagem corporal** dos personagens e/ou elenco da obra original, ou seja, para 50 sujeitos o comportamento físico dos personagens, assim como do elenco fora de seus

personagens (gestos, expressões, entonação), são fontes de informação sobre coisas não ditas. Esse é um recurso informacional que está fortemente vinculado à superinterpretação de Eco (2005). Esses fãs estão conscientes da extrapolação de sentido que realizam, mas continuam a utilizar essas fontes para dar suporte melhor construir suas significações e realizar seus ideais estéticos. Vale destacar que expressões e linguagem corporal são bastante suscetíveis à superinterpretação, e levanta-se aqui a possibilidade de ser esta uma das principais razões para serem tão utilizadas pelos fãs. Porém, são necessários mais dados para fazer tal afirmação. O quinto lugar no gráfico são os **Livros**, em seguida, em sexto lugar estão as **músicas**, com 44 sujeitos. Em sequência estão as **redes sociais** com 39 fãs. É importante destacar que enquanto nessa questão sobre fontes de informação as redes sociais encontram-se em sétimo lugar, nas falas dos sujeitos o contato com os pares figura mais proeminentemente no discurso. Empatados em oitava colocação com 37 fãs estão os **Fóruns da Internet**, assim como **Entrevistas** (criadores, equipe de produção, elenco e etc.). Os **blogs** e **vlogs** ocupam a nona colocação, sendo fonte de informação para 36 sujeitos. **Quadrinhos** ocupam a décima colocação com 27, em seguida a **Merchandising da obra** (bonecos, réplicas, pôsteres, roupas, etc.) é usada como fonte por 17 fãs respondentes. Nas três últimas colocações encontram-se respectivamente **Revistas** com 15, **Jornais** com 10 e **Outros** com apenas 1 dos sujeitos respondentes. Um ponto destacável é que não apenas o fã determina as fontes de informação empregadas, os criadores das obras têm influência nesse aspecto à medida que produzem conteúdo multimídia ou transmídia a ser disponibilizado e possivelmente comercializado. Partindo do pressuposto de que os fãs valorizam o conhecimento do sentido da obra, o metatexto em sua completude, o consumo da informação em seus vários formatos disponibilizados é relevante. Pode-se perceber que as fontes utilizadas são em mídias diversificadas, o que mostra certo grau de cultura de informação, ou seja, um certo domínio das mídias. Nesse contexto, esses fãs se veem constantemente diante da necessidade de realizar traduções intersemióticas.

Gráfico 15 – Fontes de informação adicionais



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

Como se pôde observar, fontes que oferecem informação rápida e resumida têm popularidade em *fandoms*. Encontram-se evidências disso na análise do trecho do diálogo para criação do *fanfic Down Where the World is Ending* citada abaixo. Destaca-se aqui que, no diálogo entre todos os fãs envolvidos, encontram-se referências às práticas de informação e de fontes informacionais utilizadas - evidências de cultura informacional. No trecho selecionado testemunha-se o nascimento do *fanfic* por meio da representação da significação

do OP em um *prompt*, esta sua contribuição para realização de seus ideais estéticos. Essa realização recebe apoio de Joyful, fã *producer* que adota o *prompt* e desenvolve o *fanfic*, e recebe contribuições de outros fãs, cujos interpretantes dinâmico emocional e energético os atraiu ao *prompt*. Os interpretantes dinâmicos podem gerar efeitos distintos em todos os fãs envolvidos, mas todos buscam no *fanfic* resultante a sua significação e o seu prazer estético. Nessa situação também ocorrem deslocamento do significado, pois a interpretação final do *fanfic* é inatingível.

Assunto: Hudmel angst [Prompt, grifo nosso]

Comentador: OP

Mama Hummel morreu de doença de Huntington. É genético, e Kurt tem os marcadores genéticos. Kurt vive todos os dias sabendo que ele tem uma bomba-relógio dentro de si, esperando para explodir.

Kurt e Burt tem um acordo. Eles não sabem quanto tempo antes da mente de Kurt traí-lo e declinar, então Burt meio que permite Kurt fazer o que ele quer. É por isso que ele deixa ele [Kurt] se envolver em novas atividades esquerda e direita, e por isso que ele lhe permite [Kurt] comprar roupas de grife caras. Kurt não vai viver para sempre, por isso, então Burt mima ele enquanto pode.

Quando Carol e Finn se mudam, Finn acha injusto que ele tem mais regras do que Kurt. O Kurt não tem um toque de recolher, por que Finn tem? Por que o Kurt tem muito mais liberdade do que Finn? Eventualmente, Burt e Kurt percebem que não podem manter isso em segredo para sempre, então eles reúnem Carol e Finn, e dizem a eles a verdade - Kurt vai morrer jovem, depois de um declínio mental doloroso, então Burt o deixa ter tantas experiências de vida quanto pode, enquanto ele puder. Como é que Finn reage? Carol? Será que Finn se tornar ultra-super-protetor? Será que ele encontra-se incapaz de tratar Kurt do mesmo jeito? Muita angústia!

Pode haver como pano de fundo **Kurt/Sam, Kurt/Blaine ou Kurt/Puck, mas eu gostaria de que a relação entre Kurt e Finn seja fraternal ou amizade.**

http://en.wikipedia.org/wiki/Huntington%27s_disease [grifo nosso]

Assunto: Re: Hudmel angst

Comentador: Anônimo [Dedra]

Por curiosidade, OP, por que você escolheu esse prompt?

Ironia à parte, minha família tem o gene para HD¹¹³ - e eu me recusei a ser testado(a). Minha irmã foi testada e ela tem; a outra [irmã] não tem e meus dois irmãos estão mantendo silêncio sobre seus resultados.

Eu só acho interessante que algo tão incomum encontrou o seu caminho para o meme de angústia - especialmente quando tem me causado tanta angústia na RL.¹¹⁴

Assunto: OP: Hudmel angst

Comentador: OP

Honestamente? Porque eu **A) li sobre isso em um livro de Lurlene McDaniel, quando eu era criança B) vi sobre isso em Everwood¹¹⁵ e C) assisto House¹¹⁶** [grifo nosso]. Sou levemente fascinado(a) com doenças degenerativas e distúrbios neurológicos. Ah, e **D) Minha mãe é uma grande fã de Woody Guthrie¹¹⁷** [grifo nosso].

Há uma tonelada de loucura e demência em minha própria família, mas são todos bipolaridade/esquizofrenia/doença de Alzheimer, e depois de ler muito sobre isso parecia realmente interessante. E é tão incomum assim saber sobre esta doença? Eu citei 4 fontes diferentes dentro da cultura popular, e eu já sabia sobre a doença desde que eu tinha, tipo, 8.

¹¹³ Huntington Disease (HD). Em português: Doença de Huntington.

¹¹⁴ Real Life (RL). Em português: vida real.

¹¹⁵ Série dramática de TV americana.

¹¹⁶ House M.D. é uma série de TV de drama medico.

¹¹⁷ Cantor e compositor americano que faleceu devido a complicações da doença de Huntington.

Eu sei que há uma tonelada de *prompts* de angústia aqui que podem ser o estopim¹¹⁸ para mim, especialmente os sobre transtorno bipolar, auto-mutilação, e distúrbios alimentares. Eu suponho que você não pode realmente se aventurar pelo *meme* de angústia sem correr o risco de ter um estopim.

Eu prometo, eu não estava tentando cavar vida pessoal de anônimo aleatório. **É apenas uma doença com a qual eu estou familiarizado(a) a partir de leitura**, e eu pensei que seria um bom drama para o *prompt*. E eu, pessoalmente, acho que Joyful vem fazendo um trabalho impressionante preenchendo o *prompt*¹¹⁹. O que você acha? Espero que ele(a) atualize em breve!

Assunto: Re: OP: Hudmel angst/more info about HD

Comentador: Anônimo [Dedra]

House e *Everwood* são ambas séries bastante recentes - **já houve também personagens em ER¹²⁰ e um par de outras [series] com HD** [grifo nosso]. Eu acho também que o livro de MacDonald é relativamente recente (10-15 anos), não é?

Enquanto eu cresci HD era bastante desconhecida (exceto Woody Guthrie) e praticamente inexistente em todo o esquema das coisas. Meu avô estava viajando de ônibus para ver sua irmã antes de morrer e o motorista do ônibus mandou prendê-lo em Memphis por intoxicação em público, porque os movimentos pioram com a exaustão e stress.

Eu acho que Joyful está fazendo um trabalho incrível com um assunto difícil. Este foi um excelente *prompt* e você não pisou em nenhum pé da vida real de jeito nenhum - eu simplesmente achei interessante/curioso/estranho encontrar em um meme de angústia de *Glee*, embora que a doença em si (e o diagnóstico) é um festival de angústia.

Assunto: Re: OP: Hudmel angst/more info about HD

Comentador: Joyful

Obrigado Anônimo, estou tentando muito fazer o meu melhor. **Aliás, a minha mãe era uma grande fã de Woody Guthrie também** [grifo nosso].

Assunto: Re: OP: Hudmel angst/more info about HD

Comentador: Anandita_vanita

Sim, **Everwood é onde eu aprendi sobre isso, eu achei que eles fizeram um bom trabalho com o aspecto de querer saber vs. não querer viver a vida com medo** [grifo nosso]. Curiosamente, a atriz que estava sendo testada em *Everwood* interpretou Suzy Pepper¹²¹!

Assunto: Re: OP: Hudmel angst

Comentador: Joyful

*Corando com o elogio do Anon¹²² * Fico feliz que você gostou, Nonny¹²³. Eu vou sair da cidade para o fim de semana, por isso é improvável que eu vá atualizar algo por um tempo.

Anon questionador, eu não sei se isso ajuda, mas **meu conhecimento de HD vem do mesmo punhado de fontes que o OP, além da Wikipedia** [grifo nosso]. Eu nunca conheci ninguém com isso na vida real, nunca sequer pensei na possibilidade de que alguém no *meme* poderia tê-la [a doença], embora eu provavelmente devesse ter imaginado, uma vez que não é assim uma doença *tão* rara.

Eu sei que na minha própria família, a esquizofrenia é muito comum [grifo nosso], e eu fui lentamente passando os meus 20 anos, esperando o meu primeiro episódio psicótico acontecer. Felizmente, agora tenho 28 anos, por isso é improvável que eu vá manifestar, ela geralmente acontece no início dos 20 anos, mas quando eu

¹¹⁸ Aqui usou-se a palavra estopim para traduzir *trigger*, ou seja, gatilho. No caso a intenção é passar a idéia que os temas abordados no *Glee angst meme* podem ser estopim, ou gatilho para reações nervosas, até mesmo ataques de pânico.

¹¹⁹ É relevante apontar que até esse pontodaas trocas de mensagem a autora do *fic* Joyful já havia disponibilizado os três primeiros capítulos.

¹²⁰ Série de TV de drama médico, no Brasil intitulada de *Plantão Médico*.

¹²¹ Personagem menor na série de TV *Glee*.

¹²² Forma diminutiva de chamar um sujeito anônimo.

¹²³ Forma carinhosa de chamar um sujeito anônimo.

estava crescendo, minha mãe costumava olhar para mim, em busca de sinais de que eu tinha, de que eu iria me transformar em sua irmã e fazer sua vida miserável. E uma vez que eu fui diagnosticado com bipolaridade, ela realmente disse, "Ok, agora, temos que esperar, qualquer dia você vai ficar louca também", (porque sua irmã tinha as duas coisas.) Então, de nenhuma maneira é a mesma coisa, mas espero ter retratado as expectativas e medo corretamente.

Eu recomendo, já que isso faz parte de sua vida real, que você não leia minha *fic*. Porque a doença vai se tornar muito da história, e que vai terminar com a morte do personagem (o que eu deveria começar a advertir por agora). Eu estou antecipando, eu não sei, 3 ou 4 partes a mais para contar essa história, e depois eu vou ter que assistir um monte de vídeos de gatinhos.

Assunto: Re: OP: Hudmel angst

Comentador: Dedra

Não vou continuar Anon para isso. Joyful, **você é bem vinda a me enviar e-mail no yahoo e eu posso lhe dar uma visão mais profunda de alguns dos estágios mais avançados da HD** [grifo nosso]. Conheci vários membros da família nos estágios avançados e enquanto eles são diferentes para todos, a maioria das coisas permanecem as mesmas.

Para não mencionar - eu sou uma enfermeira. Eu trabalho com stress pós traumático o tempo todo que pode ter sintomas que minha família tem de ter. Eu sei que isso vai acabar em morte - mas, de novo, a vida termina na morte, não importa como você vive ou do que você morre. Não tenho medo de uma história, Joyful - apenas da minha própria história. :)

Você está fazendo um ótimo trabalho, retratando as dificuldades de saber que você tem uma doença debilitante que acabará causando o seu desaparecimento. Quando a mão de Kurt vacilou e derrubou o café - foi muito real, muito próximo de mim, e eu te amo por isso. Continue e vou lhe enviar todos os *LOLcats*¹²⁴ que você pode lidar.



Assunto: Re: OP: Hudmel angst

Comentador: Joyful

Desculpe ter me levado tanto tempo para responder. Obrigado pelo incentivo. Estou feliz que você gostou. Bem, "gostar" pode não ser a melhor palavra para isso. E eu estou curiosa sobre como o declínio mental parece do lado de fora. É muito semelhante à doença de Alzheimer? Eu me lembro de uma história sobre um homem com doença de Huntington perseguindo sua mulher por aí com uma faca de açougueiro, e não sabendo que ele tinha feito isso. E eu sei onde estou indo com essa história, eu sei como isso vai acabar, eu realmente espero que as pessoas não me odeiem por isso.

O *prompt* e os diálogos fornecem informações necessárias para a semiose do fã leitor do *fanfic* resultante. A princípio observa-se que o *prompt* solicitado implica em **Refocalização**, pois o foco é direcionado a um personagem coadjuvante, implica também **Intensificação emocional**, com os relacionamentos e aspectos emocionais de uma crise estando no centro da narrativa. Na primeira leitura desse diálogo o que salta aos olhos é o fato de que três entre quatro sujeitos participantes no diálogo possuem certo grau de proximidade emocional: eles possuem históricos de doenças neurológicas na família. Aqui se infere que existe interesse por uma interpretação que melhor atenda às necessidades de catarse desses fãs. Esses sujeitos mostram também certa distância crítica, julgando pela objetividade do diálogo, todos participando de uma discussão que, se almeja, resultará em um *fanfic*. Pode-se inferir que é um vislumbre dos interpretantes dinâmicos emocionais que os atraem à ideia do *prompt*. Considera-se que o interpretante dinâmico de segundo nível vislumbrado nos

¹²⁴ Imagens de gatos com textos cômicos.

comentários do fã Dedra gerou a discussão que existe ao redor do sistema simbólico compartilhado, no qual o *prompt* se baseia. Nesse caso, as fontes de informação são compartilhadas. A obra original como fonte de informação primária é algo que se espera com base na frequência com que os fãs afirmam retornar a ela, e na importância atribuída ao conhecimento desta nos questionários. A obra original fornece o sentido para a comunidade e o cenário semiótico em comum a todos os fãs. Para os fãs dotados de observação colateral, no caso de *Glee*, o *prompt* em si tem diversas informações para aqueles que têm conhecimento propedêutico, dominando o metatexto da comunidade, além da descrição óbvia. A palavra Hudmel no assunto do *prompt* é um exemplo, ela é composta da combinação dos sobrenomes de personagem Hudson e Hummel. Na série *Glee* os personagens Carole Hudson e Burt Hummel se casam, formando o que os fãs chamam de família Hudmel. A presença dessa palavra no assunto é um símbolo para os fãs de que a história a ser escrita se passa após a união do casal, a partir da segunda temporada, fornecendo um cenário semiótico para os fãs. Outra informação compartilhada pelos fãs é como o OP, ao citar os nomes dos personagens separados por uma barra (e.g., Kurt/Sam), fornece implicitamente a informação de que deseja que os personagens citados tenham envolvimento amoroso, formem um casal possivelmente. Nesse contexto destacou-se nos diálogos passagens que se considera indícios informacionais. Pode-se observar que algumas fontes primárias nesse diálogo, além da obra original, são a série *House M.D.*, *Everwood*, *ER*, a história real do cantor Woody Guthrie, wikipedia e a experiência pessoal dos sujeitos. Vale salientar que o diálogo culmina com a oferta de Dedra de fornecer sua experiência pessoal como fonte para Joyful. Outro ponto que merece menção é que no diálogo, assim como no questionário, se percebe que a Wikipedia ocupa um lugar relevante na cultura informacional, sendo utilizada no *prompt* para delinear a história.

Para vislumbrar padrões que apontem para a adaptação da cultura informacional, pediu-se aos fãs para descreverem seu processo de pesquisa ao realizar sua produção. Obteve-se como respostas para sanar a necessidade por informação desde buscas detalhadas até procedimentos superficiais. A fã respondente 1 começa seu depoimento deixando implícito que as suas ações podem variar de acordo com o tipo de produção a se realizar, algo que foi apontado também por outros fãs (fã respondente 35, fã respondente 45). Ela optou por falar de seu processo informacional para a criação de *fanfiction*. Partindo de uma significação, ou nas palavras da fã, uma ideia impregnada em sua mente, ela retorna à obra fonte, dá materialidade à ideia, a colocando em forma escrita, e analisa esta buscando lacunas a serem solucionadas na relação da significação com o sentido da obra. Para isso a fã respondente 1 utilizou diversas fontes, e enfatizou a necessidade de alinhamento com o cânone. Não obstante, a fala

não é clara se essas fontes de informação são apenas as relacionadas ao material cânone ou se esses passos da pesquisa são realizados também para informação não diretamente ligada a obra original. Para a fã respondente 20 qualquer tema com o qual não tenha familiaridade necessita de pesquisa. Em resumo, normalmente a pesquisa de temas pertinentes ao *produsage*, mas não diretamente ligados ao canône da obra original, recebe o mesmo grau de minuciosidade? É algo a se pensar em futuras pesquisas, independente disso, destaca-se o trecho do diálogo em que a fã salienta a natureza constante desses procedimentos. A fã também afirma que o material “foge” e é necessário recomeçar. Diante disso compreende-se que aquilo que oscila é o significado (ECO, 2005), tornando os procedimentos informacionais suscetíveis a desvios. Pode-se observar procedimentos semelhantes ao da fã respondente 1 em outras falas, partindo de uma ideia (fã responde 16, fã respondente 35), retornando à obra original (fã respondente 4, fã respondente 35, fã respondente 69) e realizando buscas para sanar necessidades informacionais percebidas. Alguns fãs são objetivos a respeito, como a fã respondente 30, que pesquisa o que não sabe ou o que não tem. Já a fã respondente 39 realiza busca por imagens e músicas para inspiração, ou seja, para estimular as emoções necessárias e pertinentes à significação e consequente tradução intersemiótica. Nas falas abaixo pode-se perceber que embora os procedimentos de pesquisa podem, em certos casos, ser reconhecidamente superficiais (ver fã respondente 60), eles também podem ser constantes, utilizando diversas fontes, e assumindo o formato de padrões, modelos, esquemas para a recuperação da informação quando se deparam com uma necessidade informacional. Esses esquemas se tornam fundamentais para práticas básicas do *fandom*. Esses padrões, como já observado, são internalizados pelos sujeitos, compondo um complexo esquema simbólico da cultura informacional.

Oh, eu nem sei por onde começar já que eu tenho meus dedos em tantos meios de produção. Vamos com a escrita de *Fanffiction*. Quando uma ideia se impregna em minha mente, eu tendo a ir direto ao material de origem e reler/reassisti-lo. Então eu uso lápis e papel para anotar a minha ideia se ela ainda tiver mérito, eventualmente, eu vou completá-la dessa forma, encontrando quaisquer buracos na trama ou possíveis problemas com o cânone que não suporta a minha ideia (ou tentar encontrar brechas legítimas para fazê-la funcionar). Eu sou uma purista quando se trata de trabalho de fã, portanto, a minha escrita tem que ser o mais próximo dos fatos quanto possível, de modo que durante este período de consubstanciar todo o meu enredo, eu uso quaisquer meios para a pesquisa. Os buscadores, fóruns, wikis, o(s) material(ais) fonte em geral, etc ... tudo é extremamente importante quando se escreve um trabalho complacente com o cânone. Assim que eu tiver um enredo concreto com a maioria da história planejada, eu começo a escrever. Claro que, metade do tempo eu tenho que começar tudo de novo porque o material foge de mim, mas é um processo constante que tanto me irrita até a morte e apela profundamente à minha natureza incrivelmente TOC. Isso é apenas um exemplo do meu processo de pesquisa para uma produção. **(Fã respondente 1, militar).**

Eu assisto o episódio ou filme algumas vezes, sento e penso sobre isso, e, em seguida, enquanto estou escrevendo eu volto para o episódio ou filme. Às vezes eu até mesmo vou a outras produções de fãs (por exemplo: *Fanfiction*, fanvídeos) para ajudar na ignição das inspirações. **(Fã respondente 4, desempregada).**

Eu teria uma idéia; isso geralmente acontece quando eu assisto/leio o material de origem. Então, eu procuraria por aí para me certificar de que ninguém fez isso antes (como eu não gostaria de plagiar). Eu planejava as minhas ideias no *Google Drive*, em primeiro lugar. Se fosse um vídeo, eu iria recolher clips disponíveis *on-line*. Se fosse uma *fanfiction*, eu começaria a escrever um rascunho. Se eu estivesse fazendo uma fantasia, pesquisaria materiais no eBay ou Etsy. Após a primeira etapa de planejamento, eu recolheria minhas idéias e começaria. Para qualquer coisa que gostaria de fazer, eu faço muitos rascunhos dele (eu sou uma perfeccionista). Depois de finalmente terminá-lo, eu enviaria cópias ou fotos da produção de fã aos meus amigos no *fandom* para obter uma crítica construtiva. Recebendo as avaliações deles, eu faria as edições que julgar necessária. Quando estiver finalmente pronto, eu publicaria minha produção de fã. **(Fã respondente 16, estudante).**

Quando estou escrevendo uma *Fanfiction*, eu geralmente faço pesquisa sobre qualquer tópico da fic com o qual eu não esteja familiarizado. Por exemplo, se eu quero escrever um AU no *Wild West*, eu pesquisaria o oeste selvagem [dos Estados Unidos]. Se eu quiser escrever uma *Fanfiction* onde um dos personagens é um *hacker* de computador, eu pesquisaria sobre *hacking*. **(Fã respondente 20, funcionária do Subway).**

Eu pesquiso o que eu não sei ou tenho. **(Fã respondente 30, estudante).**

Tudo começa com uma idéia, então eu a solidifico no papel antes de avançar. Se eu estou com a intenção de escrever *Fanfiction*, eu sigo para assistir minha fonte (geralmente filme) e tomar notas. Embaso então a pesquisa com o que eu puder encontrar na internet (páginas Wiki, fóruns, etc.). Eu tendo a tentar ter todos os meus fatos verificados antes de avançar. Quanto a músicas, há menos evidências concretas de que eu preciso citar, então eu geralmente apenas visito minha fonte antes de escrever. **(Fã respondente 35, técnica de escritório).**

Eu busco imagens e músicas para inspiração. **(Fã respondente 39, estudante universitária).**

Para *Fanfiction*, eu pesquiso os personagens, em seguida qualquer personagem relacionado ou o universo pano de fundo, se eu estiver insegura da minha familiaridade. Eu, então, pesquiso a localização no mundo real, cenário, objetos, etc. envolvidos no trabalho. Para cosplay, eu pesquiso o contexto do personagem para encontrar o melhor momento exatamente para ter como alvo; em seguida, pesquisar de perto o traje usado pelo personagem naquele ponto (ou como o personagem parecia sem o traje); em seguida, pesquisar cada peça do traje; em seguida, pesquisar quaisquer habilidades que irei precisar para construir as peças com as quais eu ainda não esteja confiante. **(Fã respondente 45, estudante universitária).**

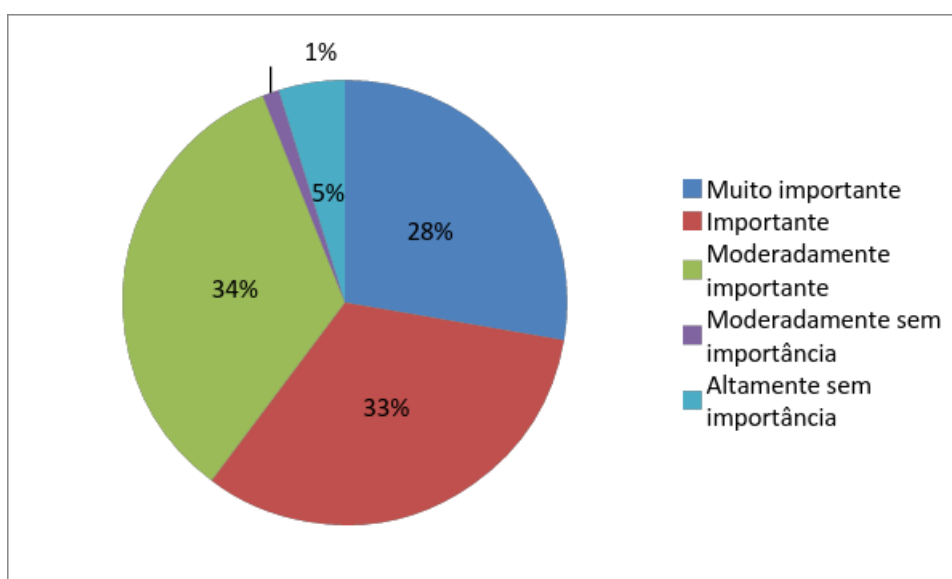
Honestamente, eu não faço uma tonelada de pesquisa quando eu escrevo uma *fic* (e menos ainda quando criando gráficos/vídeos, onde a única "pesquisa" que eu faço é olhar para imagens/vídeos apropriados). Eu tendo a partir de meu próprio conhecimento do material de origem e do mundo em geral. Se eu precisar de uma informação específica, eu posso pesquisar no *Google* ou pedir a um amigo ou meus seguidores no *Tumblr*. **(Fã respondente 60, estudante universitária).**

Se eu quero desenhar algo eu farei quantidades copiosas de busca de imagens. Se eu quero escrever algo eu volto a assistir/ler a obra original, que é de interesse para o que eu quero escrever. **(Fã respondente 69, neurocientista).**

Observa-se que as fontes de informação citadas aqui estão em concordância com as já citadas anteriormente pelos fãs no questionário. Vale ressaltar, contudo, a citação das obras de *produsage* de outros fãs como fontes secundárias de informação e inspiração (cf. fala do fã respondente 4 acima citada).

A comunidade de fãs, o *fandom*, constrói o metatexto compartilhado, além das mais diversas significações. Os sujeitos, ao se depararem com lacunas informacionais nesses sistemas simbólicos, passam por momentos de interpretante dinâmico energético em que é necessário ativar fontes e padrões de comportamento informacionais para sanar essas lacunas e chegar a um interpretante dinâmico lógico. Diante disso, se reflete sobre a importância da informação cânone. Este tipo de informação refere-se ao conjunto de informações provindas do material fonte - é a informação que é oficialmente sancionada pelo(s) autor(es) de uma obra. Pode-se perceber pela falas já vistas que a informação cânone tem relevância para os fãs. Diante disso, os sujeitos foram questionados sobre a importância das informações cânones para o processo de criação (ver Gráfico 16). Como se pode observar, cerca de 93,9% acredita que a informação cânone é importante em alguma capacidade. Mais especificamente, a maior parcela dos sujeitos 33,7% considerada o cânone **Moderadamente importante**. Em seguida 32,5% dos fãs consideraram o cânone **Importante**, em terceiro 27,7% afirmaram que informação cânone é **Muito importante**. Do total de fãs respondentes apenas 4,8% marcaram o cânone como **Altamente sem importância** e apenas 1,2% consideram **Moderadamente sem importância**.

Gráfico 16 – Importância do cânone para os fãs



Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de questionário eletrônico.

A informação cânone é aquela que é forjada no sentido da obra assim como foi estabelecido pelas discussões no *fandom*, seu metatexto. Essa informação pode vir de diferentes mídias, contudo, ela deve ser validada pelos autores originais. As informações cânones podem então ser adotadas e utilizadas pelos fãs como ícones, índices ou símbolos para orientar outros fãs na construção de suas múltiplas significações. Em dadas situações essas informações são mais ou menos adaptadas para atender às necessidades das significações dos sujeitos, como se pode observar nas falas abaixo citadas. O cânone é importante até mesmo para os fãs que dele divergem, pois fornece a plataforma da qual se lançar em sua divergência, além de favorecer a conexão dos fãs com a produção do *fandom*. Pode-se observar isso na fala da fã respondente 26 que reconhece a importância do cânone, chamando de espinha dorsal do *fandom*, mas ao mesmo tempo a fã afirma que nem sempre o cânone é aceito. Nessas situações de recusa fãs *producers*, baseados em seu conhecimento do cânone, analisam criticamente, constroem contra-argumentos e significações divergentes. O grau de importância do cânone pode variar de fã para fã, como se vê na fala da fã respondente 44: esta o considera moderadamente sem importância, e aprecia a criatividade na produção de fã. Para esse sujeito, o trabalho do fã deve ser plausível mesmo sendo AU, ou seja, mesmo sendo em um universo alternativo ao do cânone. Para a fã respondente 44 isso é trabalho do autor da produção de fã. Não obstante, mesmo fazendo grandes desvios, a base da obra ainda deve ser o cânone - o sentido da obra original. Pode-se observar essa tendência refletida também na fala da fã respondente 45. Esta defende a liberdade do fã *producer* para divergir no cânone da forma que convier à construção de suas significações. No entanto esta divergência deve vir de uma compreensão sólida do sentido da obra. A diversão dos fãs encontra-se em preencher as lacunas entre o sentido e suas significações, e o mérito está na coerência obtida na realização de seus ideais estéticos. A fã respondente 15 também fala da satisfação de partilhar um sistema simbólico com pares. Os fãs *producers* devem somar seu interpretante a esse sistema simbólico existente utilizando sua imaginação racional. Para alguns fãs esse é um processo para a melhora da narrativa (Fã respondente 34, fã respondente 43).

Bem, eu realmente não gosto quando os personagens estão fora da caracterização, por isso é importante ter certeza de que a essência de sua personalidade é mantida. MAS, ao escrever *Fanfiction*, você sempre pode ignorar algumas informações cânone que você não encontra apelo e mudá-las para o que você gostaria que fossem. Essa é toda a diversão. **(Fã respondente 2, estudante universitária).**

Cânone fornece caracterização, que é geralmente o mais importante para uma produção de fã. **(Fã respondente 13, estudante do ensino médio).**

É importante, isso faz as pessoas se relacionarem a história mais facilmente eu acho. Também é bom essa sensação que você tem quando você *entende a piada*, eu acho que é bom de fã para fã. **(Fã respondente 15, funcionária de back office de uma rede de livrarias).**

O cânone original é a moldura que todos nós compartilhamos para trabalhos de fã. Se nós o seguimos ou não, ele é crucial para o trabalho. **(Fã respondente 18, funcionária dos correios).**

Nem todo o cânone é aceito ou amado. Mas ainda é importante porque é a espinha dorsal do *fandom*. **(Fã respondente 26, estudante).**

Eu diria que é moderadamente importante porque o cânone não é realmente perfeito. Muitas vezes produções de fã envolve re-imaginar o cânone em algo melhor, que é o que muitas vezes prefiro. **(Fã respondente 34, compositora em um estúdio de animação).**

A importância do cânone informativo varia MUITO de *fandom* para *fandom* e de indivíduo para indivíduo. O *fandom* de Bering e Wells teve uma relação muito forte com o cânone até a quinta temporada de *Warehouse 13* ir ao ar e agora nenhum de nós dá a mínima para ela. Todos nós basicamente fingimos que [a quinta temporada] nunca aconteceu. Para *ships*¹²⁵ cujo casal nunca será cânone há sempre um nível de tensão com o material de origem porque você precisa dele para a inspiração, mas a maioria das obras de fãs são sobre criticá-lo [o material de origem] ou refazê-lo de alguma forma que seja "melhor" do que o material de origem. Isto é especialmente verdadeiro para os fãs de *femslash*¹²⁶ porque há pouco apoio para narrativas de mulheres homossexuais em relacionamentos na TV dos EUA. **(Fã respondente 43, estudante).**

É moderadamente sem importância porque, o trabalho de fã tem de ser plausível ou se for um AU os personagens tem que ser realistas. Eu pessoalmente odeio trabalhos *crack*¹²⁷, acho que é um inútil desperdício de espaço, então eu preciso que o trabalho seja fundamentado no cânone. Eu aprecio a criatividade, por isso, se o artista faz um bom trabalho e se leva a sério então eu normalmente gosto do trabalho. **(Fã respondente 44, estudante).**

Eu acredito que é um direito do autor da *Fanfiction* divergir do cânone de qualquer forma que escolher, mas eu também acredito que esta divergência deve vir de um forte conhecimento do cânone do qual diverge. Ou seja, você pode mexer com as coisas, mas saiba com que você está mexendo, em primeiro lugar. **(Fã respondente 45, estudante universitária).**

Eu acho que tanto cânone quanto *headcanon* podem ser usados para criar produções de fãs, dependendo da situação. Eu desenhei ambos. Em termos de trabalho não-cânone eu foquei principalmente em *crossovers* de *fandoms* ou uso os *headcanons* de outras pessoas. **(Fã respondente 55, editora de vídeo).**

As experiências históricas e os códigos compartilhados desses fãs *producers* estão refletidos também na cultura informacional desses sujeitos. O cânone torna disponível

¹²⁵ O termo *ship* vem do inglês *relationship*. Esse termo é empregado para se referir a casais cânones ou não. O termo também independe de sexo e orientação sexual.

¹²⁶ *Femslash* ou *Female slash* diz respeito a uma categoria de produção de fãs que figura personagens femininas de orientação lésbica ou bissexual.

¹²⁷ O termo *crack* é usado para categorizar produções de fã que adotam uma premissa altamente improvável como ponto de partida para seu desenvolvimento.

referências e significado estáveis, diante da mobilidade de conceitos das re-significações. O navegar entre o estável e o móvel implica cultura informacional, se tornando elemento fundamental na criação e organização dos esquemas simbólicos. Os sistemas e símbolos são compartilhados pelos fãs na formação dos *fandoms*, o cânone é código que merece estudo, mas o *headcanon* também o é, como se pode observar pela fala acima citada (ver fã respondente 55).

Headcanon (canône mental ou imaginário), são ideias ou teorias a respeito de algum aspecto de uma obra, seja esta obra ficção ou não ficção, que não existe no cânone, mas é aceito e adotado por um fã ou até mesmo por grande parte do *fandom*. O casal Sterek, previamente mencionado, é um exemplo de *headcanon* amplamente adotado. Diante disso, abordou-se por meio do questionário os fãs que realizam *produsage* para descobrir se eles tinham *headcanons*. Destaca-se que a grande maioria da amostra, 91,6%, afirmou **Sim**, possuem *headcanons*. Apenas 8,4% disse **Não** possuir. Questionou-se então a todos os fãs da amostra se estes utilizavam *headcanons* em suas produções de fã, e 90,4% responderam que **Sim** utilizavam, apenas 9,6% responderam que **Não** utilizavam. Considera-se que esses cânones mentais refletem as significações dos fãs, sendo mais aprazíveis: os *headcanons* diversas vezes substituem o cânone para esses fãs, que se reservam ao direito de rejeitar as informações validadas pelo criador original da obra.

Buscando vislumbrar a multiplicidade de interpretações, perguntou-se aos fãs se algumas vezes sentiam que não havia mais interpretações possíveis para determinado personagem/enredo/obra original. A maior parte da amostra, 75,9% dos fãs que realizam *produsage* responderam que **Não** sentiam o esgotamento de re-interpretações, 24,1% responderam que **Sim**, já sentiram esse esgotamento. Diante desses dados surge a questão de quanto desses 24,1% dos fãs que sente esgotamento de interpretações abandonam o *fandom*. Buscou-se nas falas dos sujeitos a sua forma de lidar com essa possível fadiga e constatou-se que para alguns a solução são as estratégias de interpretação, apropriação e reconstrução listadas por Jenkins (1992). Para sujeitos como a fã respondente 7 há sempre algo a ser explorado, dessa forma, há sempre recontextualizações a serem feitas, preenchendo lacunas de narrativa. A fã respondente 47 opta por escrever AUs e *crossovers*, ou seja, mudar o contexto dos personagens completamente, os inserindo em um universo alternativo ou em um universo criado por outro autor. Para a fã respondente 71 uma estratégia é a refocalização da produção, deslocando o foco para outros personagens. O afastamento também é uma opção adotada por alguns, como se pode observar nas falas das fãs respondentes 57 e fã respondente 62. Finalmente, a fã respondente 78 acredita que desde que haja renovação de fãs no *fandom* haverá sempre novas ideias, por assim dizer, novos *headcanons*. Isso pode ser observado nessa tese,

por exemplo, na convenção de Loughborough e no *fandom* de Tolkien: décadas após o falecimento do autor ainda há produção de fãs em diversas mídias sobre as suas obras.

Há sempre alguma outra coisa que envolve esse personagem/enredo/história que pode ser explorado. (Fã respondente 7, estudante universitária).

Eu ou exploro colocar esses personagens em outros, não relacionados, universos preexistente ou simplesmente paro de fazer trabalhos de fã. (Fã respondente 47, desenvolvedora web).

Eu continuo acompanhando, mas não com a mesma intensidade. (Fã respondente 57, estudante universitária).

Eu apenas deixo aquele personagem de lado até que eu me sinta inspirada novamente. (Fã respondente 62, estudante de doutorado).

Me volto a outros personagens ou trabalhos. (Fã respondente 71, dona de negócio).

Haverá sempre novas ideias, desde que novas pessoas se juntem ao *fandom*. (Fã respondente 78, estudante).

Vale destacar que a fala da fã respondente 78 pode ser mais um indício do aspecto social do processo de criação em *fandoms*. Este processo não é linear e rígido, mas sim fluido e contínuo. Ao direcionar o olhar ao que se chama de *headcanon* percebe-se que estes podem ser a menor das interpretações, como a cor preferida de um personagem, até mesmo elementos chave que têm poder de alterar o curso da história, como a natureza do relacionamento de dois personagens, como se pode observar no trecho do diálogo sobre a escrita de *Down Where the World is Ending*. De uma rede de *headcanons* pode-se forjar uma significação da obra.

Assunto: Fill: 4c/?

Comentador: lelann137

Ooh!! Burt apoiador e faltando ao trabalho, vitória. Você vai me matar com essa história eu sei - mas valerá totalmente a pena. Obrigado pela atualização!

Assunto: Fill: 4c/?

Comentador: Joyful

No meu headcanon, Burt iria destruir o mundo pedra por pedra por Kurt [grifo nosso], então faltar ao trabalho e assistir filmes antigos não é muito difícil.

Deus, escrever esta história está me derrubando. Estou contente que as pessoas estão gostando, e eu definitivamente vou terminá-la, mas eu talvez precise fazer uma pequena pausa na angústia, ou no mínimo nos *fits* de doença por um tempo, uma vez que termine. Estou feliz que você gostou!

Como se pode perceber, “criar” é um fenômeno que apresenta o desafio de ser observado como processo em rede. Salles (2007) leva a imaginar todo o processo interno e externo como uma complexa rede de criação.

6.3 Rede do processo de criação

A fim de se obter uma melhor compreensão do fenômeno estudado adotou-se a ARS para vislumbrar, pelo menos parcialmente, a rede da criação. Observou-se então a rede de criação do já mencionado fanfic *Down Where the World is Ending* por meio de observações das interações no fórum do *Glee angst meme*. Para tal, os limites da rede foram criados pelas interações dos atores no fórum. Os atores que fazem parte da população da rede observada são os fãs que se manifestaram no processo de criação por meio de mensagens no fórum, são também parte da rede os posts de conteúdo da narrativa da *fanfic*. Essa foi uma rede de criação que se formou naturalmente no cenário do fórum, e por isso foi selecionada para ARS, já que este método permite a observação desse nível de interação. No gráfico 17 pode-se observar a centralidade que o sentido da obra original e o *prompt*, a representação da significação do OP, ocupam na rede de sujeitos e conteúdo narrativo.

O gráfico acima apresenta todos os atores da rede. Os fãs que fizeram comentários ao longo do processo de criação do *fanfic* são representados pelos quadrados azuis. O *original poster* ou OP e o fã *producer* Joyful foram destacados com a cor vermelha, pois são os dois responsáveis diretos pela concepção do *fanfic*. Os capítulos são representados por quadrados verdes. Finalmente, em laranja, influenciando todos os atores da rede, encontram-se o sentido da obra original e o *prompt*, este último a formulação da significação do OP.

A ARS permitiu compreender os fluxos informacionais que não possuem uma dimensão material, mas formam laços de interação. Primeiramente é preciso salientar que não foi possível acrescentar ao gráfico 17 as ligações entre os fãs e capítulos, pois o gráfico se tornaria visualmente denso e sem possibilidade de visualização dos detalhes, impedindo assim a sua compreensão. Escolheu-se então capturar diferentes gráficos de rede em diferentes momentos na rede de criação. O gráfico 17 mostra que o sentido da obra original e o *prompt* ocupam uma posição de centralidade, pois são os dois elementos comuns a todos aqueles fãs que participam da discussão. Isso ocorre, pois para pertencer e participar do *Glee angst meme* considera-se que os indivíduos possuem conhecimento do metatexto da obra original. Da mesma forma considera-se que para participar da linha de discussão desse *prompt* os sujeitos, após lerem a formulação da significação no *prompt*, tiveram seus interpretantes dinâmico emocional e energético estimulados, buscando na discussão e conseqüente *fanfic* a consolidação do seu interpretante lógico. Compreende-se também que o sentido da obra influencia a significação do OP, e esta por sua vez é uma re-interpretação da obra, ambas influenciando os interpretantes dos outros atores expostos ao processo de criação da *fanfic*. Os sujeitos e conseqüentemente os capítulos da *fanfic* sofrem influência. Essa relação é mostrada por meio das setas unilaterais ligando o sentido da obra original e *prompt* a sujeitos e capítulos. O *producer* da *fic*, identificado como Joyful, e o OP encontram-se destacados em vermelho e possuem ligação bidirecional com a obra original e o *prompt*, pois as suas são interpretações ativas¹²⁸ de *produsage*. Joyful e o OP também tem uma ligação bilateral entre si. Isso ocorre porque Joyful realiza *produsage*, traduzindo o seu interpretante da significação do OP em um *fanfic*. O OP por sua vez influencia a escrita por meio de seu *prompt* e da manifestação de opiniões sobre o andamento do *fanfic*. Isso pode ser observado no trecho do diálogo abaixo, postado após Joyful ter atualizado a *fic* com o quarto capítulo.

Assunto: Fill: 4c/?

Comentador: romykate

¹²⁸ Considera-se o *prompt* e o *fic* exemplos disso.

Não é justo! Pobre Kurt :(

Assunto: Fill: 4c/?

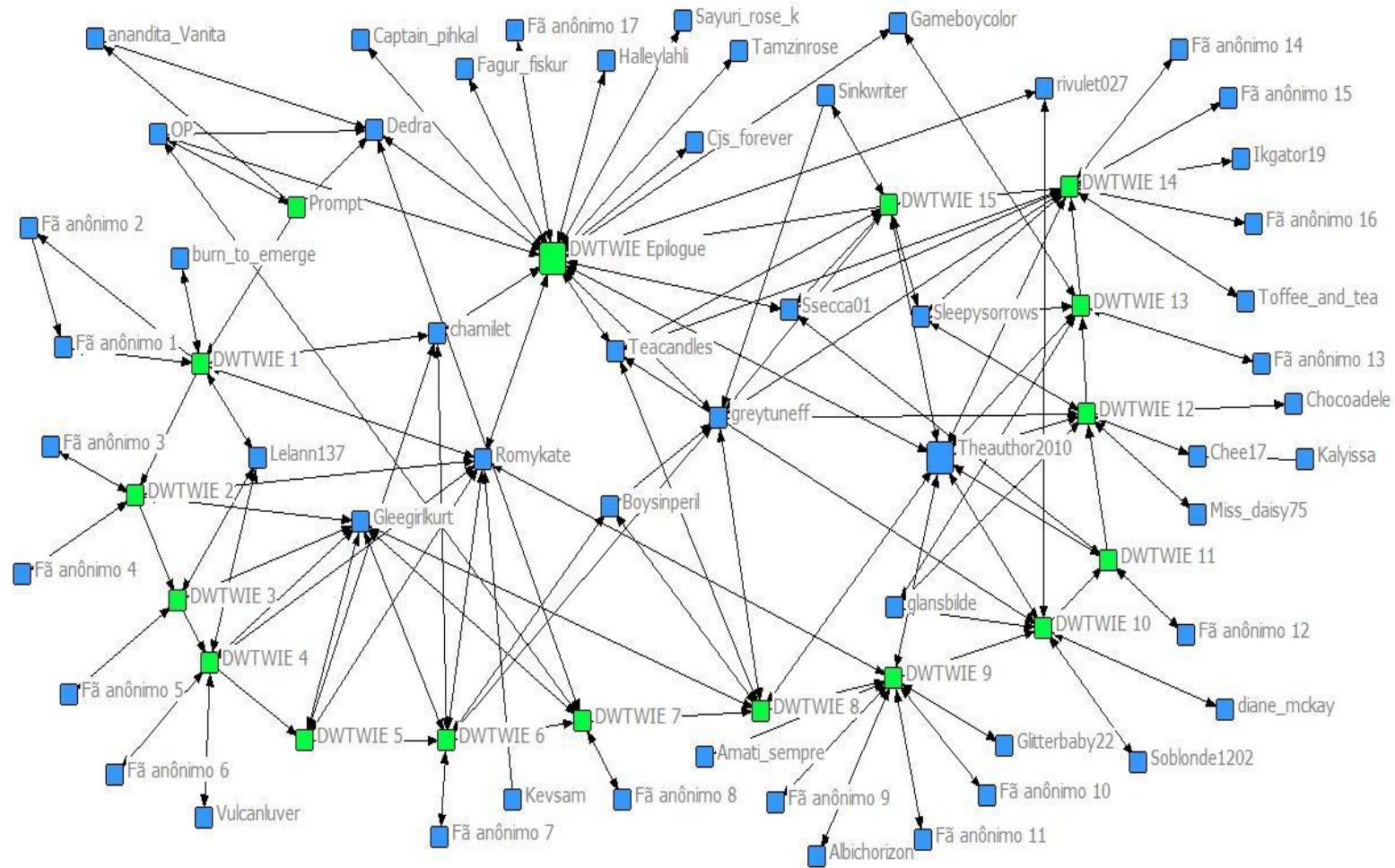
Comentador: Joyful

Eu sei. Mas OP solicitou que Kurt estivesse dentro dos 6% das pessoas que têm sintomas antes de 21 anos de idade.

O *prompt* é respeitado pelo *producer* Joyful, é compreendido como diretrizes a serem seguidas. Diante disso, aqui se considera o *prompt* como parte do conteúdo narrativo, como se pode observar no gráfico 18, em que todo conteúdo do *fanfic* encontra-se destacado em verde. Este gráfico retrata a retroalimentação dos fãs durante o período de desenvolvimento da obra escrita por Joyful. Um fato que deve ser apontado é que o *fanfic* foi atualizado com novos capítulos periodicamente ao longo de 2 meses e 23 dias, e a retroalimentação dos fãs aconteceu também ao longo desse período.

Descreve-se a estrutura entre os sujeitos e os capítulos como laços diretos, pois considera-se um processo social, os sujeitos fãs comentam o capítulo, mas o comentário é direcionado ao fã *producer* que desenvolve o *fanfic*. A maior parte dos processos sociais envolvem ações diretas (Hanneman; Riddle, 2005). A sequência é definida com a publicação de um capítulo por Joyful e os fãs que se sentiam instigados para tal comentavam com incentivo, elogios ou crítica construtiva. Desta forma considera-se que Joyful e os fãs leitores estavam co-presentes e ligados por interação (Hanneman; Riddle, 2005).

Gráfico 18 – Rede de interação dos fãs com os capítulos do *fanfic*



No gráfico 18 se vê a rede formada pelos capítulos postados por Joyful e os sujeitos que os comentaram. É preciso dizer que se retirou do gráfico a figura do *producer* “autor” para que este se tornasse mais visualmente compreensível. Utilizou-se setas bidirecionais, pois acredita-se que os sistemas simbólicos dos capítulos estimulam a semiose dos sujeitos de forma a estes formularem retroalimentação - esta é contribuição dos fãs ao processo criativo sob a forma de comentários. A partir disso, posicionou-se os capítulos em uma cadeia circular. Os sujeitos que comentaram apenas em um capítulo são os atores mais externos ao círculo. No interior da rede encontram-se os atores que interagiram em mais de um capítulo. Destacou-se por meio do tamanho o capítulo que assume posição de maior centralidade na rede: *DWTWIE Epilogue*, este é o capítulo com maior número de interações por parte dos fãs¹²⁹, 17 comentários ao todo. Ele é também o capítulo final do *fanfic*, o que possivelmente fez com que muitos fãs se sentissem mais incentivados a comentar. Levanta-se a possibilidade de alguns fãs terem aguardado o término da *fanfic* para dar uma opinião sobre *DWTWIE* como uma obra única. Destacou-se também, pelo aumento do tamanho, o sujeito mais central à rede, *Theauthor2010*, devido à sua quantidade de interações, esse(a) fã comentou em nove capítulos. Considera-se que essa interação mais intensa pode ser resultante de um interpretante dinâmico emocional mais exacerbado, uma maior proximidade emocional. *Theauthor2010* também comentou o capítulo final, *DWTWIE Epilogue*, como se pode observar no trecho abaixo. Diante disso, considera-se que a proximidade emocional com o *fanfic* foi intensa, e por meio desta o fã encontrou uma interpretação que melhor se adequa à sua significação e às suas necessidades catárticas e estéticas.

Assunto: Re: Fill: Down Where the World is Ending Epilogue H
Comentador: Theauthor2010

Oh cara, isto foi brilhante. Meu fic favorito de todos os tempos. O destino que você deu a cada personagem serviu perfeitamente. O final foi incrível. Oh, Deus. Amei isso.

Assunto: Re: Fill: Down Where the World is Ending Epilogue H
Comentador: Joyful

Estou tão feliz que você gostou!

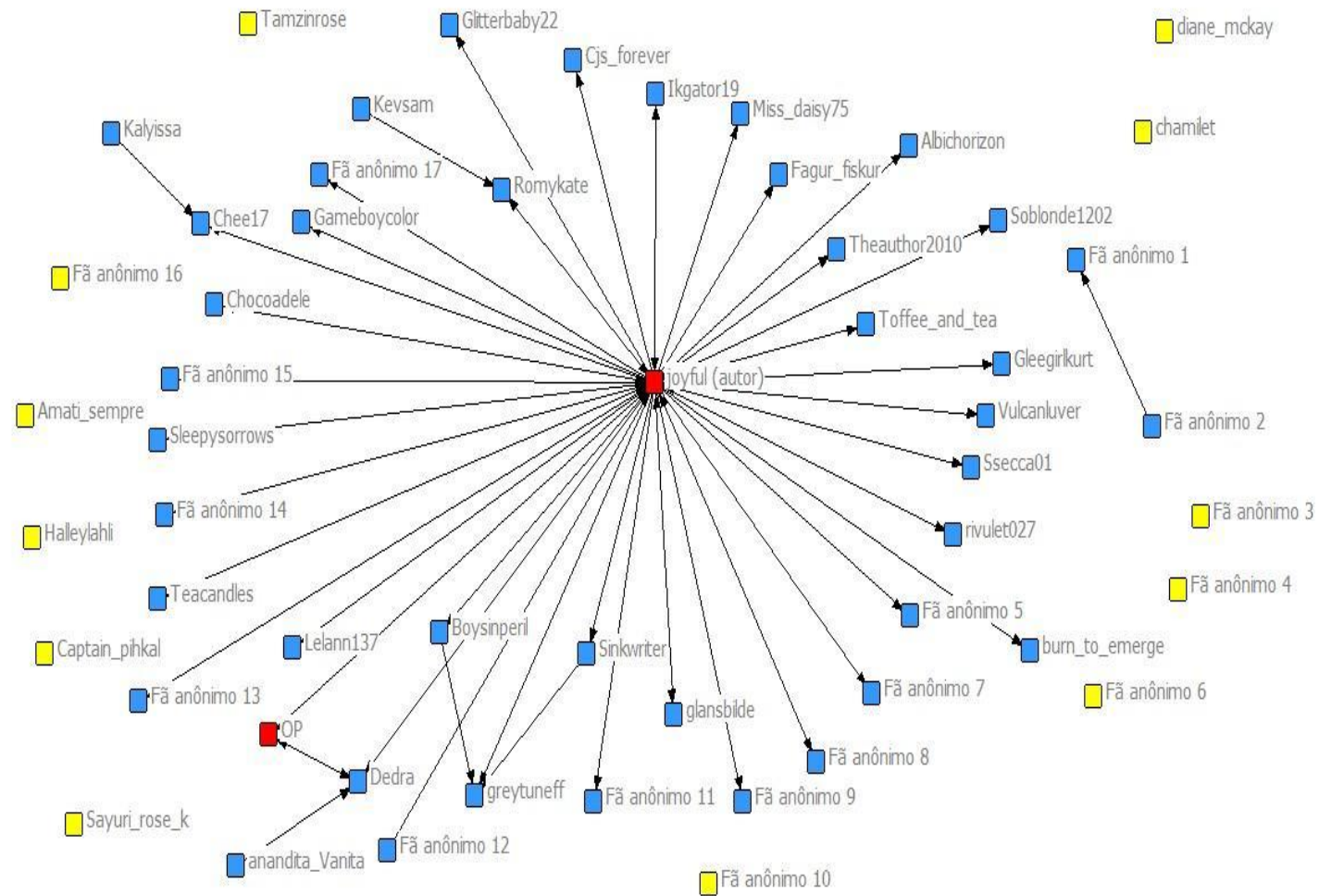
Outros capítulos que também receberam considerável número de retroalimentação foram respectivamente segundo, terceiro e quarto: *DWTWIE 14* tendo obtido dez interações de fãs; *DWTWIE 9* com oito; e *DWTWIE 12* com sete. Com relação aos sujeitos que mais

¹²⁹ As interações por fã foram contabilizadas apenas uma vez, mesmo que haja em ocasiões mais de um comentário por pessoa.

comentaram, destacam-se também Romykate e Greytuneff, empatados na segunda posição com oito, e Gleegirlkurt em terceiro com sete. Pelo gráfico da rede foi possível perceber que este *fanfic* ressonou com um número grande de pessoas: 54 fãs interagiram ao longo da produção deste, gerando cerca de 220 comentários.

Como se observou, o elemento social é intrínseco a rede do processo de criação, mas é importante direcionar o olhar para a perspectiva do *producer* do *fanfic*. Diante disso, colocou-se como nodo focal o fã *producer*, Joyful, para observar a quem ele se conectou no processo de criação. Nesse gráfico retirou-se da rede os atores “capítulos” para poder melhor observar a relação de Joyful com seus leitores (ver gráfico 19).

Gráfico 19 – Rede de interação do autor com seus leitores



No gráfico 19 Joyful e o OP foram destacados em vermelho novamente para marcar sua condição de criadores do *prompt* e da *fanfic* resultante. No gráfico estabeleceu-se Joyful como o Ego a ser observado. Em um primeiro momento observa-se que 12 dos 54 fãs a comentar na *fanfic* não receberam resposta do fã *producer*: são nodos isolados, estes se encontram destacados em amarelo. Não obstante, Joyful interagiu com 42 dos seus leitores. Vale observar que as setas que representam os laços de interação são bidirecionais, isso ocorre, pois aqui se considera os comentários feitos aos capítulos como uma forma de interação com o *producer*, que por sua vez, respondeu com comentários diretos. As interações entre os fãs leitores do *fanfic* foram poucas e esparsas. Como se pode observar, o fã anônimo 2 comentou em resposta ao fã anônimo 1 - nenhum dos dois recebeu comentários do autor de forma identificável. Outros fãs que comentaram entre si e merecem menção são Kevsam, comentando em resposta a Romykate; Kalyissa, comentando em resposta a Chee17; Boysinperil e Sinkwriter, comentando em resposta a Greytuneff; e finalmente Anandita_Vanita e OP, em resposta a Dedra, esta troca de comentários já tendo sido retratada neste capítulo, foi o terceiro trecho de diálogo analisado e marcou o início do *fanfic*.

Os comentários feitos ao *fanfic* foram de natureza variada: elogios, incentivo e críticas construtivas, houve até mesmo comentários com imagem para traduzir a emoção sentida pelo leitor. O fato é que cada um dos comentários teve potencial de gerar “instantes privilegiados na continuidade” do processo de criação para o autor. Perguntou-se aos fãs respondentes do questionário se as opiniões e crítica construtiva de outros fãs influenciavam na criação e no desenvolvimento de suas obras de fã: 81,9% responderam que **Sim** influenciam, apenas 18,1% responderam que **Não**. Essa influência nos momentos de desenvolvimento da obra pode ser observada no trecho de diálogo abaixo, no qual um fã leitor questiona a decisão do *producer* de fazer um personagem tatuar a letra de uma música em seu corpo:

Assunto: Re: Fill: Down Where the World is Ending 9d/?

Comentador: Fã anônimo 11

Eu estou gostando muito da progressão desta história, mas a idéia de que Blaine tatuou TODO esse texto é ridículo, o mesmo para Kurt tatuando todo o coro de *Defying Gravity*. Eu aprecio o sentimento por trás disso, mas cara-- ela teria que ter sido uma tatuagem gigantesca ou uma muito feia, como texto não pode ficar muito pequeno sem borrar e parecer uma merda. Tem sido minha experiência que a maioria dos tatuadores não tatua abaixo de um determinado tamanho já que eles não querem crédito por algo que vai ser uma bagunça horrível em poucos anos. Eu sei que é um detalhe, mas realmente me tirou da história. :(

Assunto: Re: Fill: Down Where the World is Ending 9d/?

Comentador: Joyful

É uma tatuagem bem grande. Ele ocupa uma grande parte da secção das costas de Blaine. Desde que a tatuagem que eu estava imaginando quando eu tive a ideia é a tatuagem Desiderata de Jack Sparrow.

No entanto, ele não colocou TODA a letra de *Teenage dream* nas costas, apenas esta seção:

*I finally found you,
my missing puzzle piece.
I'm complete.
Let's go all the way tonight,
no regrets, just love.
We can dance until we die,
you and I,
we'll be young forever.*

Ela desce pelas costas de Blaine, e é cercado por notas musicais. É menor do que uma tatuagem de costas usual, mas ainda muito grande. Desculpa eu não ter descrito com clareza suficiente.

No diálogo acima o fã leitor ofereceu informação e questionou as opções feitas por Joyful. Acredita-se aqui que esse questionamento pode ter gerado um “instante privilegiado na continuidade” em que o *producer* refletiu sobre o escrito e desenvolveu detalhes da cena para além do que retratado inicialmente no *fanfic*, o complementando. Pode-se considerar que Joyful tinha um leitor modelo em mente, contudo ao analisar-se esse momento no processo de criação observa-se que o *producer* Joyful enquanto autor empírico teve a função de ajudar a compreender seu texto e processo de criação. “Entender o processo criativo é entender também como certas soluções textuais surgem por acaso, ou em decorrência de mecanismos inconscientes.” (ECO, p. 100, 2005). O raciocínio de Eco nos permite vislumbrar como, por meio dos sistemas sógnicos, os instantes privilegiados de continuidade podem surgir das mais diversas fontes, funcionando como insumo de informação na criação. No caso analisado, isso se deu via interação com um fã leitor empírico do *fanfic*.

O desenvolvimento da cultural informacional, a criação e produção por lazer são fenômenos ainda novos à Ciência da Informação. Este trabalho representa um primeiro esforço nesse sentido. Os fãs respondentes dedicam horas semanais ao longo de anos à participação em fandoms. Com essa rotina considera-se que as atividades de *produsage* fazem parte da vida dos sujeitos, no seu tempo de lazer e, ocasionalmente, até mesmo nos seus espaços de trabalho. Através dessa análise de dados foi possível conhecer e sistematizar as motivações que mantêm o interesse e a produção de fãs. Observou-se que, no processo de participar ativamente nos *fandoms*, os fãs acabam por realizar diversas traduções intersemióticas, não apenas a partir da obra original, mas também a partir das obras de outros fãs que tentam dar materialidade às suas próprias significações. Nesse sentido, os *fandoms* são terreno fértil para o consumo, mas também a criação e disseminação de conteúdo multimídia e transmídia. Um dos exemplos de multiplicidade de traduções intersemióticas que se testemunhou foram os cinco dias de celebração dos 75 anos da obra “O Hobbit”. O evento abriu espaço para a mostra de diversas

traduções intersemióticas a partir do corpo da obra de J.R.R. Tolkien e fomentou um ambiente que favorecia participação. Na ocasião, foram disponibilizados o acesso à pinturas, composições musicais, artesanato, artigos acadêmicos, e realizados rodas de poesia, cosplay, demonstrações de armas e grupos de música e dança, tudo a partir da semiótica das obras de Tolkien e graças a criatividade dos fãs participantes. Para navegar nesse emaranhado de significações tornou-se necessário o desenvolvimento de uma cultura informacional que atendesse às especificidades do contexto. Os fãs passam então a recorrer às suas culturas informacionais para embasar suas significações, de forma que foi possível um vislumbre dessa cultura de forma a identificar e sistematizar fontes e práticas informacionais. Tudo isso emoldurado pela cultura participativa que caracteriza o *fandom* e as novas formas de produção. Nessa tese constatou-se que a formação dos fãs nos ambientes participativos do *fandom* oferece a possibilidade deste se desenvolver enquanto sujeito informacional, lapidando suas habilidades, pensamento crítico e cultura informacional, de forma a melhor elaborar e consolidar suas significações no cenário semiótico em que está inserido. Não obstante, a construção e lapidação de sua cultura informacional pode avançar o sujeito na progressão de carreira de fã ou possivelmente fornecer mais recursos ao *producer*, sujeito informacional contemporâneo, para criar, produzir e disseminar seu conteúdo em cultura participativa.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa visou-se compreender a cultura informacional de sujeitos informacionais que realizam *produsage* no contexto dos *fandoms*. Para tal utilizou-se a abordagem semiótica, pois esta mostrou ser capaz de abranger tanto o aspecto emocional quanto o aspecto informacional - ambas dimensões necessárias para compreender a complexidade do fenômeno. Neste cenário, o fenômeno do *produsage* em *fandoms* é algo sobre o qual a Ciência da informação começa a refletir.

A perspectiva de fã, aqui proposta, implica que este é um sujeito informacional que reconhece a sua produção, o lazer e o senso estético como partes indissociáveis. O termo fã acrescenta características ao *producer* que ainda não integra o repertório de estudos da CI. O perfil do grupo de fãs abordado em redes sociais durante essa pesquisa tem elementos do perfil encontrado por Jenkins (1992), Bacon-Smith (1992) em seus estudos: mulheres, em sua maioria na idade adulta, provenientes da América do Norte ou Europa. Essas são características que já haviam sido traçadas por pesquisadores previamente. Contudo, no presente estudo, constatou-se, ademais, que a amostra são de mulheres brancas, em grande parte, e mais da metade da amostra possui nível superior ou maior. Alguns sujeitos afirmando que sentiam sua sexualidade mal representada. Desta forma, mesmo que seja aparente a predominância de alguns fatores, ainda é necessário aprofundamento de pesquisa quanto a qual os grupos, minorias ou não, que utilizam a *produsage* no *fandom* como escape para sua produção. A busca pela compreensão do que leva essas mulheres ao *fandom* é ainda uma lacuna a ser explorada.

Observou-se nas falas dos sujeitos da pesquisa que muitas das situações relacionadas ao início da carreira como fãs estão vinculadas a experiências pessoais. Nesse contexto, a natureza da proximidade emocional que dá início à progressão de carreira do fã é um aspecto que merece ser aprofundado em pesquisas posteriores. Houve algum acontecimento de suas vidas pessoais que deu início a participação dessas mulheres em *fandom*, ou foi a necessidade de ter mais histórias com as quais possam se relacionar? Contudo, nesta pesquisa encontraram-se evidências que sugerem algumas categorias de motivação que as **mantém** realizando *produsage*: o primeiro é o laço com a obra, isso pode ser observado mais facilmente em eventos especializados como a convenção dos 75 anos da obra “O Hobbit” realizada na *Loughborough University*. Neste contexto, pode-se observar o forte laço afetivo com o corpo de trabalho de Tolkien. Não é claro o que leva uma obra a incitar este tipo de afeto dos fãs, mas pode-se observar isso também na área acadêmica com eventos especialmente voltados as obras de Freire, Marx, Peirce, para citar

alguns autores cujo trabalho inspira comunidades especializadas. Não obstante, tanto na academia como no mundo dos *fandoms* o laço afetivo é traduzido intersemióticamente para diversos formatos de mídia; a segunda categoria é o desejo de praticar e lapidar seus talentos. Foi possível ver nas falas dos fãs que a vontade de aperfeiçoar as habilidades é algo que os move a continuar produzindo. Isso ocorre tenham eles intenção de avançar na progressão de carreira ou não, pois para alguns o reconhecimento de suas habilidades por parte da comunidade é recompensa em si; a terceira motivação é a possibilidade de socialização do ato de produzir no *fandom*. Para tal, mais da metade da amostra afirmou que o fator social tem importância na sua rotina de *fandom*. A partir disso, vê-se que o lado social e participativo é um fator que figura no cenário semiótico dos fãs, para alguns tipos de *produsage* essa participação está imbrincada no ato da criação; a quarta, que perpassa as demais motivações, é o divertimento pessoal. A importância deste é clara, pois toda a amostra de fãs afirmou que diversão é importante para sua produção. O ato de criar para esses fãs implica lazer, esteja este na exaltação de uma obra preferida, no desenvolvimento de uma habilidade, ou na socialização.

É importante compreender que não se trata de serem as únicas motivações existentes, tampouco se sugere que um fã tenha apenas uma motivação. O que se ressalta é que cada indivíduo tem uma gama de motivações que o mantém realizando *produsage* em *fandoms* mesmo não tendo fins lucrativos ou qualquer laço de obrigação. Essas motivações observadas foram as mais evidentes nos dados coletados. Não obstante, essas e outras motivações possíveis têm o poder de impulsionar o fã no esquema de progressão de carreira de Crawford (2012), uma carreira cujo espectro pode ir de público geral até aparato. Essas atividades podem sim se desenvolver em profissão, à medida que se constrói no *produsage* do *fandom* a confiança para produzir, posteriormente, um conteúdo original. Fala-se aqui do fã não como um autor de classe inferior, mas como um sujeito informacional que possui uma dimensão autoral latente e ainda não devidamente repertoriada. Esse fã, ao avançar na progressão de carreira, tem a possibilidade de se tornar um autor profissional. O ambiente de *fandom* como terreno fértil para novos profissionais é algo que requer contribuições do campo da Ciência da Informação. É possível ver esse processo em falas como a do editor Erick Sama da editora Draco, em entrevista recente para *Jornal das Dez* da Globo News, em que admite que, no cenário brasileiro, o escritor iniciante tende a ficar perto e aludir a suas referências. O autor PJ Pereira, na mesma entrevista, salienta a importância de cultivar os seus fãs leitores, pois esses são o primeiro público a fornecer apoio e disseminar seu conteúdo. Nesse contexto, o que começa como um interesse por lazer, talvez um *hobby*, tem o poder de, com o tempo, a prática do *produsage*, o ambiente participativo do *fandom*, se transformar em uma carreira profissional. Quanto a se tornar parte do mecanismo

produtor daquilo de que se é fã, esta é uma questão que encontra resistência de alguns atores sociais no fandom. Como na expressão em inglês “*never meet your heroes*” (nunca conheça seus heróis) existe a preocupação de que esse grau de envolvimento anularia o fator diversão. Constatou-se nesta pesquisa que alguns fãs não desejam transformar sua fonte de lazer em um emprego, adquirindo uma dimensão de “obrigação”. Sendo assim, o avanço na progressão de carreira se torna algo, por vezes, evitado. Contudo, observou-se que mesmo quando não há interesse em seguir o esquema de progressão, fãs ainda acham utilidade no seu dia-a-dia para o conhecimento adquirido em *fandom*. Em um panorama geral veem-se fãs adotando as mídias para expressar sua pertença nas comunidades participativas do *fandoms*. Motivados, os fãs *producers* realizam traduções intersemióticas do universo criativo que admiram. Essas traduções ocorrem de forma espontânea, como apenas uma extensão do trabalho de fã, mostrando que não apenas o fã autor realiza essas traduções, seus leitores acompanham estas e podem, possivelmente, vir a realizar suas próprias traduções intersemióticas.

A autoria de *Fanfiction*, a criação de *fanart*, a participação em convenções de fã, a confecção de cosplay, a edição de MVs/AMVs, a criação de *fanmix*, *fansongs*, *fanfilms*, a interpretação de papéis são algumas atividades de produção de um fã disseminadas por vários canais desde sites especializados (*Fandiction.net*; *AO3*; *Deviant art*; *AMV.org*), até redes sociais que permitem vários formatos de produção (comunidades no *Livejournal*; *Tumblr*, etc.). Essas atividades são exercidas ao longo da vida desses fãs, na maioria dos casos estudados aqui entre cinco a dez anos, o que se considera um período relativamente longo dedicado à práticas criativas inseridas em comunidade *on-line*.

O conteúdo produzido pelo *fandom* é disseminado por *sites* especializados em tipos específicos de mídia, ou disponibilizado via redes sociais que permitem a formação de comunidades com suporte para diferentes mídias. As práticas de fãs combatem o esquecimento da obra e se consolidam em meio de conservação, de transmissão e instigam a elaboração de novas obras. A escolha do formato multimídia ou transmídia fica a critério do criador, e parece ocorrer de forma orgânica ao longo do desenvolvimento do seu processo de criação, uma estratégia visivelmente oposta àquelas adotadas pelo mercado. Um outro fator que figura no *produsage* é a característica nômade dos fãs apontada por Jenkins (1992). Observou-se nessa pesquisa que a maior parte dos fãs afirmou que podem vir a abandonar um *fandom*. Pode-se inferir que esse grupo, mesmo possuindo laços com as obras originais, pode ser movido primariamente por outra motivação. Percebeu-se uma particularidade entre a teoria sobre a natureza nômade dos fãs e as respostas do questionário, pois, ainda que a maioria afirme abandonar *fandoms*, um grupo bastante representativo respondeu não abandonar, optando por

utilizar outros recursos para renovar seu interesse. Nesse contexto destaca-se também que a maior parcela de fãs respondentes afirmou se juntar a novos fandoms apenas algumas vezes. Uma frequência baixa para um sujeito nomádico, contudo não se pretende aqui ir em contracorrente da teoria: o que aqui se sugere é um fã de comportamento e motivações mais complexos, desta forma, merecendo novos estudos que lancem luz sobre sua carreira enquanto fã e sobre seus fluxos entre *fandoms*. O que atrai os fãs a um novo *fandom*? Acredita-se ser o interpretante dinâmico emocional intenso dos signos de uma obra. Esse interesse inicial pode se converter em algo contínuo e duradouro.

Independente do que os atrai, e mesmo que surjam novas significações no processo, a informação cânone ainda tem importância para o fã. A informação cânone, ou seja, a que passa pelo crivo e aprovação dos criadores da obra original, é elemento fundamental das significações. Acredita-se que construir sobre esse elemento também é criar. Estas informações agem como pontos de referência para guiar outros fãs e podem funcionar como ícones, índices e símbolos dependendo da obra e a relação construída pelo fã com a obra e o contexto de recepção e difusão. Nesse cenário, a maior parte dos fãs respondentes atribui algum grau de importância a essa informação consolidada pelos criadores originais. Contudo, a informação cânone não é a única fonte de informação adotada, tampouco são as únicas linhas guias levadas em consideração no *produsage* - o *headcanon* ou cânone mental dos próprios fãs figura também como determinante de uma obra de fã. O fato de a obra adquirir qualidades que o criador original não poderia imaginar na instância criativa ressalta a reverberação e autonomia do processo sógnico. Enfatiza-se que a maioria dos fãs respondeu que possuem *headcanons* e afirmaram utilizá-los em suas produções, desse modo, fazendo constantes negociações entre o cânone e *headcanon* para construir uma significação. O esgotamento de significados teoricamente não é sentido pela maior parte dos fãs, pois estes possuem recursos para esses momentos, tais como a refocalização ou o deslocamento de personagens, entre outras estratégias.

Os fãs, enquanto sujeitos que necessitam de informação para completar a estrutura de suas significações, seus cenários semióticos, desenvolvem práticas ao longo do exercício de suas atividades, e essas práticas sistematizadas compõem parte da cultura informacional desses fãs. Apenas parte, pois a cultura informacional de um sujeito informacional é algo difícil de capturar em sua completude, na medida em que envolve o ser e estar desses sujeitos em seu contexto sociocultural e relação com a informação em todos os aspectos.

Nesse estudo foi possível coletar evidências de cultura informacional no contexto da cultura participativa dos *fandoms*. Primeiramente, buscou-se identificar como se dava o acesso à informação eletrônica, informação esta que ganha espaço e importância em uma velocidade

considerável. Nessa pesquisa constatou-se que computadores pessoais e/ou *notebooks* são mais utilizados, mas vale salientar aqui que mídias que vêm ocupando mais espaço como *tablets* ou *smartphones* pessoais também figuram fortemente, tendo a possibilidade de ocuparem cada vez mais espaço nas comunidades *on-line*. Em relação ao uso de tecnologias, cabe o questionamento se seria interessante escolas e bibliotecas encorajarem e se equiparem de forma a permitir essas atividades como forma de agilizar a cultura de informação para a construção de uma cultura informacional mais rica.

A primeira peça na construção da cultura informacional de um fã que realiza *produsage* é sua relação com a obra fonte do *produsage*, ou seja, a obra da qual os fãs tiram o sistema simbólico para sua produção. Por meio do estudo foi possível estabelecer que o total do grupo dos fãs buscam a obra original como fonte de informação primária, o que varia é apenas o grau de frequência. Essa prática informacional mostra a importância da obra original e do metatexto estabelecido pela comunidade. Eles servem de matéria-prima para o *produsage*, mesmo quando o *fanfic* é um AU, ou seja, universo alternativo. Não obstante, os *headcanons* também são utilizados como insumo de informação, desde que apresentados propriamente em relação ao metatexto, no contexto da produção de fã. Os fãs destacam a importância da familiaridade com a obra original como fonte de informação para realização do *produsage*. Contudo, o conhecimento para esse tipo de produção deve ser mais amplo, afinal a criação encontra-se nos espaços vazios do metatexto, e nesta pesquisa se constatou que esses fãs usam uma diversidade de fontes para fornecer a base informacional de que precisam para fundamentar suas significações, suas extrapolações em relação à obra original. Algumas das fontes de informação utilizadas são: livros, periódicos (jornais, revistas, quadrinhos, etc.), arquivos de áudio e vídeo (canções, filmes, séries, etc.), mecanismos de busca *on-line* (Google, Bing, etc.), fóruns *on-line*, páginas *wiki*, Blogs, Vlogs, redes sociais, entrevistas, expressões e/ou linguagem corporal dos atores que interpretam os personagens, merchandising (roupas, pôsteres, miniaturas, etc.), e até mesmo a produção de outros fãs. Para fundamentar a significação em questão, os fãs utilizam fontes de informação não usuais, por exemplo, as já citadas expressões e linguagem corporal do ator. Isso ocorre através do ato de focar a atenção em minúcias do comportamento que possam ser signos cujo interpretante contribui para suas significações, num ato de interpretação paranoica. Uma expressão do ator em cena pode ser lida como “antipatia” a certa personagem; a empolgação desse mesmo ator na hora da entrevista pode ser lida como endosso a determinada linha de acontecimentos, por exemplo. Há diversidade de fontes de informação que o fã pode adotar quando se trata de dar suporte à rede de signos que compõe sua significação para o **seu** leitor modelo, aquele que possui a observação colateral conexa a esse universo. Outro ponto, que vale

ser ressaltado é que a fonte de informação mais utilizada, segundo os próprios fãs, são os mecanismos de busca da Internet, seguido das páginas wiki. Nesta pesquisa encontraram-se também referências a Wikipedia no processo de criação do *fanfic* DWTWIE. No entanto, encontrou-se indícios de práticas superficiais nas falas dos fãs. Esses são elementos que podem sugerir práticas de busca e uso de informação imediatistas, denotando a possibilidade de alguma superficialidade informacional na composição dos enredos. Não obstante, observou-se que a cultura informacional dos fãs está presente no uso de fontes de informação em uma diversidade de mídias, também no uso das práticas socioculturais e na construção de suas significações. Diante disso, constata-se a necessidade de lapidar essas habilidades visando o melhor uso das ferramentas de acesso à informação.

O sujeito informacional, ao se deparar com a falta de habilidades para produzir o que tem em mente, passa a experimentar práticas informacionais aprendidas em ambientes colaborativos e em situações de educação formal. Conforme se identificou nessa pesquisa, a maior parcela dos fãs possuía algumas habilidades, mas eles tiveram que desenvolver outras. Este desenvolvimento se deu frente a uma necessidade informacional estimulada pelo lazer e o entretenimento. A busca e o processo de aquisição, e não apenas isso, todo o desenvolvimento da cultura informacional neste cenário, é estimulado pelo lazer e pela diversão. No processo de construção dessa cultura os fãs citaram a prática, questionamentos aos pares, fontes audiovisuais *on-line* e cursos como alguns dos recursos empregados em sua aprendizagem das habilidades necessárias. Estas são comprovadamente incorporadas no acervo de recursos dos fãs que aplicam as habilidades desenvolvidas em *fandom* em outras situações da sua vida, como, por exemplo, escola e trabalho.

A partir dessa pesquisa percebeu-se a natureza participativa desse aprendizado, a fluidez do processo de criação e que o aspecto social permeia várias etapas desse processo. A criação surge não apenas da negociação entre significação e sentido, entre fã e autor original, mas das constantes negociações também com o acompanhamento da criação de outros sujeitos que integram o *fandom*.

A literatura sobre *fandoms* ressalta que estas são comunidades de *participatividade*, de um consumo ativo que visa à criação. Nessas comunidades existem espaços diversos para trocas sógnicas e construção de significações. Pôde-se vislumbrar um pouco desse processo na rede social do processo de criação de DWTWIE: os comentários trocados no *livejournal* capturam momentos de retroalimentação e participação da comunidade. A partir disso, constatou-se a centralidade para o *produsage* do sentido da obra original e do *prompt*, ou seja, a formalização da significação do fã OP, e como esse viés enreda as discussões e o processo de criação do *fic*.

Processo esse que em várias etapas sofre influências para além do que é possível capturar apenas no fórum do *Livejournal*.

Colocar Joyful, o fã autor do *fanfic*, como nodo focal permitiu observar as negociações sobre o conteúdo entre esse ator e outros atores da rede. Muitas das interações entre fã autor e fã leitor carregaram em si a possibilidade de “instantes privilegiados na continuidade”, como se acredita ter capturado na última análise crítica genética do trecho de discussão sobre DWTWIE. Destaca-se também que os próprios fãs reconhecem sentir influência de opiniões e críticas durante o processo de *produsage* reforçando a possibilidade de instantes privilegiados na continuidade. No cenário do *fanfic* DWTWIE pode-se dizer que elementos do autor da obra original, de Joyful o(a) autor(a) da *fanfic*, do OP, dos leitores que contribuíram, todos esses atores, em algum nível, ficam presentes na produção de fã, tornando visível a contribuição de suas significações consolidadas no sistema simbólico do *fanfic*.

Na pesquisa realizada observou-se que o fenômeno implica o sujeito informacional, em ambiente participativo, construindo conteúdo por meio da significação produzida pelo fã e do metatexto oriundo do *fandom*, este em si um sistema simbólico que é um consenso fruto de debates da comunidade. Para os sujeitos atraídos por uma obra, em geral, há a ação estímulo do interpretante dinâmico. Após o processo de significação, os fãs podem formalizar esta para a comunidade participativa do *fandom* em diversos formatos midiáticos. Os membros da comunidade compartilham a significação gerada no processo, e tal medida retroalimenta potencialmente a semiose. Todo esse processo gera fluxos de informação, à medida que geram lacunas informacionais que os fãs *producers* buscam solucionar com o uso de habilidades em diversas mídias que já possuíam ou que desenvolveram por meio do seu desempenho no *fandom*. Para tal, usam tanto fontes de informação primária convencional (livros, filmes, mecanismos de buscas, etc.), mas também fontes não ortodoxas (expressões e linguagem corporal, produção de outros fãs, etc). Esse é o sujeito informacional formado no contexto das comunidades participativas dos *fandoms*, e essas são características percebidas de sua cultura informacional. O hábito (SANTAELLA, 2004) ocorre na interpretação dos signos do mundo, produzindo a disposição de agir sobre a realidade. Observou-se que o fã tende a incorporar costumes e vícios aprendidos na sua rotina de *fandom*. Ele pode deter tanto as qualidades de um usuário *expert* e leitor imersivo de Santaella (2004), quanto internalizar em sua cultura informacional vícios tais quais a contínua recorrência à fontes imediatistas, superficiais e de credibilidade contestável.

Diante disso, considera-se que a aprendizagem, a cultura informacional e o domínio de formas de fazer participativa, todas estas ocorrendo como momentos de lazer, marcam a construção de um sujeito informacional melhor preparado e ativo, pois esse adquire fluência nas

formas de criar, e discernimento nos usos de ferramentas e práticas informacionais em um cenário marcado pelo *produsage* e a informação transmidiática. Esse é um contexto educativo ainda a ser explorado por professores, instituições de ensino e até mesmo unidades de informação em todo seu potencial. Inclusive uma das fãs da amostra, que é professora, afirmou utilizar *Fanfiction* como método de ensino.

No contexto da presente pesquisa, se refletiu sobre os fluxos de informação gerados a partir das interações e trocas informacionais que os *fandoms*, como ambientes participativos, possibilitam. Ao iniciar esta pesquisa constatou-se a ausência de uma reflexão no campo da Ciência da informação para lidar com o uso dos recursos informacionais aprendido de maneira arbitrária como uma forma de lazer, e a consequente influência na cultura informacional. Após a pesquisa, alguns questionamentos são levantados para seguir nesse caminho de investigação: Onde estão as minorias étnicas no *fandom*? Como a CI pode abordar essa experiência de sujeito informacional que combina fontes e métodos ortodoxos e não ortodoxos? O que é uma fonte de informação de credibilidade nesse contexto? Como as unidades de informação podem se colocar no contexto dessa aprendizagem por lazer de forma a criar ambientes para o desenvolvimento de cultura informacional? Existe diferença entre o processo de criação feito por lazer é o realizado profissionalmente? Quanto da experiência pessoal serve de insumo informacional que influencia as significações e consequentes criações dos fãs? Como a CI pode atender a esse sujeito informacional?

No começo dessa tese colocou-se o “eu” fã que influenciou a escolha do tema. Aqui, abre-se espaço para colocar-se o “eu” aca-fan, ou seja, o ser que busca equilíbrio entre as identidades de acadêmica e fã. Essa visão permite observar nos resultados o reflexo dos comportamentos de fãs que acompanhei por anos, finalmente os identificando, sistematizando e analisando. Vejo refletidas também muitas das práticas que realizava enquanto iniciante nos passos da pesquisa. Minha cultura informacional com o tempo e prática se tornou mais ampla e complexa, mas devo uma parcela do desenvolvimento desta cultura à experiência dos *fandoms*. Desta forma, na qualidade de aca-fan, vejo no *fandom* espaços de ação para a CI no desenvolvimento da cultura informacional, e também na compreensão do que é informação no contexto da superinterpretação do signo.

Nesse quadro a CI encontra-se diante do desafio de lidar não somente com a informação que os sujeitos informacionais precisam para desempenho de suas atividades, mas também a que eles querem. Os questionamentos surgem a partir do fenômeno estudado, nesta pesquisa buscou-se responder alguns deles, contudo ainda há questões que não puderam ser respondidas, mas que podem ser desenvolvidas no campo da CI em futuros estudos. Não obstante, este trabalho

cumpriu a tarefa de começar a colocar o foco da CI em temas como os fãs enquanto sujeitos informacionais, o *fandom* enquanto comunidade participativa, e a cultura informacional desenvolvida a partir desse cenário semiótico.

REFERÊNCIAS

ANG, Ien. **Watching Dallas: soap opera and the melodramatic imagination**. London: Methuen, 1985.

ARAÚJO, Sinay Santos Silva de. **Cultura informacional, representações sociais e Educação a distância: um estudo de caso da EAD na UFMG**. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2011.

ARQUIVE of four own. [s.l.]: Organization for transformative work. Disponível em: <<http://archiveofourown.org/>>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

BALTZ, Claude. Une culture pour la société de l'information? position théorique, définition, enjeux. **Documentaliste - Sciences de l'information**, v. 35, n. 2, p. 75-82, mar./1998. Disponível em: <<http://www.adbs.fr/une-culture-pour-la-societe-de-l-information-positiontheorique-definition-enjeux-13454.htm?RH=ACCUEIL>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

BISHOP, Jeff; HOGGETT, Paul. **Organizing around enthusiasms: Mutual aid in leisure**. London: Comedia, 1986.

BOLTER, Jay David. **Writing Space: computers, hypertext, and the remediation of print**. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

BOOTH, Wayne C. **The rhetoric of fiction**. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1982.

_____. **Le sens pratique**. Paris: Les Editions de Minuit, 1980.

BRIGGS, Asa.; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BRODIE, Richard. **Virus of the mind: the new science of the meme**. Seattle Wash: Integral Press, 2004.

BRUNS, A. Prodosage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation. ACM SIGCHI CONFERENCE ON CREATIVITY AND COGNITION, 6., Washington, DC. **Proceedings...** Washington, DC, June 13-15. 2007.

_____. Towards produsage: Futures for user-led content production. CULTURAL ATTITUDES TOWARDS COMMUNICATION AND TECHNOLOGY 2006, Perth. **Proceedings...**, Perth: F. Sudweeks, H. Hrachovec, C. Ess. Murdoch University, 2006, p. 275-284. Disponível em: <http://snurb.info/files/12132812018_towards_produsage_0.pdf>. Acesso em: Ago. 2015.

BURKE, Peter. **A cultura popular na idade moderna: Europa 1500-1800**. São Paulo: Companhia das letras, 1989.

CAMPELLO, Bernadete Santos. **Letramento informacional no Brasil: práticas educativas de bibliotecários em escolas de ensino básico**. 2009. 208 f. Tese. (Doutorado em Ciência da Informação). Escola de Ciência da Informação. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/ECID-7UUPJY/1/tesebernadetesantoscampello.pdf>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTORIADIS, Cornelius. **As encruzilhadas do labirinto II: os domínios do homem**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1999.

COMIC-CON episode IV: a fan's hope. Produção de Thomas Tull. [s. l.]: Connepher Productions, LLC, 2011. 1 DVD.

_____. "Cultura popular": revisitando um conceito historiográfico. **Estudos históricos**, Rio de Janeiro, v. 08, n. 16, p. 179-192, 1995.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

_____. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012.

COOVER, Robert. The end of books. **The New York Times**, New York, 21 jun. 1992. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>>. Acesso em: 02 ago. 2015.

COPPA, Francesca. Celebrating Kandy Fong: Founder of Fannish Music Video. In: *Media Res: A Media Commons Project*. <http://mediacommons.futureofthebook.org/videos/2007/11/19/celebrating-kandy-fong-founder-of-fannish-music-video/>. Acesso em: 25 de outubro de 2010

CRAWFORD, Garry; RUTTER, J. Playing the Game: performance in digital game audiences. In: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. (Eds). **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. New York: New York University Press, 2007.

CRAWFORD, Garry. **Consuming sport: Fans, sport and culture**. Londres: Routledge, 2004.

_____. The career of the sport supporter: the case of the Manchester Storm. **Sociology**, v. 37, n. 2, p. 219-237, 2003.

_____. **Video Gamers**. New York: Routledge, 2012.

DASHNER, James. **Correr ou morrer**. [s. l.]: Vergara & Riba Editoras, 2010.

DAWKINS, Richard. **The Selfish Gene**. Oxford University Press, 1976.

DE CERTEAU. **The practice of everyday life**. Berkeley: University of California Press. 1984

DUDZIAK, Elisabeth Adriana. BELLUZZO, Regina Célia Baptista. Educação, informação e tecnologia na sociedade contemporânea: diferenciais à inovação? **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, Nova Série, São Paulo, v.4, n.2, p. 44-51, jul./dez. 2008. Disponível em: <<http://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/viewFile/111/125>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

DUDZIAK, Elisabeth Adriana. Information literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da informação**, Brasília, v. 32, n. 1, p. 23-35, jan./abr. 2003. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/view/123/104>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

ECO, Umberto. **Interpretação e Superinterpretação**. Martins Fontes: São Paulo, 2005.

_____. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1986.

ELIAS, N. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1994.

ESPINET, Eva Ortoll. Competencia informacional para la actividad traductora. **Revista Tradumática**, Barcelona, n. 2, p. 1- 5, 2003. Disponível em:
<<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num2/articles/01/art.htm>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

FANDOM. The *Fanfiction* Glossary. Disponível em:
<<http://www.subreality.com/glossary/terms.htm>>. Acesso em: 25 de set. 2006.

FINOTTI, Ivan; CALDERARI, Juliana. **O Destino de Harry Potter**. São Paulo: Conrad, 2006.

FISH, Stanley. **Is there a text in this class?**: The authority of interpretive communities. Cambridge: Harvard University Press. 1980.

FISKE, J. The cultural economy of fandom. In: LEWIS, L. A. (Ed.). **The adoring audience**, London: Routledge, 1992.

FLYNN, Elizabeth. Gender and reading. In: FLYNN, Elizabeth; SCHWEICKART, P. P. (Ed.) **Gender and reading**: essays on readers, texts, and contents. Baltimore: Johns Hopkins University Press. 1986.

FOSTER, George M. What Is Folk Culture?. **American Anthropologist**, New Series, v. 55, n. 2, p. 159-173, Apr. - Jun., 1953.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Portugal: Veja/Passagens. 2002.

GEERTZ, Clifford. Estar lá, escrever aqui. **Diálogo**, v. 22, n. 3, p. 58-63, 1989.

_____. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GLASER, B. G. (Ed.). **Organizational careers**. Chicago: Aldine. 1968.

GOFFMAN, E. **Asylums**. Harmondsworth: Penguin Books, 1968.

GROSSBERG, Lawrence. Putting the Pop back into Postmodernism. In: ROSS, Andrew (Ed.). **Universal abandon?:** The politics of Postmodernism. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1988.

HALL, Stuart. Cultural identity and diaspora. In RUTHERFORD, Jonathan (ed.). **Identity:** community, culture, difference, London: Lawrence & Wishart, 1990.

_____. Notes on Deconstructing the Popular. In: SAMUEL, Robert. **People's History and Socialist Theory**. London: Routledge, 1981.

HAY, Louis. **A Literatura dos Escritores:** Questões de Crítica Genética. Belo Horizonte: UFMG. 2007.

HILLS, Matt. **Fan cultures**. New York: Routledge, 2002.

IBRI, Ivo Assad. Semiótica e Pragmatismo: Interfaces Teóricas. **Cognitio – Revista de Filosofia**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 168-179, jul./dez. 2004.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura:** uma teoria do efeito estético. São Paulo: Ed. 34, 1996-1999.

JAUSS, Hans Robert. A estética da recepção: colocações gerais. IN: LIMA, Luiz Costa (Trad.). **A Literatura e o leitor:** Textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. O prazer estético e as experiências fundamentais da poiesis, aisthesis e katharsis. IN: LIMA, Luiz Costa (Trad.). **A Literatura e o leitor:** Textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture:** Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, 2008.

_____. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry et al. **Confronting the Challenges of Participatory Culture:** Media Education for the 21st Century. 2009.

<https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

JENKINS, Henry. **Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture**. São Paulo: New York University Press, 2006a.

_____. Fandom, Participatory Culture, and Web 2.0 — A Syllabus. **Confessions of an Aca/Fan**. 2010. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

_____. Good News for Aca/Fen. **Confessions of an Aca/Fan**. 2006b. Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2006/08/good_news_for_acafen.html>. Acesso em: 21 out. 2010

_____. Highlights from the “Rethinking Intermediality in the Digital Age” Conference. **Confessions of an Aca/Fan**. 2013. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/2013/12/highlights-from-the-rethinking-intermediality-in-the-digital-age-conference.html>>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

_____. How to Break Out of the Academic Ghetto... **Confessions of an Aca/Fan**. 2006c. Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2006/07/how_to_break_out_of_the_academ.html>. Acesso em: 21 out. 2010

_____. Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page1/>>. Acesso em: 21 out. 2010

_____. **Textual Poachers: Television fans & participatory culture**. New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1992.

JENSEN, Jens F. Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. In: MAYER, Paul. **Computer Media and Communication**. New York: Oxford Univ, Press, 1999.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology**. Baltimore: Johns Hopkins University, 1997.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico, 14. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LE DEUFF, Olivier. **La culture de l'information en reformation**. 2009. 460 f. Thèse (Doctorat em Sciences de l'information et de la communication) Ecole Doctorale – Humanités et sciences de l'homme. Université de Rennes 2. Disponível em: <<https://halshs.archives-ouvertes.fr/tel-00421928/document>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

LENHARDT, A.; MADDEN, M. **Teen Content Creators and Consumers**. 2005. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project. Disponível em: <http://www.pewInternet.org/PPF/r/166/report_display.asp>. Acesso em: 19 nov. 2010

LIN, H.; SUN, C. T. Invisible gameplay participants: the role of onlookers in Arcade gaming. In: UNDER THE MASK CONFERENCE, 2008, **Anais eletrônicos...** Bedfordshire, UK, Under the Mask, 2008. Disponível em: <<http://underthemask.wikidot.com/linandsun>>. Acesso em: 8 jan. 2013.

LINZ, Aline M. Grego. A experiência colateral e sua importância para a semiose telejornalística. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 16., 2003, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos...** Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2003. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/117044217248087625251748206899062966427.pdf>>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

MAFFESOLI, M. **The time of the tribes**: the decline of individualism in mass society, London: Sage, 1996.

MANTOVANI, Camila M. C. A. Informação e mobilidade. 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/mantovani-camila-informacao-mobilidade.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2009

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MARTELETO, Regina Maria. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, 2001.

_____. Cultura informacional: construindo o objeto informação pelo emprego dos conceitos de imaginário, instituição e campo social. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 24, n. 1, 1995.

MENOU, Michel. Questionnaires à des spécialistes de la question: 2.1 Réponses de Michel Menou. In: LE DEUFF, Olivier. **La culture de l'information en reformation**. Vol 2 Annexes. 2009. 460 f. Thèse (Doctorat em Sciences de l'information et de la communication) Ecole Doctorale – Humanités et sciences de l'homme. Université de Rennes 2. Disponível em: <<http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/42/19/28/PDF/theseLeDeuff.pdf>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

MIRANDA, Cristiane Fontinha et al. Interatividade: um conceito, três diferentes abordagens. In: BIEGING, Patrícia; BUSARELLO, Raul Inácio. **Interatividade nas TICs: abordagens sobre mídias digitais e aprendizagem**. São Paulo: Pimenta Cultural. 2014.

MIRANDA, Fabiana Mões. Fandom: um novo sistema literário digital. **Hipertextus**, v.3, jun. 2009. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume3/Fabiana-Moes-MIRANDA.pdf>>. Acesso em: 8 jan. 2011.

MORIN, Edgar. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Petrópolis, 2000.

_____. **O método: 4. as ideias: habitat, vida, costumes, organização**. Porto Alegre: Sulina, 1998.

_____. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF : UNESCO, 2007.

MOURA, Maria Aparecida. Cultura informacional, redes sociais e lideranças comunitárias: uma parceria necessária. In: MOURA, Maria Aparecida (Org.). **Cultura informacional e liderança comunitária: concepções e práticas**. Belo Horizonte: UFMG/PROEX, 2011.

_____. Informação e conhecimento em redes virtuais de cooperação científica: necessidades, ferramentas e usos. **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, [s. l], v. 10, n. 2, abr. 2009. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr09/Art_02.htm>. Acesso em: 27 jun. 2009.

_____. **Semiótica e mediações digitais: O processo de criação e recepção de hipermídias**. 2002. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, 2002.

NEWMAN, M. E. J.. The structure of scientific collaboration networks. In: PROCEEDINGS OF THE NATIONAL ACADEMY OF SCIENCES OF THE UNITED STATES OF AMERICA, 98, 2001. **Proceedings...** [S. l.]: PNAS, 2001.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica**. São Paulo: Annablume, 2005. 149 p.

ORGANIZATION FOR TRANSFORMATIVE WORKS. **Frequently Asked Questions**. 2015. Disponível em: <<http://transformativeworks.org/faq-page>>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

PEIRCE, Charles S. **Collected Papers**. Folio Vip, 1992-1993. 1 CD-Rom.

PEREIRA, Eliane. Mídia e Mercado. **Meio e Mensagem**, São Paulo, out. 2008.

PETERS, Thomas A. What's the use? The value of e-resource usage statistics. **New library world**, v. 103, n. 1172/1173, p. 39-47, 2002.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PUGH, Sheenagh. The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context. **Refractory: a Journal of Entertainment Media**, Melbourne, v. 5, 2004.

REIS, Alcenir Soares dos. Retórica-Ideologia-Informação: questões pertinentes ao cientista da informação?. **Perspectivas em Ciências da Informação**, Belo Horizonte, v. 4, n. 2, p. 145 - 160, jul./dez.1999.

RODRIGUES, Emanuella Leite; SANTOS, Fernanda Oliveira; OLIVEIRA, Marcelo Pires de. Obra Aberta de Umberto Eco no Campo dos Estudos Culturais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 21, 2008, Natal. **Anais eletrônicos...**Natal, RN: INTERCOM, 2008. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18855/1/2002_NP8sa.pdf>. Acesso em: 8 jan. 2011.

SÁ, Simone Pereira de. *Fanfictions*, comunidades virtuais e cultura das interfaces. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 15, 2002, Salvador. **Anais eletrônicos...**Salvador, BA: INTERCOM, 2002. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18855/1/2002_NP8sa.pdf>. Acesso em: 8 jan. 2011.

SALLES, Cecilia Almeida; CARDOSO, Daniel Ribeiro. Crítica genética em expansão. **Ciência e cultura**, São Paulo, v. 59, n.01, jan./mar. 2007.

SALLES, Cecília A. **Redes da criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Horizonte, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras Ltda, 2001.

_____. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Palus, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008

SAVAN, David. **An introduction to C.S. Peirce's full system of semiotic**. Toronto: Victoria College of the University of Toronto. 1976.

SHARRATT, Bernard. The politics of the popular? From Melodrama to television. In: BRADBY, David; JAMES, Louis; SHARRATT, Bernard. **Performance and politics in popular drama**. Cambridge: Cambridge University Press, 1980.

SILVA, Armando Malheiro da. **A informação**: da compreensão do fenômeno e construção do objeto científico. Porto: Edições Afrontamento, 2006.

SILVA, Márcia Ivana de Lima e. Crítica genética na era digital: o processo continua. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo**. Passo Fundo, v. 4, n. 2, p. 146-154, jul./dez. 2008.

TYLOR, Edward B. **Primitive Culture**: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom. Michigan: J. Murray, 1871.

URRY, John. **Mobilities**. London: Routledge, 2007.

URRY, John. **The Tourist Gaze**. London: Sage, 2002.

VAN GENNEP, Arnold. **Les rites de passage**. Paris: [s. n.], 1908.

WASSERMAN, Stanley; FAUST, Katherine. **Social network analysis: methods and applications**. Cambridge Univ. Press, 1994.

WATERS, Darren. Rowling backs Potter fan fiction. **BBC News**. London, 27 May 2004, Entertainment. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/arts/3753001.stm>> . Acesso em: 29 set. 2010.

WELSER, H. T et al. Visualizing the Signatures of Social Roles in *On-line* Discussion Groups. **JOSS**, Pittsburgh, PA. v. 8, 2007. Disponível em: <<http://www.cmu.edu/joss/content/articles/volume8/Welser/>>. Acesso em: 09 jun. 2009.

WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 71-77, maio/ago. 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a09v29n2.pdf> >. Acesso em: 08 de ago. 2015.

WILSON, T. D. Models in information behavior research. **Journal of Documentation**, v. 55, n. 3, p. 249-270, jun. 1999.

ZILLER, Joana. **Qualidade da informação em webjornais: a demanda e a tradução intersemiótica**. 2005. 250 p. Dissertação em Ciência da Informação) – Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2005.

APÊNDICE

Versão final do questionário aplicado aos fãs

Fandom's Information Culture Research

The Fandom's Information Culture Research aims to better understand the information culture of individuals who create fan productions for their fandoms, as part of the PhD thesis "The Informational and Participatory Culture of Fans: Network Analysis and Creation Process", carried out by the Brazilian PhD student Geórgia Dantas, from the Information Science School of Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

* Required

Welcome Message

I would like to personally thank you for reserving some of your time to answer our survey. You should be able to answer the whole survey in less than 30 minutes, and by doing so you will be helping me to increase the visibility of fandom among the scientific community. If you wish, you can reach me through the following email: georgiagcd [at] gmail [dot] com .



Fan Profile

In this section we would like you to provide some basic information about yourself. These questions do not intend to identify anyone, but instead will be used only for statistical purposes.

1. Gender: *

Mark only one oval.

Female

Male

2. Age *

.....

3. Ethnicity *

Mark only one oval.

White

Hispanic or Latino

Black or African American

Native American or American Indian

Asian / Pacific Islander

4. Country *

Mark only one oval.

Afghanistan

Albania

Algeria

Andorra

Angola

Antigua and Barbuda

Argentina

Armenia

Aruba

Australia

Austria

Azerbaijan

Bahamas, The

Bahrain

Bangladesh

Barbados

Belarus

Belgium

- Belize
- Benin
- Bhutan
- Bolivia
- Bosnia and Herzegovina
- Botswana
- Brazil
- Brunei
- Bulgaria
- Burkina Faso
- Burma
- Burundi
- Cambodia
- Cameroon
- Canada
- Cape Verde
- Central African Republic
- Chad
- Chile
- China
- Colombia
- Comoros
- Congo, Democratic Republic of the
- Congo, Republic of the
- Costa Rica
- Cote d'Ivoire
- Croatia
- Cuba
- Curacao
- Cyprus
- Czech Republic
- Denmark
- Djibouti
- Dominica
- Dominican Republic

- Ecuador
- Egypt
- El Salvador
- Equatorial Guinea
- Eritrea
- Estonia
- Ethiopia
- Fiji
- Finland
- France
- Gabon
- Gambia, The
- Georgia
- Germany
- Ghana
- Greece
- Grenada
- Guatemala
- Guinea
- Guinea-Bissau
- Guyana
- Haiti
- Holy See
- Honduras
- Hong Kong
- Hungary
- Iceland
- India
- Indonesia
- Iran
- Iraq
- Ireland
- Israel
- Italy
- Jamaica

- Japan
- Jordan
- Kazakhstan
- Kenya
- Kiribati
- Kosovo
- Kuwait
- Kyrgyzstan
- Laos
- Latvia
- Lebanon
- Lesotho
- Liberia
- Libya
- Liechtenstein
- Lithuania
- Luxembourg
- Macau
- Macedonia
- Madagascar
- Malawi
- Malaysia
- Maldives
- Mali
- Malta
- Marshall Islands
- Mauritania
- Mauritius
- Mexico
- Micronesia
- Moldova
- Monaco
- Mongolia
- Montenegro
- Morocco

- Mozambique
- Namibia
- Nauru
- Nepal
- Netherlands
- Netherlands Antilles
- New Zealand
- Nicaragua
- Niger
- Nigeria
- North Korea
- Norway
- Oman
- Pakistan
- Palau
- Palestinian Territories
- Panama
- Papua New Guinea
- Paraguay
- Peru
- Philippines
- Poland
- Portugal
- Qatar
- Romania
- Russia
- Rwanda
- Saint Kitts and Nevis
- Saint Lucia
- Saint Vincent and the Grenadines
- Samoa
- San Marino
- Sao Tome and Principe
- Saudi Arabia
- Senegal

- Serbia
- Seychelles
- Sierra Leone
- Singapore
- Sint Maarten
- Slovakia
- Slovenia
- Solomon Islands
- Somalia
- South Africa
- South Korea
- South Sudan
- Spain
- Sri Lanka
- Sudan
- Suriname
- Swaziland
- Sweden
- Switzerland
- Syria
- Taiwan
- Tajikistan
- Tanzania
- Thailand
- Timor-Leste
- Togo
- Tonga
- Trinidad and Tobago
- Tunisia
- Turkey
- Turkmenistan
- Tuvalu
- Uganda
- Ukraine
- United Arab Emirates

- United Kingdom
- United States
- Uruguay
- Uzbekistan
- Vanuatu
- Venezuela
- Vietnam
- Yemen
- Zambia
- Zimbabwe

5. Education Level *

Mark only one oval.

- No schooling completed
- Nursery school to 8th grade
- Some high school, no diploma
- High school graduate, diploma or the equivalent (for example: GED)
- Some college credit, no degree
- Trade/technical/vocational training
- Associate degree
- Bachelor's degree
- Master's degree
- Professional degree
- Doctorate degree

6. What is your current profession? (e.g., college student, engineer, homemaker, etc.) *

.....

7. (Optional) If you wish, please enter an email address for the case we want to contact you to further discuss your answers.
-

Fandom History and Routine

In this session we would like to know a little about your history and routine concerning fandoms.

8. Which fan activities do you practice? *

Check all that apply.

- Fanfiction
- Fanfilm
- Music Video (MV) and/or Anime Music Video (AMV)
- Fanart
- Role Playing
- Cosplay
- Fanmix
- Fan Convention
- Fansong
- Other:

9. For how long have you been involved in these fan activities? *

Mark only one oval.

- Less than 1 year
- Between 1 and 2 years
- Between 2 and 3 years
- Between 3 and 5 years
- Between 5 and 10 years
- More than 10 years

10. Approximately how many hours per week do you dedicate to create your fan production (fanfiction, fanvideos, fanart, RPG, cosplay, fanmix, etc.)? *
-

11. In which fandoms do you participate? *

.....
.....
.....
.....
.....

12. How frequent is it for you to join a new fandom? *

Mark only one oval.

- Very often
- Often
- Sometimes
- Rarely
- Never

13. Do you ever leave fandoms? *

Mark only one oval.

- Yes
- No

14. (Optional) Provide the reasons behind your answer to the question above

.....
.....
.....
.....
.....

Motivations and Career Progress

In this Section we would like to know about your motivations and how you feel about your fan productions.

15. How and why did you get involved in fan activities? *

.....
.....
.....
.....
.....

16. What are your motivations for creating your fan production (fanfiction, fanvideos, fanart, RPG, cosplay, fanmix, etc.)? *

.....
.....
.....
.....
.....

17. Which abilities do you consider are required or useful in making your fan productions? *

.....
.....
.....
.....
.....

18. How important is it to have fun while doing a fan production? *

Mark only one oval.

- Very important
- Important
- Somewhat important
- Somewhat unimportant
- Very unimportant

19. Do you develop your fan production for other reasons other than personal enjoyment? *

Mark only one oval.

- Yes
- No

20. (Optional) Provide the reasons behind your answer to the question above

.....
.....
.....
.....
.....

21. Did you already had the abilities you use to create your fan productions? *

Mark only one oval.

- Yes, I already had the abilities
- I had some of the abilities, but I also had to develop others
- I did not have the abilities. I had to learn them in the process

22. How did you go about learning those abilities you use to create your fan productions? *

.....

.....

.....

.....

.....

23. Have you ever applied the abilities you developed in fandoms in your job or in your education? *

Mark only one oval.

- Yes
- No

24. (Optional) Provide the reasons behind your answer to the question above

.....

.....

.....

.....

.....

25. Are you interested in using the abilities you developed in the fandom as a career path? *

Mark only one oval.

- Yes
- No

26. (Optional) Provide the reasons behind your answer to the question above

.....

.....

.....

.....

.....

27. How important is it for you the social side of fandom? *

Mark only one oval.

- Very important
- Important
- Somewhat important
- Somewhat unimportant
- Very unimportant

Information Culture

Here we would like to know more about how you deal with different information in order to realize your fan production.

28. What type of devices do you use for your fan production? *

Check all that apply.

- Personal desktop/notebook computer
- Personal smartphone or tablet
- School computer
- Library computer
- Office computer
- Other:

29. How often do you go back to the original work as a source before you develop your fan production? *

Mark only one oval.

- Very often
- Often
- Sometimes
- Rarely
- Never

30. What level of knowledge about the original work do you think someone must have in order to create any fan production? *

Mark only one oval.

- Deep knowledge
- Good knowledge
- Some knowledge
- Little knowledge

No knowledge

31. What are the other sources of information you use when you are developing each one of your fan activities? *

Check all that apply.

- Books
- Magazines
- Newspapers
- Comics
- Movies
- Musics
- Internet search engines (e.g., Google, Yahoo, Bing, etc.)
- Internet forums
- Wiki pages
- Blogs/Vlogs
- Social networking services (e.g., Twitter, Facebook, Reddit, etc.)
- Interviews
- Expressions and/or corporal language from characters or cast related to the original work
- Merchandise (e.g., action figures, posters, clothing, replicas, etc.)
- Other:

32. Describe the research process you go through when creating any type of fan production? *

.....

.....

.....

.....

.....

Interpretation

We would like to hear about your interpretation regarding some aspects of the fan production.

33. How important is canon information to you and your fan productions? *

In the fandoms context, canon information refers to a set of "source material", which is all media that is officially sanctioned by the author(s) of a fictional work.

Mark only one oval.

- Very important
- Important
- Somewhat important
- Somewhat unimportant
- Very unimportant

34. (Optional) Provide the reasons behind your answer to the question above

.....

.....

.....

.....

.....

35. Do you have headcanons? *

Headcanon can be defined as an idea, a belief concerning some aspect of a fictional work that is not mentioned in the canon, but is accepted by an individual fan or an entire fandom.

Mark only one oval.

- Yes
- No

36. Do you use headcanons in your fan production? *

Mark only one oval.

- Yes
- No

37. Do you ever feel like there's no more interpretations or ideas to explore for a given canon character, plot, story? *

Mark only one oval.

- Yes
- No

38. (Optional) If you answered 'Yes' to the question above, please state what do you do when it happens?

.....

.....

.....

.....

.....

39. What attracts you to a fandom? *

.....

.....

.....

.....

.....

40. Other fans opinions and constructive criticism of your work influences in the development of your fan creation? *

Mark only one oval.

Yes

No

Farewell Message

Thank you very much for answering this survey! With your help we will be able to increase the visibility of fandom among the scientific community. If you wish to ask me anything about my research, you can reach me through the following email: georgiagcd [at] gmail [dot] com .

Powered by

