



Fanfic: Relação Do Fã Com O Produto Midiático¹

Sara González TESSELE²

Raquel Carolina Floss PEDROTTI³

Jamille Marin COLETTI⁴

Tanise POZZOBON⁵

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

As *fan fictions*, histórias criadas por fãs a partir de outras histórias, ganharam maior visibilidade na década de 1990 com a expansão da internet e a evolução da web para a Web 2.0. Nesse artigo pretendemos demonstrar essa apropriação do produto midiático *fan fiction*, como um exemplo de transmídiação e cultura da convergência a partir da sua desterritorialização e das possibilidades oferecidas ao usuário dentro do ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; comunicação; cultura da convergência; fanfic; transmídiação.

Introdução

Pode-se dizer que as mudanças fazem parte de nossas vidas, principalmente quando o assunto é internet, e mais ainda se relacionada à popularização da web, que proporcionou uma alternativa para a conquista da liberdade de expressão dos usuários da rede, possibilitando assim, o cruzamento de fronteiras antes intransponíveis. A partir de 2004, ocorre a evolução da Web 1.0 para a Web 2.0⁶, que resulta em uma rede (um sistema de interconexões) mais versátil, disseminando a ideia de que emissor e receptor serão capazes de possuir um poder equivalente, ou seja, o usuário também poderá compartilhar, produzir e disseminar informação e conhecimento. A Web 2.0 se constitui como um elemento novo na sociabilidade contemporânea enfatizando a colaboração on-line e o compartilhamento (redes sociais, wikis, blogs, etc.) entre seus usuários. Segundo Maria Immacolata Vassallo Lopes: “A interface digital, mais precisamente o

¹ Trabalho apresentado na DT5 - Rádio, TV e Internet, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria, email: saratessele95@gmail.com

³ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria, email: raquelcarolinafp@hotmail.com

⁴ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria, email: mille.mc@hotmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria e orientador do trabalho. E-mail: tanisepozzobon@gmail.com

⁶ Termo cunhado por Tim O’Reilly em um artigo próprio (2004), para designar a web como uma plataforma livre. O’REILLY, T. **What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software**. O’Reilly Publishing, 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 01 out. 2013.



blog, permite a universalização da opinião e possibilita que o usuário deixe a sua marca.” (2009, p. 425).

Diante dessas novas oportunidades, foi possível também a disseminação das *fan fictions*, histórias escritas por fãs que se encarregam de explorar obras com as quais eles sentem afinidade, e que se tornou um termo popular na internet no final do século XX, quando começou a surgir sites especializados que hospedavam esse tipo de gênero.

A origem das *fanfics* é uma questão incerta, segundo Félix (2008), as mais antigas têm seu nascimento entre o século XVII e XVIII, inspiradas nas obras *Orgulho e preconceito*, de Jane Austen e *Dom Quixote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes. Esses fãs escreviam continuações para as obras, outros finais e até mesmo utilizavam desses personagens para outras histórias. Porém isso mudou com o surgimento dos direitos autorais e as leis que os protegem.

Em meados de 1967 surgem as *fanfics* que se assemelham as atuais, inspiradas no seriado *Star Trek* (FÉLIX, 2008). As *fan fictions* no final do século XX e início do século XIX eram inseridas nas *fanatic magazine*, ou *fanzines*, revistas artesanais que os fãs produziam para divulgar e interagir com outros fãs, sendo assim eram restritas às comunidades de fãs e seus eventos. Com a expansão da internet foram criados sites especializados para hospedar *fan fictions* e as *fanzines* perderam lugar na divulgação perante esses sites. Um dos primeiros sites que hospedaram *fan fictions* no Brasil surgiu em 1997, o Exodus FanFictions⁷, que fechou em 2011. (LUIZ, 2008)

Entre esses sites ainda há uma especialização/estreitamento do produtor/leitor de *fanfic*. Alguns sites são especializados em publicações relacionados à saga Harry Potter, outros como o Hyperfan⁸ só publicam *fan fictions* relacionados ao universo dos quadrinhos das editoras Marvel e DC. (PADRÃO, 2007)

Com essa diversidade de sites os escritores e leitores de *fan fictions* ganharam espaço, pois esse universo dos fãs se expandiu de tal modo, principalmente com os grandes fenômenos literários, como Harry Potter e Crepúsculo, que ficou conhecido não só pelos fãs, mas por toda web.

As *fanfics* são apresentadas neste artigo como um produto midiático, buscaremos ainda promover uma discussão a respeito das *fan fictions* e como seus produtores e leitores, os próprios fãs, se apropriam das histórias ficcionais e a partir delas, propõem mudanças na narrativa original.

⁷ Disponível em: <<http://www.exodusfanfictions.net>>. Acesso em: 29 nov. 2013

⁸ Disponível em: <<http://www.hyperfan.com.br>>. Acesso em: 29 nov. 2013



As *fanfics* como produto midiático

As *fanfictions*, no século XXI, encontraram um meio no qual podem se desenvolver amplamente: a web, que proporciona um campo de possibilidades de divulgação e criação onde estes *fan writers*, fãs que escrevem *fanfics*, estabelecem, mediante suas finidades, diversas relações com as obras e com outros fãs.

Com a liberação dos polos de emissão que André Lemos (2006) observa em seus estudos, todos somos produtores e receptores de conteúdos, há uma livre produção dos usuários da web diferentemente das décadas anteriores que ainda tinham como polo central os sistemas de comunicação de massa. Hoje, todos possuem as ferramentas necessárias para escrever, publicar, ser lido e ter um *feedback*.

Dentro desse processo estudado por Lemos (2006) há uma migração entre o público e os variados mercados midiáticos, assim surge uma cultura baseada na união de diversos meios e suportes tendo em vista a participação ativa dos consumidores/usuários a qual Jenkins (2008, p.22) define como cultura da convergência: “[...] onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.”

Dessa cultura da convergência surgem movimentos e apropriações criados pelos usuários. O ativismo do usuário é essencial quando inserido dentro de uma cultura que pressupõe ser participativa, por isso o consumidor/usuário se torna o protagonista do século XXI quando inserido na rede, encontrando na Web 2.0 o meio adequado pelo qual fazer de sua voz uma poderosa ferramenta, em um novo ambiente onde há: “[...] um fluxo mais livre de ideias e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura. (JENKINS, 2008, p. 46)

Uma forma de participar dessa cultura é mediante a apropriação dos produtos midiáticos como fazem os *Fan Fiction Writers*, que utilizam esse termo para diferenciar-se dos escritores de ficções originais. Eles são fãs que produzem suas próprias histórias a partir daquelas que sentem maior afinidade, compartilhando-as entre eles e criando novos universos e narrativas. Para o *Fan Fiction Writer* o prazer encontra-se também, além do deleite de consumir o seu produto midiático, no consumo de obras produzidas por eles mesmos ou de maneira colaborativa.

As comunidades interativas de fãs se concentram através do conteúdo semelhante de suas *fanfics*. Assim, são formados espaços onde estes usuários com um mesmo interesse se encontram, oferecendo divulgação e dicas de outros autores para



editar e construir a história. Nelas podemos verificar a dualidade do processo de territorialização e desterritorialização observado por Caldas (2006 apud SEABRA), já que muitos fãs, de diversos lugares do mundo, se reúnem dentro de uma comunidade virtual para discutirem e trocarem ideias a respeito de suas obras. Entre os sites mais procurados estão animeSPIRIT⁹, Fanfic Addiction¹⁰ e Fanfic Obsession¹¹.

Dentro dessas comunidades, os autores têm as mais diversas características – idade, etnia, religião - entretanto, todos estão ligados por interesses de consumo comum. Há sites especializados em divulgar a *fan fiction*, outros são mais direcionados para a construção delas e os mais comuns são aqueles que oferecem tanto a divulgação quanto dicas de outros autores para editar e construir a história.

Dentro dos avanços e revoluções tecnológicas que vem acontecendo desde meados do século passado, podemos dizer que, comparando o tempo transcorrido e ao que está por vir, nos encontramos no início de uma nova cultura coletiva: a cibercultura. Esta nova cultura surge a partir da interação mediada por computadores (ou dispositivos de comunicação eletrônicos, como *smartphones*, *tablets*, etc.) e que tem em seus polos nós, humanos.

Cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos. Com isso, uma sociedade de distribuição piramidal começou a sofrer a concorrência de uma sociedade reticular de integração em tempo real. Isso significa que estamos entrando numa terceira era midiática, a cibercultura (SANTAELLA apud VILELA, 2012, p.103).

Devido a esta integração, a produção de conteúdo por parte dos usuários da rede torna-se horizontal e recíproca. Uma das tantas possibilidades que a cibercultura ofereceu foi a de dar aos fãs mais engajados um espaço onde interagir e criar seus próprios conteúdos. Dentro do ciberespaço podemos encontrar diversas produções elaboradas por fãs além das *fan fictions*, uma delas, bastante comum dentro de redes sociais como *Tumblr*¹², é a GIF's (*Graphics Interchange Format*), imagens fixas e animadas que tanto reproduzem, como parodiam, falas e cenas marcantes ou divertidas de filmes, seriados, videoclipes, etc. Também há a produção de tirinhas, estas encontram diferentes espaços dentro das redes sociais para serem divulgadas já que seu formato é mais “leve”. As possibilidades de expressão que esta nova cultura possui é

⁹ Disponível em: <<http://animespirit.net.br/fanfics/>>. Acesso em: 17 nov. 2013.

¹⁰ Disponível em: <<http://fanficaddiction.com.br/>>. Acesso em: 17 nov. 2013.

¹¹ Disponível em: <<http://fanficobsession.com.br/>>. Acesso em: 17 nov. 2013.

¹² Microblog que permite o usuário publicar textos, imagens, vídeos, áudio e seguir usuários com interesses comuns, disponibilizando também um espaço personalizado de acordo com o internauta.



muito ampla, depende da criatividade e dedicação do internauta. Outro meio de comunicação e de expressão entre os fãs são os sites administrados por eles mesmos, onde tentam abordar os mais diferentes ângulos das histórias e revelar aos seus visitantes curiosidades e novidades a respeito do produto midiático em questão.

O trabalho realizado por estas mídias se estende às redes sociais. (...) por exemplo, [a elaboração de] perfis no Facebook, Twitter e Tumblr, nos quais, além de divulgar as notícias, [é postado] conteúdo de entretenimento aos fãs. As fanpages, de fato, possuem caráter de entretenimento, (...) diariamente, traz[em] aos fãs imagens ou tirinhas alusivas a elementos da história de forma cômica, gerando grande interação com os leitores e até mesmo algumas piadas particulares.”¹³

As transmídiações são “Processos em que elementos da ficção são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição, com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada.” (JENKINS, 2006, p.135). Sendo assim, é um fenômeno com o qual todo produto midiático, que pretende ter uma recepção ampla, se preocupa. Desse modo, as histórias originais nas quais os fãs se baseiam para escrever suas narrações ganham espaço em outras mídias, aumentando o acesso e o público da história original.

É uma característica da contemporaneidade a transmídiação das ficções literárias. São diversos livros que são adaptados para o cinema ou para a televisão com o objetivo de divulgar a obra e torna-la mais real perante os fãs. Além dessa transmídiação existem diversas outras como a *fanfic*, os blogs, os grupos criados no facebook para discutir sobre as histórias e ainda os programas de televisão, pois os fãs e as mídias precisam de novos suportes para tentar tornar a história mais real. Além dessa transmídiação existem diversas outras como a *fanfic*, os blogs, os grupos criados no *facebook* para discutir sobre as histórias e ainda os programas de televisão. Levando em consideração que: “[...] o cinema é uma forma de arte e entretenimento tão poderoso que a televisão não pode viver sem ele” (TORRES, 1998, p. 28), podemos perceber essa forte relação em outros produtos midiáticos como as *fanfics* e a literatura, nas quais os fãs sentem necessidade de contribuir e fazer parte das histórias que eles gostam. A narrativa transmídia vem surgindo:

¹³ Revista Lappe, do curso de Comunicação Social, habilitação Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Matéria elaborada por Denys Schmitt e Maura da Costa: “Fãs como produtores de conteúdo”. Disponível em: <<http://coral.ufsm.br/revistalappe/?p=432>>. Acesso em: 28 de nov. 2013.



[...] como a arte de criação de um universo que visa ampliar e enriquecer a experiência de entretenimento para todos os consumidores, possibilitando-lhes experimentar de forma plena o universo ficcional, repensando os limites da participação dos consumidores nas relações com os produtos. (PORTO-RENÓ, et al, 2011, p.206)

A relação produtor e consumidor vem mudando e hoje existe uma tolerância pela parte dos produtores em relação as modificações em suas obras, tanto que são raros os processos de violação dos direitos autorais no mundo das *fanfics*. Essa mudança acontece, pois os consumidores, fãs dessas obras, estão em todos os lugares publicando suas criações e não existem meios para controlar essa apropriação e consequentemente a publicação.

Remetendo a essas apropriações podemos perceber um crescente número de escritores que “nascem” escrevendo *fanfics* e que se tornam produtores do seu conteúdo próprio, como exemplo destacamos a autora Erika Leonard James com o seu *bestseller* Cinquenta tons de cinza, que nasceu no universo das *fanfics* baseando-se na saga Crepúsculo de Stephanie Meyer e que se tornou uma obra autônoma de renome mundial.

Acredita-se que através desse consenso a quantidade e a qualidade dos escritores tendem a aumentar, pois com essa liberdade há um estímulo tanto para a apropriação das obras quanto para a criação de produtos próprios. Estes novos participantes, resultantes de uma cibercultura na qual diferenças são colocadas em planos terciários e são destacadas as qualidades da interação entre internautas, são movidos por interesses comuns: fazer determinada obra perdurar no imaginário coletivo de seus leitores.

Considerações

A internet oportunizou as pessoas a divulgarem seus trabalhos, isso é fato. Essa constatação é percebida na diversidade de publicações encontradas nela, desde histórias fictícias até artigos científicos. Uma das publicações que ganha uma importância maior no século XXI são as *fan fictions* ou ainda *fanfics*. São várias as possibilidades que esse gênero oportuniza, é possível criar a partir de histórias de filmes, livros, inspiradas em celebridades, em uma música ou até mesmo em outras *fanfics*, como a polêmica trilogia Cinquenta tons de cinza. Normalmente os autores originais dessas histórias deixam “furos”, os quais os fãs, a partir das *fanfics*, procuram explicar para outros admiradores daquela mesma obra. “Sendo assim, um produto midiático aos poucos se torna não apenas invenção de um, mas indiretamente de muitos” (PADRÃO, 2007).



Fanfics são o produto de uma dedicação que não espera gratificações nem lucros. São também um trabalho que muitas vezes é desenvolvido em grupo e que proporciona ao seu autor diversos conhecimentos e desenvolvem uma capacidade de senso crítico pelo fato de estarem olhando a partir de seu ponto de vista outra obra. Essa interação prepara o indivíduo para a vida, são construídos laços de amizade, relações de trabalho colaborativo e também o ajuda a conhecer o mundo das produções e publicações, o que os ajuda a desenvolver diversas qualidades que são aplicáveis em qualquer carreira e em no cotidiano.

As *fan fictions* são mais que apenas apropriações de produtos midiáticos, seus produtores e leitores formam uma subcultura, que contesta, de certa forma, na esfera do lazer, a cultura dominante (RONSINI, 2007) – nesse caso a indústria cultural e seus produtos midiáticos. Essa subcultura encontrou um espaço ideal para afirmar-se e desenvolver-se: a web 2.0, que permite a participação dos usuários na produção e disseminação desse gênero.

Este artigo procurou apresentar as *fanfics* como um produto midiático presente na contemporaneidade, ainda há muito a ser explorado em relação a essa prática que vem ganhando força na internet. No entanto, fizemos aqui uma análise que focaliza em conceitos como a cultura da convergência de Jenkins (2008), a transmídiação, desterritorialização da informação e a inserção desse gênero na cibercultura, conceitos esses presentes em diversos estudos sobre os produtos midiáticos.

REFERÊNCIAS

FÉLIX, T. C. **O dialogismo no universo *fanfiction* uma análise da criação de fã a partir do diálogo Bakhtiniano.** Revista ao pé da letra, Pernambuco, v. 10, n. 2, p. 119 – 133, jul/dez., 2008.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

LEMONS, A. **Cibercultura como território recombinate.** Disponível em: <<http://www.colartedigital.art.br/?p=114>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

LOPES, M. I. V. de. **Ficção televisiva no Brasil: temas e perspectivas.** São Paulo: Globo, 2009.



LUIZ, Lucio. A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fan fictions, fan films e a “cultura de fã” na internet. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 2., 2008, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: CENCIB/PUC-SP, 2008. Disponível em <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Lucio%20Luiz.pdf>>. Acesso em: 29 nov. 2013

O'REILLY, T. **What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software.** O'Reilly Publishing, 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-Web-20.html>>.

PADRÃO, M. **Ascensão de uma subcultura literária: Ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e Sociabilização.** Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/artigomarciofinal.pdf>> Acesso em: 28 nov. 2013.

PORTO-RENÓ, D. et al. **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional.** In: Palavra Clave, Bogotá, CO, v. 14, n. 2, p. 201 – 215, dez. 2011.

RONSINI, V. **Mercadores de sentido.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

SEABRA, L. Redes sociais e moda: diálogos contemporâneos. In: **Anais do IV Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**, Goiânia- GO, FAV, p. 604-617, junho, 2011. Disponível em: <<http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturaavisual/Arquivos/2011/Anais-SNAPCV-2011-.pdf>> Acesso em: 14 out. 2013.

VILELA, M. D. **Televisão digital brasileira: Um estudo sobre processos comunicativos e avanços tecnológicos.** 2012. 158 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

FERNANDES, L. M. **Banco de dados do programa SIE, módulo biblioteca, com materiais especiais, aplicáveis à geomática.** 2008. 61 f. Dissertação (Mestrado em Geomática) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2008.