

FANDOM: UM NOVO SISTEMA LITERÁRIO DIGITAL

Fabiana Mões Miranda

Universidade Federal de Pernambuco

fabi.moes@gmail.com

RESUMO:

Este artigo pretende discutir o fandom como sistema literário surgido na virtualidade do ciberespaço. Um sistema que demonstra a (re)apropriação dos leitores sobre as formas narrativas de diversos gêneros literários e midiáticos, fazendo da recepção e da produção textual uma forma de auto-representação destes leitores. Além disso, o fandom se estabelece como uma comunidade de recepção que se organiza paralelamente aos sistemas representacionais e institucionais de literatura e mídia.

Palavras-chave: *Sistema Literário; Ciberespaço; Fandom.*

ABSTRACT:

This article will discuss Fandom as literary system appeared in virtuality of cyberspace. A system that shows the (re)appropriation of the readers on narratives manners of various literary genres and media, making of the reception and of textual production a form of self-representation of these readers. Furthermore, the Fandom is established as a receipt community that is organized in parallel to the institutional and representational systems of literature and media.

Keywords: *Literature System; Cyberspace; Fandom*

Introdução

Talvez a principal novidade do sistema *fandom* resida na sua contribuição efetiva para a formação de um novo leitor. Um leitor que, além de receber, compreender e interpretar um texto individualmente, procura nos livros a oportunidade de participar de uma comunidade na Internet. Este novo leitor, que nasceu na era virtual, não aceita uma recepção passiva e não entende a leitura como uma atividade isolada. Além disso, considera-se realmente um fã dos livros, assumindo a relação entre erudição, mídia e entretenimento. Se o leitor individualizado no mundo real sujeita-se a receber/perceber o cânon institucionalizado respeitando as normas e códigos que presidiram à sua sistematização, o leitor coletivizado do *fandom* apresenta-se muito mais independente, selecionando não só o seu cânon particular como estabelecendo novas regras para a recepção/percepção da obra literária, incluindo estratégias de leitura produtiva e criativa através dos mais diversos recursos tecnológicos disponíveis no ciberespaço.

O sistema *fandom* e o novo leitor digital representam para os estudos literários um desafio perturbador, na medida em que propõem novos comportamentos que parecem desestabilizar atitudes e modelos há muito consolidados. A passividade diante do texto não é mais admitida. A leitura individual e silenciosa, que em certo momento da história foi considerada, inclusive,

um avanço e uma conquista, cede paulatinamente espaço a práticas mais coletivas, que parecem comungar com as dos antigos contadores de histórias. Partilhando em tempo real, apesar de virtual, suas percepções sobre a leitura, os integrantes do *fandom* transformam o ato de ler numa espécie de jogo, onde a principal regra é a interatividade. Ao ingressar num *fandom*, o novo leitor busca um modo de ler através do qual também possa atuar. O texto precisa se converter numa provocação argumentativa, num manancial de idéias a ser continuamente revisitado, desconstruído e recriado. Neste sentido, a interpretação deixa de ser entendida como a “busca de um sentido” para se converter numa “produção de sentidos”. A atividade hermenêutica torna-se, assim, essencial e deliberadamente pragmática.

Essa nova atitude tem encontrado nas diferentes mídias possibilidades técnicas inusitadas para a reconstrução e a atualização do texto literário. Pode-se dizer que, na era da (re)apropriação textual, o livro ganhou um novo lugar na mentalidade de muitos: tanto o livro-objeto quanto as idéias nele contidas tornam-se alvos de uma atividade eminentemente divertida e criativa, como a que Walter Benjamin previa em suas reflexões. Pois só o texto entendido como *jogo* e o próprio livro, em sua dimensão lúdica, entendido como *brinquedo*, poderiam ter criado o *fandom* e garantido a sua intensa difusão no ciberespaço. Ao contrário do que se possa pensar, porém, não se observa no *fandom* uma desvalorização da tradição canônica. Na verdade, a leitura produtiva tem-se constituído numa forma de reconhecimento e de perpetuação — nos critérios pós-modernos — da própria tradição culta, relida e recriada ao lado de obras novíssimas e de obras consideradas “populares” e “de massa”. Neste contexto, não há para o leitor qualquer quebra de perspectiva de valoração do objeto livro: pois é sobre um livro (um texto literário) que esta técnica de leitura produtiva e digital atua, transformando o ato de recepção numa atividade impossível de ser concebida antes do advento da hipertextualidade.

Mas o que é *fandom*?

Pode-se definir o *fandom* como um sistema digital que engloba diversas manifestações próprias do campo literário, abarcando desde a produção e a recepção de textos até a crítica e a criação de produtos artísticos, numa perspectiva inovadora na qual já não cabem as atitudes passivas da leitura e da crítica tradicional e universitária. Leitura e crítica, no *fandom*, são atividades essencialmente criativas, geradoras de novos produtos: sejam eles textos fictícios, poéticos ou teóricos; e novas formas de crítica, construídas a partir de releituras plásticas, musicais ou de outra natureza (pequenos filmes, clipes ou jogos) que refletem, comentam ou recriam a partir de uma obra literária de origem, em torno da qual se reúnem os “fãs” em suas comunidades. A reunião dos fãs em torno de uma mesma obra de eleição, e às vezes de culto,

é a característica determinante de um *fandom*. Há, portanto, *fandoms* específicos para obras específicas.

O *fandom* mostra como a recepção da literatura, (re)apropriada pelos usuários em contexto hipermidiático, vem permitindo uma atualização do sistema literário, com a renovação das atividades tradicionais de leitura e escrita e com a formação de novos cânons. Constituídos por obras clássicas e modernas, eruditas e populares, esses cânons parecem se compor obedecendo tanto a critérios antigos quanto a demandas contemporâneas. Espera-se dos textos eleitos que respondam ou continuem respondendo às interrogações da atualidade, e que possam oferecer desafios ao exercício da interatividade, que parece ser a marca distintiva da leitura e da crítica no *fandom*.

O receptor torna-se o elemento mais importante neste sistema, não obstante o próprio texto (reconhecidamente obra de um autor específico) jamais seja desmerecido. Ao contrário: parece ser valorizado e cultuado como o ponto de partida e de inspiração para novas criações. Daí o próprio nome do sistema — *fandom*: “domínio dos fãs”. *Fandoms* são, portanto, sistemas multimodais de leitura que se estabelecem em torno de uma obra literária eleita, por diversas razões, como valor de culto e valor de exposição. No *fandom*, a obra é cultuada em si e por sua potencialidade de oferecer material à exposição. Por sua capacidade de enfrentar a reciclagem sem se desfazer. Por sua resistência à desleitura e à desconstrução crítica e criativa. Como diria Harold Bloom, pelo seu poder de precursividade, desde que adaptado às exigências contemporâneas.

O leitor/fã/escritor no *fandom* — campo de investigações instigante e ainda completamente inexplorado — parece ser, basicamente, o público jovem, não especialista em literatura, mas com suficiente formação escolar para ler e selecionar obras segundo critérios próprios, definidos e partilhados por comunidades que vão se organizando segundo as suas motivações e necessidades. Tais comunidades, que se constituem virtual e espontaneamente, não sofrem a tutela da academia nem da universidade, e não são, em geral, monitoradas pela escola nem por professores. Seus membros raramente são apenas leitores passivos, ou meros fãs de alguma obra. Comunidades de *fandoms* quase sempre incluem leitores que também escrevem e publicam extra-oficialmente na Internet, a partir de ou sobre as obras de seus cânons. Nesse espaço, têm as suas produções lidas, criticadas e comentadas pelos seus pares ou por visitantes ocasionais.

Histórico: o processo construtivo

No processo de formação dos *fandoms* parece ter havido, primeiramente, a necessidade de subjetivar o sistema literário oficial, diversificando-se as comunidades conforme a necessidade de um leitor de partilhar com outros leitores as suas preferências individuais por

uma determinada obra literária. Em seguida, houve a necessidade de sistematização dessas comunidades, quando os leitores/fãs/escritores, num momento já avançado de elaboração desses espaços, se depararam com o verdadeiro universo textual que estavam construindo na Internet. Essa necessidade acabou formalizando e formatando um sistema que não se encontra localizado, mas disperso no espaço virtual em grupos distintos. Como no sistema literário, podemos notar que a noção de organização interna e formalização é sempre maior nos *fandoms* mais antigos e complexos, que reúnem um maior número de colaboradores, como nos das séries *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*. As comunidades que giram em torno destes *fandoms* constroem uma unidade que é feita de uma incrível variedade de textos de várias naturezas, decorrentes de um mesmo texto literário de origem: ficção, poesia, ilustrações, desenhos, músicas, vídeos.

Pode-se dizer que o *fandom* existe pela convergência de imaginários de uma comunidade de leitores de uma mesma obra. Isto quer dizer que o sentimento de *pertencer* a uma comunidade *literária* é o elemento que promove a identificação entre os textos, imagens, vídeos produzidos pelos participantes desta comunidade. Muitas vezes, é num fórum que os leitores reintegram estes elementos, fazendo *links* com os diversos *corpus* narrativos que constituem, afinal, o *fandom*.

Esta característica do *fandom* — sua forma de integrar pessoas e produtos em torno de uma obra específica — é o que nos leva a compreendê-lo como um sistema digital online. Um sistema que reproduz todas as instâncias do sistema literário impresso, mas na perspectiva de uma recepção produtiva e virtual. Se o sistema literário tradicional se constitui de obras (onde o texto é o elo entre o autor e o leitor), mercado (que medeia autor/texto/leitores) e crítica acadêmica (que medeia o mercado e a sociedade), no *fandom*, apesar destas funções estarem menos definidas, podem ser verificadas e cada participante pode assumir todas estas funções.

Comunidades de leitores de obras literárias não constituem um fenômeno recente. Aficionados, críticos e cultores de livros sempre existiram e estiveram na base da formação canônica oficial, dos textos a serem adotados nos manuais e nas escolas. A própria disciplina História da Literatura deve a sua constituição a esse movimento de admiração, valorização e estudo dos leitores de obras literárias. A especificidade e a novidade do *fandom*, porém, surgem do fato de se tratar de uma manifestação virtual, com todas as peculiaridades típicas da leitura na era da Internet. Embora se espelhe nos sistemas já estabelecidos pelas instituições que determinam e avaliam, oficialmente, as produções literárias, o *fandom* se diferencia por se constituir num espaço democrático e aberto, alheio a questões de poder e de interesses que transcendam a própria literatura. Como tal, traz contribuições próprias à reconfiguração da História Literária. Seus participantes são anônimos ou se apresentam com pseudônimos e nomes fictícios. Não há critérios seletivos para a inclusão de um membro numa comunidade além de seu apreço pela obra cultuada, e sua vontade de comentá-la ou de

partilhar as suas criações pessoais em torno dela. A admiração gratuita pelo texto parece ser, portanto, o principal critério para o estabelecimento de um *fandom*, um critério pouco científico e bastante criticado nos meios acadêmicos. Além disso, o *fandom* é um espaço que permite uma convergência de atividades e reconfigura gêneros literários e midiáticos, cultura jovem, cultura de entretenimento e contra-cultura, fazendo todas essas manifestações dialogarem produtivamente.

Se o nascimento da categoria do “autor” e da “literatura” como mercadoria resultaram das conquistas tecnológicas da era industrial, com o surgimento da imprensa e a expansão do público leitor e consumidor de informações e de lazer, a era digital permitiu a reconfiguração desse leitor em co-autor, crítico e criador. Para este novo público, o anonimato não parece ser um problema, uma vez que o interesse maior é dar continuidade às obras lidas e compartilhá-las, além de ensaiar produções próprias. O espaço do *fandom* pode ser considerado, muitas vezes, o de um imenso laboratório criativo, acessível e acolhedor. Neste sentido, a literatura afasta-se do universo do “mercado” — criação destinada à comercialização de idéias —, e aproxima-se do universo do “seminário” — germinação de idéias sem destino específico, que podem vir a se tornar textos e obras a serem partilhados gratuitamente.

Apesar da importância e da riqueza do processo literário que se cria em ambientes virtuais como o *fandom*, não se observa ainda o devido interesse por parte das instituições como a universidade e a escola pelo estudo desse fenômeno contemporâneo. As instituições, que lidam preponderantemente com o binômio autor-detentor de direitos/obra única-mercadoria, em torno do qual se organizam os cânones, tende a ignorar manifestações espontâneas como os *fandoms*, ou a enquadrar suas produções na categoria de meros pastiches. Mas, desde os anos 60, quando se tornou inegável o papel das mídias na produção cultural, questões como as da autoridade sobre as idéias e da originalidade das obras passaram a ser revistas, gerando grandes polêmicas até hoje não resolvidas.

O que se observa cada vez mais é que o texto literário impresso na página de papel já não é a única maneira de se estruturar uma narrativa, e que outros meios de comunicação vêm conquistando cada vez mais espaço no hábito de leitura do público jovem. A Internet possibilitou um novo momento nas relações entre público e técnica e afirmou a convergência de construções canônicas e não-canônicas, pois ampliou o espaço para negociações identitárias e estéticas. A disponibilidade de obras clássicas ou de *best-sellers* proporcionada pelo espaço de leitura virtual ampliou incomensuravelmente o público leitor, mas também o universo dos escritores, aspirantes ou efetivos. Todos parecem se sentir criadores na atualidade.

Um dos aspectos mais importantes do *fandom* é o seu caráter formador não só de um público aficcionado e fiel para obras novas e inéditas, mas também para obras de cânones tradicionais, que vão assegurando sua permanência na História também através dessas

comunidades. Nos seus prováveis dez anos de existência, os *fandoms* são responsáveis pela criação de toda uma geração de novos leitores com hábitos, expectativas e comportamentos diversos daqueles da era da imprensa. Trata-se de um fenômeno que, como já se disse, demanda uma atenção urgente e específica, pela abrangência que atinge, por não estabelecer fronteiras e por reunir um número crescente de adeptos, considerando que se multiplicam em escala vertiginosa. Leitores de *fandoms* organizam-se em torno de cânones “pessoais”, indiferentes aos determinados pelos manuais das escolas. Incorporam textos clássicos, mas os desconstruem e reconstruem à exaustão. As formas de relacionamento com a literatura são diferentes e dinâmicas, e nascem da prática constante e entusiasmada da leitura e do debate livre e não monitorado sobre os textos.

Para este público de leitores e para muitos jovens, por exemplo, a *fanfic* (ficção do fã) tem tanta importância quanto um texto impresso. Muitos autores de *fanfics* já conseguem ter seus nomes reconhecidos nessas comunidades e suas obras servem de modelo e inspiração para outros leitores. Estes textos assumem, no *fandom*, uma dimensão de “clássico”, paralela às obras de autores renomados da literatura universal. No ciberespaço esta forma de interação se estabelece muito mais tranquilamente do que no mundo “real”. O diálogo se estabelece não porque não exista mais a hierarquia, mas porque a noção do jogo, com seu elemento eminentemente lúdico, permite a co-participação no ato da construção textual.

Promovendo uma situação extremamente favorável à auto-aprendizagem, o *fandom* não se presta apenas para fomentar a leitura e a escritura como práticas habituais e estimulantes, e para divulgar e promover obras inéditas e novíssimos autores. Ele também oferece um instrumento valioso para se verificar quais as obras clássicas que permanecem na preferência dos leitores/fãs/autores; ou seja, quais as obras da tradição que ainda gozam de prestígio junto ao público do ciberespaço e que são capazes de *funcionar* no sistema de reapropriação do *fandom*. Embora devamos levar em conta que o meio divulgador dos fãs é o próprio *fandom*, o que gera uma circulação de certos livros e de certas leituras, estamos diante de um sistema espontâneo e extremamente aberto de manifestação valorativa, que tem a peculiaridade de mapear e revelar o *status quo* das obras clássicas na visão de uma geração de jovens leitores em seu *locus* habitual: o ciberespaço, que muitos consideram uma verdadeira “pátria”.

O *fandom* como sistema: elementos de formação e de reprodução

Como um sistema espontâneo e aberto localizado no ciberespaço, o *fandom* comporta uma série de elementos que convergem em torno de uma obra já escolhida pelo público que integra uma determinada comunidade. Já vimos que o novo leitor antecipa a escolha de uma comunidade, levando em conta principalmente a empatia com a obra ou com um personagem, ou até mesmo com o autor/ídolo.

A partir desta escolha, o leitor/fã decidirá que tipo relação irá manter dentro da comunidade e qual será a sua participação. Alguns preferem apenas manter uma relação através dos *fóruns*, comentando e debatendo os temas que mais lhes interessam sobre o livro e sobre as leituras paralelas que vão surgindo. Outra etapa mais comum é a escrita de *fanficção*, pois mesmo os leitores que não se consideram “aptos” para a escrita assumem o risco de inserir alguma modificação subjetiva no texto lido. E, ainda, o leitor resolve desenhar ou produzir um vídeo. Estas estratégias de leitura/crítica/criação revelam tanto a afinidade desses leitores com o texto como com os elementos da técnica no espaço virtual, surgindo assim as *fanarts* e os *fanvídeos*. Para os leitores que dominam uma segunda língua, o trabalho para sua comunidade pode ser a tradução e a disponibilização de material traduzido online, no caso de *fandoms* criados em comunidades de várias procedências linguísticas.

Esses gêneros, por assim dizer, são produzidos exclusivamente para o espaço virtual. Mas como já vimos, o *fandom* pode adquirir um caráter performático e buscar o espaço real para suas representações do texto. Os encontros de *cosplay* e os *festivais* em que bandas se organizam em torno de uma obra e criam músicas para os personagens e as histórias lidas (*Fanhit*) são, em sua maioria, gravados e disponibilizados nas comunidades ou em arquivos para vídeos como o YouTube e o *dailymotion*. Esta disponibilização imediata permite que fãs em várias partes do mundo também “participem” destes eventos. É um processo de inclusão espontânea, pois o que conta para as comunidades de *fandom* é a quantidade de membros, que amplia a participação pública em torno da obra e aumenta a quantidade de textos (no sentido amplo do termo) produzidos no *fandom*. Veremos como os gêneros do *fandom* estão se sofisticando e ganhando espaço dentro e fora do ciberespaço.

1. *Fanfics*

A *fanficção* é certamente a mais visível manifestação no *fandom*, que permite a verificação mais imediata do fenômeno da recepção na atualidade. Uma recepção midiática e multimodal que enxerga na obra, sobretudo, a abertura para novas leituras, para o desmembramento de novos textos. Ler uma obra torna-se equivalente a pensar produtivamente sobre ela, questionando-a e recriando-a. Um exemplo recente ocorreu com o seriado *Capitu*, em que a emissora de televisão Rede Globo fragmentou a obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, e disponibilizou na Internet cerca de mil trechos para que os internautas produzissem vídeos a fim de homenagear o centenário da morte do autor. Trata-se de um exemplo de um *fandom induzido*, que revela que a potencialidade e a força desse fenômeno virtual já estão sendo apropriadas pelos meios de comunicação. Embora aqui não haja escolha pessoal do leitor, certamente os idealizadores da série contavam com a espontaneidade criativa desses usuários.

Isso mostra que a recepção recente, apesar de ainda se focalizar na escritura, sente-se muito mais à vontade no âmbito da co-criação, sobretudo quando amparada pelos recursos hipermediáticos. Em outras palavras, torna-se mais fácil compreender o texto recriando-o de alguma forma, e partilhando essa recriação com um grupo, o que constitui um “leitor coletivo” que não se vincula a uma leitura “correta” e acadêmica, mas a uma leitura afetiva e comprometida com a coletividade da comunidade do *fandom*.

A *fanficção* ou ficção escrita por um leitor/fã não pode ser considerada uma mera redação escolar, pois sua ação se frustraria como proposta didática, já que o propósito não é *hermenêutico* (de decifração e explicação de significados), mas *pragmático* (de criação a partir da re-utilização de recursos). No entanto, apresenta todas as características que muitos docentes, às vezes, lutam para conseguir dos seus alunos, ou seja, uma produção escrita que reúna interpretação, pesquisa por iniciativa própria, crítica e ainda desejo de correção e de avaliação, quando não até mesmo o de tradução.

Muitos escritores de *fanfics* querem primar pela escrita, buscando um estilo e uma adequação gráfica e gramatical. As *betareaders* oferecem seus serviços e são muito requisitadas pela maioria dos *fanfiqueiros/fanwriters* (Fig. 1.). E, da mesma forma, é quase uma exigência do autor de *fanfics* que surjam comentários, pois são estes que dão a avaliação do que foi ou está sendo escrito. Podemos perceber que ter seu texto traduzido para um *fandom* em outro idioma ou ter seu texto plagiado é motivo de muito orgulho ou indignação por estes escritores. E tudo isso é debatido nos próprios fóruns de *fandoms*.

As *fanfics* com obras de autores brasileiros ainda estão em processo de gestação. Talvez Machado de Assis seja o autor clássico mais considerado na produção dos fãs (Fig. 2. e 3.), mas essa afirmação demandaria uma ampla pesquisa em todos os *fandoms* existentes, o que transcende os objetivos deste trabalho. Ao que parece, toda a fortuna crítica e todas as reescrituras criativas pré-*fandoms* não foram suficientes para esgotar o poder de precursividade canônica da obra machadiana, que continua a incendiar as mentes e os corações, agora no ambiente virtual. A resistência de um autor/obra a essa passagem é uma verdadeira prova iniciática de sua força como um clássico, até porque é preciso considerar que o *fandom* representa uma cultura jovem, que prefere não seguir os textos já “fixados” pela cultura tradicional, ou seja, cultura que identificam como a regra que desejam contestar. O texto clássico poderá ser amado, mas enquanto representar liberdade e não convenção.

Apesar de geralmente procurarmos nas *fanfics* a transformação de um texto clássico (ou não) em outros textos, devemos levar em consideração que muitas vezes a fonte da recriação não procede da literatura. A inspiração para textos literários pode surgir das artes plásticas e do cinema. Muitos *fanfics* surgem depois de um leitor admirar uma *fanart* ou se “inspirar” por um *fanvídeo*, da mesma forma que um quadro ou uma música pode servir de “inspiração” para um

poeta. No *fandom*, a hierarquia textual (que coloca na forma gráfica toda a prioridade) é muito difusa e se movimenta continuamente entre/textos.

O *FanFiction.Net* ainda é um dos maiores e mais representativos arquivos para textos de fanficção. Nele, os *fandoms* se classificam por obras. Assim, podemos encontrar, no *index de livros/books*, centenas de títulos disponibilizados por ordem alfabética a partir nos nomes de autores, obras ou personagens, constituindo, cada um destes títulos, *links* que remetem a milhares de textos de fãs. Há, por exemplo, *fandoms* que podem ser acessados pelos títulos, nos *index: Bíblia, Mitologia Grega, Homero, Dom Quixote, Alice no País das Maravilhas, Peter Pan, Harry Potter*. Os próprios verbetes mereceriam um estudo, pois já revelam se a força interpretativa se concentra na figura do autor, na obra ou num personagem.

Os textos são escritos nos mais variados gêneros literários, e o mais interessante é que alguns *sites* já organizam seus arquivos colocando a *fanfic* como um gênero particular, junto a gêneros tradicionais como conto, poema, crônica. Isso revela ao leitor inserido nesta cultura que, ao clicar em “*fanfic*”, entrará em contato com textos escritos por fãs a partir de uma obra original e reconhecida. Quem procura a *fanficção* não busca apenas uma história nova, mas busca uma nova perspectiva e uma nova experiência sobre a história existente, que tenha algum desdobramento “extra” sobre a vida de um episódio ou personagem. Assim, a *fanficção* poderia ser considerada um gênero de *leitura*, não exatamente de escritura, uma vez que está vinculada a uma escritura prévia, e que se apresenta necessariamente como um desdobramento daquela para os conhecedores do texto de base.

A *fanfic* tem se popularizado como leitura alternativa e certamente supera a própria produção de outros gêneros literários produzidos e divulgados no ciberespaço. As hiperficções e os blogs literários não oferecem ao leitor a mesma dinâmica constituinte das *fanficções*, e isso pode ser observado no fato de que muitas ficções interativas perderam seus ares de novidade. A *fanficção*, ao contrário do que se poderia esperar de mais um “modismo” entre os jovens, vem conquistando uma segunda geração na Internet.

2. *Fanarts*

As *fanarts* representam as variações gráficas do *fandom* — na Wikipédia, por exemplo, os desenhos, as colagens, os *doujinshi* e os vídeos são colocados como *fanarts*. Neste trabalho, entretanto, considero fanart apenas os desenhos e pinturas feitas no e para o *fandom*. Uma das especificidades da *fanart* é a possibilidade dos leitores/autores fazerem encomendas (*commissions*) de desenhos, ou seja, muitos artistas de *fanarts* fazem desenhos por encomenda e recebem por isto. No universo do *fandom*, a *fanart* apresenta sua face comercial: os que não sabem desenhar e desejam possuir um desenho ou incluí-lo em seus trabalhos, podem encomendá-los. Para os que sabem desenhar, portanto, a *fanart* é um negócio rentável e basta

que os fãs ou *otaku* solicitem os desenhos informando os seus personagens favoritos e a cena que imaginam para a figura, em seu padrão de expectativas e desejos (Fig. 4.).

As encomendas funcionam seguindo a lógica da Aura Digital, ou seja, apesar de todos poderem ver o desenho disponibilizado num *site* (como o DeviantArt), a propriedade pertence a quem fez a encomenda e o proprietário recebe em casa o original do desenho. O que, em certo sentido, torna o fã que encomenda uma espécie de “mecenas” no *fandom*.

Em relação à autoria, é comum que alguns fanartistas recomendem que não seja feito uso indevido das suas obras e que elas não sejam reproduzidas sem autorização prévia. Mas não há um controle total sobre estas produções que muitas vezes vão parar em fóruns, *blogs* ou podem ser impressos. Para proteger seus direitos autorais, muitos fanartistas disponibilizam as imagens em baixa resolução ou em miniaturas.

Outra questão que existe é que cada artista escolhe a técnica que irá utilizar para compor o seu desenho. As técnicas utilizadas para as *fanarts* podem ser diferentes, sem que isso modifique a especificidade do gênero digital, já que o produto forçosamente será digitalizado e exposto *online*. Podemos encontrar desde rabiscos em cadernos (feito durante as aulas provavelmente) até os que se utilizam de técnicas de *photoshop*, *tablet*, técnicas clássicas (bico de pena, aquarela, *guache*) e mesmo técnicas orientais de sumiê. Por exemplo, a *fanart* de Bentinho/Dom Casmurro, elaborada em grafite (Fig. 5.).

Na *fanart* ocorre o mesmo que nas *fanfics*, ou seja, o leitor/fã/artista quer exibir a sua interpretação da obra lida, seja de um personagem ou seja de um momento — um recorte de alguma cena do livro. Muitos autores integram *fanarts* em suas *fanfics*, como forma de ilustração da história e é comum que ocorra interações entre os fãs-escritores e os fanartistas que colaboram juntos numa produção. Ou os *tesauros*, que são trocas de presentes entre os participantes das comunidades, sendo comum um fanartista “presentear” com um desenho uma *fic* da qual particularmente tenha gostado.

Outra forma de produção gráfica bastante comum nos *fandoms* é o *fanzine* ou *doujinshi*, ou seja, os quadrinhos feito pelos fãs (Fig. 6). Neste caso, os recursos hipermiáticos permitiram uma maior produção e uma melhor qualidade de histórias disponíveis para leitura e *download*. As histórias contam e recontam os textos já lidos pelos fãs e são mais próximas das narrativas das *fanfics*. Assim podemos ver os personagens de um texto sobre o ponto de vista de vários fanzineiros.

Também devemos nos lembrar dos *ícons*, que são pequenas imagens colocadas para representar os membros das comunidades/*fandoms*. Como no caso do personagem Coringa, do filme Batman, já mencionado, que causou uma verdadeira “febre” de ícones com a figura do *Joker*. As imagens podem ser desde fotografias em que se incluem frases ditas pelo personagem até animações.

Por fim, os *emoticons* e *gifs* (graphics interchange format) também são um importante elemento dos *fandoms*, pois introduzem o elemento gráfico em muitas *fanfics*, substituindo uma descrição por uma representação que pode revelar até mesmo o estado de ânimo do personagem.

3. Fanvídeo

Muitos *fanvídeos* surgiram a partir dos *AMVs* (*Anime Music Videos*) que são produções em vídeos feitos com animes (desenho japonês). Os *AMVs* são montagens sobre as séries de anime, ou sobre várias delas, em que o produtor coloca um fundo musical, que geralmente caracteriza o estilo do vídeo, ou seja, se será uma paródia, um drama, um romance.

Neste sentido, os *AMVs* e os fanvídeos procuram contar uma história e a produção é feita como a edição de um filme, em que se escolhem as partes das cenas que mais colaboram no efeito que o diretor quer criar. Já existem sites arquivos específicos para os *AMVs*, como *animemusicvideo.org* que disponibiliza os vídeos em categorias como nome do artista ou série de anime. Mas, sem dúvida foi o *YouTube* que permitiu e ampliou este gênero do *fandom*.

Para seus próprios criadores, o YouTube promoveu o “faça você mesmo” entre os seus usuários, que compreendem desde artistas de vídeo arte até amadores. O “faça você mesmo” demonstra muito do conceito de “liberdade” que entra como um dos discursos mais fortes das mídias digitais, além de que responde ao fazer como o processo de experimentação da técnica (Fig. 7).

Entretanto, o domínio da técnica para a criação de um vídeo não conta somente com os programas, já que a principal ferramenta para um vídeo bem aceito e bem elaborado é a conjunção feita pela “sensibilidade” do artista para escolher as cenas, montá-las e definir a música, pois é comum que as maiores críticas nos comentários sejam pela escolha desequilibrada entre o tema musical e as imagens escolhidas. Para o fã inserido neste contexto algumas vezes a obra origem é reconhecida apenas pelo título do vídeo ou pelo reconhecimento das histórias narradas, pois muitas vezes o produtor fez uma seleção totalmente arbitrária de elementos para a montagem.

Os fanvídeos deixaram as suas características mais próximas dos *AMVs* e começaram a criar até mesmo uma independência com as séries de origem, já que muitos livros não estão disponíveis como imagens. Para os fãs/cineastas a ausência de imagens relacionadas à sua história favorita cria várias possibilidades no universo *fandom*. Quando existe um filme sobre o livro, como na série *Harry Potter* de J.K. Rowling, as imagens do filme são reutilizadas para uma montagem: ou apenas um musical ou a proposta de uma nova narrativa. Desse modo, podemos dizer que os fãs, desejosos de antecipar os livros da série que já foram lançados, mas ainda sem a perspectiva de exibição dos filmes, criam seus próprios filmes sobre a série

infanto-juvenil britânica. Para isso escolhem cenas de outros filmes, ou até mesmo desenhos de *fanarts*, e montam as histórias. Um detalhe curioso é sobre a escolha do personagem, pois o produtor do vídeo irá procurar atores que se pareçam com a idéia mental que fizeram durante a leitura do livro. É bom lembrar que a escolha dos personagens “oficiais” desagradou à maioria dos fãs da série.

Há, ainda, duas formas de produção de fanvídeos que vêm ganhando adeptos: o *fantrailer* e as *fan-animações*. Os *fantrailers* se diferem dos fanvídeos, principalmente, porque quem interpreta são os próprios fãs, caracterizados como personagens (Fig. 8).

Os fãs procuram imitar desde a atuação até os cenários, mas isso não impede que façam paródias ou atualizem as obras (como num fanvídeo sobre *Dom Casmurro*, que mostrava a vida de Bentinho nos tempos atuais). Outro exemplo performático nestes vídeos de participação dos fãs é o *LiveAction*. O *LiveAction* tem origem nos seriados japoneses, entretanto ficou mais conhecido pela teatralidade de seus personagens que muitas vezes saiam dos desenhos animados para serem encenados por atores. Os *LiveAction* fazem uma união entre os fanvídeos e os *cosplays*, que veremos adiante.

A outra forma que vem se popularizando são as *fan-animações*. Herdeiras das animações de cartum ou anime, as *fan-animações* precisam se utilizar dos mesmos recursos tradicionais e, por isso, são feitas por fãs que trabalham em estúdios de produção animada ou que dominam bem as técnicas de animação e possuem programas específicos para isso. As *fan-animações* ainda são muito simples e rápidas, já que sua produção é cara.

Sua compensação é o resultado que se torna uma história mais próxima ao imaginado pelo seu produtor. Um exemplo nacional é a *fan-animação* sobre o *Alienista* de Machado de Assis. Esta *animação* conta com poucos *frames*, ou seja, quantidade de quadros por segundo, mas a música “Sanidade”, dos Raimundos, contribuiu para a atualização e originalidade do vídeo.

Na falta de recursos técnicos e financeiros, os fãs elaboraram mais uma “saída” criativa para construírem seus vídeos narrativos em suas comunidades/*fandom*. O novo recurso vem dos jogos interativos como o *The Sims* e *Second Life*, pois estes *softwares* permitem a criação de avatares e de cenários. O fã aproveita o espaço virtual e nele constrói a sua narrativa para seus personagens favoritos, podendo “jogar” de forma mais “realista” no mundo que construiu e que, na verdade, é o mundo do livro em que sempre quis interferir — como nos lembra a recente produção cinematográfica *Coração de Tinta*: é ainda o desejo do mundo possível e a auto-representação dentro da história lida.

4. *Cosplay*

O *cosplay* reúne a idéia de customização e *jogo/play* e que, simplificando, significa fantasia. De forma geral, podemos dizer que são os fãs vestidos com fantasias que caracterizam seus personagens preferidos. E, embora não seja uma prática originária do ciberespaço, tem conquistado mais adeptos justamente pela fácil divulgação de imagens na Internet (Fig. 9).

O *cosplay* tem uma forte relação com a mídia em geral (seriados de televisão e de filmes) e, a partir de seus *fandoms*, são realizados eventos de fãs, que primam pela caracterização e a performatização para representar séries de TV/livros/*games*/desenhos. Como no *LiveAction*, uma forma de teatralidade ocorre nos festivais de fãs (*Fanacs*, ou seja, *Fannish Activities*³⁰ — Atividades dos Fãs), pois não basta colocar a fantasia, já que atuar como o personagem é o que conta para uma boa caracterização. Em outras palavras, os eventos propõem uma suspensão do mundo real e colocam os participantes num mundo possível, que se torna o mundo do qual retirou a sua “vestimenta”.

Em *Fanacs* “mistos” podemos ver diversos mundos num mesmo espaço. Em outros, como os eventos de *Harry Potter* ou do *Senhor dos Anéis*, podemos nos sentir transferidos para o Mundo Bruxo ou para a Terra Média, e, certamente, seremos cumprimentados em linguagem élfica. Para aqueles que não estão inseridos na contextualização destas histórias torna-se até difícil entender as expressões e termos utilizados pelos participantes, que muitas vezes fazem “poses” numa forma de dramatização estática.

Outra característica do *cosplay* são os concursos de apresentação. Na grande parte deles, um ou mais personagens (ou até mesmo um grupo inteiro) se apresenta num palco para representar uma cena do livro ou da série que escolheram para o *cosplay*. Muitos destes grupos se formam de improviso, ensaiam as falas por alguns minutos — alguns decoram todas as falas dos personagens — e se apresentam no palco. Estes são os momentos mais esperados dos eventos, tendo inclusive música e iluminação para acompanhar a cena.

O *cosplay* foi apropriado pela cibercultura e, com a facilidade e rapidez de comunicação, os eventos agora podem ser organizados até internacionalmente. *Fandoms* específicos promovem *Fanacs* anuais ou em épocas comemorativas que tenham algum significado especial para estas comunidades.

É através da “vestimenta” (*cosplay*) que o fã se torna o *avatar* no mundo real, sendo a virtualidade sua atuação. Neste caso, surge uma realidade diversa daquela existente na relação do cibernauta com o mundo virtual e que seria a noção de que projetamos o nosso “eu” na virtualidade para torná-lo ficcional, como ocorre nos jogos interativos que reproduzem vidas aparentemente desejadas pelos seus integrantes. No *fandom*, o *cosplay* faz o caminho inverso, sem que seja necessário “enviar” a mente para o ciberespaço, trazendo a

³⁰ *Fannish* aparece definido como um termo abstrato, que caracteriza as interrelações entre os fãs.

narrativa para o corpo. Desta forma o “jogo” ocorre no âmbito do real e o corpo se integra à mente “imaginante”, criando, ou melhor, recuperando personagens e histórias, que serão “lidas” pelos que estiverem assistindo.

5. *Fanhit*

Outra forma de performance que “sai” do ciberespaço é o *fanhit*. Podemos definir o *fanhit* como uma composição musical feita pelo fã, que depois será tocada para o público dos eventos do *fandom* (*Fanac*) ou disponibilizada para o público *online*. Os fãs escrevem as músicas para seus personagens (como *Good morning Voldemort*, que tem até um videoclip no YouTube) ou formam bandas que levam os nomes dos personagens (como “Draco and the Malfoys”; e “Alastor and Nagini”): os exemplos se integram ao *fandom* de Harry Potter. O *fanhit* não é uma música para o personagem, mas a música dos personagens, como se estes contassem as suas histórias ou narrassem o seu desenvolvimento no livro, muitas vezes em formas paródicas (Fig. 10).

Como foi demonstrado, o *fandom* funciona de forma agregadora e se reproduz a partir de outras obras. É neste sentido que o *fandom* contribui como um novo sistema literário digital, uma vez que elementos diversos se formalizam através desta produção na comunidade virtual. Um dos temidos efeitos de projetos de lei sobre internet é que passem a criminalizar os *fansubbers*, que são grupos de fãs que fazem a tradução e divulgação de livros, filmes, desenhos, quadrinhos, alguns que nem chegam ao nosso mercado.

Pois, como o texto escrito ainda é a principal produção do *fandom*, ele acaba dialogando com elementos comuns às próprias obras, como tradução, revisão, comentários e crítica. Assim, cada membro da comunidade *fandom* exerce cada uma destas funções. E, se o *fandom* surge como uma forma de crítica que transforma o texto existente em outros textos digitais, também se pode verificar uma *fan crítica* que surge para “validar” os textos do *fandom*.

Entretanto, essas valorizações ainda surgem como um “paideuma” pessoal de cada fã, que fazem coleções e pequenos arquivos “bibliotecas”, ou em *blogs*, com suas *fanfics*, *fanvídeos*, *fanarts*, muitas vezes comentando sua seleção. E, também, fazem entrevistas com *fan*-escritores de sucesso no *fandom*.

Há ainda o *fanon* que seriam *fanfics* escritas a partir de outras *fanfics*. Ora, se o *fanon* se ampliar, teremos um exemplo de uma “dobra barroca” digital, principalmente porque o *fanon* surge “puro”, ou seja, já sem nenhum contato com um texto não-virtual.

Para que todas estas comunidades estejam integradas de forma permanente e coerente, os grupos de *fandoms* se comunicam por fóruns e por *fansites* — na maioria grupos criados online para discutir os livros. Desta forma, ocorre uma dinâmica entre os debates e se mantém as relações interpessoais dos participantes. Outro detalhe é que são os próprios membros dos

fandoms que estão construindo as nomenclaturas e conceitos, disponibilizando um dicionário de termos do *fandom*, tanto na Wikipédia como na Desciclopédia (já parodiando a *fã-cultura* em que estão inseridos).

Considerações finais

No momento em que se colocam tantas novas e imprevistas perspectivas sobre o texto e a produção textual, seria interessante que a crítica literária também buscasse redefinir seus posicionamentos. Uma atitude de maior abertura promoveria uma reflexão sobre a validade de parâmetros teóricos que, muitas vezes, se afastam de uma ação mais pragmática e mais ligada à realidade do contexto social. Ao voltar sua atenção para as influências do sistema literário na constituição do *fandom*, e para as repercussões deste na tradição literária, observando as tensões e acomodações das categorias e princípios teóricos à luz das novas demandas do público, a crítica literária ganharia em atualização e dinamização de sua práxis.

Toda inovação literária surge aliada a um novo sistema técnico. A relação que é criada entre os leitores e os textos que se manifestam pela técnica tem influência sobre muitos autores: novas formas sempre atraem o público porque, num primeiro momento, precisam da adesão destes leitores para a sua legitimação. O público de ontem e os fãs de hoje têm em comum o gosto de participar das invenções e de nelas se inscrever de forma ativa.

Reconhecer o *fandom*, neste sentido, não é identificar apenas mais um gênero literário ligado ao meio digital, mas entender como uma nova postura por parte dos leitores cria (e recria) um sistema completo e revolucionário de leitura e de produção textual num sentido verdadeiramente paradigmático (onde o leitor pode figurar como autor, crítico, fã, tradutor, comentarista, divulgador, ilustrador, editor). Refletindo, especularmente, a imagem do sistema maior – às vezes parafrásica, às vezes parodicamente, mas sem se desvincular dele – o *fandom* realiza uma “dobra barroca” na concepção do que vulgarmente entendemos como “literatura”, desafiando as nossas certezas e nos propondo novos desafios.

O estudo do *fandom* nos permite perceber, com uma clareza inimaginável para os teóricos da Estética da Recepção dos anos 60, o verdadeiro perfil daquele “novo leitor participativo” tão anunciado ao longo das décadas seguintes. Um leitor consciente de que, para chegar a uma forma de posse e participação dos bens culturais, precisa contribuir ativamente na reinvenção do cânon e na democratização da crítica ao próprio sistema criado. É através da apropriação da técnica e da conscientização sobre “como” fazer literatura e “como” apresentar-se no meio literário que este “novo leitor” está redefinindo o sistema da leitura e da produção textual na atualidade. Falta à crítica literária, aliada da teoria, atentar para esse fenômeno que se apresenta como um novo sistema, dando ao leitor digital e ao *fandom* a visibilidade e o respeito que merecem aqueles que anunciam uma nova era.

Referências

- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- _____. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. Marcos Vinicius Mazzare. São Paulo: Summus, 1984.
- BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BLOOM, Harold. *Um mapa da desleitura*. Rio de Janeiro: Imago, 1995.
- BOLTER, Jay David. *Writing space. Computers, hypertext and the remediation of print*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2001.
- CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Unesp, 2002.
- GRAY, Jonathan (Ed.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York: NYU Press, 2007.
- HARRIS, Cheryl (Ed.). *Theorizing Fandom: fans, subculture and identity*. Hampton Press, 1998.
- HAYLES, Katherine. *Writing machines*. Cambridge and London: The Mit Press, 2002.
- _____. *Electronic literature. New horizons for the literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press, 2008.
- HELLEKSON, Karen (Ed.). *Fan fiction and fan communities in the age of the internet*. McFarland, 2006.
- ISER, Wolfgang. *O ato da leitura*. São Paulo: Ed.34, 1996.
- JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.
- PUSH, Sheenash (Ed.). *The democratic genre: fanfiction in a literary context*. Seren Publisher, 2006.

ANEXOS

Didi 'Oito Dedos' 's Beta Reader Profile

action : [Send Message](#) · [Subscribe](#) · [Favorite](#)

profile : [Member Profile](#)

email : [Email](#)

since : 06-25-06, id: 1075161

web : [Homepage](#)

Author has written 23 stories for Harry Potter, Aliens/Predator, Lord of the Rings, Master and Commander, Sopranos, 3:10 to Yuma, CSI, and Misc. Books.

β : Didi 'Oito Dedos' is a registered beta reader and is currently **accepting** beta reading requests.

Beta Description

Beta Bio: general description as a beta reader
 Sou professora de português, adoro ler e escrever, e incentivar que outros o façam também.

My Strengths: beta, writing, or reading strengths
 Corrijo textos de variados tipos, desde acadêmicos à amadores. Menos poesia.

My Weaknesses: beta, writing, or reading weaknesses
 Não gosto de dar pitaco nas histórias e minha fraqueza é não dá-los, talvez.

Preferred: types of entries I prefer over others
 Sem preferência, mas não gosto de NC ou superiores.
 Não sou de poesia.

Would Rather Not: types of entries I do not want to beta for
 Talvez Anime, talvez outra coisa. Preciso ler primeiro.
 Mas em definitivo, os textos que possuem erros horrendos e o autor que não se toca disso.

Beta Preferences

Language: Portuguese

Content Rating: Fiction K » M

Categories: categories in black are ones this beta has authored for

Fig. 1. *Betareaders*. A *betareader* Didi “oito dedos” oferece e divulga os seus serviços. Ela se apresenta como professora de português. Não dá “pitaco” nas *fanfics* e não revisa *fanfics* eróticas.

Fig. 2. *Fanfic: O ponto de vista de Capitu*. Escrita a partir de *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. A autora tenta resgatar a forma narrativa machadiana. Fonte: *Site Nyah!Fanfiction*.

Nyah! FANFICTION

Início • Bate-Papo • Comunidade • Recentes • Aulas de Português • Leitores Beta • Top 10 • Pesquisar • Ajuda

Entre já para o Nyah Club
Mais visibilidade para suas histórias
Customizações e eventos exclusivos
Aulas de português para você arrasar
Músicas de fundo em seus capítulos
Tudo isso e muito mais!

Retornar_800x600

Login

ID:

Senha:

Lembrar por 7 dias

[Cadastrar](#) | [Nova Senha](#)

Categorias

- Animes [4052]
- Bandas [2886]
- Cartoons [194]
- Filmes [74]
- Jogos [349]
- Livros [1058]
- Originais [3532]
- Personalidades [25]
- Poesias [1449]
- Quadrinhos [74]
- Seriados [282]

Livros

A Hora da Estrela [0]	Eldest [6]
A Janela Secreta [0]	Eragon [3]
A Mediadora [5]	Fronteiras do Universo [2]
A Menina Que Roubava Livros [4]	Gossip Girl [1]
A Saga de Darren Shan [1]	Harry Potter [903]
Alice no País das Maravilhas [4]	Laranja Mecânica [1]
As Brumas de Avalon [4]	Lua Nova [11]
As Crônicas de Nárnia [8]	Meu destino sou eu [0]
As Melhores Histórias da Mitologia Nórdica [1]	O Cortiço [1]
Belas Maldições [2]	O Mundo de Sofia [2]
Bíblia [7]	O Vampiro Rei [1]
Breaking Dawn [4]	Os Karas [0]
Chapeuzinho Vermelho [1]	Outsiders - Vidas Sem Rumo [4]
Coração de Pedra [0]	Rapunzel [1]
Crepúsculo [48]	Senhor dos Anéis [14]
Darkover [0]	Sr. Ardiloso Cortês [0]
Dom Casmurro [1]	Sweeney Todd - O Barbeiro Demoniaco da Rua Fleet [6]
Drácula [14]	Tormenta ou Arton [2]
Dragonlance [1]	Trilogia das Chaves [0]
Eclipse [7]	Underworld - Anjos da Noite [8]

Outros Resultados: 25 Desafios, 8 Séries, 26 Leitores Beta

Fig. 3. Nyah!FANFICTION. Um dos *sites* arquivos brasileiros, em que encontramos autores nacionais como Machado de Assis, Aluisio de Azevedo, Clarice Lispector e Pedro Bandeira. Este *site* está em expansão e as obras nele contidas são as preferidas pelo público-fã brasileiro.

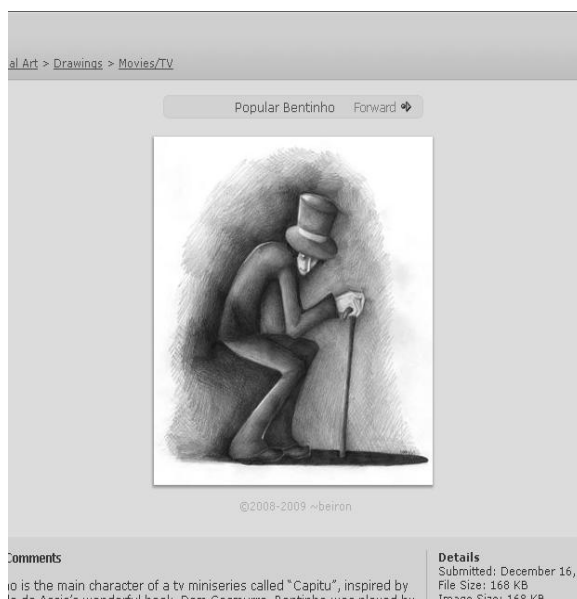


Fig. 4. e Fig. 5. *Fanarts* de Capitu e de Bentinho. O fanartista norteamericano comenta que se apaixonou pelas personagens machadianas. Fonte: DeviantArt.



Fig. 6. *Doujinshi* alemão com *Sherlock Holmes* de Conan Doyle. Fonte: DeviantArt.



Fig. 7 e Fig. 8. Fanvídeos. *Fan*-animação sobre o conto *O Alienista*, de Machado de Assis. Esta animação torna-se interessante porque o autor utilizou os poucos recursos técnicos que possuía para se expressar sobre o texto lido. *Fantrailer* sobre o filme *O Crepúsculo*, homônimo do livro de Stephenie Meyer. Fonte: YouTube (2008).



Fig. 9. *Cosplay* de Alice (personagem de Lewis Carroll). Fonte: Internet

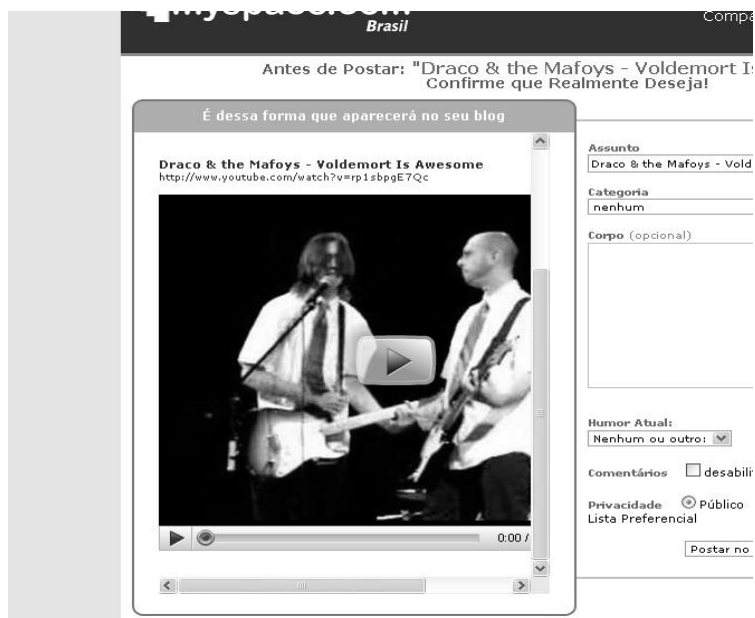


Fig. 10. *Fanhit* Draco & the Mafloys. Fonte: YouTube (2008).