

O Exercício da Liberdade de Expressão e o Desenvolvimento da Inteligência Coletiva na Narrativa Transmídia das Ficções de Fãs de Harry Potter¹

Victor Teani COMENHO²
Riverson RIOS³
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Esse artigo analisa as discussões em torno da liberdade de expressão, direitos autorais e a apropriação dos produtos culturais por parte do público nas ficções de fãs dentro do *fandom* de *Harry Potter*. Também atenta para a questão do desenvolvimento da inteligência coletiva durante a execução dessas produções. Constata-se que as produções de fãs têm um grande papel agregador entre os jovens e encerram em si um potencial transmidiático que pode render resultados proveitosos para a indústria do entretenimento e o público. Observa-se também que a dinâmica das comunidades de fãs pode contribuir para a formação e desenvolvimento do indivíduo, e há a possibilidade de aprimorar-se a formação dos jovens utilizando-se destes recursos dentro do ambiente escolar, como propõe hipóteses do ciberletramento e da educomunicação.

PALAVRAS-CHAVE: *Harry Potter*; *fanfiction*; liberdade de expressão; transmídia; inteligência coletiva

Introdução

“Harry Potter e a Pedra Filosofal” é o primeiro romance da série de sete livros que consagraram a autora J. K. Rowling mundialmente. Lançada em 1997, pela editora *Bloomsbury*, a história ganhou sua primeira adaptação cinematográfica em 2001, pelos estúdios Warner Bros.; a saga de longa-metragem foi concluída com oito filmes, onde cada um representava a adaptação de um dos volumes dos livros originais, sendo o último, “Harry Potter e as Relíquias da Morte”, dividido em dois filmes. O período de produção de ambas as divisões da franquia (literária e cinematográfica), foi longo: o primeiro foi de 1997 até 2007, enquanto o segundo se iniciou em 2001 para ser encerrado em 2011.

Isso significa, em outros termos, que o período entre o lançamento entre os principais produtos da franquia era grande, chegando a haver intervalos de mais de um ano entre a

¹ Exemplo: Trabalho apresentado na Divisão Temática de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação do 5º semestre do curso de (Jornalismo) pela Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: vtcomenho@hotmail.com

³ Orientador do trabalho e professor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará. E-mail: riverson@ufc.br

publicação de um livro e sua sequência. Entretanto, a editora britânica continuou a publicar os livros até o fim, e os estúdios americanos continuaram a investir nas adaptações para as telonas, chegando até mesmo a dividir o último volume em dois filmes, para estender a franquia – e, conseqüentemente, os lucros. O que terá levado à manutenção de uma sinergia tão grande entre os fãs, que foi capaz de segurar a saga por mais de dez anos, e que a sustenta até hoje?⁴

O comportamento dos fãs, entretanto, não é mais o de consumidor passivo. Munidos do desejo de participar ativamente no universo que os recebeu e no qual se sentem acolhidos, os fãs se sentem impelidos a criar suas próprias histórias. Assim, surgem as produções de fãs. Entretanto, essas produções nem sempre são vistas com bons olhos pelos detentores dos direitos autorais, e quando esses interesses entram em conflito, podem levar a batalhas judiciais, que tanto podem desgastar ou manchar a imagem da empresa, como também trazem infortúnios e problemas aos fãs, que apenas queriam desfrutar do conteúdo que consomem de maneira mais ativa.

1. *Harry Potter* e a narrativa transmídia

1.1. A voz dos fãs

Segundo a perspectiva de Jenkins (2008), uma franquia deve ser capaz de manter o interesse do público mesmo durante os intervalos de produção entre seus principais produtos. Caso contrário, o autor afirma que pode haver um desinteresse por parte do público, que desistirá de acompanhar a história à qual dedicou tanta atenção em seu início. Isso se deve a uma cultura vivenciada hoje pelas parcelas mais conectadas (à internet e a meios de comunicação diversos) da sociedade, que é altamente influenciada (e influencia) pelas tecnologias – sobretudo as tecnologias da informação.

Levando isso em consideração, podemos afirmar que a franquia de *Harry Potter* deve ter tido alguma forma de atualização e manutenção periódicas, para que se suportasse uma duração tão longa da franquia⁵. Não é necessário ir muito longe para descobrir de onde saíram as âncoras que mantiveram *Harry Potter* no centro das atenções do público por tanto tempo: os produtos adicionais tiveram suma importância, a exemplo dos brinquedos, artigos colecionáveis, jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos.

⁴ Em 2013, Rowling anunciou a produção de uma nova série de filmes baseados em “Animais Fantásticos e Onde Habitam”, livro *spin-off* (à parte da série original), pela Warner Bros. O lançamento está previsto para novembro de 2016.

⁵ Atualmente, franquias semelhantes tendem a surgir e se encerrar em espaços de tempo bem menores.

Por outro lado, um dos maiores pilares de sustentação da franquia se encontra na sua base de fãs (ANELLI, 2011), que produziu – e continua produzindo – quantidades massivas de conteúdo. Segundo Anelli (2011), o centro da onda sinérgica que manteve a história do menino bruxo viva por tanto tempo, de maneira tão efervescente, está justamente nas *fanfics*⁶. Entretanto, a importância desse fenômeno para a manutenção da fidelidade dos fãs nem sempre foi reconhecida, e em vários momentos houve grandes atritos entre o *fandom*⁷ e a Warner Bros. (que detém os direitos das adaptações cinematográficas e outros produtos); até mesmo a autora, J. K. Rowling, que procurava manter-se fora das polêmicas, foi forçada a se posicionar. As brigas viraram notícia e a mídia internacional não deixou o fato passar em branco. A conclusão desses eventos serviu para orientar, de um modo geral, a maneira como as grandes empresas passariam a lidar com sua legião de fãs, e foi um dos primeiros grandes fenômenos do tipo a abalar o mercado do entretenimento (JENKINS, 2008).

Muito mais que manter a sinergia ou estender a vida útil de um determinado produto cultural, as *fanfics* podem trazer muitos outros benefícios, principalmente para a sociedade. Se consideradas um fator importante do desenvolvimento da narrativa transmídia, as produções de fãs podem contribuir para aproximar indivíduos díspares, revelar talentos desconhecidos e produzir grandes avanços, trabalhando como uma manifestação da inteligência coletiva (LÉVY, 2007). É necessário conciliar os interesses de ambas as partes envolvidas e saber onde começa e onde termina (se ela for finita) a liberdade criativa dos fãs. Em outras palavras: os *fandoms* têm um enorme potencial de fazer o ciberespaço funcionar fazendo o que faz de melhor.

1.2. A narrativa expandida

Narrativa transmídia é um termo cunhado por Jenkins (2008), que conceitua narrativas expandidas para além de um único suporte, evitando a redundância semântica entre si. É uma forma de dividir uma história por diversos meios (cinema, literatura, jogos eletrônicos etc.) de maneira a que cada novo produto da franquia seja independente em relação aos outros e acrescente algo à trama ou ao universo criado. Quando observamos o todo, cada fragmento de uma narrativa transmídia deve fazer sentido e não excluir os demais, mas o público deve ser livre para passear livremente entre eles, escolhendo o quê, como e quando vai consumir.

⁶ Abreviação de *fanfictions*, termo usado para designar ficções escritas por fãs.

⁷ Abreviação de *fandomain*, termo usado para designar um grupo de fãs de determinado produto cultural.

Franquias de entretenimento que se valem de múltiplos meios de comunicação não são novidade, e os estúdios de Hollywood trabalham com isso há décadas. Entretanto, a experiência transmídia é relativamente recente e ainda está em construção, sendo alvo de diversas polêmicas e conflitos teóricos. Ainda assim, ela é uma realidade, e tanto o mercado como a audiência estão percebendo sua existência e tendo que se adaptar a ela. Assim, surge o que Laurel chama de *think transmedia*, que é a necessidade de se pensar uma narrativa transmídia desde o início.

We need to give up the old model of creating a root in a given medium like film and then repurposing it off to create secondary properties in other media. We must think in "transmedia" terms from the beginning. Traditional authoring is formal that is, one thinks first of the form drama or novel or game, for example, and it is the form that guides the selection and arrangement of materials. New authoring is material in nature - that is, it places the emphasis on developing materials that can be selected and arranged to produce many different forms. (LAUREL, 2000).

Laurel defende que, para ser efetiva, uma narrativa deve nascer transmidiática, ao invés de surgir sem nenhum planejamento e ir sendo adaptada para os outros meios no decorrer do seu desenvolvimento (o que vem ocorrendo com muitos produtos culturais atuais). Esse tipo de narrativa começou a ser explorada por volta da última década do século XX, e Jenkins (2008) afirma que o primeiro grande produto de sucesso pensado, nascido e desenvolvido como narrativa transmídia foi a franquia *The Matrix*, dos irmãos Wachowski, que se iniciou com um longa-metragem cinematográfico em 1999.

O primeiro *Harry Potter* foi publicado originalmente em 1997, mas J. K. Rowling vinha trabalhando no primeiro volume da saga sete anos antes disso. A força que a franquia tomou logo após o seu início e a sua enorme vida útil (ainda hoje, *Harry Potter* continua produzindo conteúdo, seja por meios oficiais ou não), fez com que a saga do menino bruxo entrasse no século XXI em seu auge, às vésperas da primeira adaptação cinematográfica. Desde então, a história de Rowling tem passeado pelos mais diversos suportes midiáticos, e grande parte das adaptações e produções da Warner Bros. são acompanhadas de perto pela autora. O universo mágico onde se localiza a escola de Hogwarts e outros cenários oníricos nunca foi, desde o começo, um grande projeto: era somente a saga de uma professora britânica desempregada tentando publicar um romance no qual acreditava. Ainda assim, *Harry Potter* ganhou o mundo e, querendo ou não, teve que se adaptar.

A nova realidade do mercado do entretenimento não passou despercebida por Rowling e a equipe que trabalhava com a franquia. Embora os longa-metragens tenham sido um

exemplo básico de crossmídia⁸, a saga de Harry Potter foi ganhando novos suportes e estendendo-se para dentro do ciberespaço. Em 2001, Rowling publicou dois livros, “Animais Fantásticos e Onde Habitam”⁹ e “Quadribol Através dos Séculos”¹⁰, e em 2007 “Os Contos de Beedle, o Bardo”. Todos esses os três existem dentro do universo de Harry Potter, e são mencionados tanto nos livros como nos filmes. Os personagens os leem e alguns trechos são citados no decorrer da narrativa. Embora não seja uma iniciativa verdadeiramente transmidiática, visto que contam com o mesmo suporte, ao menos esse foi um dos primeiros passos para estender a narrativa de Rowling para além do que era tradicionalmente feito até então. Os livros contam com elementos trazidos da saga original, como anotações dos personagens¹¹, ou então uma lista elaborada pela bibliotecária de Hogwarts, impressa na capa de “Quadribol Através dos Séculos”, com as assinaturas de todos os personagens que já alugaram o livro. Estes elementos ajudam a mergulhar o leitor no universo da saga e trazem conteúdo que nunca antes havia sido disponibilizado.

Depois disso, a narrativa não parou de crescer. Foi inaugurado em 2010 o *The Wizarding World of Harry Potter*, um parque temático situado em Orlando, Flórida, que reproduz cenários e momentos-chave das aventuras de Harry Potter pelo mundo dos bruxos, como a loja de varinhas, o castelo onde fica a sede da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts e outros ambientes que saíram diretamente das telas do cinema. No ano seguinte J. K. Rowling lançou o *Pottermore*¹², um site no qual os fãs poderiam ler momentos-chave dos livros acompanhados de imagens interativas, e avançar na história a medida que achavam itens escondidos nas ilustrações e venciam desafios, como preparar poções, duelar com outros usuários e juntar pontos.

O surgimento do *Pottermore*, entretanto, não se deu ao acaso. O site só surgiu pois J. K. Rowling, que preferia se manter afastada da repercussão da franquia e manter-se focada na produção dos livros, abriu os olhos para o que vinha acontecendo no ciberespaço (ANELLI, 2011).

Apesar de todo o tumulto a respeito de Harry Potter afastar as crianças dos videogames e da cultura *trash*, e trazê-las de volta para as boas e velhas

⁸ “Enquanto crossmídia é um projeto, comumente publicitário, que faz uso de diferentes plataformas ou mídias, para divulgar uma mesma história, narrativa transmídia é uma grande história dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias, exatamente aquelas que possam expressar a sua parte da história.” (GOSCIOLA; VERSUTI, 2012, p. 4).

⁹ Publicado sob o pseudônimo de Newt Scamander, autor do livro fictício conforme citado em Harry Potter e a Pedra Filosofal.

¹⁰ Publicado sob o pseudônimo de Kennilworthy Whisp, autor do livro fictício conforme citado em Harry Potter e a Pedra Filosofal.

¹¹ Harry Potter e Rony Weasley conversam escrevendo recados nas páginas durante as aulas.

¹² Disponível em: <https://www.pottermore.com/en-us/>

páginas de livros, o que levantou as abas cada vez mais longas da capa de Harry Potter e a transformou numa armadura à prova de balas foi exatamente o oposto, algo feito com bits e bytes em vez de palavras e letras, e se tivesse sido levado para Hogwarts teria feito com que a escola se tornasse completamente inútil. Harry Potter estava às vésperas de se tornar um grande amigo da internet. (ANELLI, 2011, p. 94).

Tomando consciência da necessidade dos fãs por um ambiente interativo e, ao mesmo tempo, da sede insaciável por mais informações e mais histórias, a autora lançou-se no novo projeto. Isso se deve ao barulho que os *potterheads*¹³ vinham fazendo no ciberespaço: os sites de fãs eram cada vez mais numerosos e produziam cada vez mais conteúdo; nos sites especializados, como o *Fanfiction.net*, a categoria de *fanfics* de *Harry Potter* era a mais numerosa; o *fandom* baseado na série de Rowling clamava por mais *Harry Potter*, e se empenhava em produzi-lo por conta própria. Muito mais do que criar um site especialmente pensado para os fãs, esse alvoroço virtual influenciou fortemente no cenário comercial, nos próprios grupos de fãs e na repercussão da saga pelo mundo.

2. Desafios, necessidades de potencialidades do envolvimento dos fãs

2.1. A Warner Bros. contra os fãs

O universo de Rowling se tornou o fenômeno que é hoje por diversos motivos, mas talvez a contribuição mais efetiva e poderosa tenha vindo de sua base de fãs. Desde executivos, editores e agentes, que foram os primeiros a ler o livro por ele serem cativados, ajudando-o a chegar ao mercado das grandes editoras, até as crianças, adolescentes e adultos que foram se apaixonando pela história no decorrer dos anos, os fãs de *Harry Potter* tiveram grande importância na trajetória da franquia (ANELLI, 2011). Jenkins (2008) se refere a esse tipo de fenômeno como *lovemarks*: marcas que imprimem em seu público uma fidelidade ativa e participativa, vendendo muito mais do que produtos; vende-se um estilo de vida. O mercado vem abrindo-se para essa nova realidade, reconhecendo a importância dos “prosumidores¹⁴” e dos “fãs inspiradores¹⁵”.

Existem alguns fãs que se apegaram tanto as histórias de Harry que criaram seus alter egos no mundo mágico do bruxo. [...] O público se envolveu fortemente com a trama e sentiram a necessidade de fazer parte deste mundo mágico, e isso os ajudou a enfrentar problemas reais do cotidiano. A Warner Bros. detentora dos direitos autorais criou diversas formas de lucrar com a paixão dos fãs: lançou games, bonecos, grife de

¹³ Termo utilizado como autodenominação dos fãs de *Harry Potter*

¹⁴ Termo oriundo da união de “produtores” e “consumidores”, que conceitua um público ativo e que produz seu próprio conteúdo, derrubando a ideia da audiência passiva.

¹⁵ Fãs que não necessariamente atuam na produção de conteúdo, mas que monitoram a marca e atuam como “curadores”, levantando críticas e sugestões para o melhor desenvolvimento desta.

roupas, chapéus, varinhas e até os mais inusitados produtos como a vassoura Nimbus 2000. Para este novo tipo de público, não basta ler as histórias ou assistir aos filmes, é necessário viver na esfera de Hogwarts, ser um Harry Potter. Com a ânsia de fazer parte do mundo de Potter, os fãs se empenharam em fazer as fan fictions [sic].” (BAPTISTA; DOMINGOS, 2011, p. 8).

Por mais benéfica e produtiva que a participação dos fãs possa parecer à primeira vista, está longe de ser um ponto pacífico e prontamente aceito pelo mercado. Na verdade, os detentores dos direitos autorais exercem forte resistência, de um modo geral, a essa prática. Enquanto isso, do outro lado, os fãs lutavam pelo direito de celebrar suas histórias favoritas. Essa batalha entre propriedade intelectual (LEMOS, 2005) e liberdade criativa (BOURLEGAT, 2000) se iniciou muito antes do advento do ciberespaço, mas tomou proporções homéricas dentro do espaço virtual. Quando a Warner Bros. adquiriu os direitos para a produção dos filmes baseados nos romances de Rowling, uma quantidade massiva de e-mails foi enviada para os administradores de sites de fãs de Harry Potter do mundo inteiro, exigindo que o domínio passasse a ser propriedade do estúdio, ou até mesmo o fechamento do site.

Como a essa altura *Harry Potter* já havia se transformado em um fenômeno mundial, a imprensa não pôde deixar de cobrir o caso. O que era uma “batalha” entre fãs e grandes empresários rapidamente tomou grande repercussão, e contou com a solidariedade e apoio de diversas pessoas. Uma série de eventos e protestos (no ciberespaço e no mundo físico) marcaram essa época, resultando em movimentos massivos contra os estúdios; dentre eles, o mais famoso ficou conhecido como *Potterwar* (CAVALCANTE, et al., 2012, p. 13). O tom burocrático e ameaçador dos e-mails foi um dos fatores de maior evidência durante todo o processo, levando em consideração que a maior parte dos fãs da saga eram crianças, que não entendiam os termos jurídicos e entravam em pânico achando que suas famílias seriam processadas (ANELLI, 2011, p. 115). Ao final, a Warner Bros. acabou por se retratar, afirmando que os e-mails foram um erro, e investiram em um modo completamente novo de diálogo com os fãs, mais aberto e flexível, embora ainda ditado pelos padrões empresariais.

Por sua vez, a autora J. K. Rowling preferiu sempre se manter afastada da repercussão de sua saga no ciberespaço, mantendo seu contato com os fãs por via de cartas e escassas aparições públicas. Entretanto, devido a proporção tomada por tais conflitos, a autora acabou se posicionando, afirmando que entende a vontade e necessidade dos fãs de produzir

conteúdo como maneira de interagir mais profundamente com a história, mas confessou que, como autora, é difícil ver outras pessoas interferindo em seu universo. Longe de tomar alguma posição radical, Rowling nunca foi a favor do fechamento dos sites ou da proibição da produção de *fanfictions*. Christopher Little, agente literário de Rowling desde a publicação de seu primeiro romance, falou em entrevista para BBC que a preocupação da autora sempre foi ter certeza que as produções de fãs se restringissem somente ao âmbito não-comercial, e que Rowling sempre se sentiu lisonjeada por ver os fãs demonstrando tanto interesse em sua história a ponto de escreverem sobre ela. (LITTLE, apud. WATERS, 2004).

2.2. “Conteúdo impróprio”

Muitos autores compartilham da opinião de Rowling sobre as intervenções dos fãs em suas histórias, e alguns ainda são mais radicais. Talvez o assunto mais polêmico quando se trata de ficção de fãs seja o conteúdo pornográfico que permeia os sites especializados. No caso de *Harry Potter*, cuja base de fãs é composta em sua maior parte por crianças e adolescentes, a preocupação é redobrada. Em parte, a atitude extremista da Warner Bros., que resultou nos grandes conflitos como os fãs, surgiu como uma tentativa de controlar esses conteúdos. J. K. Rowling mostrou-se receptiva a essa atitude, embora tenha condenado posteriormente a maneira como os estúdios agiram. Ainda hoje, Rowling se preocupa com a questão da pornografia presente nas produções de fãs, sobretudo nas *fanfictions*

Sempre existe a preocupação de que coisas sejam sequestradas com propósitos realmente nefastos, e, veja bem, isso não tem nada a ver com dinheiro. Como eu vou controlar isso? Assim, para mim foi um alívio saber que alguém iria se certificar de que o que estava acontecendo era dentro dos conformes. Eu estava tão envolvida que eles me perguntaram: “Está tudo bem para você que nós façamos isso?” E sinceramente não vi problema nenhum (ROWLING, apud ANELLI, 2011, P. 114).

Considerando-se que a questão da pornografia realmente existe e é um problema, devido à faixa etária do público alvo e as convenções e normas sociais hoje vigentes na sociedade, torna-se compreensível que sejam tomadas medidas para tentar controlar esse tipo de produto¹⁶, embora a censura imposta (que se resumia basicamente à tentativa de controle total e exclusão dos conteúdos) pelos detentores dos direitos autorais tenha sido uma alternativa cada vez mais distante para a Warner desde os eventos que originaram a

¹⁶ Muitos sites voltados para as ficções de fãs contém indicações que revelam a faixa etária indicada para a leitura da história, além de *tags* que indicam o conteúdo do texto.

Potterwar. Essa discussão se assemelha muito, neste ponto, à polêmica sobre pirataria (principalmente se considerarmos que as *fanfictions* estão recorrentemente no centro dessas discussões).

Zero tolerance has not been our history. It has not produced the content industry that we know today. The history of American law has been a process of balance. As new technologies changed the way content was distributed, the law adjusted, after some time, to the new technology. In this adjustment, the law sought to ensure the legitimate rights of creators while protecting innovation. Sometimes this has meant more rights for creators. Sometimes less. (LESSIG, 2004, p. 74).

Lessig deixa clara a necessidade de algum tipo de controle; mas de onde deve vir? Dos administrados dos sites, dos estúdios cinematográficos? Da autora, ou do próprio público, que deveria trabalhar em prol de uma vigilância mútua? Por enquanto, ao menos dentro do *fandom* de *Harry Potter*, parece-se ter chegado a um ponto pacífico, visto que a produção de ficções de fãs em sites especializados, como o Fanfiction.net, continua a crescer sem nenhum outro obstáculo, ao menos por hora.

3. A inteligência coletiva e a colaboração na elaboração das ficções de fãs

Organizar sites que agregam centenas de pessoas, bater de frente contra um poderoso estúdio de cinema em uma batalha sobre direitos autorais, organizar eventos e participar de uma produção de conteúdo que pode atingir um público vasto; as crianças de antes da segunda metade do século XX provavelmente nunca teriam imaginado que tudo isso poderia estar ao seu alcance, se as tecnologias e a cultura do momento não criassem um ambiente propício. Com o surgimento de *Harry Potter*, os jovens não apenas começaram a fazer um uso bem mais intenso do ciberespaço, mas também começaram a usá-lo de maneira mais consciente e produtiva.

A produção de fãs é extremamente variada: basicamente, ela engloba qualquer conteúdo produzido que tenha referências mínimas para ser enquadrado dentro de algum *fandom*. Histórias, artes de desenhos, quadrinhos, paródias, tributos, homenagens e músicas são apenas alguns dos expoentes. Além disso, as culturas de fãs criam um vocabulário próprio para tornar seu universo mais organizado. *Fanfictions* e *fanarts*¹⁷ são alguns dos termos mais conhecidos, mas para além deles podemos observar outros como *lemon*¹⁸,

¹⁷ Termo que se refere a artes feitas por fãs, geralmente desenhos ou fotografias.

¹⁸ “*Lemon*”, termo que originalmente significa “limão”, em inglês, é apropriado pelas culturas de fãs para designar produções que envolvam relações sexuais entre duas personagens masculinas. A contraparte do termo é “*Orange*”, usado para personagens femininas.

*twincest*¹⁹ e *shipper*²⁰. Cada grupo também desenvolve seus conceitos próprios, sendo específicos ao *fandom* de Harry Potter expressões como *Dramione* e *Drarry*²¹. Seja atribuindo novas significações a vocábulos já existentes, ou então criando novos termos, os *fandoms* buscam organizar seus universos de uma maneira extremamente cuidadosa. Justamente por ser um universo tão vasto, com uma participação e produções tão numerosas, os próprios participantes sentiram a necessidade de ordená-lo. Mas essas definições, divisões e classificações não surgiram do nada, ao mesmo tempo e no mesmo lugar. Essa arquitetura tão detalhada desse nicho do ciberespaço²² foi desenvolvida através de uma mobilização gigantesca da inteligência coletiva, reunindo pessoas de diversas culturas. Dependendo do site ou do *fandom*, alguns destes termos podem não existir ou ter significados diferentes, mas em geral são vocábulos universais dentro das culturas de fãs.

Outro grande expoente da colaboração no universo dos *fandoms* também pode ser encontrado dentro da figura dos leitores beta de *fanfictions*. Um leitor beta é alguém que irá ler uma *fanfic* antes que ela seja publicada. Ele corrigirá erros gramaticais, fará anotações e repassará o *feedback* para o escritor. As pessoas podem se voluntariar para serem leitores beta de uma história específica, ou então formar parcerias com autores para a revisão de várias histórias. Alguns sites especializados, como o Nyah! Fanfiction²³, oferecem formulários e um sistema de cadastramento de leitores beta, mas em grande parte dos casos, essas duplas entre escritor e leitor beta se formam por laços de afinidade entre ambos e, geralmente, têm um tom bastante informal.

As ficções de fãs têm em seu formato dinâmico outro grande mecanismo que é fundamental para o exercício da colaboração e da inteligência coletiva, como também para o desenvolvimento de uma narrativa transmídia: a serialidade (MASSAROLO, 2013, p. 344). Uma *fanfic* pode ser extensa, sendo dividida em inúmeros volumes seguindo o modelo das sagas de livros tradicionais, ou ter um único capítulo – essas são denominadas *fanfics one-shot*. As *fanfics* mais extensas normalmente têm seus capítulos liberados com um intervalo regular – de um mês ou uma semana entre um e outro – embora alguns autores estabeleçam prazos mais flexíveis para sua produção. Assim, o público pode ler cada novo

¹⁹ Oriundo da junção dos termos “*twins*” (gêmeos) e “*incest*” (incesto), em inglês o vocábulo designa produções que façam alusão a relacionamento eróticos e/ou românticos entre irmãos gêmeos.

²⁰ Termo derivado de “*relationship*”, que em inglês expressa uma relação afetiva, “*shipper*” designa um fã que torce fortemente por algum “*ship*” (casal de personagens).

²¹ Os termos representam, respectivamente, os *ships* Draco Malfoy e Hermione Granger; e Draco Malfoy e Harry Potter.

²² Considerando-se que é neste ambiente que os *fandoms* puderam crescer e se desenvolver em sua plenitude, mas entendendo-se que esses universos não nasceram aí e nem a isso se limitam.

²³ Disponível em: <http://fanfiction.com.br/>

capítulo e deixar comentários incentivando, criticando ou dando sugestões ao autor que, por sua vez, pode respondê-los. Dessa maneira, os leitores têm a possibilidade de acompanhar as histórias enquanto elas ainda estão em produção, e os autores podem fazer alterações na trama de acordo com as críticas que recebem. Ainda é comum que os autores deixem comentários ou notas no início ou no fim dos capítulos, trazendo informações importantes sobre a história, ou apenas dialogando com os leitores.

Devido ao ambiente fraternal e convidativo das comunidades de fãs, também é comum que dois ou mais autores desenvolvam juntos uma história. De acordo com as habilidades do autor, também não é raro que ele peça a alguém para desenvolver uma capa para sua história, assim como as capas dos romances tradicionais, que costuma ser exibida juntamente ao título, ou então ao começo do corpo da narrativa, variando com a estrutura do site.

As *fanfictions* também têm uma estrutura altamente flexível e experimental. Uma narrativa pode ser dividida em várias *fanfics*, que podem ser curtas ou extensas; histórias de autores diferentes podem dialogar entre si, valendo-se da intertextualidade, e não é incomum que sejam produzidas paródias de outras produções de fãs já existentes. Além disso, é possível contar com o uso de recursos audiovisuais, já que algumas das ficções contam com materiais extra, como capas, além de ilustrações ou montagens que representem personagens ou momentos icônicos da narrativa. Em alguns casos é possível encontrar *players* de música disponíveis no início ou no meio dos capítulos, juntamente com uma nota indicando que se deve iniciar a música naquele momento, trazendo para a narrativa textual uma nova interatividade e um fator imersivo que é praticamente inexistente em outras produções textuais: a trilha sonora. Como alguns desses recursos exigem alguma técnica em edição ou programação, é comum que haja colaboração entre os indivíduos. Como a cultura dos *fandoms* é baseada na gratuidade e na paixão por um interesse em comum, a solidariedade é bastante intensa nessas relações.

A estrutura altamente flexível e experimental das *fanfics* levou a um paradoxo: em algum momento durante o desenvolvimento das comunidades de fãs e dos sites especializados na publicação dessas histórias, começou-se a publicar aquilo que foi batizado de *fanfic* original. Em termos semânticos, essa nova categoria se proclama completamente original, trazendo uma trama nova que não seja especialmente ligada a nenhuma narrativa já existente. Propõe-se à criação de novos personagens e novos

universos completamente independentes. O que faz com que essas histórias sejam enquadradas e bem recebidas nos sites de ficções de fãs é justamente sua estrutura, que segue completamente o modelo construído dentro dessas comunidades. Com isso, tem-se uma expansão significativa que pode trazer bons frutos se for incorporada a outros tipos de produções. O caráter experimental das produções de fãs permitiu que sua estrutura fosse além de seus domínios e permitisse a autores estreantes publicarem suas histórias de uma maneira nova e atraente, e com um público alvo já estabelecido e mobilizado.

4. A importância das ficções de fãs para o desenvolvimento da narrativa transmídia

As ficções de fãs têm em sua própria natureza um enorme potencial para desenvolvimento da narrativa transmídia. Entretanto, não é qualquer história que funciona desta maneira. Há escritores que “desvirtuam” completamente a trama original, invertendo as personalidades das personagens ou criando novos; excluindo fatos importantes ou criando acontecimentos que em nada condizem com a trama oficial. Podemos considerar como um fenômeno importante da expansão da narrativa somente aquelas *fanfics* baseadas em fatos *canon*²⁴ e no modelo *fanon*²⁵.

Considerar como parte da expansão da narrativa esse segundo tipo de *fanfictions* significa compreender e valorizar a liberdade criativa e um papel mais efetivo dos fãs na construção do universo ficcional. As demais produções de fãs ainda têm um papel central dentro dos *fandoms* quando falamos em exercício da inteligência coletiva ou da liberdade criativa, mas não se enquadram dentro da definição de transmídia.

A serialidade das ficções de fãs é uma parte importante da expansão da narrativa e de incentivo à participação e colaboração, levando em consideração que os comentários são parte de um modelo de *feedback* bastante significativo nas comunidades de fãs. Segundo Massarolo:

²⁴ Termo derivado da palavra “*cânone*” que se refere a fatos e/ou informações que tenham de fato ocorrido ou sido revelados dentro da trama original. Em *Harry Potter*, os personagens Rony Weasley e Hermione Granger formam um casal no sétimo volume, “Harry Potter e as Relíquias da Morte”. *Fanfics* que explorem a relação de ambos aproveitando-se das brechas deixadas por J. K. Rowling seguem os padrões *canon*, visto que os acontecimentos descritos na história podem ser aceitos de modo coerente naquele universo ficcional.

²⁵ *Fanon* é o termo que une “*fan*” e “*canon*”, e se refere a fatos ou informações que não são necessariamente “*canon*”, mas que não contradizem a trama original e são aceitos de maneira consensual pela maioria dos fãs; ideias normalmente derivadas de teorias elaboradas sobre a trama e/ou especulações do que há por vir. Em *Harry Potter*, não há nenhuma confirmação de que a cobra que aparece em “Harry Potter e a Pedra Filosofal” seja a mesma cobra do bruxo das trevas Voldemort, que aparece pela primeira vez em “Harry Potter e o Cálice de Fogo”. Entretanto, esse fato é aceito pelos fãs de um modo geral, e não contradiz nenhuma evidência deixada por Rowling durante a construção de sua história.

Normalmente, os textos transmidiáticos são construídos com lacunas e esses espaços é que ativam a crença do usuário. [...] A construção estratégica de lacunas cria uma dinâmica dentro da narrativa que leva o usuário a se envolver com a história, enquanto a fabulação preenche de sentidos as lacunas da narrativa, num processo de construção de mundos de histórias. O modelo de storytelling baseado na autoria compartilhada permite interagir com o texto ficcional de uma ‘obra em andamento’. [...] Os mundos de histórias demandam interpretações textuais que não se esgotam em si mesmas, o que ressalta ainda mais sua noção de pertencimento ao ‘todo’ descrito por Jenkins sobre storytelling transmídia. De qualquer modo, a serialidade e a dispersão textual são as ferramentas básicas para o entendimento da migração das audiências de uma plataforma para outra em busca de informações sobre as histórias de sua preferência (MASSAROLO, 2013, p. 344).

As *fanfictions* trabalham bem a questão da serialidade, aproveitando-se das brechas deixadas pela estrutura da trama original, e construindo seus próprios “espaços em branco”, seja para criar um gancho para um futuro capítulo e garantir a atenção dos leitores, seja para simplesmente abrir especulações que, da produção de fãs, se estendam até a trama original.

Dentro de um *fandom*, as *fanfictions* mais populares agregam um grande número de leitores, que acabam a desenvolver uma afeição tão grande pela história que começam a escrever ficções baseadas nestas e a fazer ilustrações, vídeos, assim como outras produções, que acabam por criar uma espécie de “mini-*fandom*” dentro de uma comunidade já existente, desenvolvendo ainda mais a expansão da narrativa.

Conclusão

Devido ao caráter colaborativo das comunidades de fãs, o índice de interação e de produção coletiva é alto, como pôde ser observado no desenvolvimento deste trabalho. Assim sendo, os *fandoms* agregam, no próprio processo de produção de histórias, um grande potencial para o desenvolvimento da inteligência coletiva; o mesmo ocorre em outros “subcampos” das comunidades, como na busca por *spoilers* (JENKINS, 2008). O ambiente do ciberespaço proporcionou aos fãs uma interação muito maior entre si, além da oportunidade de produzir uma grande quantidade de conteúdo em pouco tempo. Isso se deve justamente ao número de pessoas que integra essas comunidades.

Levando em consideração que o público-alvo de *Harry Potter* são as crianças, que integram grande parte de sua base de fãs, os *fandoms* tem o potencial de levar os mais jovens a um maior contato com o ciberespaço, mais produtivo e interessante. Além disso, pode potencialmente despertar no jovem a vontade de aprimorar-se em áreas do conhecimento, seja a escrita, a programação, a edição de vídeos e imagens, etc. Essas

características também fazem com que os jovens que participam dessas comunidades já se familiarizem, em algum nível, com a narrativa transmídia, de modo prático. Anderson (2006) afirma, dentro da teoria da Cauda Longa, que esses produtores amadores de conteúdo, oriundos de um nicho específico, podem vir a ganhar fama e crédito e irem para o mercado, passando a lidar com grandes produções e nomes famosos.²⁶ Esses novos profissionais que podem eventualmente surgir não só terão mais facilidade de trabalhar com a narrativa transmídia como também podem influenciar o mercado de um modo geral a dialogar mais com as comunidades de fãs e melhorar essa relação ainda tão instável.

Todas essas potencialidades ainda podem ser exploradas no ambiente escolar, que hoje tão pouco contribui para a inserção dos jovens no mundo virtual. A educomunicação é uma vertente que hoje vem ganhando força e volta os olhos para essa questão (SOARES, 2014). Como apontam Gosciola e Versuti (2012), o universo dos fãs pode ser inserido dentro da realidade escolar de diversas maneiras, em atividades que se utilizam das novas tecnologias para interligar a realidade à ficção. Investindo mais em quesitos como o “ciberletramento” ou a “netiqueta”, as escolas podem auxiliar a inserção dos jovens no ciberespaço de uma maneira mais segura e adequada.

As comunidades de fãs guardam em si todo esse potencial, que na maioria das vezes é ofuscado por batalhas judiciais em torno dos direitos autorais. Saber conciliar os interesses do mercado de massa com os nichos e, principalmente, com os fãs e o público de uma maneira geral, é um grande desafio, mas extremamente necessário para que se dê um passo a mais em direção a uma realidade mais convergente e produtiva, em que possamos tirar das mídias o que elas têm de melhor. Para o mercado, essa realidade pode significar uma melhoria na qualidade de suas produções, além de um custo menor. Para os amadores e entusiastas, abre-se a chance de ascensão dentro do mercado. O público, por sua vez, só tem a ganhar com um diálogo mais aberto e maior participação na produção de conteúdos criativos. A tarefa é árdua, mas é preciso, então, alcançar maneiras de trabalhá-los em harmonia.

²⁶ Na prática, esse fenômeno já vem de fato ocorrendo. A autora americana Cassandra Clare, que se tornou mundialmente conhecida com a publicação de sua saga Os Instrumentos Mortais, já era conhecida e aclamada dentro do *fandom* de Harry Potter, devido às suas *fanfictions*, destacando-se a saga *The Draco Trilogy*. A escritora britânica E. L. James também produzia *fanfics* da saga *Twilight*, de Stephenie Meyer, antes de lançar seu romance, *Fifty Shades of Grey*, primeiro volume de uma trilogia que logo ganhou fama no mundo inteiro.

Referências Bibliográficas

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro, RJ; Campus Editora, 2006, 256 p.

ANELLI, Melissa. **Harry e seus fãs**: a verdadeira história de um menino-bruxo, seus leitores e os detalhes da vida dentro do fenômeno Harry Potter. Rio de Janeiro, RJ; Rocco, 2011, 367 p.

BAPTISTA, Juliana; DOMINGOS, Adeni Alfeu. **Storytelling e Transmídia na saga de Harry Potter**. Bauru, SP. 12 p.

BOURLEGAT, Cleonice Alexandre. Ordem local como força interna de desenvolvimento. **Interações**: Revista Internacional de Desenvolvimento Local. Campo Grande, UCDB, v. 1, n. 1, p. 14-20, 2000.

CAVALCANTE, Beatriz, et al. **Harry Potter e fanfictions**: colaboração e gratuidade na internet. *Recipe*, PE; 2012, 15 p.

GOSCIOLA, Vicente; VERSUTI, Andrea. **Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta**. In: Okada, A. (Ed.) *Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development*. London: Scholio Educational Research & Publishing. 2012, 9 p.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, SP: Editora Aleph, 2009, 432 P.

LAUREL, Brenda. **Creating Core Content in a Post-Convergence World**. Nova York: AIGA “Collision!”, 2000.

LEMOS, Ronaldo. Creative Commons, mídia e as transformações recentes no direito de propriedade intelectual. **Revista Direito GV**, v. 1, n. 1, p. 181-187, 2005.

LESSIG, Laurence. **Free Culture**. Nova York; The Penguin Press, 2004, 345 p.

MASSAROLO, João Carlos. Storytelling Transmídia: Narrativa para múltiplas plataformas. **Tríade**; Sorocaba, SP, v.1, n.2, p. 335-347, dez. 2013.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Gestão Comunicativa e Educação: Caminhos da comunicação. Comunicação & Educação**. São Paulo, SP; USP, 2014.

WATERS, Darren. **Rowling backs Harry Potter fanfiction**. BBC News, 2004. Disponível em: < <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm/>>. Acesso em 09/11/2014.