

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

André Emilio Sanches

DAS NARRATIVAS SERIADAS À CULTURA
PARTICIPATIVA: UMA VISÃO DO UNIVERSO
FICCIONAL DE JORNADA NAS ESTRELAS

São Carlos, SP
2015

André Emilio Sanches

**DAS NARRATIVAS SERIADAS À CULTURA
PARTICIPATIVA: UMA VISÃO DO UNIVERSO
FICCIONAL DE JORNADA NAS ESTRELAS**

Dissertação de conclusão de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade

São Carlos, SP
2015

Ao meu tio Tô, padrinho e amigo, por ter me apresentado esse mundo de sonhos e realidades imaginárias que nunca cessam de me comover e me fazer refletir sobre nosso propósito nesse plano.

AGRADECIMENTOS

A toda a minha família, que me apoiou nos momentos mais escuros e vibrou com a conclusão da jornada. Minha mãe, Selma, meu pai, João Carlos, minha irmã Luciana e minha tia Ana Beatriz.

Aos amigos mais próximos, Analú, Bruno, Bernardo, Cairo, Hellen, Otávio, Renato, Rafael e Victor por aguentarem minhas lamentações, meus surtos e me ajudarem primordialmente nos momentos mais difíceis desse percurso.

Aos colegas de pesquisa passados e presentes do GEMInIS, Grupo de Estudos em Mídias Interativas em Imagem e Som, pela companhia, pela ajuda nos momentos de necessidade e pela diversão nos momentos oportunos, Chico, Cíntia, Dario, Gabriel, Gi, Glauco, Gustavo e Naiá.

Aos colegas de orientação e de disciplinas, pelos momentos divertidos, encontros pós-aulas e presença constante, Aline, Antônio, Diogo, Felipe, Paula Poiet, Paula Toledo e Tiago.

Aos demais colegas de mestrado no PPGIS, Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, pelo apoio nos momentos complicados da pesquisa, pelas ideias oportunas, e pelos conselhos, Debora, Daniel, Joyce, Juily, Mateus, Pedro e Sancler.

Aos amigos da graduação, pela amizade irrestrita, pelos momentos de descontração e pela companhia, Matheus, Felipe, Rafael, Victor, Walison e Wesley.

Aos professores do curso, por terem me ajudado a enfrentar as dificuldades e a encontrar os melhores caminhos para finalizar a pesquisa, e especialmente à banca de qualificação, João Massarolo e Josette Monzani pelas dicas, ideias e complementações à pesquisa inicial.

Ao meu orientador, Leonardo Andrade, por ter me acolhido e me dado todo o apoio necessário para que essa pesquisa fosse concluída e frutificasse.

“As pessoas pensam que sonhos não são reais apenas porque não são feitos de matéria, de partículas. Sonhos são reais. Mas eles são feitos de pontos de vista, de imagens, de memórias e trocadilhos, e de esperanças perdidas.”

“As coisas não precisam ter acontecido para serem verdadeiras. Contos e sonhos são verdades-sombra que vão perdurar quando os reais fatos não forem mais do que pó e cinzas esquecidas.”

Neil Gaiman, *Sonho dos Eternos*,
Sandman, Vol. 3: País dos Sonhos

RESUMO

Partindo dos conceitos consagrados de *narrativas seriadas*, *narrativas transmídia*, *complexidade narrativa*, *franquias de entretenimento* e *cultura participativa* este trabalho propõe-se a analisar de que maneira o surgimento das grandes franquias nos seriados televisivos afetou a produção e a recepção destes, tomando como foco a franquia *Star Trek (Jornada nas Estrelas)* sob o ângulo da produção de narrativas mais complexas e retroalimentação do universo ficcional a partir da participação dos fãs, de forma a explicitar a relação orgânica entre a longevidade da bem sucedida franquia e as funções da cultura participativa. Para tanto serão abordadas todas as diversas versões do seriado, desde a série original de 1966 até sua versão mais recente finda em 2005, bem como outros produtos midiáticos e a produção dos fãs, criando recortes que exponham esse aumento da complexidade narrativa entre as diferentes versões de maneira cronológica, bem como identifiquem os pontos de inserção de informações e artefatos criados pelos fãs, efetivamente demonstrando a construção conjunta da franquia como um *multiverso ficcional* pertencente tanto aos produtores quanto à sua audiência.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativa Seriada, Complexidade Narrativa, Franquia de Entretenimento, Cultura Participativa, Jornada nas Estrelas

ABSTRACT

Starting from the well-known notions of seriality, transmedia storytelling, narrative complexity, media franchises and participatory culture, it is proposed to analyse how the creation of media franchises based on television series affects both the production and the reception of said series. Focusing on the Star Trek franchise it aims to approach the idea that complex narratives serves as the basis for fan participation, thus starting an organic relationship between producers and consumers that both increases the longevity of the franchise and gives feed back to its producers of the fans positions, wishes and expectations. This approach will take into consideration all Star Trek series, from The Original Series of 1966 to Star Trek: Enterprise, which ended in 2005 as well other media, such as books, comics and fan made narratives with the purpose of setting forth this increase in narrative complexity, narrative vastness and the participation of producers and fans in the joint creation of a fictional multiverse that belongs both to producers and consumers.

KEYWORDS

Seriality, Narrative Complexity, Media Franchise, Participatory Culture, Star Trek

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Primeiro <i>fanzine</i> publicado.....	86
Figura 2: Primeiro <i>fanzine</i> de <i>Jornada nas Estrelas</i>	87
Figura 3: Tripulação da <i>Enterprise</i> no seriado clássico.....	107
Figura 4: A tripulação da <i>Enterprise</i> na série animada.	110
Figura 5: A ‘Nova Geração’ de tripulantes da <i>Enterprise</i>	113
Figura 6: Logotipos dos seriados <i>spin-off</i>	113
Figura 7: Star Trek: Renegades.....	120
Figura 8: Tela de missões de <i>Star Trek Online</i>	122
Figura 9: <i>The Foundry</i> : A tela de “forja” de missões de <i>Star Trek Online</i>	123
Figura 10: Um dos primeiros beijos inter-raciais da televisão norte-americana	128
Figura 11: Lançamento do ônibus espacial <i>Enterprise</i>	129

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. DAS NARRATIVAS SERIADAS ÀS FRANQUIAS DE ENTRETENIMENTO	19
1.1 Serialidade e Narrativas Seriadadas.....	19
1.2 Narrativas Complexas	22
1.3 Narrativas Vastas	25
1.4 Narrativas Abertas	29
1.5 Narrativas Colaborativas	33
1.6 Narrativas Transmídia	35
1.6.1 Cultura da Convergência	43
1.7 Franquias de Entretenimento	44
1.8 Considerações.....	47
2. STORYWORLDS, PARACOSMOS E OS MUNDOS POSSÍVEIS	51
2.1 Cenários ou <i>Storyworlds</i>	51
2.2 Universos Ficcionalis	53
2.2.1 Arquitetura de um Universo Ficcional.....	55
2.2.2 Mythos, Topos e Ethos	58
2.3 Multiversos Narrativos.....	61
2.3.1 Multiversos Breves e Multiversos Vastos.....	63
2.4 Considerações.....	64
3. UMA BREVE HISTÓRIA DA CULTURA PARTICIPATIVA	67
3.1 O Cult	68
3.2 Subculturas e Capital Subcultural	71
3.3 Fã e Cultura de Fãs	73
3.3.1 Apropriação e Engajamento.....	78
3.3.2 <i>Haters, Trolls</i> e Anti-Fãs.....	82
3.3.3 Fandom.....	84
3.3.4 Taxonomia dos Fãs	91
3.4 Fã-Ativismo e Produção de Fãs	95
3.4.1 Canonicidade e “Fanonicidade” Ficcionalis.....	99
3.5 Considerações.....	102
4. A ARQUEOLOGIA DE <i>JORNADA NAS ESTRELAS</i>.....	105
4.1 <i>Jornada nas Estrelas</i> como Franquia de Entretenimento	105
4.1.1 Serialização Televisiva	106
4.1.2 Licenciamentos e Multiplicidade de Formatos.....	109
4.1.2 Complexidade e Vastidão Narrativas	111
4.2 <i>Jornada nas Estrelas</i> como Universo Ficcional.....	115
4.2.1 Um Universo em Expansão.....	117
4.3 <i>Jornada nas Estrelas</i> como Fenômeno Cult	124
4.3.1 Engajamentos e Apropriações.....	126
4.3.2 Produção de Fãs	130

4.3.3 Pervasão Cultural.....	132
4.4 Considerações.....	133
CONCLUSÕES.....	135
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	138

INTRODUÇÃO

Nas últimas três décadas pode-se perceber um aumento significativo na criação de produtos audiovisuais, textuais e imagéticos pertencentes ou iniciadores de múltiplos universos narrativos compartilhados, propondo novas e bem sucedidas franquias de entretenimento ou trazendo novo fôlego à franquias já bem estabelecidas, incorporando toda a gama de artefatos que vão desde as mais comuns produções para cinema e televisão até a criação de jogos, quadrinhos e jogos de representação que integrem as várias narrativas daquele universo em uma grande cronologia unificada (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010).

Se por um lado tal fenômeno pode ser entendido apenas como a vontade de produtores e estúdios de capitalizar em cima de produções cujo retorno já é garantido aliado à vontade dos fãs de permanecer mais tempo em contato com um universo narrativo que já lhes é conhecido e caro, por outro torna-se quase inviável entender a franquia de mídia apenas como o ajuntamento casual de produções culturais pertencentes àquele mesmo universo (JOHNSON D., 2013). Sendo assim, faz-se necessário compreender como se dá a formação desses universos, ou multiversos, narrativos, como eles se coordenam em novas franquias, quais suas características inerentes que os fazem ser compartilhados entre várias narrativas distintas, bem como adquirirem status de culto por sua legião de fãs, e aonde estes diferem fundamentalmente das narrativas seriadas.

Para compreender essa transformação torna-se necessário visitar as várias definições propostas nos últimos anos para conceitos chave como narrativas seriadas, universos narrativos, narrativas transmídia, franquias de entretenimento, entre outras, e compreender como tais conceitos se articulam para a composição de algo maior, e consequentemente mais complexo.

Partindo deste princípio, serão analisadas as conceituações acerca das narrativas seriadas, suas origens, suas evoluções e seus pontos de inflexão, em especial no que tange à narrativa seriada audiovisual, que em grande parte dos casos é o ponto focal dos novos universos ficcionais, levando assim a análises de maneira intercalada dos conceitos de multiversos narrativos, narrativas vastas e franquias midiáticas segundo as visões dos principais autores, com o objetivo de criar uma linha mestra de entendimento

que possa ser aplicada diferentes produções e daí extrair se tais produções seriam franquias, multiversos ou apenas histórias bem contadas.

Dentro dessa visão, temos que, até o final da década de 1970, segundo Derek Johnson (2009), o termo franquia podia ser entendido de duas maneiras principais, primeiro como um direito de voto e exercício de opções dentro de uma instituição, e segundo como uma operação comercial (tal qual uma rede de restaurantes) em que operadores independentes em mercados locais pagam pelo direito de fazer negócios utilizando uma marca corporativa compartilhada.

A partir dos anos 1980, entretanto, o termo franquia começa a ter um terceiro entendimento, de cunho cultural, usado para descrever tanto o processo de gerenciamento de propriedade intelectual corporativa, quanto os processos culturais serializados decorrentes desse gerenciamento, ou seja, as linhas de produtos que podem ser denominadas “a franquia *The X-Files*¹” ou “a franquia *Planet of the Apes*²”. Dessa maneira, se a operação de franqueamento já era entendida como uma rede de pontos de consumo cooperativos, a emergente franquia de entretenimento pode ser conceituada como uma rede de conteúdos distribuídos em múltiplos canais de consumo.

Seguindo este mesmo entendimento, Carlos Scolari (2009) aponta que essa terminologia não está solidificada, e tampouco é única, encontrando similaridades em conceitos como “*crossmedia*” (PETERSEN, 2006), “plataformas múltiplas” (JEFFERY-POULTER, 2003), “mundos transmídiais” (KLASTRUP & TOSCA, 2004), “narrativas ou franquias transmídia” (JENKINS, 2007), sendo que, todos esses conceitos tentam definir, sob diversos pontos de vista, o mesmo conjunto de experiências e sensações, aqueles decorrentes da produção e interpretação de narrativas expressas através de uma combinação coordenada de linguagens e mídias, ou, plataformas.

Advindas destas ideias temos, mais recentemente, como uma evolução ou desmembramento do conceito maior de narrativa transmídia as noções de ‘propagabilidade’ e ‘perfurabilidade’ de uma obra. A primeira foi definida por Jenkins como o conjunto de práticas e recursos técnicos que tornam mais fáceis a circulação de alguns tipos de conteúdos comparado a outros e a segunda, suscitada por Mittell mas elaborada por Jenkins é definida como a capacidade que um conteúdo tem de promover

¹ Arquivos X: Seriado de ficção científica e suspense, exibido de 1993 a 2002, pela FOX. Tratava de assuntos relativos à paranormalidade, OVNI, entre outros, com grande sucesso. Foi transposto de maneira bem-sucedida para o cinema, quadrinhos e romances.

² O Planeta dos Macacos: Série de filmes para o cinema retratando um futuro pós-apocalíptico aonde, após uma guerra, o planeta Terra torna-se dominado por macacos inteligentes. Gerou vários filmes cinematográficos além de seriados de televisão, quadrinhos e livros.

a busca por sentidos cada vez mais profundos dentro do próprio texto, levando seus consumidores a revisitar a obra e perfura-la cada vez mais atrás de novas interpretações (JENKINS & GREEN & FORD, 2013).

Aliados ao conceito de aderência, que é a capacidade de uma obra atrair a audiência e envolvê-la em múltiplos formatos e relações de consumo, narrativos ou não, temos o entendimento ampliado de que a narrativa transmídia ou a franquia transmídia é aquela que tem aderência, perfurabilidade e propagabilidade, ou seja, cujo conteúdo gruda e que gera interesse dos consumidores-espectadores tanto de compreendê-lo cada vez melhor quanto de compartilhá-lo, das mais diversas maneiras, com outros potenciais consumidores (JENKINS & GREEN & FORD, 2013).

No entanto, como elucida Scolari (2009) ao refletir sobre as definições de Henry Jenkins, em seu nível mais elementar, uma narrativa ou franquia transmídia corresponde a “histórias contadas através de múltiplas mídias” (JENKINS et al., 2009, p. 86). Dessa maneira, em uma franquia transmídia utópica, cada mídia faz o melhor uso de suas potencialidades, ou seja, uma narrativa pode ser iniciada em um filme, expandida através de seriados televisivos, romances, e quadrinhos, e contendo um mundo que pode ser explorado e vivenciado a partir de jogos (JENKINS, 2008). Dessa forma, cada um desses pontos de entrada na franquia deve ser autônomo o suficiente para que possa ser fruído sem a necessidade de se enveredar pelas outras plataformas, ou seja, não há necessidade de se assistir ao filme para aproveitar o jogo, e vice e versa.

Em suma, narrativa transmídia é uma estrutura narrativa única que se expande através tanto de diferentes linguagens (verbais, imagéticas, etc.) quanto de diferentes mídias (cinema, quadrinhos, televisão, etc.), não sendo apenas uma mera adaptação de uma mídia para outra. Assim, a narrativa que os quadrinhos contam não é a mesma que é exibida na televisão ou no cinema, as diferentes mídias participam e contribuem para a construção do mundo narrativo. Dessa maneira, essa dispersão textual constitui uma das mais importantes fontes de complexidade na cultura popular contemporânea (SCOLARI, 2009).

Essa complexidade é expressa por Jason Mittell como Complexidade Narrativa (MITTELL, 2012) e definida como o resultado de várias inovações tecnológicas contemporâneas agregadas a mudanças de modelos narrativos e ao surgimento de um novo tipo de espectador, disposto a ir além da televisão ou da tela de cinema para compreender e complementar o seu entendimento da narrativa vivenciada.

Esses novos paradigmas podem ser facilmente evidenciados em produções recentes como *Matrix*³ que para entendimento total e completo da história narrada levava o espectador a migrar do cinema para seriados animados, jogos digitais, quadrinhos e *websites* ou como *Lost*⁴ que, além do seriado televisivo como mídia principal, era composto romances e *websites* que por vezes eram histórias adicionais, por outras eram artefatos diegéticos presentes na narrativa televisiva porém criados no mundo real como algo independente e capaz de elucidar mistérios do seriado ou confundir ainda mais a audiência.

Com isso, dentre essas inovações, é necessário citar duas em particular, o advento da internet e a difusão da multiplicidade de telas. O primeiro, o advento da internet, rede mundial de computadores que conectou usuários em locais distantes, permitiu que grupos que partilhassem de gostos em comum se comunicassem e trocassem informações com maior facilidade e rapidez sem precedentes.

Já o aumento da multiplicidade de telas, decorrido do aumento do número e da sofisticação dos dispositivos móveis (celulares, *smartphones*, *tablets*, etc.) permitiu ao novo espectador estar tanto conectado a outros aficionados que compartilham dos mesmos interesses audiovisuais quanto a buscar novas informações sobre seus filmes ou séries favoritas disponibilizadas tanto pelos donos da franquia quanto por outros fãs que compilam e explicam o material audiovisual existente sem precisar recorrer a dispositivos fixos e em qualquer lugar aonde estiver, agregando todas as informações desejadas em um único equipamento.

Do outro lado, em termos de produção, é interessante notar que além de uma mudança de produções episódicas de narrativas fechadas, como um filme, para a produção de narrativas seriais com universos abertos, como algumas séries televisivas, existe um estreitamento do relacionamento entre os produtores e a audiência, em especial os fãs, considerada uma audiência especializada e ativa socialmente, explicitando uma nova tensão nas relações de poder entre produtores e consumidores, em que a balança pende hora para um lado, hora para outro, influenciada pelas atitudes e intervenções de cada grupo.

³ Trilogia de filmes para o cinema desenvolvida pelos irmãos Wachowski, lançada em 1999 que inovou ao contar uma história interligada e integrada entre os três filmes e vários outros formatos, como animação japonesa, jogos digitais, quadrinhos, entre outros.

⁴ Seriado televisivo produzido por J.J. Abrams e Damon Lindelof, veiculado de 2004 a 2010, teve 6 temporadas e fez extenso uso de jogos e da internet como modo de vincular a realidade ficcional do seriado à realidade cotidiana dos espectadores, dando origem a uma obra de alta complexidade narrativa.

Ou seja, narrativas seriadas e complexidade narrativa são construídas pelos produtores, com o intuito de criar vastos universos, que por sua vez exigem a atenção e o engajamento da audiência para que possam ser plenamente fruídos. Ainda assim, somente uma narrativa complexa, desconexa de um universo bem construído e possível de ser explorado não garante o bom desempenho ou a longevidade de uma franquia.

Dessa maneira, franquias que se embasam em narrativas fechadas, como por exemplo a saga de *Harry Potter*⁵, cujo universo narrativo pode ser compreendido entre o que acontece do primeiro ao último livro, ou filmes, não disponibilizam novos horizontes, ou pontos de entrada na narrativa, que possam ser utilizados para que se conte outras histórias, antes, durante ou depois dos eventos relatados na saga, visto que, da maneira como a saga é construída, qualquer nova narrativa externa a ela ou desvinculada do personagem protagonista corre o risco de tornar-se irrelevante.

Dentro desse entendimento, como coloca Jenkins (2009), “aquilo que não se propaga morre” (JENKINS, 2009), ou seja, obras, ainda que extensas e bem construídas, se não permitirem, de alguma maneira, que seus consumidores reinterpretem a história, produzam conteúdos, ‘perfurem’ o universo ficcional em busca de novos entendimentos e ‘propaguem’ suas descobertas, visões, especulações e anseios acerca daquele mundo e daqueles personagens, estão fadadas ao eventual esquecimento pela sua própria incapacidade, arquitetada como tal ou não, de cativar cada vez novas audiências e oferecer, sempre que essas retornarem, uma nova perspectiva de uma narrativa já conhecida.

Por outro lado, franquias cujos universos tornam-se protagonistas por si só, ou, cujo foco das narrativas desvia-se de um único evento especial em toda a história daquele universo para a discussão sob vários pontos de vista da mitologia ficcional daquela criação encontram uma reciprocidade maior na interação com a audiência engajada, que, dada a vastidão de tal universo, e a possibilidade de narrar qualquer história possível nele, passa a ter um sentimento de propriedade e de cuidado pela manutenção da coerência estrutural ou canonicidade dos fatos apresentados.

Dentro dessa noção de universos vastos, Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin (2009) entendem que a noção central de uma narrativa vasta é composta tanto de um aspecto qualitativo quanto de um aspecto quantitativo, ou seja, trata-se tanto da complexidade da narrativa apresentada quanto da extensão do universo criado. Assim,

⁵ Série de livros escritos por J.K.Rowling que descreve a saga de um jovem inglês que descobre-se imerso em uma realidade paralela aonde bruxos e magia são reais. Foi adaptada para o cinema e para a internet.

vastas narrativas são narrativas que não podem ser contidas nos limites tradicionais dos principais formatos hegemônicos, seja o *blockbuster*⁶ de duas horas, ou o romance de trezentas páginas. Essas narrativas incluem inúmeros eventos, tramas, arcos de história, personagens, tempos, e lugares, não ficando restrita às questões de tamanhos ou volumes, mas dando importância à capacidade midiática de promover a migração de sua audiência para outras mídias e plataformas, a potencialidade procedural para que as regras da narrativa possam ser seguidas e vivenciadas em vários canais, e, finalmente à abertura narrativa, para que a mesma possa ser reapropriada pelo espectador, leitor ou jogador.

Uma vez que são necessárias essas três características para a construção de uma vasta narrativa, e que vastas narrativas podem ser entendidas como o ponto focal de um vasto universo de franquia, torna-se necessário desvincular-se da visão organizacional e gerencial de Jenkins sobre a participação do fã, indo além da mera migração entre plataformas, ou da função de propagação da narrativa e formação de novos fãs e chegando, de fato, a uma cultura de participação e reapropriação que toma como seu aquele universo narrativo e produz seu próprio conteúdo, fugindo assim, das participações pré-programadas pelos donos de cada universo franqueado.

Dentro desse entendimento, podemos visualizar essas várias questões nas mais diversas produções televisivas, cinematográficas, midiáticas em geral da contemporaneidade, e trazer exemplos como *Star Wars*⁷ no que diz respeito a vastidão narrativa, haja vista que os filmes para o cinema das décadas de 1970 e 1980 formaram uma vasta narrativa que deram origem a uma franquia de entretenimento vasta e diversificada, pontuada de produções para todos os meios disponíveis, de romances literários à jogos digitais, todos contribuindo para uma visão cada vez mais expandida do universo ficcional ali criado.

Por outro lado, em termos de resistência dos fãs, apropriação de conteúdos e propagação da franquia, podemos enxergar em *Star Trek* a presença de todas essas variáveis, uma vez que os períodos de hiato entre as diversas versões do seriado e os filmes no cinema foram pontuados de produções de fãs dos mais diversos tipos, de

⁶ Arrasa Quarteirão: Quando aplicado a filmes e outros produtos audiovisuais refere-se à grandiosidade tanto da narrativa, quanto da escala de produção, em geral resultando em grande sucesso (STRINGER, 2003).

⁷ *Guerra nas Estrelas*: Franquia criada por George Lucas em uma trilogia de filmes para o cinema, iniciada em 1977, possui hoje um dos maiores universos expandidos conhecidos, contando com todo tipo de produtos midiáticos, entre filmes, seriados animados, quadrinhos, jogos, entre outros.

ficção própria a filmes de baixo orçamento, guias de episódios, manuais técnicos e atlas planetários, expandindo, ainda que de maneira não oficial, um universo que em princípio seria bastante limitado para aonde nenhum homem jamais esteve.

Todas essas características definem um universo vivo, que a qualquer momento pode sofrer uma mudança narrativa e no qual quaisquer histórias contadas são válidas, desde que respeitem as regras procedurais da criação do universo e sejam aceitas por suas entidades constituintes, que assumem uma espécie de curadoria de todo o conteúdo que é produzido e decidem, em conjunto, pela sua adição ou não à mitologia estabelecida. Tais entidades podem ser compostas tanto por membros do corpo produtor do universo, os *showrunners* quanto por fãs ou, em muitos casos, apenas por fãs quando daquele universo já ter sido descartado há tempos pelos produtores, permanecendo, porém, vivo nas produções e na memória de sua audiência.

Tendo, assim, essa macroestrutura como norteadora da pesquisa, pode-se ir a fundo dentro desses conceitos já estabelecidos, de modo a trazer mais especificidade para os mesmos, e assim obter uma ferramenta para analisar a longevidade ou brevidade de determinados universos narrativos, hoje considerados franquias de mídia de sucesso, como *Star Wars*, *Stargate*⁸, *Battlestar Galactica*⁹, *Firefly*¹⁰, *Buffy*¹¹, entre inúmeros outros, elencando características tanto de seu design de produção, que permitiu a criação de um universo vasto, quanto as de desenvolvimento de uma narrativa complexa, cujas formas e temas despertaram o interesse de reapropriação e de engajamento da audiência, por sua vez criando uma base leal de fãs que a todo momento retroalimenta o universo com narrativas novas ou novos pontos de vista sobre narrativas já estabelecidas.

Uma vez estabelecida essa estrutura, em um primeiro capítulo iremos abordar as definições de serialidade e narrativas seriadas, avançando por suas peculiaridades bem como suas diversas formas de manifestação, quer sejam complexas, vastas, abertas ou transmídia. Em um segundo capítulo será apresentada uma breve história da Cultura de Fãs bem como da Cultura da Participação, e como essa se inter-relaciona, em maior ou menor grau, com as manifestações narrativas apresentadas no capítulo anterior. Em

⁸ Franquia iniciada pelo filme *Stargate*, em 1994, possui diversas séries de televisão, animação, romances e quadrinhos.

⁹ Seriado de televisão que teve uma versão em 1978 e outra iniciada de 2003, conta com um universo compartilhado de diversas séries, web-séries, livros, jogos e romances.

¹⁰ Seriado cancelado na televisão antes do fim da primeira temporada em 2002, teve grande repercussão e possui base de fãs bastante ativa, ainda que pouco tenha sido produzido, em 2005 ganhou um filme que conclui arcos narrativos do seriado, e posterior série em quadrinhos.

¹¹ *Buffy – A Caça Vampiros*: Seriado de televisão iniciado por um filme em 1992, teve duração de sete temporadas e gerou séries derivadas, livros, jogos e histórias em quadrinhos.

seguida, no terceiro capítulo serão apresentadas as maneiras como as conceituações dos dois primeiros se unem para promover a formação de um universo ficcional rico, vasto e com suporte a participação do fã, ou seja, como acontece essa arquitetura de mundos.

No quarto capítulo será apresentado o objeto de estudo, a franquia de entretenimento *Star Trek*, ou *Jornada nas Estrelas*, criada em 1966 e possuidora de base de fãs muito leal, é constituída de diversas séries entrelaçadas, filmes para o cinema, animações, romances literários, histórias em quadrinho, além de diversos tipos de jogos, resultando em quase 50 anos de produções ininterruptas. Seguirá a apresentação de uma breve cronologia de produções, e a análise desta segundo as conceituações apresentadas no primeiro, segundo, e terceiro capítulos. Também serão feitas inferências acerca da análise realizada, visando a proposição do objeto de pesquisa como exemplo possível do caminho analítico apresentado nos primeiros capítulos bem como a proposição da indivisibilidade do binômio “Universo Narrativo Longevo” e “Participação Ativa dos Fãs”. Por fim serão apresentadas conclusões e considerações finais acerca da pesquisa realizada.

1. DAS NARRATIVAS SERIADAS ÀS FRANQUIAS DE ENTRETENIMENTO

Não é possível falarmos de evolução, ou melhor, transformação da narrativa seriada em multiversos narrativos sem antes nos atermos à suas características e peculiaridades, em especial à definição do que de fato é serialidade narrativa, bem como às particularidades dessa modalidade quando apresentada no formato audiovisual.

Dessa maneira, esse capítulo objetiva apresentar as diversas conceituações necessárias para, a partir da definição da estrutura seriada, avançarmos por suas diversas formas de manifestação, sejam elas complexas, vastas, abertas ou transmídia, para, enfim, conjecturarmos quais dessas características compõe os universos narrativos, e porque sua concepção é primordial para o entendimento da Cultura da Participação.

É importante mencionar que, neste primeiro momento, o Fã e a Cultura da Participação a ele associada serão citados apenas do ponto de vista da narrativa, ou, mais especificamente, do ponto de vista do criador e do produtor de narrativas, tendo, dessa maneira, um papel secundário, e, muitas vezes apenas espectral, ainda que sua presença e actância sejam importantes para as manifestações abertas e transmídia das narrativas.

Essa visão verticalizada da produção seriada, ou seja, exclusivamente do produtor para o consumidor será quebrada em um segundo momento ao nos aprofundarmos no estudo da Cultura Fã e da Cultura da Participação, desta maneira estabelecendo rotas horizontais, de mão dupla para caracterizar essas produções.

1.1 Serialidade e Narrativas Seriadas

A estrutura narrativa seriada, segundo Arlindo Machado (2005), não é originária do meio audiovisual, já existindo anteriormente em outros formatos, tais quais as formas epistolares das cartas e sermões religiosos, passando pelas infundáveis narrativas mitológicas como as *Mil e Uma Noites*, e encontrando sua primeira grande evolução no surgimento dos *folhetins*, narrativas seriadas literárias publicadas em jornais no decorrer do século XIX (MACHADO, 2005).

Ainda segundo o autor, a narrativa em formato seriado consagrou-se no início do século XX, com os radiodramas e radionovelas, tomando grande proporção, e, por fim,

conheceu sua primeira versão audiovisual em 1913 com o surgimento dos seriados para cinema.

Seguindo essa ideia, o autor define a serialidade, ou estrutura seriada, no âmbito do audiovisual, como a

[...] apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados dos outros por breaks para a entrada de comerciais ou de chamadas para outros programas (MACHADO, 2005).

Ou seja, em se tratando de um programa televisivo, a emissão diuturna desse programa é formada por um conjunto de blocos, blocos estes que, por sua vez, fazem parte de uma totalidade ainda maior, que seria o programa como uma unidade, unidade esta que se prolonga por meses ou anos no formato de edições, ou episódios, diários, semanais ou mensais.

De maneira análoga, Renata Pallottini (1998) elabora que a ficção seriada é a história de maior ou menor duração, fracionada em tamanhos menores ou maiores, inventada por um ou mais autores e que, representada por atores, se transmite com os recursos e linguagens da televisão (PALLOTTINI, 1998).

Em ambos os casos se verifica que o fracionamento do enredo apresentado, ou da temática presente nos diversos blocos é o ponto chave da constituição da serialização, de maneira que cada parte do todo apresenta unidade narrativa em si mesmo em termos de compreensão porém contribui para o entendimento de um todo ainda maior, em um tipo de compreensão aditiva que completa e retroalimenta a trama apresentada.

Dentro deste contexto de divisão em blocos, diversos formatos emergem para identificar os tipos de narrativas presentes na serialidade televisiva atual, e dentre eles Machado (2005) identifica três formatos específicos que, em princípio, parecem capazes de explicar a produção seriada tal qual a conhecemos hoje.

O primeiro formato seria aquele de um único arco narrativo, ou de vários arcos narrativos entrelaçados, que transcorrem de maneira concomitante e aparentemente linear ao longo dos episódios até um desfecho final. O autor dá o nome de *teleológico* a esse tipo de construção narrativa, citando as telenovelas e minisséries como seus principais exemplos, caracterizadas por um ou mais conflitos básicos que se estabelecem logo no início da trama, gerando um desequilíbrio estrutural que permeia

todos os episódios até que tal equilíbrio seja restaurado, em geral nos últimos ou apenas no último episódio (MACHADO, 2005).

O segundo formato seria aquele em que cada episódio é uma história completa e autônoma por si só, tendo início, desenrolar e desfecho, de modo que apenas as personagens são preservadas entre um episódio e outro, e, via de regra, os acontecimentos de um episódio não lembram os anteriores nem tampouco ecoam para os posteriores, permitindo que estes sejam assistidos em qualquer ordem desejada. Dentre os exemplares desse formato podem ser citados os seriados clássicos da televisão americana como *Lost in Space*¹² ou *Land of the Giants*¹³, bem como a maior parte dos programas humorísticos, comédias de situação e desenhos animados.

O terceiro, e último, formato de serialização seria aquele em que apenas a temática geral da narrativa é mantida entre um episódio e outro, havendo assim variações de personagens, cenários, tempo e espaço, sendo o caso de séries como *The Outer Limits*¹⁴ ou *Twilight Zone*¹⁵.

Indo além da caracterização, o autor determina terminologias para os diversos segmentos de cada um dos formatos, seguindo a nomenclatura de Pallottini, de modo que o primeiro tipo de serialização estaria dividido em *capítulos*, o segundo teria *episódios seriados*, e, por fim, o terceiro contaria com *episódios unitários* (MACHADO, 2005).

De maneira similar, ao definir essa nomenclatura, Pallottini (1998) postula que existem dois tipos básicos de narrativas audiovisuais, as unitárias e as seriadas, que se mesclam e transformam para gerar os diversos formatos de narrativa conhecidos. Dessa maneira o formato unitário seria “uma ficção para TV, levada ao ar de uma só vez, com duração de aproximadamente uma hora” (PALLOTTINI, 1998, p. 25) enquanto o formato seriado seria “uma produção ficcional para a TV estruturada em episódios independentes que têm, cada um em si uma unidade relativa” (PALLOTTINI, 1998, p. 30).

Muito embora apresentem um formato ideal de classificação, ambos os autores são taxativos quando inferem que, na atualidade, a maior parte das produções televisivas trabalha com mais de um desses formatos ao mesmo tempo, trabalhando com múltiplos

¹² *Perdidos no Espaço*, criado por Irwin Allen para a CBS e exibido de 1965 a 1968.

¹³ *Terra de Gigantes*, também criado por Irwin Allen, desta vez para a ABC e exibido de 1968 a 1970.

¹⁴ *A Quinta Dimensão*, produzida pela ABC entre 1963 e 1965, retomada em 1995 pelo canal *Showtime*.

¹⁵ *Além da Imaginação*, baseada em uma série de livros, teve três versões, de 1959 a 1964, 1985 a 1989 e 2002 a 2003.

arcos narrativos e explorando, ao longo destes, a natureza seriada da produção em sucessões hora de *capítulos* hora de *episódios seriados* independentes do restante da trama.

Como resultado dessa visão, pode-se destacar a importância da taxonomia dessas unidades constitutivas como critério classificatório inicial: capítulos nos seriados; episódios nas séries episódicas; e um misto de ambos na série serializada, de modo a valorizar a estrutura dramática presente nos segmentos desses programas, ou seja, a presença ou ausência de mais ou menos arcos narrativos e a totalidade de personagens, e assim começar a determinar um grau de qualidade ou complexidade dessas produções (SYDENSTRICKER, 2012).

1.2 Narrativas Complexas

Avançando nas ideias de multiplicidade de arcos narrativos, e de profundidade da caracterização de personagens, Kristin Thompson (2003) coloca que a maior densidade narrativa, por vezes ilusória, dos seriados pode ser equacionada com uma maior dinâmica na apresentação das tramas durante os episódios, bem como com uma gradual mudança do conceito de episódios unitários fechados para o modelo de episódios seriados, o que permite novos arranjos com número maior de personagens, temporalidades e espacialidades.

Tal concepção se cristaliza na afirmação da autora de que

[...] através de cortes rápidos entre tramas, as narrativas dão a impressão de terem consideráveis densidade e vitalidade. Por isso, tantas séries dramáticas são encenadas em grandes instituições como hospitais, delegacias, firmas de advocacia e prisões, onde muitos interesses dos personagens estão interligados (THOMPSON, 2003).

Em um esforço para ampliar o entendimento dado por Thompson, Mittell (2012), por sua vez, ao analisar que uma “nova forma de entretenimento tem surgido nas últimas duas décadas” (MITTELL, 2012, p.29) define que essa nova forma usa de uma complexidade narrativa maior como uma alternativa às formas episódicas e seriadas anteriores, sendo, portanto, não uma componente dessas, mas uma alternativa viável e que tem tomado forma e corpo na televisão norte-americana à partir da década de 1990 (MITTELL, 2012).

Ao conceituar esse novo modelo de narrativa, o autor o coloca como definidor daquelas narrativas televisivas que fogem ao convencional encontrado no suporte, ou

seja, narrativas que contém, do ponto de vista estrutural, aprofundamento ou na trama apresentada, ou na caracterização das personagens, ou nos dois, de modo a exigir maior atenção do espectador às diversas minúcias apresentadas para uma fruição completa da narrativa, ainda assim evitando fazer um julgamento de valor ou de qualidade, apresentando-os especificamente como diferenciados (MITTELL, 2012).

Nesse âmbito, o autor explora a relação intrínseca entre esse novo formato narrativo, a que dá o nome de *narrativa complexa*, e as oportunidades criativas oferecidas por ela aos seus criadores, bem como os diversos graus de resposta do público, julgando essas questões como diferenciais primários em relação às *narrativas convencionais* (MITTELL, 2012), sem no entanto explicitar características formais que possam servir para classificar narrativas existentes e futuras entre esses dois modelos distintos.

Buscando uma metodologia para categorizar os elementos que compõe uma narrativa complexa, Fátima Régis (2007), lembrando Steven Johnson, elenca uma série de critérios que, quando presentes, servem como bons indicadores da complexidade da narrativa de dada produção, sendo elas: *enredos múltiplos, formato de arco dramático, setas intermitentes, redes sociais* entre as personagens, e *rede de comentários multimídia*.

Dessa forma, para a autora, os programas complexos contariam com a presença de múltiplos e distintos enredos, aproximando a estrutura narrativa deste àquela dos romances e novelas literárias, ampliando o número de personagens e os núcleos e tramas associadas a esses personagens, entrelaçando e prologando as mesmas ao longo dos episódios, em clara contraposição às narrativas simples que continham uma ou duas personagens principais e apenas uma trama dominante que se concluía ao fim do episódio (RÉGIS, 2007).

Também seria um fator de complexidade a mudança, ou evolução, do formato de arco dramático utilizado, alternando momentos em que a trama tem foco no arco principal da história, normalmente apresentado no primeiro capítulo e desenvolvido nos subsequentes, com momentos em que o foco passa à arcos, ou narrativas, menores, que podem tanto se resolver em um único capítulo quanto perdurar por alguns durante a temporada, estabelecendo história contínua e intrincada que tende a exigir fidelidade absoluta dos espectadores (RÉGIS, 2007).

Já as setas intermitentes, termo cunhado por Steven Johnson (2005), representam o uso de recursos narrativos que tem como objetivo explicitar para o

espectador que algo importante está acontecendo ou irá acontecer. São sinalizações, ou ideias repetidas que tendem a tornar-se clichés narrativos, muitas vezes vinculados a gêneros específicos, como no caso de filmes de horror em que a separação de uma personagem do grupo de personagens em geral indica quem será a próxima vítima a perecer na dada narrativa. Nesse ponto, Régis (2007) argumenta que as narrativas mais complexas tornam as setas intermitentes mais raras, substituindo-as por outros recursos que pedem do espectador a habilidade de preencher as lacunas da narrativa, sendo estes as *referências externas* tanto a outros programas quanto a outras situações do cotidiano, a *auto-referência*, traçando paralelos entre o episódio em exibição e outros anteriores, demandando que o espectador lembre-se daqueles, e a *citação*, que traz para dentro da trama elementos muitas vezes da cultura popular ou de outros produtos culturais famosos, levando o espectador a sentir-se parte de uma totalidade narrativa maior (RÉGIS, 2007).

As redes sociais, por sua vez, citadas pela autora dizem respeito às redes de relacionamento construídas entre os diversos núcleos de personagens da trama, bem como a migração desses personagens de um núcleo a outro durante o transcorrer da narrativa, exigindo do espectador concentração e perspicácia para navegar entre essas teias entrelaçadas de relacionamentos e compreender a história, de maneira muito semelhante às faculdades da inteligência social (RÉGIS, 2007). Ou, como sintetiza Steven Johnson (2005) “nossa habilidade de monitorar e lembrar de muitos vetores distintos de interação na população e ao nosso redor.” (JOHNSON S., 2005).

Por fim, a autora explica que todas essas características acima apresentadas complexificam a narrativa, e, como resultado, exigem um esforço de cognição e concentração maior por parte do espectador, demandando assim uma maior participação ativa para total compreensão da trama, e que essa participação toma a forma de uma complexa rede de comentários e discussão, tanto na mídia convencional quanto especialmente nas novas mídias, levando a uma espécie de esforço integrado de decodificação da complexidade da história (RÉGIS, 2007).

Um dado interessante a se explicitar aqui é o fato de que as características apontadas pela autora, que ampliam aquelas inicialmente determinadas por Steven Johnson, já começam a antever o papel que uma cultura ativa de participação tem no funcionamento de uma determinada narrativa, no caso complexa, porém à reduzem a função da cognição e entendimento, sem levar em conta, ainda, o papel da apropriação e criação.

Complementando por outro viés, podemos entender também que outra característica que exemplifica e identifica o aumento na complexidade dramática das narrativas criadas reside tanto na longa duração destas, o que permite “ampliar o número de personagens, desenvolver suas personalidades, temperamentos e ações em um nível extremo de detalhe e, ao mesmo tempo, estabelecer inúmeros laços dramáticos entre eles” (CARLOS, 2006) quanto nas espacialidades expandidas, visto que sua longa duração permite, também, a exploração da transformação tanto das personagens com o passar do tempo diatélico quanto amplia a possibilidade de exploração do espaço onde essas tramas se desenrolam, criando uma espécie de vastidão geográfica narrativa, detalhamentos estes que abrem espaço para a identificação de que as narrativas além de complexas podem, também, serem vastas.

1.3 Narrativas Vastas

Após passar pelas questões temáticas e estruturais das narrativas seriadas, explicitadas por suas características formadoras, bem como pela complexidade das suas tramas e personagens sob um novo modelo narrativo, torna-se necessário discernir outros eixos que compõem as narrativas audiovisuais contemporâneas.

Enunciado anteriormente como um dos possíveis componentes ou propositores de um modelo narrativo mais complexo, o conceito de *Vastas Narrativas* é proposto por Harrigan e Wardrip-Fruin (2009) ao atentarem para a necessidade de mecanismos de entendimento a respeito de como narrativas ficcionais são construídas e mantidas em diferentes formatos de mídia no início do século XXI, bem como quais são suas características herdadas das estratégias narrativas e teatrais das décadas anteriores (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIN, 2009).

Partindo das dimensões narrativas literárias e lúdicas, o autor propõe conexões entre as formas contemporâneas de mídia digital e as mídias interativas não conectadas, tais quais jogos de representação e *wargames*¹⁶, traçando paralelos entre os mundos literários, das revistas em quadrinhos, e da ficção televisiva, no sentido de demonstrar uma vastidão narrativa que deve ser observada como um fenômeno *crossmídia*¹⁷ já

¹⁶ Jogos de Guerra: Jogos de simulação de combates ou batalhas, utilizando-se miniaturas, mapas com diferentes topografias, entre outros recursos afim de simular as condições de um teatro de operações. (CHADWICK, 1996).

¹⁷ Propriedade de uma experiência ou narrativa de encontrar-se distribuída entre várias mídias diferentes, não obrigatoriamente coordenadas tampouco complementares entre si (DENA, 2004).

presente, muito embora tenha se tornado mais visível ou perceptível com o advento das mídias digitais (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIN, 2009).

Ao tratar das tradições literárias do século XX, o autor postula que o exercício da vastidão narrativa já estava presente em obras tão distintas quanto *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien e *Ulysses* de James Joyce, explicitando o fato que Tolkien, em especial, após ter escrito o cerne de sua obra, presente em *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, passou boa parte de sua vida expandindo a geografia, as línguas, a história e os costumes de seu mundo ficcional, levando a publicações como *O Silmarillion* e *Contos Inacabados da Terra Média e de Númenor*.

Por outro lado, o autor também deixa claro que a vastidão de uma narrativa não tem, obrigatoriamente, um sentido geográfico, ou seja, não se trata de uma narrativa que precise ser desenvolvida em múltiplos espaços, ou constituir um universo extenso. Tais narrativas podem demonstrar-se vastas no sentido de serem longevas, de maneira a terem sido contadas e recontadas durante muito tempo, ou também podem ter sua vastidão definida ao agregarem temáticas, personagens e histórias pregressas de outras fontes, tais como as histórias de *Elric*, o príncipe albino de *Melniboné*, em que seu autor, Michael Moorcock incorpora em seu universo vários de seus trabalhos anteriores, originalmente não relacionados. Há também as narrativas de horror e suspense que compõe os *Mitos de Cthulhu*, desenvolvidas originalmente por Howard Philips Lovecraft, mas que após a sua morte encontraram continuação e referências em outros materiais por autores tão diversos quanto os roteiristas do seriado *Dr. Who*¹⁸ (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIN, 2009).

Em uma outra vertente, o autor demonstra a questão da vastidão narrativa associada às histórias em quadrinhos, em especial aos universos oriundos das histórias de super-heróis, que ao associarem as questões heroicas a uma reinvenção do herói mitológico, sofrem com o fato de que personagens criados no início da era de ouro dos quadrinhos, por volta da década de 1940, precisam permanecer jovens e atuais, de maneira a terem suas histórias recontadas muitas vezes para grupos de leitores de diferentes idades, muitas vezes desconhecedores das origens de tais personagens, e de sua idade real. Em vista dessas questões, torna-se comum a criação de *universos paralelos* com diferentes grupos de personagens criados em diferentes épocas, que não

¹⁸ Seriado de televisão britânico produzido e exibido pela BBC. Caracteriza-se pela grande multiplicidade de roteiristas que tem liberdade para conduzir a história na direção que desejarem, ainda que sigam uma linha temática principal.

funcionariam muito bem juntos, bem como personagens oriundos de outras editoras que foram incorporadas no decorrer dos anos, gerando um grande *multiverso*, cada qual com seus próprios heróis, histórias, problemas e maravilhas, trazendo à narrativa de quadrinhos uma vastidão inédita em outras mídias (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIN, 2009).

Por último, mas não menos importante, o autor trata das narrativas épicas nascidas em campanhas de **jogos de representação**, que muitas vezes são registradas e recontadas em forma de romance. Essas narrativas, nascidas de maneira conjunta durante uma ou mais campanhas de jogos de representação, exploram a vastidão narrativa de maneira peculiar, dado ao fato de que o universo narrativo aonde elas ocorrem é construído de acordo com as decisões dos jogadores, e moldado pela vontade dos mesmos, havendo assim vários processos de co-criação envolvidos, levando à construções tanto colaborativas quanto permitindo que a narrativa permaneça aberta, não havendo obrigação de um fechamento ou desenlace (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIN, 2009).

Em relação à essa última modalidade de vastidão narrativa, torna-se interessante citar a produção da série de romances *Wild Cards*, editado por George R. Martin, mesmo criador das *Crônicas de Gelo e Fogo*¹⁹. Essa série literária é composta por, até o momento, 21 livros, entre coletâneas de contos e romances completos, cujas histórias nasceram de jogos de representação entre o editor e diversos outros autores famosos, dentre os quais Roger Zelazny²⁰ e Chris Claremont,²¹ esse último notório roteirista de quadrinhos, cujos universos narrativos acabam por se tornar compartilhados e reutilizados em seus próprios universos narrativos (WILD CARDS, 2014).

Tendo em vista esses diversos fatores, Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin acabam por elencar uma série de fatores que, se não são determinantes, podem ser considerados como características predominantes em narrativas vastas, de modo que mais de uma estaria presente nessa modalidade narrativa. Essas características seriam a *extensão narrativa*, a *continuidade e coesão de personagens e mundo*, a *presença de universos crossmídia*, a *existência de um potencial procedural*, e a *possibilidade de interação entre jogadores*.

¹⁹ *A Song of Ice and Fire* no original. Série literária criada por George R. Martin e adaptada para a televisão pela HBO sob o título de *A Game of Thrones*.

²⁰ Escritor norte-americano de fantasia e ficção científica, mais conhecido pela criação da série literária *The Chronicles of Amber*.

²¹ Roteirista de história em quadrinhos de super-heróis norte-americano, responsável pela fase mais bem-sucedida da revista *Uncanny X-Men* da *Marvel Comics*.

Dessa maneira, a *extensão narrativa* citada pelos autores diria respeito não necessariamente à duração da narrativa audiovisual, ou à extensão de uma narrativa literária, mas sim ao tempo com que tal narrativa consegue manter uma determinada trama, ou arco narrativo, em funcionamento, como por exemplo os longos arcos do seriado *Babylon 5*²², ou os múltiplos arcos desenvolvidos no transcorrer dos sete livros da saga *Harry Potter* (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009).

A *continuidade e coesão de personagens e mundo*, por sua vez, expandiria a questão dos múltiplos, e longos, arcos narrativos nas narrativas seriadas para contemplar a questão de que as ações das personagens devem causar impactos duradouros, e muitas vezes irreversíveis, no mundo aonde elas vivem. Dessa forma tais narrativas passariam a operar de maneira menos cíclica, e suas personagens não existiram em um limbo que consome os acontecimentos no fim de cada episódio, revista em quadrinho ou aventura literária, ainda que tais histórias fossem contadas por muitos autores, existiria uma cronologia a ser seguida e respeitada (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009).

Já a presença de *universos crossmídia* avanta a possibilidade de aceitar como válidas, ou “canônicas” todas as instâncias narrativas derivadas de uma narrativa principal, ainda que essas contribuições possam ser produzidas por diferentes autores, sua existência proporcionaria a sensação de um universo vasto e em expansão, cujo potencial pode ser explorado em diferentes suportes, contando diferentes histórias, sem que essas obrigatoriamente se sobreponham ou precisem estar intimamente relacionadas, podendo interligar-se apenas pelas temáticas presentes, ou simplesmente por pertencerem ao mesmo universo (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009).

O *potencial procedural* citado pelos autores por sua vez diz respeito a capacidade de determinada narrativa poder ser criada à partir de procedimentos digitais, programados em um computador, de maneira a gerar novas histórias cada vez que o jogador adentrar determinado mundo narrativo. Tais técnicas, aliadas a conceitos de *inteligência artificial* são frequentemente utilizadas nos jogos multijogadores mais recentes, em experimentos de realidade virtual e projetos de ficção interativa (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009).

Por fim, a possibilidade de *interação entre jogadores* trata da possibilidade de vastas narrativas criadas em ambientes lúdicos, tais como jogos multijogadores na

²² Seriado de televisão iniciado em 1993 cujo criador é o principal roteirista. Perdurou até 1997, e conta com uma história densa e intrincada, tornando-se, praticamente um romance literário em cinco temporadas.

internet, ou jogos de representação, incorporarem mecanismos que permitam que as ações de determinados membros da audiência tenham impacto nas experiências narrativas de outros membros. Determinados formatos, tais como os citados anteriormente, são construídos com esse propósito já em seu cerne, outros, no entanto, podem se utilizar do mesmo ferramental para criar narrativas interativas em outros suportes (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009).

Tendo em vista as características elencadas anteriormente, e recordando aquelas que podem indicar a existência de uma maior ou menor complexidade narrativa, pode-se perceber que, em várias ocasiões, muito embora sejam tratadas por denominações diferentes, há superposição de conceitos e ideias, levando a possível suposição de que existe uma ligação intrínseca entre o que é uma *vasta narrativa* e o que é uma *narrativa complexa*, podendo-se, inclusive, teorizar que a construção de uma *narrativa complexa* tem a potencialidade de levar a um universo narrativo mais vasto, e que, por sua vez, uma narrativa que vá se tornando mais vasta tem a potencialidade de tornar-se, também, mais complexa.

1.4 Narrativas Abertas

Tratadas anteriormente como uma das possibilidades de criação de vastidão narrativa em uma obra, as narrativas abertas, por vezes citadas também como narrativas interativas por muitos autores, possuem vários possíveis entendimentos, que por sua vez trazem características bastante distintas, por vezes contrastantes, em sua tentativa de defini-la.

Em um primeiro momento, dado o hábito de vários autores de tratar de maneira intercambiável os termos *narrativa aberta* e *narrativa interativa*, temos que, na definição de Espen Aarseth (1997), a interatividade dentro de uma narrativa implica na situação em que uma cadeia de eventos (um caminho, uma história contada, uma sequência de ações, etc.) é produzida pelos esforços não-triviais de um ou mais indivíduos ou mecanismos, também entendidos por atores, ao interagirem entre si (AARSETH, 1997).

Dentro desse escopo, optamos por tratar abertura e interatividade como componentes intrínsecos um do outro, visto que, posteriormente, ao serem trabalhados no âmbito da *obra aberta* por Umberto Eco ou Wolfgang Iser, compreende-se que a interatividade com uma obra, seja ela qual for, é essencial para formulação da interpretação e, portanto, para o processo de abertura de tal obra.

Nesse entendimento, Afonso de Albuquerque (2004), ao tratar da narrativa interativa em formato de hipertexto, trata a questão da abertura narrativa como uma das possibilidades criadas por esse método, uma vez que a “a narrativa somente se completaria com a participação efetiva do leitor” (ALBUQUERQUE, 2004, p. 73). Dessa maneira, definindo a abertura ou fechamento de uma narrativa como um ato consciente de seu leitor ou receptor de fruí-la da maneira como preferir, entendendo que, no caso do hipertexto, há a possibilidade da construção narrativa que permite diversas ordens de leitura e releitura, e que, em cada uma delas, embora os mesmos blocos narrativos sejam utilizados, a história contada se revela diferente.

Ademais, o autor condiciona a abertura de uma narrativa à capacidade de ela oferecer participação ao leitor, ainda que haja a necessidade de fechamento da trama, algo próprio das estruturas narrativas vigentes (ALBUQUERQUE, 2004), não oferecendo exatamente uma narrativa interminável, mas sim uma narrativa finita que, a cada vez que é experimentada desfralda-se de maneira diferente.

Sob essa ótica, pode-se entender que tal fenômeno, o da abertura narrativa em face da participação do usuário é, em uma análise mais ampla, uma das interpretações da visão de obra aberta de Eco (1991), uma vez que cada vivência narrativa estaria aberta a interpretações pessoais de quem a está vivenciando, de certa maneira colocando, sob o ponto de vista da construção narrativa, pela primeira vez o leitor-espectador como coautor dessa narrativa, e, portanto parte integrante e essencial do processo criativo, e não apenas um receptor de uma mensagem transmitida.

Ou, como diz Eco:

É o intérprete que, no próprio momento em que se abandona no jogo das livres relações sugeridas, volta continuamente ao objeto para nele encontrar as razões da sugestão [...] E o livre jogo das associações, uma vez que é reconhecido como originado pela disposição dos signos, passa a participar dos conteúdos que a obra apresenta fundidos em sua unidade, fonte de todos os dinamismos imaginativos consequentes (ECO, 1991, p. 175).

Dessa maneira, podemos entender, nas palavras do autor, que umas condições principais para tal narrativa aberta se concretizar é que a mesma precisa permitir, quando não exigir, uma postura ativa por parte do leitor-espectador, ainda que isso que não se converta em uma autonomia maior para este desbravar a história da maneira como preferir (ALBUQUERQUE, 2004).

De maneira complementar, Simone de Sá (2004) relembra Stuart Hall ao, estudando produções de fãs denominadas *fanfics*²³, afirmar que o modelo deste “define a comunicação como um processo complexo, dialógico, contextual, tomando a mensagem como ‘obra aberta’ interpretável” (SÁ, 2004, p.11), de modo que o receptor atua como sujeito ativo, participante dos processos de construção de sentido. A autora, no entanto, amplia essa ideia ao afirmar que, para os fãs, “a decodificação do receptor frente à televisão implica não só na interpretação da mensagem por um sujeito ativo, mas também na apropriação e transformação material da trama” (SÁ, 2004). Ainda que tal transformação não se reverta diretamente na narrativa original, tampouco encontre reflexo em outras interpretações por outros receptores, há claramente uma distinção entre a recepção e a interpretação da mensagem e a transcrição da mesma nessa atividade interpretativa.

Dentro desse aspecto, a atividade interpretativa e transcriativa do receptor como componente da abertura da narrativa pode ser referendada pelas ideias de George Landow (1995), para quem a escrita em hipertextos trata de uma possibilidade de reconfiguração do papel clássico do leitor, que, ao determinar seu próprio caminho, relativiza o papel do autor e cria verdadeiras obras abertas (LANDOW, 1995).

Seguindo por outra vertente, pode-se tratar a questão da abertura de uma narrativa como não um convite a múltiplas interpretações da história nela contida, mas sim como um convite à criação de múltiplas histórias dentro do mesmo contexto.

Dentro dessa visão, David Wigston (2006) define que uma narrativa aberta seria àquela que, em seu encerramento, não traria necessariamente uma resolução de todas as tramas propostas, ou ainda que concluísse a maior parte de seus eixos narrativos, deixaria lacunas abertas o suficiente para que novas narrativas pudessem ser criadas à partir da principal, dando origem, assim, a uma rede narrativa interligada que é maior do que a soma das partes, pois contém todo o subtexto presente entre as narrativas (WIGSTON, 2006).

Ainda nesse sentido, Richard Neupert (1995) ao trabalhar a questão do discurso aberto no cinema, e da necessidade ou não de encerramento das tramas postula uma diferenciação maior entre os estilos narrativos ao invés de simplesmente chamá-los de

²³ Contração de *fan fiction*, termo utilizado no inglês para se referir a narrativas produzidas por fãs de determinado universo ficcional, sem interesses monetários, em geral distribuídas para outros fãs por meio de comunidades on-line (BODE, 2008).

abertos ou fechados, propondo a existência de narrativas fechadas em histórias abertas e de narrativas abertas em histórias fechadas.

Partindo desse princípio o autor propõe quatro categorias principais, a do *texto fechado*, que traria o formato clássico narrativo, no qual as tramas propostas no início da obra são finalizadas em seu encerramento, promovendo tanto um fechamento da história quanto um fechamento do discurso narrativo; a da *história aberta*, em que nem todas as tramas propostas seriam resolvidas, deixando a história em si em suspense, porém finalizando a narrativa de uma maneira discursiva formal; a do *discurso aberto*, em que as tramas se realizariam plenamente, no entanto sem uma preocupação em seguir um discurso narrativo formal; e, por fim, a do *texto aberto*, na qual não se dá nem a resolução das tramas, tampouco a obra segue formas discursivas convencionais (NEUPERT, 1995).

Dentro dessas categorias, as duas mais instigantes que parecem corroborar a ideia de uma narrativa aberta que possa migrar para outras obras que continuem a contar a sua história seriam tanto a categoria da *história aberta* quanto a do *texto aberto*. Enquanto a primeira pode muito bem ser visualizada nos diversos episódios de uma trama seriada, que ao final, após a narrativa daquele capítulo em especial ter sido findada, ainda haveria ganchos narrativos o suficiente para que a uma outra história relacionada fosse contada, ou não, no episódio seguinte, a segunda, na noção de um *texto aberto* em que diversas formas narrativas convergem para que inúmeras histórias possam ser contadas de diversas maneiras, estaria mais de acordo com a abertura a interpretações, reinterpretações e apropriações próprias do que iremos, em breve, tratar na cultura participativa.

Dessa maneira, ao extrapolar os conceitos apresentados, podemos identificar que a narrativa aberta que nos interessa é aquela mais próxima do *texto aberto*, no sentido que a qualquer momento pode-se escolher definir o foco em um tema, uma trama ou uma ideia narrativa e assim contar uma história de *texto fechado*, mas que, por fazer parte de um todo maior, permanece fazendo parte de uma totalidade narrativa maior, de um universo ficcional maior, ainda que possa ser fruído de maneira independente, sem prejuízo para o espectador. Nesse sentido, tais conjuntos narrativos fortaleceriam os conceitos de vastidão narrativa anteriormente apresentados, e abririam o espaço para o entendimento futuro das narrativas colaborativas e narrativas transmídia, uma vez que a noção de pertencimento a um todo maior encontra-se no cerne de ambas.

1.5 Narrativas Colaborativas

Uma vez que ao falar de narrativas abertas foram mencionados conceitos de narrativas interativas e colaborativas, e, levando-se em conta que as últimas tem um aumento na presença e atuação do leitor-espectador em relação aos formatos narrativos anteriores, cabe aqui discutir o que seria, então, nesse âmbito uma narrativa colaborativa, não nos interessando, nesse primeiro momento, qual o suporte utilizado, se a interação homem-máquina, ou a colaboração entre pessoas, mas sim o papel dos colaboradores.

Seguindo essa visão, Henrique Antoun e Fábio Malini (2013) sugerem que a construção de uma narrativa colaborativa tem a possibilidade de fortalecer a formação de redes coletivas de ação, bem como de modificar de forma preponderante as perspectivas quanto a produção, veiculação e consumo da informação, ou, nas palavras dos autores:

[...] a narrativa colaborativa [...] é uma expressão de uma nova cultura de indiferenciação do consumo e da produção da informação, cujo traço peculiar é a instantaneidade em fluxo contínuo de uma conversa [...] Ela marca o engajamento do sujeito naquilo que escreve e na ação coletiva à qual ele se vincula (ANTOUN & MALINI, 2013, p.214).

De maneira similar, Jenkins (2008), anteriormente, ao tratar da cultura da convergência, da participação e dos novos arranjos das mídias, encara o processo que leva as pessoas a se reunirem para, em uma sistemática de trabalho colaborativa, compreender todo o conteúdo em questão, indo além do conhecimento possuído por cada um, definindo uma inteligência coletiva:

O que consolida uma inteligência coletiva não é a posse do conhecimento que é relativamente estática, [...] mas o processo social de aquisição do conhecimento – que é dinâmico e participativo – continuamente testando e reafirmando os laços sociais do grupo social (JENKINS, 2008, p.88).

Entretanto, ainda que em ambos os casos seja feita a referência à novas mídias e tecnologias, há que se lembrar que as noções de narrativas colaborativas e construção de histórias em grupos no âmbito em que estamos pesquisando remontam, pelo menos, ao início dos anos 1970, portanto nos primórdios da era digital, quando da introdução de uma variedade de jogo que se prestava a construção de narrações coletivas em um cenário pré-determinado, utilizando-se de materiais simples como papéis e poliedros, e trabalhando não com a sofisticação das novas mídias, mas como o imaginário dos seus jogadores-narradores.

Em um entendimento mais sistemático, tais jogos são caracterizados por aventuras narrativas sem uma conclusão necessária, apresentadas em alguma ambientação, com características muitas vezes de gêneros como fantasia ou ficção científica que permite aos jogadores tomarem parte da narrativa como um personagem-jogador que, ao passo que a narrativa progride, descreve para o narrador as ações de seu personagem. Tais personagens exploram os mundos imaginários apresentados pelo narrador e, quando se deparam com situações de conflito, como negociações, combates, acidentes, entre outros, tem os resultados das mesmas decididos por um combinado das descrições dos jogadores com o resultado da rolagem de poliedros para compor o efeito sorte ou aleatoriedade. No transcorrer do tempo narrativo, as histórias destes personagens tornam-se interligadas à história maior do mundo, compondo, muitas vezes, uma saga extensa. (MORRISON *et. al.*, 2012).

Esses *role-playing games* ou jogos de representação de papéis como são chamados consistem, nas palavras de Anita Grando e Liane Tarouco (2008), em um jogo:

[...] em que os participantes criam coletivamente histórias interativas. Um dos participantes, o Narrador, conduz a história como um roteirista ou diretor de cinema enquanto os demais interpretam os personagens principais” (GRANDO & TAROUCO, 2008, p. 4).

Seguindo esse conceito, podemos perceber que a condição principal para a construção colaborativa de uma narrativa não está, exclusivamente, nos meios tecnológicos para tal, mas sim na disposição dos jogadores, dos criadores, dos autores em emprestarem sua criatividade para construir, de maneira coletiva, uma história maior do que as partes apenas de seus personagens.

Ainda que essa vertente de jogo tenha eventualmente migrado para os meios digitais, fica claro que a questão da colaboração ou da interatividade não encontra predominância no uso das novas tecnologias, uma vez que essas funcionam, sim, como catalisadores do fenômeno, mas não como propositores, como fica claro na análise de Jenkins acerca da convergência midiática:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói sua própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos

através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2008, p.30).

Dessa forma, podemos entender que a junção das noções de narrativas abertas tais como definidas anteriormente com as ideias das narrativas colaborativas no âmbito da criação de histórias, como vistas no que diz respeito aos jogos de representação já pressupõe a existência de um novo formato de público receptor, diferente do leitor-espectador passivo, ainda que interpretativo como situado no conceito da obra aberta. Este novo receptor contempla a sua participação na história que está sendo contada, deseja tomar partido das decisões tomadas, deseja apropriar como seu aquele futuro universo que ali está surgindo de modo experimentar uma maior imersão no mesmo.

Janet Murray (2003) atenta para a mesma questão tratando, também, dos jogos de representação, chamando-os de “a forma mais ativa de engajamento do público” (MURRAY, 2003, p.53), de modo que os jogadores que participam dessas narrativas “compartilham a sensação de explorar uma mesma paisagem ficcional e de inventar suas próprias histórias durante o jogo” (MURRAY, 2003, p.53).

É interessante, assim, entender essa necessidade do jogador-narrador de ter uma paisagem ficcional própria, ou então apropriar-se de uma criada por outro para vivenciar suas próprias histórias. De certa maneira, a autora segue nessa direção ao definir que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003, p.102). Referindo-se a essa experiência como imersão a autora postula que o desejo por participar da mesma é algo que leva os jogadores-narradores a tomarem para si e explorarem uma paisagem ficcional, conhecida ou não, da diversão inerente em sair de um mundo conhecido para vivenciar algo novo (MURRAY, 2003).

De certo modo, são lançados nesses conceitos de imersão em narrativas colaborativas, digitais ou não, as sementes do que, em um momento futuro, serão as discussões acerca não mais de uma observação ou participação em uma ou mais narrativas ficcionais, mas sim de uma vivência, de uma experimentação sensorial, ainda que no plano do imaginário, de um universo ficcional conciso e coerente.

1.6 Narrativas Transmídia

Partindo das ideias de imersão e interatividade, associadas à evolução tecnológica vista no início dos anos 2000, uma gama muito grande de autores passou a considerar os novos meios digitais como a nova grande fronteira para a popularização

de diversos tipos de narrativa. Com isso, histórias que antes estavam restritas a um formato, como romances literários ou cinema, passaram a compartilhar espaço com múltiplas outras narrativas em diversos suportes midiáticos, de jogos digitais a narrativas interativas na internet, de quadrinhos em websites a seriados desenvolvidos especialmente para serem assistidos em dispositivos móveis. Essa convergência de formatos midiáticos que podiam, agora, ser acessados por todos popularizou a construção de narrativas que fizessem uso de vários deles ao mesmo tempo.

Dentro dessa perspectiva, de maneira simplificada, Jenkins (2008) coloca que narrativa transmídia (*transmedia storytelling* no original) “é a arte de construir mundos” (JENKINS, 2008, p. 20). Ou, colocando de maneira mais abrangente, que os leitores, espectadores, consumidores, para poderem vivenciar totalmente um mundo ficcional:

[...] devem assumir o papel de caçadores e coletores, buscando pedaços da história através dos canais de mídia, comparando notas uns com os outros através de grupos de discussão online e colaborando para garantir que todos que invistam tempo e esforço terá, no final, uma rica experiência de entretenimento (JENKINS, 2008, p. 21).

Ainda nesse sentido, o autor coloca que a narrativa transmídia diz respeito a uma nova estética, tanto de produção quanto de recepção e consumo, estética essa que surge como uma resposta ao fenômeno da convergência das mídias e que impõe novas demandas sobre os consumidores, passando a exigir uma participação ativa destes, organizados em comunidades de difusão de conhecimento, de maneira que estes consumidores deixam de ser entendidos apenas como meros receptores de um produto, para serem considerados atores de uma nova maneira de difundir e entender esse saber compartilhado (JENKINS, 2008).

Sob esse ponto de vista, podemos entender que uma narrativa transmídia tem a potencialidade para ser vista como uma narrativa que agrega todas as questões narrativas discutidas anteriormente, e ir além. Para que um consumidor, termo utilizado por Jenkins, se interesse pela narrativa, ela precisa contar com uma gama de características que são uma amálgama dos formatos já discutidos. Essas narrativas transmídia precisam contar com alguma serialidade, devem ser relativamente complexas, devem constituir mundos ficcionais com certo grau de vastidão e abertura, de modo que novas histórias possam ser contadas ou a mesma história possa ser expandida, e devem contar com uma capacidade de interatividade por parte de seus consumidores.

Sob um ponto de vista mais técnico, uma narrativa transmídia é uma “história contada através de diversas plataformas de mídia, com cada novo texto tendo uma contribuição distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2008, p. 95), ou ainda, como o autor expandiu posteriormente:

Narrativa transmídia representa o processo em que os elementos integrantes de uma ficção são dispersos de maneira sistemática por vários canais de distribuição, com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua própria contribuição para o desenrolar da história (JENKINS, 2011).

Ou seja, ainda que a mobilidade de uma narrativa através de várias mídias já fosse um fenômeno existente, e até certo ponto compreendido, o autor insiste que a diferença entre as ideias anteriores e a de transmidialidade em uma narrativa está, em seu cerne, no processo de criação único e já pensado para esse formato que, de maneiras administrativas e narrativas, mantenha as condições de unificação, coordenação e coesão necessárias para que tal narrativa seja entendida e fruída como uma entidade única, em que cada componente da mesma provê conhecimento aditivo do todo, ao invés de apenas mais uma experiência em paralelo (JENKINS, 2011).

Dentro desse espectro, anos mais tarde de suas definições iniciais, Jenkins reitera alguns pontos de suas definições de narrativa transmídia numa tentativa de elucidar e diferenciar sua conceituação da terminologia utilizada na mídia e na literatura, uma vez que, para o autor, vários dos discursos acerca do tema “estão menos imersos nos textos e pensamentos anteriores, e, portanto, sujeitos a um grau de confusão” (JENKINS, 2011).

Nesse sentido, o autor aborda, novamente, e de maneira mais elucidativa diversos dos temas definidos anteriormente, buscando uma maneira de quantificar e qualificar o que deve estar presente em uma produção para que a mesma possa ser, de fato, considerada uma narrativa transmídia. Iniciando com os aspectos da convergência midiática e do franqueamento de mídias no entretenimento, Jenkins explana que a transmidiação de uma narrativa é um dos reflexos do primeiro, enquanto o segundo pode, ou não, ocorrer como efeito, uma vez que a noção de franqueamento é profundamente embasada no conceito de licenciamento e cessão de direitos, e que estes, por vezes, são diametralmente opostos à necessidade de manutenção da continuidade e coesão narrativas necessárias para que uma narrativa transmídia possa se estabelecer.

Ainda que o autor coloque a convergência midiática apenas como um dos catalisadores por trás do sucesso das produções transmídia, em momento oportuno iremos mostrar porque este é um de seus motores principais, uma vez associado às modalidades narrativas já explicadas anteriormente, em especial a da serialização e da complexidade narrativa, ao passo que as franquias de mídia, ou de entretenimento, como preferimos chamar, serão também tratadas em seu devido tempo.

Em uma tentativa, então, de estabelecer critérios mais claros para que se possa realizar uma classificação das produções, em um primeiro momento, em transmídia ou meramente em adaptações, mobilidades midiáticas, o autor lista algumas características que devem estar presentes quando de uma narrativa transmídia bem-sucedida, visto que poucas, ou nenhuma, irão se aproximar do conceito ideal e mais abrangente apresentado anteriormente.

Em um primeiro momento há que se entender que para que o modelo seja bem-sucedido é necessário que a narrativa ocorra de maneira *seriada*, e que tal serialização se realize em múltiplas mídias. Essa dispersão da história entre diversos suportes midiáticos, cada qual contando sua parte da história por seus próprios meios, por vezes interagindo entre si é um dos pontos definidores de uma transmidiação bem-sucedida (JENKINS, 2011).

Seguindo no sentido da serialização, é importante que, ainda que cada estrutura seriada nos diversos suportes midiáticos seja autocontida e funcione por si mesma, essa deve fornecer uma compreensão aditiva do universo ficcional a que se refere, de modo que a experiência das diversas partes vá além da apresentação de diversas histórias possíveis e ofereça, em si, um vislumbre do *mundo de histórias* que está sendo apresentado ao consumidor.

Quanto a questão dos diversos suportes midiáticos utilizados, o autor argumenta que é, especificamente, a *multimodalidade* destes que permite que o mundo de histórias que está sendo criado seja vivenciado de maneiras diferentes e aditivas, uma vez que cada suporte fornece meios próprios e diferenciados para apresentar aquele mundo narrativo para seus consumidores, e que, muito embora possa haver uma mídia que deva ser considerada inicial, ou precursora do mundo em questão, todas elas tem o mesmo peso narrativo em uma narrativa transmídia, cada qual com sua particularidade (JENKINS, 2011).

Por fim, expõe-se a questão da dicotomia entre *participação* e *interatividade*, o que, por sua vez, leva a uma problemática relativa à *continuidade* versus *multiplicidade*.

Para o autor, “a interatividade está ligada às propriedades da tecnologia, ao passo que a participação está ligada às propriedades da cultura” (JENKINS, 2011), sendo que a primeira apresenta-se como desejável do ponto de vista do produtor transmídia ao desenhar seu universos e os pontos de interação entre esse e os seus consumidores, sendo assim um elemento de design sob controle do produtor, enquanto a última se desenvolve de maneira espontânea por parte destes consumidores, agora fãs, quando estes se apropriam e engajam no universo criado e optam por desenvolver suas próprias ideias e histórias em um ambiente propenso à essa participação, ainda que fora dos desígnios de seus produtores.

Nesse contexto de embate entre a interatividade e a participação desenvolvem-se as problemáticas quanto a continuidade no âmbito da multiplicidade de produções. Uma vez que uma produção transmídia, em seu estado ideal, requer um alto grau de coordenação e estabelece uma maior ênfase na continuidade do universo, é entendido que um maior controle por parte dos produtores sobre a *integridade* do universo criado é mais desejável do que a ampliação, a multiplicação, deste por parte de produções de fãs, que podem, inclusive, ter pontos de vista antagônicos àqueles dos criadores (JENKINS, 2011).

Ainda assim, o autor postula que há margens para se tratar o assunto sem que haja malefícios, tanto para a *integridade canônica* do material produzido pelos criadores da narrativa, quanto para as *alternativas de fãs*, de modo que as criações possam circular livremente entre seus aficionados, não explicitando, entretanto, quais seriam essas concessões.

Elizabeth Evans (2011), por outro lado, entende que a terminologia *narrativa transmídia* pouco colabora para explicitar aonde encontram-se as diferenças entre o modelo narrativo em questão e o que já era realizado anteriormente, visto que, ao lembrar Jeffrey Sconce, a narrativa televisiva contemporânea consiste na “construção e manutenção de universos narrativos cada vez mais complexos” (EVANS, 2011, p. 19), e a transmídiação apenas colocaria esses universos em mais de uma plataforma midiática. Nesse entender, apesar da validade do termo, haveria ainda uma necessidade e um espaço para um maior refinamento.

Ainda assim, numa alusão à ideia de Jenkins de uma criação e administração coordenadas do material midiático com o objetivo de manutenção de uma coesão e coerência narrativas, Evans, citando Geoffrey Long, postula que o foco da *narrativa transmídia* como modelo de narração está na sua relação com a criação de um “mundo

ficcional amplo e coerente, que por sua vez é distribuído para a audiência em múltiplos formatos” (EVANS, 2011, p. 20), reiterando essa noção ao afirmar que o ato de recontar a mesma história em um formato de mídia diferente seria uma mera adaptação ao passo que “transmídia implica em contar *novos* eventos no mesmo *mundo ficcional*” (EVANS, 2011, p.27, grifo original).

É interessante entender aqui que, muito embora as duas definições sejam bastante semelhantes, a definição de Evans recupera a definição original de Jenkins ao dizer que o ponto focal da *narrativa transmídia* não é a história sendo contada em si, independente da gama de plataformas de mídia utilizadas, mas o universo do qual ela faz parte e aonde múltiplas histórias podem ser contadas, desde que contenham uma coordenação e uma coesão tal que não se comprometa a existência desse universo ficcional.

Com o objetivo de corroborar essas ideias, bem como a origem histórica da prática, a autora cita a ação dos roteiristas de radionovelas da década de 1940, que, em uma época de baixa valorização da produção e do trabalho dos roteiristas, estes levavam seus trabalhos para diferentes indústrias de mídia, em especial para àquelas que produziam serializações de alguma maneira, dessa forma expandindo tais mundos ficcionais longe da sua fonte midiática original (EVANS, 2011).

Elaborando nessas ideias, a autora, então, define que existem alguns elementos básicos que, quando presentes de determinada maneira, fazem com que a produção deixe de ser apenas uma adaptação, *spin-off*²⁴ ou marketing, e transforme-se, de fato, em um texto transmídia. Esses elementos seriam a *narrativa*, a *autoria*, e as *temporalidades* (EVANS, 2011).

No âmbito da *narrativa*, lembrando Jenkins, a autora define que uma narrativa integrada e coesa é uma das chaves para a construção de uma produção transmídia, e que isso ocorre pela razão de o mundo narrativo revelar-se tão vasto que se torna necessário o uso de plataformas de mídia adicionais para se contar as diversas histórias nele contidas. Dessa forma, nesse modelo de narrativa não são personagens distintos ou eventos específicos que assumem o papel de importância, mas sim a criação de um universo que é complexo e vasto, de forma que os acontecimentos que não estão descritos em um dos suportes midiáticos, aparecem manifestos em uma plataforma

²⁴ Um produto *spin-off* pode ser definido como uma nova produção derivada de uma já existente, em geral a partir da apropriação de personagens, universo ficcional ou temática geral (BELLAMY & MCDONALD & WALKER, 2009, p. 283).

alternativa, enquanto o universo ficcional se estende através de uma gama ampla de plataformas de mídia, e que essa extensão revela, simultaneamente, uma sensação de diferença e continuidade (EVANS, 2011).

Denominando cada uma dessas manifestações em diferentes mídias de um *episódio* em um conceito narrativo maior, a autora chama a atenção para o fato de que é a coesão entre estes que diferencia o empreendimento transmídia das ações anteriores de espalhamento ou duplicação de uma mesma narrativa em diversas mídias, ou mesmo de práticas de marketing que faziam uso de diferentes plataformas, fazendo menção ao que Jenkins chama de compreensão aditiva. Evans, dessa forma, reitera a necessidade de que cada componente, cada *episódio* dentro da produção transmídia deve fazer uso de suas especificidades narrativas, de modo a explorar suas propriedades únicas ao passo que trabalha de maneira coerente com os outros no sentido de engrandecer a experiência (EVANS, 2011).

Dessa maneira, histórias diferentes dentro de uma mesma narrativa transmídia fariam uso do formato midiático que melhor lhe cabe, utilizando formatos mais narrativos para contar histórias maiores, serializações menores, tais quais vídeos para a *web* para trazer apenas pequenas informações, ou ainda jogos que serviriam para explorar pessoal e visualmente o ambiente do universo construído, possibilitando visitá-lo e interagir com seus elementos e personagens.

Quanto a noção de *autoria*, a autora reitera que uma das principais maneiras em que a transmídia contemporânea se diferencia de formas anteriores de veiculação entre mídias emerge do ponto de vista da produção de conteúdos, mais diretamente do fato deste tipo de narrativa possuir um único *autor* (EVANS, 2011). Cabe aqui uma breve discussão sobre a questão da autoria, haja vista que Evans define que, muito embora nem todos os textos de uma narrativa transmídia sejam, de fato, escritos pelo mesmo conjunto de autores, há, sim, uma figura de liderança e de chancela que atua, ao mesmo tempo, como ponto de coerência e continuidade dos textos produzidos e como figura centralizadora da noção de criador do mundo narrativo em questão. Dessa maneira, é essa noção de *autor* como um indivíduo específico “[...] através das várias plataformas que se apresenta como um indicador chave da legitimidade das muitas produções mais recentes” (EVANS, 2011, p.36).

Nesse aspecto, nota a autora, que não há mais a visão de que a produção de conteúdo para muitas mídias é apenas algo agregado à produção diuturna de televisão ou cinema, mas sim um esforço coordenado e específico, agora tornado natural e

integrado às maiores produções, de forma que não são apenas as narrativas que se integram para formar uma totalidade coesa, as próprias práticas industriais de produção tornaram-se igualmente coerentes (EVANS, 2011).

Por fim, quanto ao contexto das *temporalidades*, esse se dá no plano da produção de conteúdos e do tempo de sua disponibilização. Enquanto em exemplos anteriores de produção multiplataforma não havia nenhuma relação quanto aos momentos em que esses componentes individuais eram disponibilizados para o público, nos momentos específicos de produção transmidiática os vários cronogramas de produção e lançamento devem permanecer alinhados de maneira a garantir uma temporalidade coerente e coesiva entre essas várias plataformas envolvidas.

Dessa maneira, entende a autora, criar uma produção transmídia televisiva envolve saber utilizar, exatamente, as janelas existentes dentro dos cronogramas de produção e exibição, incluindo *re-runs*²⁵, para que cada elemento anterior e posterior àquela temporada do seriado obtenha o maior impacto e aceitação possível junto ao público em seu tempo de vida midiático. Assim sendo, o elemento de temporalidade de uma narrativa transmídia necessariamente amarra os outros dois elementos de narrativa e autoria, visto que, uma coerência autoral é necessária para a criação dos diversos produtos nas diversas plataformas, no tempo cronológico correto, para que as narrativas derivadas sejam apresentadas à audiência no momento em que proporcionarão o maior conhecimento aditivo possível, e uma maior imersão na narrativa em questão, mantendo, assim, o interesse desse público no universo ficcional criado (EVANS, 2011).

Compreender essas duas definições de narrativa transmídia, que, longe de serem antagônicas, se complementam, torna-se essencial para compreender em que ponto estamos da produção dessa modalidade narrativa, aonde os conceitos anteriores de vastidão, complexidade, interatividade e colaboração se enquadram nesse processo, e como estes contribuem, juntos, para a transformação esperada por Jenkins de uma narrativa em múltiplas plataformas em um verdadeiro universo ficcional, do qual cada narrativa singular é uma janela para a totalidade daquele universo.

De maneira, similar, é também importante distinguir em que momento se tornam importantes tanto a convergência das mídias, também citada por Jenkins, quanto a

²⁵ Re-run ou rerun é a repetição da transmissão de determinado programa televisivo depois que ele já foi ao ar a primeira vez (*prime time*). Essas reapresentações em geral ocorrem nos períodos de hiato entre as diversas temporadas de um seriado.

cultura da participação, ponto em inflexão em que o movimento dos fãs vai muito além da simples interatividade com a narrativa criada, e passa de entidade consumidora a agente de transformação da narrativa assim estabelecida.

1.6.1 Cultura da Convergência

Uma vez que Jenkins coloca a cultura da convergência como um fenômeno resultante da convergência das mídias e, por sua vez, fomentador do novo formato de narrativa transmídia, torna-se necessário explicitar, ainda que de maneira sucinta, de que se trata essa convergência, e em que planos ela opera.

Tomando como base as ideias do autor, podemos entender que a cultura da convergência nasce em um mundo de mídias altamente interligadas, aonde os conteúdos fluem através de múltiplas plataformas, aonde encontra-se cooperação entre uma multitude de indústrias midiáticas, e no qual as audiências experimentam fluxos migratórios entre essas mídias, indo praticamente a qualquer lugar na busca pelas experiências que lhes interessam (JENKINS, 2008).

De uma maneira mais ampla, pode-se entender que em uma cultura altamente midiaticizada, todas as histórias, importantes ou não, são contadas, todas as marcas são vendidas, e todo tipo de consumidor é atraído à diferentes plataformas de mídia. Ainda que essas experimentações requeiram uma participação ativa dessa nova audiência, deve-se entender que a convergência em si é, primordialmente, um processo tecnológico, que busca agregar todas as funções possíveis de mídia em todos os tipos de dispositivos, de televisores inteligentes à computadores à dispositivos móveis de acesso à internet (JENKINS, 2008).

Nesse contexto de uma mídia que instiga a busca, e não apenas transmite seu conteúdo, as novas audiências consumidoras vivenciam uma mudança de paradigma cultural, sendo encorajadas a buscar novas informações e novas contextualizações, realizando assim conexões através de mídias dispersas.

Em uma tentativa de elucidar essas questões, o autor propõe, posteriormente, que a convergência em si passa a ser a maneira de pensar e explicar o paradigma das mudanças sofridas pela mídia em tempos contemporâneos, abandonando o pensamento da Revolução Digital de que as novas mídias iriam destronar e matar as mídias antigas, e postulando uma definição de estratificação, interconectividade, e diversificação dessas mídias, tanto antigas quanto novas, cada qual com seu nicho específico e seu público fiel, que, por sua vez, é convidado a experimentar todas as outras (JENKINS, 2011).

1.7 Franquias de Entretenimento

Retomando ideias apresentadas anteriormente, em uma visão histórica, antes dos anos 1980 o termo franquia estava relacionado quase que exclusivamente à operações comerciais, em especial negócios de varejo, em que operações independentes em mercados locais pagavam pelo direito de utilizarem em seus negócios uma marca mais conhecida, compartilhada, e de maior valor agregado. Somente a partir dessa década é que o termo começa a evidenciar um entendimento mais cultural, sendo usado para descrever tanto os processos de gerenciamento de propriedade intelectual corporativa quando os produtos serializados que derivam destes (JOHNSON D., 2009).

Dentro desse critério, o entendimento emergente de franquias de mídia passa a ser definido como “uma rede de conteúdos constituída através de múltiplas identidades industriais” (JOHNSON D., 2009, p.5), de tal modo que passa a ser válido tratar das linhas de produtos associadas a conteúdos criativos como “*a franquia de Jornada nas Estrelas*” ou “*a franquia de O Senhor dos Anéis*”. Nesse aspecto, uma franquia de mídia pode passar a ser compreendida como “algo capaz de criar valor através de múltiplos modelos de negócio e através de múltiplos locais, no transcorrer de um período longo de tempo” (JOHNSON D., 2009, p.5).

Entendendo essa lógica, o autor, então, opta por definir a franquia de mídias como

[...] uma propriedade intelectual que visa o desenvolvimento de um mundo imaginário utilizando-se de diferentes espaços de mídia de maneira transversal, contando com uma gama de linhas de produtos, estruturas criativas e nós de distribuição que são gerenciados de maneira coesa no transcorrer do tempo (JOHNSON D., 2009, p.25).

Seguindo esse entendimento, João Massarolo e Marcus Alvarenga entendem que a franquia de mídias pode ser caracterizada pela “[...] produção colaborativa de conteúdos em rede, mas não necessariamente das redes sociais da Internet [...]” (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010, p. 2) uma vez que as práticas discursivas necessárias a esse tipo de empreendimento frequentemente florescem em redes de produção e consumo que envolvem diversos setores produtivos e midiáticos, por sua vez sujeitos a tensões e conflitos inerentes a esses modelos de negócio.

Nesse âmbito, a maneira como a franquia de mídia é estruturada, bem como sua derivação para o ramo do entretenimento, faz surgir elos culturais entre as diversas produções, de conhecimento ou de consumo, uma vez que tais produções fazem

utilização de suas interligações para gerar conteúdos narrativos e objetos de desejo, induzindo a um maior consumo dessas mídias, por sua vez fortalecendo a marca franqueada (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010).

Ampliando esse entendimento, Johnson (2013) infere que os conteúdos, ou produtos, oferecidos por uma franquia de mídias devem ser investigados menos em termos de uma unidade de marcas e interesses corporativos singulares, mas sim como um ambiente conflituoso de criatividade colaborativa aonde os donos do capital e do poder produtivo se veem obrigados a negociar constantemente com seus consumidores (e propagadores) a geração, divulgação e o próprio uso de recursos culturais compartilhados (JOHNSON, 2013).

Dessa maneira, ampliando sua visão de franquia de mídias para uma franquia de entretenimento, o autor postula que:

[...] tais franquias, presentes no fim do século XX e início do século XXI, constituem e são constituídas pelo intercâmbio compartilhado de recursos e conteúdos através de múltiplos vieses industriais e contextos produtivos operando de maneira colaborativa, porém em disputa, através de das relações entrelaçadas entre seus componentes [...] frequentemente cruzando as fronteiras das plataformas de mídia, da comunidade de produção e da própria geografia (JOHNSON, 2013, p. 7, tradução nossa).

Ainda um processo em evolução, essas franquias de entretenimento, segundo os autores, podem traçar suas origens no modelo horizontal de integração das produções da Walt Disney Co., implementado nos anos 1930, e que dedica-se a explorar as similaridades e sinergias entre as diversas produções animadas de personagens famosos como aqueles que formam os núcleos narrativos do Mickey Mouse e do Pato Donald, entre outros, e suas capacidades de dispersão entre animações para o cinema, revistas em quadrinhos, produções para a televisão e parques temáticos (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010).

Tal capacidade de dispersão, apresentada desde o início do entendimento de franquia de entretenimento, é entendida, no transcorrer da última década, como tendo evoluído para o que Derek Johnson chama de *Cultura da Franquia*,

[...] estrutura na qual textos midiáticos, instituições e audiências iniciam uma relação significativa e duradoura entre si [...] não podendo mais ser considerada meramente uma estrutura de relações econômicas [...] (JOHNSON D., 2009, p.7).

Desse modo, trazendo à luz as discussões de Jenkins sobre as narrativas transmídia e podendo ser entendida como:

[...] o meio pelo qual os produtores de mídia desenvolvem sinergias, composta de uma estrutura que permitiu o surgimento das estratégias de *narrativa transmídia*, que por sua vez estendem as narrativas através de múltiplos cenários de experiências culturais (JOHNSON D., 2009, p.8).

A esse fenômeno de dispersão, Massarolo e Alvarenga (2010) dão o nome de *franquia transmídia*, e, muito embora situem que Jenkins entenda a franquia e a narrativa transmídia como sinônimos, estes entendem que os mundos ficcionais criados pelas narrativas transmídia ao se associarem às franquias fazem surgir marcas cujos resultados nas redes de consumidores tendem a ser melhores, vez que suas extensões se posicionam entre os espaços narrativos da narrativa transmídia, e transformam o universo de consumo desses usuários, fazendo-o adquirir uma dimensão de realidade alternativa, de universo ficcional compartilhado (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010).

Nesse aspecto, Derek Johnson relembra que franquias de mídia bem sucedidas em termos de longevidade e alcance global tem existido no transcorrer das últimas décadas, surgindo, muitas vezes, de interesses de colaboração entre produtores de mídia e produtores de brinquedos, como no caso da franquia *Transformers*²⁶, e que por sua vez se sustenta por sucessivas reiterações em vários de seus mercados, não como mercadoria trocada entre nações, mas como processos formatados para atender as idiossincrasias culturais de cada situação geográfica, o que, por sua vez, realimenta o sistema e o mantém em evolução (JOHNSON D., 2009, p.19).

A partir dessa definição torna-se factível identificar diversas franquias de entretenimento que são ao mesmo tempo amplamente distribuídas, oriundas de diversas mídias, bastante longevas tem suas propriedades intelectuais constantemente reinventadas, tais como *Jornada nas Estrelas*, *Guerra nas Estrelas*, *James Bond*²⁷, *O Senhor dos Anéis*, *X-Men*²⁸, *Dr. Who*, entre várias outras. E, ainda que não componham um gênero por si, vale notar que uma grande maioria delas deriva dos gêneros de

²⁶ Série de desenhos animados para a televisão criada em 1984 pela Hasbro para impulsionar sua linha de brinquedos. Gerou diversas versões animadas, quadrinhos, e, mais recentemente, vários filmes para o cinema.

²⁷ Agente secreto britânico criado em 1953 por Ian Fleming cujas histórias literárias inspiraram uma longa lista de adaptações para a televisão, rádio, cinema e quadrinhos, e cujas histórias foram continuadas por outros autores após a morte do criador.

²⁸ Grupo ficcional de super-heróis criado pela *Marvel Comics* em 1963, teve diversas adaptações para animação e cinema, bem como histórias compartilhadas em vários universos por vários autores.

fantasia, ficção científica ou *ação e aventura*, o que pode indicar tanto uma facilidade maior na criação de um universo ficcional cativante, quanto suscitar o que leva os consumidores a se interessarem tanto por vários, ou todos, os componentes da franquia.

Em cima de tudo isso, o autor posteriormente aponta cinco facetas essenciais para se entender a cultura em torno das franquias de entretenimento em vista das definições feitas.

A **primeira** delas indica que o entendimento da lógica cultural das franquias é relacional, ou seja, que ela deve ser entendida como dependente de relacionamentos estratégicos entre diversos graus de produtores e consumidores, muitas vezes com interesses antagônicos, refletindo não um monopólio sobre propriedade intelectual, mas sim uma negociação constante de alinhamento de objetivos.

A **segunda** suscita que é necessário compreender a ideia de que a constituição de franquias de entretenimento, hoje, impulsiona o mercado midiático e as relações institucionais de produção, criando tensões entre empreendimentos diferentes, mas levando sempre à parcerias e licenciamentos entre essas instituições.

A **terceira** faceta define que o processo de franqueamento suporta e incentiva relacionamentos criativos, ou seja, permite processos de colaboração e co-criação de narrativas e produtos dentro de universos ficcionais compartilhados.

A **quarta** implica que a existência de universos ficcionais franqueados dá suporte a existência de um tipo de consumidor que se compromete em um tipo de relacionamento com a franquia que o faz de fato um franqueado, levando-o a empenhar tempo, produtividade, afeição e criatividade no universo ficcional da franquia.

Por fim, a **quinta** faceta indica que a constituição de franquias de entretenimento ampara relações transnacionais e transgeracionais, a partir de constantes transformações, reapropriações e recriações do universo ficcional, levando o mesmo a tornar-se um processo cultural que busca inovação local, porém repercute essa inovação de maneira global através de redes de produção e consumo. (JOHNSON D., 2010).

1.8 Considerações

Tendo realizado essa viagem evolutiva desde as primeiras conceituações de narrativas seriadas até o fenômeno das *narrativas transmídia, franquias de entretenimento* ou *cultura de franquias*, pode-se dizer que algumas características foram explicitadas para compreender o que motivou e perdurou durante essa evolução.

Muito embora vários dos teóricos considerem que haja apenas uma reorganização dos modelos de produção e de consumo, ao visitar os diversos formatos, na ordem em que foram apresentados, de *narrativas seriadas*, *narrativas complexas*, *narrativas vastas*, *narrativas abertas*, *narrativas colaborativas*, *narrativas transmídia* e *franquias de entretenimento*, podemos verificar que houve não apenas um aumento do escopo do material produzido quanto também um aumento na exigência de engajamento do espectador, que por vezes foi chamado de ator, jogador, narrador ou consumidor.

Ao passo que os formatos produtivos se diversificavam e novos produtos surgiam, indo além de seriados televisivos e constituindo vertentes literárias, de histórias em quadrinhos, tangenciando o cinema, os jogos de representação e os jogos digitais, houve cada vez mais a necessidade de se manter essa pessoa interessada pelas histórias contadas entretido e maravilhado com cada produto que surgia ao passo que também havia a necessidade de não sobrecarrega-lo de tanta informação que se tornasse impossível navegar nos materiais narrativos, lúdicos e de consumo de seu objeto de interesse.

Quando chegamos ao fenômeno da convergência de mídias, encontramos a primeira verdadeira grande barreira ao consumo por parte desses espectadores-consumidores, pois a vastidão do mundo ficcional era tão grande, e seu acesso agora tão diversificado e próximo, que seria fácil perder-se na quantidade de produtos narrativos criados, bem como desencantar-se com a qualidade de alguns, criando assim uma desilusão pela franquia de entretenimento nascente.

É de se imaginar que alguns desses interessados devem ter perdido tal interesse no transcorrer da jornada²⁹, em um processo de recusa ao chamado à aventura, entretanto, é de se imaginar, também, que muitos outros venceram o primeiro guardião, cruzaram o primeiro limiar, e em uma chamada a aventura digna da jornada do herói aceitaram abandonar o mundo normal e maravilhar-se no mundo fantástico que foram convidados a vivenciar.

Dessa forma, se em um primeiro momento havia apenas serialidade narrativa como maneira de cativar, semana após semana, a imaginação e inventividade dos espectadores, como no caso de *Lost in Space* que perdurou por três temporadas sem que nunca fossem esclarecidas as premissas apresentadas no episódio piloto, ao longo dos

²⁹ A Jornada do Herói foi introduzida por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1950). Trata-se de uma estrutura narrativa presente em várias narrativas mitológicas, sendo composta pelos passos elucidados no parágrafo.

anos a narrativa seriada foi evoluindo em termos de complexidade até atingir, como relata Mittell, seu grau máximo em produções como *Twin Peaks*³⁰ e *Babylon 5*, que exigiam dos espectadores, fãs ou não, comprometimento a cada episódio para que se compreendesse a meta-história de cada episódio e aonde ele se encaixava na história de cada temporada e ao final na macro-história do seriado como um todo.

De maneira similar, ao falarmos em narrativas abertas, vastidão narrativa e, especialmente, narrativas colaborativas é essencial pontuar que tais fenômenos não são recentes, tampouco são ligados exclusivamente à evolução tecnológica dos suportes de comunicação atuais. A vastidão desses universos ficcionais pode ser enxergada, de forma contemporânea, desde o advento dos primeiros universos compartilhados, como as *Crônicas Marcianas* de Edgar Rice Burroughs ou os *Mitos de Cthulhu* iniciados por H.P. Lovecraft e dado continuidade por uma infinidade de autores.

De forma análoga, universos abertos e narrativas colaborativas estão presentes na realidade cotidiana desde o advento das histórias em quadrinhos com suas múltiplas narrativas, realidades paralelas, reinícios e releituras bem como com o surgimento dos *role-playing games*, ou jogos de representação, e seus mundos ficcionais vastos e disponíveis para quaisquer aventuras que o narrador e seus jogadores quisessem detalhar, culminando atualmente nos jogos digitais, especialmente nos *Mass Multiplayer Online Role-playing Games*³¹, jogos em que o usuário conecta-se com uma infinidade de outros, de maneira digital, podendo assim explorar um mundo virtual aberto e complexo, realizando tarefas, evoluindo seu personagem e interagindo tanto com o mundo quanto com outros jogadores em uma experiência tão próxima quanto possível de uma ‘realidade virtual’.

Ao se reunir, então, todos estes conceitos anteriores nos arcabouços maiores da narrativa transmídia e da franquia de entretenimento, podemos verificar que torna-se, em tempos atuais, inviável analisar cada uma das partes em separado sem entender que elas formam uma totalidade muito maior, composta tanto das porções estéticas e narrativas quanto de seus agentes, sejam eles produtores, espectadores, fãs, consumidores, enfim, indivíduos interessados nos mais diversos aspectos de um

³⁰ Seriado televisivo norte-americano, criado por David Lynch e Mark Frost, composto por duas temporadas. Foi ao ar entre 1990 e 1991 trazendo uma diversidade de gêneros narrativos construídos em torno de um suposto assassinato em uma cidade do interior dos EUA. Tem história bastante intrincada exigindo que se assista a todos os episódios para compreender todo o desenrolar da trama.

³¹ Jogos Massivos de Representação Online, em tradução livre. Trata-se de uma tentativa de transposição do ideário dos Jogos de Representação (*role-playing games*) para o ambiente digital, preservando conceitos como ambientação, múltiplos jogadores e interação entre personagens.

multiverso ficcional que, como os autores demonstram ao analisar *Star Wars*, cresce tal qual um ser vivo, fruto de negociações, disputas, discordâncias e releituras entre suas diversas partes componentes, chegando à tão exaltada Cultura da Convergência proposta por Jenkins.

Para os indivíduos interessados, cativados por essa proposta, utilizar-se-á daqui em diante, no escopo deste trabalho, o termo fãs do universo ficcional em questão, diante dos quais descortinou-se um mundo novo que transcende os conceitos apresentados e que, em cujo imaginário, estende-se em todos os espaços e tempos, podendo ser tão rico e vasto quanto nosso próprio mundo, com o diferencial de que muito dele ainda se encontra inexplorado.

Nos próximos estágios dessa jornada mostraremos de quais armas dispõe esses fãs para se reorganizar e reorganizar o universo ao seu redor, e em quais são as características componentes desse universo maravilhoso em que se encontram agora imersos, suas origens, sua vastidão, e, talvez, sua conclusão.

2. STORYWORLDS, PARACOSMOS E OS MUNDOS POSSÍVEIS

Uma vez definidas as características narrativas presentes nas obras que são cultuadas pelos fãs, bem como a maneira como essas franquias de entretenimento chegam até os fãs, seus veículos e suas propostas constitutivas, torna-se necessário unir as duas visões para chegar a uma ideia unificada da construção de universos, ou multiversos, narrativos extensos e longevos, e quais são, dentro deles, as posições de autores, produtores, e dos diversos níveis de fãs.

Tendo em mente que os formatos mais avançados de narrativa trazem o entendimento de que esses fãs realizam processos de apropriação, (re)produção e imersão em mundos narrativos complexos, torna-se essencial compreender em que momento uma narrativa seriada vasta e complexa torna-se um universo ficcional vivo e em expansão, muitas vezes a despeito de uma produção de material oficial constante, mas sim se fortalecendo em constantes releituras de materiais já criados.

Dentro desse escopo, analisaremos três conceitos primordiais para a compreensão das várias instâncias de mundos narrativos que encontramos, os *storyworlds*, os paracosmos e, por fim, a teoria dos mundos possíveis.

2.1 Cenários ou *Storyworlds*

Dentro do contexto de uma narrativa ficcional, o cenário é um elemento que encerra em si mesmo tanto o tempo quanto o espaço nos quais a história acontece. Também chamado de *storyworld*³², o cenário auxilia na criação de uma ‘pré-história’ da narrativa contada bem como na definição do um estado de espírito em que os eventos se desenrolam, podendo conter informações sobre a cultura, o período histórico, geografia, tempo, entre vários outros componentes não essenciais à história contada, mas que auxiliam a trazer solidez para o mundo em questão (TRUBY, 2007).

Storyworlds, dentro dessa visão, podem ser entendidos como modelos discursivos usados para compreender e situar as narrativas, ou seja, “modelos mentais de quem fez o que, com quem, para quem, quando, aonde, por que, e de que maneira no mundo para aonde os leitores se transportam” (HERMAN, 2010, tradução nossa). Ou seja, esses mundos narrativos fornecem os pressupostos com os quais os consumidores daquela narrativa se guiam para compreender as ações das personagens e suas

³² “Mundo da história” ou “mundo da narrativa” em tradução livre.

implicações, tentando mentalmente reconstruir não apenas o que aconteceu a elas, mas também o contexto circunjacente a esses acontecimentos (HERMAN, 2010).

A boa fundamentação desses mundos narrativos explica, em parte, o sucesso que determinadas narrativas tem em proporcionar imersão aos seus fãs, provendo mais do que uma lista de eventos e atuantes, tornando-se ambientes projetados mentalmente e emocionalmente, em que seus intérpretes são urgidos a viverem em um mundo ficcional aonde as coisas importam misturando de maneira complexa respostas cognitivas e imaginativas (HERMAN, 2010).

Dentro desse contexto, como já relatamos ao definir as *narrativas transmídia*, ao estudar as diversas mídias e seus pontos de convergência, Jenkins (2008) afirma que cada vez mais a criação dessas narrativas está se tornando “a arte de construir mundos” (JENKINS, 2008, tradução nossa) de tal forma que a ambientação criada é tão exuberante e tão vasta que não pode ser explorada ou mesmo exaurida em apenas uma obra narrativa, ou mesmo em apenas um suporte de mídia. Dessa forma, “o mundo é maior que o filme, maior até que a franquia, já que especulações dos fãs e elaborações também expandem esse mundo em uma variedade de direções” (JENKINS, 2008, tradução nossa).

A arte de construir mundos, conforme se torna mais avançada, acaba por transformar o diretor, escritor ou *showrunner* de um contador de histórias em um “geógrafo cultural” (JENKINS, 2008, tradução nossa), cujo processo de criação, e, especialmente, de narrativa passa a estabelecer não uma história que se passa em determinado cenário, mas um mundo narrativo que pode conter aquela história e diversas outras interligadas.

Tal processo criativo, quando encontra as novas capacidades de reter e disponibilizar informações dos meios digitais urge os fãs a buscar entendimentos e informações para além dos limites das histórias individuais, permitindo que esses fãs mergulhem em espaços densos psicológica e culturalmente sem sentirem-se perdidos, e oferecendo aos criadores de mundos “a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão” (MURRAY, 2003, p.89).

Murray (2003) esclarece ainda que os principais efeitos dessa nova visão sobre a criação de mundos e da adequação das narrativas em escala épica aos ambientes digitais é a atividade dos fãs nesses ambientes, em especial naqueles que cercam os seriados

televisivos, uma vez que nesses ambientes os arcos de história mais longos e as narrativas justapostas podem ser acompanhadas, dissecadas e verificadas, possibilitando análises diferenciadas daquelas obtidas apenas assistindo ao seriado em questão, e, assim, levando ao debate sobre a coerência, a coesão e a continuidade daquele *storyworld*, já praticamente transformado em universo ficcional, bem como as implicações e especulações de como a história poderia ser diferente caso os fatos narrados tivessem acontecido de maneira, em ordem diferente ou pudessem ser interpretados de formas diversas (MURRAY, 2003).

Tais observações nos levam a verificar que não estamos mais trabalhando apenas com o conceito de cenário como um local e um tempo aonde a história acontece, bem como não estamos trabalhando apenas com uma história única de início e fim bem definidos.

A quantidade de informação depositada pelos criadores no mundo narrativo de suas histórias, bem como a busca por uma coesão interna já o transformou em um universo ficcional, ou paracosmo, e a capacidade de especular como essa história poderia ser diferente e ter subsídios para interpretá-la de maneiras diferentes já fragmentou esse universo ficcional em um multiverso de possibilidades, em vários mundos possíveis de histórias, que iremos explorar em sequência.

2.2 Universos Ficcionais

Um universo ficcional, como visto anteriormente, pode ser entendido como um cenário ou *storyworld* que tenha evoluído para além de uma única história contada e se tornado maior do que ela, contemplando todas as possibilidades que já foram narradas bem como aquelas que são apenas sugeridas por outros materiais e mídias ou especuladas pelos fãs.

Podemos entender, assim, que tal qual um *storyworld*, um universo ficcional é um cenário dotado de consistência interna e com elementos que o tornam distinto, em maior ou menor grau, do mundo cotidiano. Com isso, podemos inferir que o grande diferencial entre o *storyworld* e o universo ficcional é que enquanto o primeiro muitas vezes se restringe a uma descrição aproximada do mundo narrativo aonde se passa a história, o último agrega um nível de detalhamento e, especialmente, consistência e coesão internas suficientes para que quaisquer histórias paralelas possam ser contadas nele.

Tais entendimentos expandidos de *storyworld* e universo ficcional encontram eco no conceito de *paracosmo*, definição advinda da psicologia e filosofia, e apenas recentemente incorporada às análises de narrativas. Nesse contexto, um paracosmo é um “mundo de realidade fantástica completo e dotado de lógica interna que as pessoas criam em suas mentes para seu próprio entretenimento quando estão entediadas ou desejam afastar-se um pouco da realidade cotidiana” (HOPE, 2009, tradução nossa).

Segundo Hope (2009), essa habilidade de criar e compreender mundos como histórias e metáforas tem suas origens nas brincadeiras de faz-de-conta das crianças e permanece por muitos anos, tornando-se o sustentáculo da criação de narrativas, eventualmente evoluindo para a capacidade de raciocinar, imaginar e julgar dentro de um sistema completamente inventado, de tal forma que os paracosmos assim criados não contradizem suas próprias regras, ainda que transitem no limiar entre o possível e o impossível (HOPE, 2009).

Com isso, podemos apreender que, diferentemente de um cenário estático, além do processo de criação de um universo ficcional coerente e consistente por parte do seu autor há também, por parte dos fãs que vivenciam esse universo, um processo de aceitação das regras internas desse mundo e posterior imersão nesse paracosmo para então acompanhar, vivenciar, discutir e elaborar sobre as diversas narrativas, histórias e, porque não, aventuras que lá ocorrem, processo esse que transforma o paracosmo particular e privado do autor em um universo compartilhado dotado de várias forças criativas, que, por sua vez dão continuidade a esse entendimento e criação

Seguindo por essa linha, Massarolo e Mesquita (2014) identificam que essa imersão, ali chamada de sistêmica, está intimamente ligada “à aceitação de um sistema de regras que rege uma realidade ficcional, o que permite o envolvimento cognitivo com a mecânica de funcional do mundo ficcional” (MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 55). Tal imersão objetiva intensificar a experiência de vivência do paracosmo em questão bem como em explorar a vastidão e a consistência do ambiente em que transcorrem aquelas narrativas.

De maneira mais abrangente, Sarah Bowman (2010) identifica que tanto o ato de criação de paracosmos quanto a atividade de imersão em mundos ficcionais sempre estiveram presentes em nossa cultura social, tendo nascido do hábito de se contar histórias em grupos, um hábito que “reflete padrões morais, estilos de vida, fantasia, humor, emoções, e diferentes maneiras de se aprender” (BOWMAN, 2010, p. 128, tradução nossa), de tal sorte que mesmo que seja verificado de forma mais intensa em

crianças e seus mundos de faz-de-conta, está igualmente presente em adultos como parte do ferramental para resolução de problemas, compreensão de dinâmicas sociais e construção de identidades individuais.

Tais condições de criação de paisagens ficcionais e imersão e resolução de situações, continua a autora, encontram-se presentes hoje nos diversos jogos de representação (*role-playing games*) desenvolvidos desde a década de 1970, constituindo, cada um deles, paracosmos compartilhados entre autores e jogadores, tanto no sentido de vivência do universo ficcional quanto de exploração e construção das narrativas ali presentes de maneira colaborativa e aberta, estando regidos por conjuntos de regras mais ou menos estritas e contendo geografias física, política e cultural próprias, convidando à imersão por parte dos jogadores-narradores.

Dessa forma, podemos identificar paracosmos que são perenes, altamente estruturados e consistentes internamente, contendo caracterizações extensas de seus habitantes fictícios bem como uma percepção de ordem e estrutura que pode ser mapeada, quantificada, descrita e analisada, ecoando produções paracósmicas advindas da literatura que encontram-se no mesmo nível de complexidade, como o universo ficcional criado e expandido por Tolkien em seus livros ou mesmo o universo conjunto e não menos complexo que permeia as obras literárias das irmãs Brontë (BOWMAN, 2010).

Com isso podemos observar que enquanto o *storyworld* ou cenário apresenta um componente estático, ou restrito, ainda que dotado de grande nível de detalhamento que muitas vezes não suporta grandes especulações ou imersões com o objetivo de analisar ou quantificar seu estado de coerência e coesão, o paracosmo ou universo ficcional tem suas bases exatamente nessa lógica interna que garante sua longevidade frente às análises e especulações de fãs e estudiosos que, por sua vez, não diminuem ou enfraquecem a validade daquele paracosmo, e sim adicionam novas camadas de entendimento e conhecimento, reforçando a dinâmica e vivacidade do universo ficcional.

2.2.1 Arquitetura de um Universo Ficcional

A arquitetura de um universo ficcional dentro do contexto dessa análise é a atividade prática de se criar e tornar públicos tais universos, independentemente da mídia utilizada e das formas narrativas escolhidas. Muito embora vários autores, especialmente Henry Jenkins, tenham analisado a fundo como as práticas narrativas tem

evoluído para tornarem-se práticas de criação de *storyworlds* ou *paracosmos*, pouco estudo tem sido feito no sentido de compreender quais são as etapas e os processos de criação desses mundos e como podemos sistematizar suas características de tal modo que possa-se, do ponto de vista do universo ficcional, compreender o que os torna mais ou menos atrativos para que os fãs realizem suas atividades, especulem, escrevam sobre e consolidem tais universos ficcionais como universos vivos e em expansão.

Dentro dessa proposta existem duas maneiras de se analisar o processo de criação dos diversos mundos narrativos que podem, ou não, vir a se tornar universos ficcionais. De um lado temos a proposta lúdica, e mais técnica, de construção de mundos derivada dos jogos de representação, e bastante utilizada tanto nesses jogos quanto em videogames, aonde o detalhamento é tão importante quanto a história uma vez que os jogadores podem, eventualmente, visitar tais lugares imaginários. Por outro lado, temos a proposta narrativa, e mais intuitiva, do novelista, na qual por mais interessante, desenvolvido e desafiador que seja um mundo narrativo, ele existe, na maior parte das vezes, apenas como pano de fundo para as ações e aventuras das personagens.

Monte Cook (2012), ao detalhar essas diferenças, infere que, mesmo um novelista que tenha como foco a criação de um mundo narrativo particularmente detalhado, “o que acaba indo para as páginas é somente o necessário para que o leitor compreenda e aprecie a história” (COOK, 2012, p. 13). Dessa forma, lhe parece ideal que o mundo narrativo seja criado para acomodar aquela história que se deseja contar e apenas sugerir a possibilidade de várias outras, deixando para outras oportunidades, ou ainda para as produções de fãs, o ato de completar aquele mundo com as várias histórias que podem ser contadas, tornando uma criação que já é vasta em algo vivo.

Ainda segundo o autor, a criação de um (ou vários) mundos dentro do design de jogos, sejam eles *role-playing games* ou jogos digitais exige uma abordagem completamente diferente, visto que tal ambiente torna-se, além do local aonde histórias acontecem, muitas vezes verdadeiro protagonista dessas narrativas, especialmente em jogos em escala épica ou de mundo aberto, em que os jogadores podem ir aonde desejarem nesse mundo, com isso exigindo um nível de projeto e detalhamento muito maior do que em uma história única e linear (COOK, 2012).

Partindo dessa diferenciação, Chris Pramas (2012) identifica duas estratégias básicas de criação de universo ficcionais no projeto de jogos, chamadas de *Inside Out*, ou ‘de dentro para fora’, e *Outside In*, ou ‘de fora para dentro’, ambas em tradução livre.

Tais estratégias, embora resultem em universos ficcionais de detalhamento semelhante, partem de pontos diferentes e de ideias diferentes para a criação desses universos.

A abordagem *Inside Out*, ainda de acordo com o autor, preconiza que se crie inicialmente a história que se deseja narrar, seja literária, audiovisual ou lúdica, e, a partir dela crie-se, conforme for necessário, o universo ficcional aonde ela transcorre, tanto em termos geográficos quanto históricos e culturais. Dessa maneira, apenas as informações que são relevantes para a narrativa em questão são detalhadas, ou mesmo criadas, e conforme a necessidade de mais detalhamento surgir no transcorrer da história, ou das próximas histórias a serem narradas, o universo ficcional continua a crescer de maneira orgânica (PRAMAS, 2012).

É interessante notar que, ao passo que essa estratégia permita um controle maior do autor sobre sua criação, bem como a criação apenas daquilo que é importante, ela deixa pouco ou nenhum recurso para que outros autores ou, especialmente, os fãs especulem e elaborem o resto do universo ficcional circunjacente à história já narrada. Ainda que essa ausência de material oficial possa ser entendida como um convite ao fã para que coloque suas próprias ideias em tal universo, a relativa ausência de material canônico tende a incentivar uma evolução mais caótica e menos consistente desse universo ficcional, embasado mais em textos fanônicos, e, por vezes, com menor vastidão narrativa.

A abordagem *Outside In*, por outro lado, leva o autor a pensar primeiro em um escopo bastante amplo, descrevendo o universo ficcional em termos básicos, seu tamanho, sua geografia, as várias culturas, que mundos o compõe, como são as principais características de seus povos e quais são os principais pontos de sua história conjunta, para apenas depois dar ênfase a alguns desses elementos e assim formular a sua narrativa. Ainda que essas descrições básicas do mundo não passem de nomes de locais, pessoas, raças, povos, planetas ou seres míticos e algumas poucas linhas de descrição, já se configura em um arcabouço do universo ficcional pronto para ser expandido pelo próprio autor quanto seguido por outros narradores ou fãs entusiastas (PRAMAS, 2012).

Nesse tipo de estratégia é importante salientar que, ainda que haja uma sensação de engessamento do universo ficcional, de que tudo já está criado e quantificado, na realidade o que existe são apenas listas do que pode, ou não, ter acontecido e existido, sejam pessoas, lendas ou lugares, de tal sorte que são apenas subsídios para que o próprio autor continue sua criação em outro momento ou que esta seja assumida por

outros autores e, especialmente, por outros fãs, que tendo um vislumbre do que existe para além da narrativa já estabelecida, sentem-se mais confortáveis em especular sobre histórias que não foram contadas e lugares que não foram visitados.

Essa divisão entre o universo narrativo que apenas se acompanha e aquele com o qual se interage, em tempos de convergência de mídias e de cultura de fãs tem se tornado bastante nebulosa. Ao tomarmos as práticas de reinterpretação, criação e especulação dos fãs com relação aos seus universos ficcionais *cult*, vemos que mesmo em obras puramente narrativas a abordagem do criador de mundos tem sido menos de novelista e mais de designer de jogos, dada a necessidade, nascida dos próprios anseios dos fãs, de que mesmo a menor narrativa esteja ancorada a um universo ficcional crível e expansível. Tal realidade contemporânea tem tornado os narradores, como já percebera Jenkins, em construtores de mundos ficcionais, e sua audiência em jogadores e exploradores de um universo ficcional vivo, que se expande por ação tanto de seus narradores quanto do retorno de seus fãs-exploradores e suas novas ‘descobertas’, em uma atitude sintetizada nas palavras de Cook:

[...] não importa quem faça o trabalho de criar os mundos. Deve-se criar um ambiente que pareça real o suficiente para que se desenvolvam conexões emocionais com ele. Afinal, quem gostaria de salvar um mundo com o qual ninguém se importa? (COOK, 2012, p. 16, tradução nossa).

2.2.2 Mythos, Topos e Ethos

Com o objetivo de sistematizar os elementos que compõe os universos ficcionais ou paracosmos, e com isso compreender melhor a imersão sistêmica definida por Massarolo e Mesquita, as autoras Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004, 2014.) elencam várias qualidades que tais universos, chamados por elas de *transmedial worlds*³³, precisam ter para que possam ser considerados como tais, e portanto complexos o suficiente para sustentarem tal imersão.

Em um primeiro momento, o universo ficcional precisa apresentar uma característica de *worldness*³⁴. Tal característica estaria intimamente ligada à um número de aspectos diferentes que fariam com que o universo ficcional seja entendido como tal. Ou seja, o *worldness* de um universo ficcional estaria ligado à sua capacidade de ir além

³³ ‘Mundos transmidiais’ em tradução livre, e diferente dos ‘mundos transmídia’ ou ‘mundos transmíaticos’ definidos por Henry Jenkins (2008) que fazem parte das suas estruturas de narrativas transmídia.

³⁴ ‘Mundialidade’ ou a condição de ser reconhecido como um mundo, em tradução livre.

de uma única narrativa, ao passo que suas características principais seriam transmitidas aos fãs por meio dessas diversas narrativas, podendo elas ser iniciadas em qualquer mídia escolhida, e em sequência vindo a espalhar-se por diversas outras.

O *worldness* de um universo ficcional estaria ligado de maneira indissociável ao conceito de gênero narrativo, haja vista o fato de que o entendimento dos conceitos e relações ligados aos gêneros fazem parte do repertório dos fãs e, portanto, tornam-se parte do entendimento inicial daquele universo, e de quais características já são inerentes a ele, por ser de ficção fantástica ou ficção científica, por exemplo. Com isso possuir fãs ativos também estaria ligada ao *worldness* de um universo ficcional, visto que serão esses fãs que irão especular e analisar o mesmo do ponto de vista paracósmico para que tal universo possa expandir-se e transmitir a sensação de estar vivo (KLASTRUP & TOSCA, 2004).

Uma vez definido o arcabouço básico que identifica um universo ficcional, pode-se então entender os três elementos básicos que o compõe e ajudam a tipificar a condição de *worldness* desse universo:

Em primeiro lugar teríamos o *Mythos* daquele universo, definido pelos conflitos e batalhas formadores do mundo e de seus personagens. O *mythos* incluiria histórias, rumores sobre pessoas, criaturas, deuses e objetos mundanos e sagrados que são singulares daquele universo e, de alguma forma, importantes para a sua formação histórica. Seria, de certa forma, a mitologia do universo ficcional, englobando a história antiga e recente, religiões, lendas, heróis e vilões, criando um *storyworld* palpável que pode ser usado para definir porque a realidade ficcional daquele universo é da maneira como ela é apresentada. Ou seja, é o conhecimento fundamental que alguém precisa para interagir com o mundo ou interpretar os eventos acontecidos nele de maneira correta, “a história pregressa que dá sentido à atual situação do mundo ficcional” (KLASTRUP & TOSCA, 2014, p. 297, tradução nossa).

Em segundo lugar existiria o *Topos* do universo ficcional, definido pelo período histórico daquele mundo bem como pelas suas geografias física, política e cultural. Ou seja, seria a descrição do tempo e espaço atuais do universo ficcional, e de como este evoluiu em relação ao período mítico descrito pelo *mythos*. Em suma, mostraria em um contexto “como as localidades mudaram e como os eventos se desfraldaram” (KLASTRUP & TOSCA, 2014, p. 297, tradução nossa) até que a situação atual, no tempo e espaço da narrativa, tenha sido atingida.

Por fim, em terceiro lugar haveria o *Ethos* daquele universo, composto pela ética implícita e explícita do universo ficcional, bem como seus códigos de conduta que se presume que os habitantes daquele *storyworld* sigam. Ou seja, trata-se do etos, os costumes e os traços comportamentais que distinguem aquela sociedade, ou as várias sociedades daquele mundo, bem como que tipos de papéis sociais são esperados dos diversos arquétipos que formam os habitantes do universo ficcional, em resumo, “o conhecimento necessário para se saiba como se comportar no mundo” (KLASTRUP & TOSCA, 2004, p. 4, tradução nossa).

Seguindo esta visão, e entendendo que estes três elementos são capazes de definir, da maneira mais superficial à mais detalhada, os processos constituintes de um *storyworld* ou de um *paracosmo*, podemos verificar tais ideias em alguns exemplos tratados pelas autoras como bastante arquetípicos.

Em um primeiro momento temos o universo ficcional literário de *O Senhor dos Anéis*. Para este universo, o **mythos** seria composto pelas histórias de criação da Terra Média presentes tanto na trilogia literária quanto em seus livros adjacentes, como *O Hobbit* e, principalmente, *O Silmarillion*; o **topos** seria a Terra Média em si, Arda como é chamado o mundo, seus continentes, suas raças, idiomas, pessoas e localidades, especialmente aquelas encontradas pela Sociedade do Anel em sua jornada; por fim, o **ethos** seria composto pelas ações e contradições das personagens e o que é esperado delas, a luta do bem contra o mal presente nas figuras de Sauron e Aragorn, a capacidade de qualquer pessoa fazer a diferença, presente em Frodo, a expectativa de que as pessoas honradas fossem capazes de sacrifícios pessoais em nome de um bem maior, e a promoção dos ideais heroicos (KLASTRUP & TOSCA, 2004).

De maneira análoga, podemos analisar o universo ficcional de *Star Wars* a partir da primeira trilogia, composta por *Uma Nova Esperança* (1977), *O Império Contra-Ataca* (1980) e *o Retorno de Jedi* (1983). Para este universo, o **mythos** composto pelas histórias da Velha República, de Cavaleiros Jedi extintos, e de como o Império Galáctico chegou ao poder; o **topos** seria composto pela ‘galáxia muito muito distante’, seus planetas, raças, espaçonaves e tecnologia, especialmente aquelas citadas nos três filmes; por fim, o **ethos** seria composto da eterna luta entre o lado sombrio da força, representado pelos Sith e alinhado ao militarismo, à conquista, paixão, raiva, medo e o lado luminoso da força, representado pelos Cavaleiros Jedi e alinhado à honestidade, compaixão, serenidade, conhecimento e como isso influencia tudo na galáxia.

É importante salientar que, no caso de *Star Wars*, caso fossem levadas em conta outras obras, como a trilogia mais recente (de 1999 a 2005), ou aquela que está para ser lançada ainda este ano, ou ainda romances, jogos, quadrinhos, todas essas características (mythos, topos e ethos) seriam rearranjadas e complementadas de acordo com o recorte entendido do que compõe o universo ficcional, seja ele mais amplo ou mais fechado, abrindo assim espaço para a criação e o entendimento de vários universos derivados ou paralelos a esse universo principal, dando origem, assim, a um ‘multiverso narrativo’.

2.3 Multiversos Narrativos

Ainda que tenhamos definido como se comportam os universos ficcionais, como são criados e quais são suas partes constituintes, é necessário entender como esse único paracosmo pode vir a transformar-se em uma infinidade de outros universos, cada qual fortemente ligado ao universo prototípico, porém único o suficiente pra existir por conta própria.

Segundo Rod Girle (2003), as narrativas ficcionais, sejam elas literárias, cinematográficas, televisivas ou outras, descrevem *mundos possíveis*. Tais mundos tem alguma coerência interna ou lógica que os rege e, ainda que sejam completamente não realísticos, mantém uma relação muito próxima com o mundo original, ou vigente do qual eles derivam. Dessa forma, podemos entender que o mundo ‘real’ é o mundo original de todas as narrativas de ficção conhecidas, cujos *mundos possíveis* originados por essas narrativas tornam-se, por sua vez, os mundos vigentes das novas histórias contadas naqueles mundos, bem como das especulações de fãs e suas produções não oficiais, gerando toda uma nova gama de *mundos possíveis*, dando origem, assim, a um grande multiverso narrativo. Ou, como afirma o autor:

Vivemos em um mundo possível. Esse é o nosso mundo vigente. Uma obra de ficção pode ser entendida como a descrição do que é válido em um mundo possível diferente do mundo vigente. Algumas obras de ficção são descrições de mundos possíveis muito parecidos com o real. Outros, como obras de fantasia, descrevem mundos bastante diversos do real (GIRLE, 2003, p. 41, tradução nossa).

Nesse sentido, “a verdade é sempre relativa a um mundo possível” (GIRLE, 2003, p. 40, tradução nossa) e sempre responde a uma ou mais indagações sobre o mundo vigente, desde as mais amplas e fantasiosas, como imaginar como seria o mundo caso os seres tivessem asas e voassem, até as historicamente plausíveis, como imaginar qual seria o desfecho da segunda guerra mundial caso os países do eixo tivessem

vencido a guerra. Ou seja, as diferenças entre o mundo vigente e seus mundos possíveis sempre estão relacionadas a ‘como as coisas podem ser se...’ ou ‘como as coisas poderiam ter sido se...’ (GIRLE, 2003).

De maneira semelhante, Marie-Laure Ryan (2010) identifica que a base dos mundos possíveis está ligada a ideia de que a realidade, entendida como a soma de tudo que é imaginável, é um multiverso composto por um elemento central e vários outros elementos circunjacentes ligados a esse elemento central por relações de acessibilidade. Nesse sentido, o elemento central do multiverso seria o ‘mundo vigente’, representado pelo mundo real, e todos os outros elementos seriam satélites, mundos possíveis do mundo vigente, acessíveis à partir de questionamentos, especulações e interpretações do mundo ‘real’.

Alguns desses mundos possíveis, continua a autora, tornam-se tão concretos e imersivos que, por sua vez, passam a atuar como o elemento central de todo um novo conjunto de mundos possíveis, gerando toda uma nova hierarquia de mundos possíveis, em um caminho potencialmente infinito de especulações e recriações (RYAN, 2010).

Elaborando nessas ideias, David Herman (2011) sintetiza que a estrutura dos mundos possíveis consiste em um mundo central, chamado de mundo real ou mundo vigente, e de vários mundos satélites que podem ser criados ou acessados a partir de construções narrativas sobre o que poderia ou não acontecer no mundo vigente. Essas construções seriam expressadas pelo narrador ou pelas personagens, ou ainda poderiam estar presentes naquilo que as personagens pensam, sonham, leem ou especulam (HERMAN, 2011).

Nesse sentido, o mundo vigente de uma narrativa seria aquele mundo criado diretamente pelo autor e disponibilizado no material canônico da narrativa, independente de em que mídias esse material se encontre. Esse mundo seria o mundo base para que vários mundos possíveis se desenvolvessem, por sua vez criados à partir de licenciamentos para outros autores, especulações de fãs, *retcons* do próprio autor, publicações paralelas narrando ‘o que aconteceria se...’ determinados fatos não acontecessem, entre várias outras possibilidades.

Tais mundos possíveis criados por esses pontos de acesso ao mundo vigente, ou canônico, da narrativa poderiam ser tão breves quanto pequenas narrativas ou então adquirirem tamanha vastidão a ponto de, por si próprios, tornarem-se mundos base vigentes de novos mundos possíveis, constituindo assim um multiverso vivo, renovável e em constante expansão e reinterpretação.

2.3.1 Multiversos Breves e Multiversos Vastos

O conceito de mundos possíveis, ainda que demonstre a formação dos diversos multiversos narrativos a partir de paracosmos singulares, não determina, por si só, a capacidade desses multiversos de serem vastos e longevos, ou seja, de perdurarem no tempo e construírem diversos outros universos bases e mundos possíveis subsequentes.

Em uma tentativa de explicar a capacidade de universos narrativos se expandirem e se tornarem perenes, Tanya Krzywinska (2009) analisa dois tipos de universos singulares quanto aos seus processos formativos e narrativos, aludindo ao conto do desafio de Arachne a Minerva, e caracterizando esses universos com base no caos, na ordem, na previsibilidade, na abertura, na multiplicidade de histórias e na linearidade da narrativa inerentes a cada um deles.

Dessa forma, um universo ficcional do tipo Arachne teria narrativas dispersas, de múltiplas perspectivas, em vários níveis e com alto grau de não-linearidade. Cada narrativa dentro daquele universo seria única, podendo ou não ser entendida como parte do todo, e podendo ser fruída sem a obrigatoriedade da fruição e do conhecimento de todo o material canônico para a apreensão de seu significado. Ainda que interconexões existam entre as diversas narrativas, e o conhecimento aditivo leve a interpretações maiores do universo, cada parte pode ser aproveitada a despeito do todo, mas sempre oferecendo um vislumbre de uma realidade maior (KRZIWINSKA, 2009).

É interessante notar que conceituação de um universo do tipo Arachne é bastante semelhante ao conceito de compreensão aditiva de Jenkins (2008) para a narrativa transmídia, de tal sorte que todas as narrativas são válidas individualmente, porém apresentam uma consistência e interferências que levam a uma compreensão maior quando consumidas juntas. Com isso, um multiverso dessa categoria poderia ser entendido como um multiverso narrativo vasto, dotado não só de diversas narrativas internas mais ou menos interligadas, mas também de diversos mundos possíveis, uma vez que sua amplitude, não-linearidade e abertura dariam mais poder aos narradores e aos fãs para imaginarem as suas próprias versões de parte ou de todos aqueles acontecimentos ficcionais.

Um universo ficcional do tipo Minerva, por outro lado, é construído de maneira linear, iniciado por uma grande narrativa principal que pode, ou não, dividir-se em outras narrativas paralelas, mas sempre fortemente vinculadas a essa narrativa mestra. Ainda que as narrativas menores tenham algum grau de independência, podendo, por

vezes, serem acompanhadas a despeito da trama principal, é essa narrativa maior que rege a ordenação de todo o universo Minerva, descrevendo seu começo, meio, e, muitas vezes, fim, tendo todos os outros acontecimentos relativizados à partir dela (KRZIWINSKA, 2009).

Com isso, podemos entender que um multiverso narrativo do tipo Minerva, ainda que produza vários mundos possíveis no correr da sua existência, os tem fortemente ligados não ao mundo vigente, mas sim a narrativa que acontece no mundo vigente. Essa narrativa deixa de ser uma das possíveis histórias que aquele universo pode contar e passa a ser a grande história do mundo da qual todas as outras derivam. Nesse sentido ainda existiriam mundos possíveis surgidos de produções paralelas e especulações de fãs, porém eles estariam restritos à detalhes e interpretações da narrativa mestra, oferecendo pouca diferenciação entre os mundos possíveis e o mundo vigente.

A título de exemplo de um multiverso ficcional do tipo Minerva, podemos citar a série de televisão *Battlestar Galactica*, iniciada em 2003 e finalizada em 2009. Enquanto o seriado estava no ar, diversas outras produções concomitantes foram feitas, desde mini seriados para a internet até outros materiais como romances e quadrinhos. Entretanto, ao final do seriado, quando todos os segredos foram revelados e os arcos de história finalizados, dando uma sensação de encerramento ao universo havia tanto material canônico e tanto explicado em seus menores detalhes, que pouquíssimas lacunas narrativas foram deixadas para que surgissem mundos possíveis a partir delas, levando, inclusive, o seriado *spin-off Caprica*, de 2010, a ser cancelado na metade da primeira temporada.

Ou seja, *Galactica* apresentava um multiverso narrativo enquanto sua grande narrativa não havia chegado ao fim. Quando isso aconteceu, por mais que o engajamento dos fãs permanecesse existindo e uma ou outra especulações surgissem, como grande parte da história e do mistério daquele *storyworld* já tinham sido solucionados, o multiverso chegou ao fim, pela ausência de lacunas aonde poderiam se perguntar ‘o que aconteceria se...’. Dessa forma, o universo ficcional composto pela franquia é, portanto, um multiverso narrativo breve.

2.4 Considerações

Ao analisarmos as construções dos universos narrativos, começando pelo ponto de vista dos *storyworlds* e evoluindo para os paracosmos e mundos possíveis, podemos

começar a compreender aonde encontram-se os elementos principais que levam determinados universos a tornarem-se objetos de culto sob o ponto de vista dos fãs e, portanto, desenvolverem todo um ecossistema de engajamento e relações de consumo e produção relacionado a eles, bem como a maneira como esses conceitos de criação de cenários e mundos se interrelacionam com os diversos aspectos das narrativas abordados anteriormente.

É certo que não é a quantidade de material canônico, ou oficial, tampouco a produção sequenciada de várias obras, canônicas ou apócrifas, que definem a natureza vasta e múltipla desses universos narrativos. Essa questão é mais aprofundada, remetendo-nos diretamente a como esse universo é inicialmente imaginado, quais são suas características intrínsecas e o quão ‘misteriosa’ e dada a questionamentos e especulações é a sua natureza.

Dessa forma, podemos verificar que o conceito de cenário, ou de *storyworld* é intrínseco a qualquer um dos formatos narrativos apresentados, tornando-se cada vez mais importante à medida que o foco da narrativa se desvincula exclusivamente das personagens e transfere-se para as várias narrativas que podem existir dentro do mesmo *storyworld*, sejam elas clássicas, seriadas, complexas ou colaborativas.

Nessa mesma visão, uma vez que o *storyworld* evolua para a constituição de um paracosmo, pontuado por várias narrativas conectadas ou não dentro de um mesmo universo ficcional, podemos encontrar diversos outros formatos mais elaborados de narrativas presentes nesses universos, em especial os conceitos de abertura e vastidão narrativas.

Dessa maneira podemos inferir que conforme o universo narrativo se expande com diversas histórias sendo contadas de maneira simultânea, mais aberto e vasto ele se torna, com a criação e subsequente evolução dos paracosmos acontecendo tanto de maneira *inside out* quanto *outside in* dependendo do tipo de narrativa que se deseja, definindo assim o *mythos*, *topos* e *ethos* desses universos, quiçá multiversos, conforme a necessidade se apresenta, tanto por parte dos autores quanto por parte dos espectadores, leitores ou jogadores, haja vista que tais conceitos e formatos se aplicam igualmente para universos audiovisuais ou literários e, especialmente, para universos ficcionais lúdicos, tanto em meio analógico (os *role-playing games*) quanto digital.

Da mesma forma, ao chegarmos no estágio máximo da evolução dos mundos história, quando já analisamos não apenas um *storyworld* mas toda uma coleção de mundos possíveis gerados por uma narrativa, entendemos como esses conceitos de

criação e condução de multiversos ficcionais, sejam eles do tipo *arachne* ou *minerva*, se interseccionam com os conceitos de narrativas colaborativas, narrativas transmídia e, especialmente, franquias de entretenimento, haja vista a dimensão tomada por essas novas realidades múltiplas que, conforme nos mostra as ideias da convergência, desfraldam-se por diversos formatos narrativos e suportes tecnológicos criando a sensação de um verdadeiro ecossistema de mídias e histórias, vasto, sempre aberto a novas adições, com capacidades de se propagar quase indefinidamente.

Com base nas várias classificações vistas e analisadas em conjunto, podemos começar a verificar que a longevidade de vários desses multiversos narrativos está ligada à sua grandeza, vastidão e multiplicidade de possibilidades, e não necessariamente à qualidade de sua narrativa, ainda que essa venha a ser um fator importante, dada a sua complexidade e capacidade imersiva.

Ou seja, quanto mais um universo narrativo permitir que outros que não o autor principal se perguntem e encontrem espaço para responder ou especular ‘o que aconteceria se...’ as coisas fossem diferentes naquela realidade, maiores são as chances de que essa pergunta continuará sendo feita ininterruptamente, e seus resultados continuarão mantendo esse multiverso vivo e longo.

3. UMA BREVE HISTÓRIA DA CULTURA PARTICIPATIVA

É impossível falar de Cultura Participativa, ou ainda, de Cultura de Fãs sem, a princípio, definir de que se trata essa cultura e, em especial, o que ou quem são esses fãs, cuja definição intuitiva existe, mas ainda muito carente de reflexão e constituição acadêmica própria.

Uma vez que, na voz de vários dos teóricos dos Estudos de Fãs, as definições são tão contraditórias quanto são abrangentes, por vezes confundindo o indivíduo – o fã – com o movimento em que ele se situa ou representa – o *fandom*³⁵ – opta-se, a título de didática, por se fazer inicialmente uma incursão pela origem etimológica da palavra partindo de seu verbete lexicográfico no idioma inglês e que apresenta duas possíveis origens distintas.

Segundo o *The Dickson Baseball Dictionary*, em sua terceira edição, *fan* seria uma contração da palavra *fancy*, um termo do inglês britânico surgido por volta dos séculos XVIII e XIX e usado para referir-se a admiradores ou praticantes de um determinado hobby ou esporte. *Fancy* por sua vez seria uma contração de *fantasy* ou *phantasie* quando usado no sentido de ideia, noção, conceito. Ou seja, dando o entendimento de ser o apego a uma noção ou um conceito, um gosto (DICKSON, 2011).

Por sua vez, o *Oxford English Dictionary*, em sua sétima edição, versão digital, indica que a palavra *fan* com o sentido de entusiasta ou partidário teria sido usada pela primeira vez no século XVII, e se tornado estabelecida no inglês americano no século XIX, sendo uma contração da palavra *fanatic*, por sua vez datada do século XVI, advinda do latim *fanaticus*, significando “inspirado por um deus”, esta também derivada de uma anterior, *fanum*, cujo significado seria templo ou local de culto. Em seu uso original como substantivo, trazia o sentido de uma pessoa desajustada ou um maníaco religioso, ou ainda, alguém que adere de maneira intensa a um culto (WAITE, 2012).

De maneira análoga, o *Online Etymology Dictionary*, citando o uso de várias fontes, entende que *fan* com o significado de devoto surgiu teve seu primeiro uso no inglês norte-americano em 1889, ligado a entusiastas do baseball, como provavelmente uma contração de *fanatic*, influenciado pela palavra *fancy*, termo coletivo para os

³⁵ Combinação das palavras *fan* e *kingdom*, de forma literal “reino dos fãs”. Pode ser entendido como o conjunto de fãs e atividades correlatas relacionadas a um esporte, uma atividade, uma obra ou uma pessoa famosa (REBAZA, 2009).

seguidores de um hobby ou esporte. Muito embora cite um uso isolado da palavra em 1682, seu uso abrangente se dá a partir do século XIX, levando ao surgimento de termos como *fan mail*³⁶ em 1920 e *fan club*³⁷ em 1930, ambos em contextos ligados à Hollywood (HARPER, 2015).

A partir do momento em que o fã é visto de maneira diferenciada, e não apenas como consumidor ou espectador passivo, passa a existir a necessidade de quebrar o conceito fechado de fã e posicioná-lo em relação à sua obra de culto, podendo, assim, trazer as reflexões necessárias para se compreender como essa cultura se forma em torno das obras, seu ferramental de atuação e os diversos níveis de engajamento que esses fãs podem possuir, inclusive podendo ser aquele que conhece tudo da obra para poder criticá-la e desqualificá-la.

Tomando como base, então, essas duas origens, ainda que distintas e em um primeiro momento desconexas, pode-se então analisar as componentes de uma Cultura Participativa a partir não apenas do fã em si, mas da fantasia que dá origem ao mesmo, do objeto de culto que se torna o centro das atenções desses aficionados.

Com isso, surgirão também conceitos como *cult* e subculturas, as relações de poder entre os diversos grupos de fãs, bem como os diversos tipos de produção de fãs dentro dos universos narrativos e o posicionamento, tanto dos fãs quanto dos detentores da propriedade intelectual, quanto à validade dessa produção.

3.1 O Cult

Ao longo dos anos, uma série de autores dos mais diversos campos de pesquisa tentou, de maneiras distintas, definir qual seria o conceito de *cult* quando este está ligado diretamente a produções narrativas e estéticas.

Roberta Pearson (2010), ao refletir sobre essa necessidade, verifica que uma definição inclusiva e que englobe todas as possibilidades seria de pouca utilidade analítica, sendo preferível o abandono de tal termo em favor de definições mais pontuais e que estejam mais próximas das distinções necessárias ao rigor analítico da academia. Mesmo assim, aventa a possibilidade de, em um primeiro momento, trabalhar com a origem da palavra, visto que esse traz consigo carga de significação importante, e que se conecta, de maneira singular, às ideias de um conceito de fãs já propostas.

³⁶ Correio de fãs. No contexto em questão refere-se a cartas ou mensagens enviadas a figuras públicas, especialmente celebridades, por seus admiradores ou fãs.

³⁷ Fã-clube. No contexto em questão trata-se de uma associação de indivíduos dedicados a expressar sua admiração por uma pessoa famosa, uma obra literária ou audiovisual, um time esportivo, entre outros.

Desta maneira, ao analisar sua origem, pode-se verificar que a palavra *cult* no idioma inglês está intimamente ligada ao conceito da prática religiosa, sendo considerado um grupo religioso ou social com crenças e práticas derivados dos pré-estabelecidos, por vezes beirando o fanatismo (STARK & BAINBRIDGE, 1996, p.124). Ao ligarmos isso à origem etimológica da palavra fã no mesmo idioma, podemos, através de analogias, entender que o fã é o seguidor de uma obra *cult* com fervor tal qual o religioso.

Em uma das primeiras tentativas de definir o que seria tal status, Eco, ao tratar sobre o *cult* no cinema em sua análise do filme Casablanca, conjectura que:

A obra deve ser amada, obviamente, mas isso não é o bastante. Ela precisa prover um mundo completamente povoado, de modo que seus fãs possam citar personagens e episódios como se estes fossem aspectos de seu próprio universo privado, um universo sobre o qual pode-se fazer perguntas e criar jogos de adivinhações, de forma que os adeptos dessa seita reconheçam em si próprios um conhecimento comum (ECO, 1986, p.198, tradução nossa).

Eco, então, identifica que não se trata apenas de uma questão de qualidade visual ou narrativa da obra em si, mas de uma sensação de completude que se atinge ao fruí-la, de tal sorte que, ao final da experiência, não é a memória total da obra, sob o ponto de vista de uma ideia ou emoção central, que perdura, mas sim uma memória fragmentada e desconexa, composta por diversas ideias centrais, icebergs visuais, cada um capaz de trazer à tona as emoções despertadas pela obra e levar a uma nova adoração da mesma (ECO, 1986).

De maneira semelhante, citando Mendek e Harper, Pearson (2003) indica que produções tidas como *cult* tanto para o cinema quanto para a televisão incitam um grau de devoção quase excessivo, referindo-se a tal como uma “forma ritualística quase obsessiva” (MENDEK & HARPER, 2000 apud PEARSON, 2003), de modo que tal obra torna-se o núcleo de um interesse e envolvimento por parte da audiência que não é apenas o resultado de uma busca sem direção por entretenimento, mas sim uma combinação de intenso envolvimento físico e emocional.

Seguindo por esse raciocínio, pode-se inferir que o status de *cult* de determinada obra não é determinado pela produção ou difusão da obra em si, seja ela audiovisual, literária ou outras, mas sim pelo relacionamento, íntimo, que estabelece com sua audiência.

Continuando nessa vertente, Mark Jancovich e Nathan Hunt (2004), ao falarem especificamente do *cult* em produções televisivas, afirmam que tal status é “definido

não por algum componente compartilhado pelos seriados propriamente ditos, mas sim pela maneira como estes são apropriados por grupos específicos” (JANCOVICH & HUNT, 2004, p. 27) de modo que não há um atributo único que caracterize uma obra como *cult*, mas sim que tais obras são tornadas (ou definidas) como *cult* dependendo da maneira como estas se posicionam em relação ao que é considerado *mainstream*³⁸, sendo que tal qualificação advém das particularidades da recepção destas obras por parte dos espectadores, muito raramente tendo sido arquitetadas dessa maneira por seus produtores.

De maneira complementar, Sara Gwenllian-Jones e Pearson (2004) postulam que, nesse entendimento, o termo *cult* é aplicado, de maneira liberal, a qualquer programa de televisão que seja considerado diferente ou inovador, que se aproxime de um nicho específico da audiência, que tenha um certo apelo nostálgico ou então que seja considerado emblemático e representativo de alguma subcultura.

Ainda assim, seguem as autoras, existe um diferencial entre programas que, em seu entendimento, são *cult* de fato como *Jornada nas Estrelas* e *Arquivo X* e outros programas que tão somente atraem grandes audiências, porém não inspiram culturas de fãs significativas, como o caso de *Friends*³⁹.

Tais características, que fariam de um seriado de televisão uma obra *cult* de fato, estão intimamente relacionadas a aspectos tanto de produção quanto de recepção dessas obras, sendo elas a presença da serialização narrativa, os universos complexos construídos para a grande maioria dessas obras, a natureza transmídia da maior parte das produções, a profundidade das personagens nessas narrativas e a permissibilidade para que outras histórias sejam contadas em paralelo àquela principal.

Fazendo-se valer de atributos já citados nas análises dos tipos de narrativas presentes nas principais formas seriadas, “os universos imaginários da televisão *cult* dão suporte a um inesgotável arranjo de possibilidades narrativas, convidando a, auxiliando e recompensando análises textuais aprofundadas, interpretações e reformulações inventivas” (GWENLLIAN-JONES & PEARSON, 2004, p. XII).

Entendendo, então, que o conceito de *cult* é determinado em grande parte pelo valor que a audiência em geral, e os fãs mais especificamente, agregam à determinada

³⁸ No contexto midiático, mídias e produções *mainstream* seriam aquelas que corroboram as correntes de pensamento ou influência predominantes, sendo antagonizadas pelas mídias alternativas, pelas produções independentes, ou ainda pelas produções para mercados de nicho (CHOMSKY, 1997).

³⁹ Sitcom norte-americano que estreou em 1994 e perdurou por 10 temporadas, tendo alcançado grande sucesso de público.

produção, Jancovich (2002) traça um paralelo entre essa capacidade do público e a formação de diversas culturas de aficionados à margem das obras audiovisuais, inferindo que os mesmos fatores que aproximam socialmente os fãs mais ávidos dessas obras, também afastam outros potenciais espectadores, que, por alguma restrição, não puderam conhecê-la de maneira aprofundada ou acompanhá-la com o mesmo engajamento, não possuindo, assim, o conhecimento necessário para fazer parte daquele grupo (JANCOVICH, 2002).

Esse conhecimento necessário, segundo Sarah Thornton, seria um derivado dos conceitos de capital cultural, capital social e capital simbólico de Pierre Bourdieu, e estaria primariamente ligado à dificuldade de acesso e à exclusividade de determinadas obras, em contraste à acessibilidade da cultura de massa, fomentando assim a criação de um objeto de culto com base no obscuro e no desconhecido de tal modo que quanto mais conhecimento se obtém desse material, e quanto mais pessoas se conhece dentro desse meio, mais respaldo se obtém entre os membros do culto (THORNTON, 1995).

Observa-se, assim, a construção de uma hierarquia entre os indivíduos pertencentes àqueles cultos, em especial definida pela quantidade de conhecimento que o indivíduo possui e por quem ele conhece, explicitando diferentes níveis de aproximação entre o objeto *cult* e seus fãs, formando uma verdadeira estrutura social de pertencimento e adoração, um nicho cultural com práticas e sabedorias específicas, talvez uma subcultura.

3.2 Subculturas e Capital Subcultural

Em termos antropológicos, dá-se o nome de subcultura ao agregado de particularidades culturais de um determinado recorte da população, um grupo, que faz com que ele se distancie do modo de vida hegemônico, sem, no entanto, desprender-se totalmente desse (CARDOSO, 1975).

Em se tratando de cultura de massa, lembrando sempre que os fenômenos culturais possuem um caráter dinâmico e transitório, as subculturas estariam relacionadas às resistências a esse poder uniformizador dessa cultura, não representando, portanto, padrões culturais totalmente opostos, mas sim diferentes, em mudança, e em busca de reconhecimento. Dessa maneira, tais manifestações não seriam completamente autônomas, sendo a subcultura incapaz de se auto-reproduzir, “ela é, por definição, parte de um todo de que depende para que possam subsistir as diferenças que a caracterizam” (CARDOSO, 1975).

Em outro entendimento, Dick Hebdige (1979) afirma que antes que se possa individualizar e identificar as diversas subculturas, a terminologia básica precisa ser definida, uma vez que o próprio termo *subcultura* é cercado de controvérsias ao ponto de suscitar sensações de mistério, votos sigilosos e outras vivências, aquiescendo com um conceito não menos problemático de cultura.

Entendendo que determinados grupos sociais tem oportunidades maiores que outros para criar regras, organizar sentidos e impor suas definições de normalidade ao mundo, como no caso da mídia massificada, as subculturas seriam formadas por minorias no intuito de subverter a chamada cultura normativa, sendo assim, muitas vezes, percebidas como manifestações negativas ou destrutivas devido ao seu grau de crítica aos padrões dominantes da sociedade, da cultura, em que se inserem.

Ainda assim, explicita o autor, por mais que a construção das subculturas seja pautada nas diferenças entre elas e a cultura dominante, não existe um movimento de rompimento com essa dominação, e sim de diferenciação e construção de identidades entre indivíduos que partilham das mesmas ideias, ou dos mesmos gostos, de tal forma que esses sintam-se representados nesse novo núcleo cultural, muitas vezes utilizando-se de simbolismos gestuais, de vestuário, entre outros, para identificação mútua, sendo causa de estranhamento entre aqueles considerados não iniciados no culto (HEBDIGE, 1979).

Em uma tentativa de quantificar o que é necessário para que um indivíduo passe de conhecedor de determinada subcultura a membro dela e de compreender as hierarquias dentro das subculturas, Thornton traz à luz os conceitos de Pierre Bourdieu acerca dos vários tipos de capital, especialmente os entendimentos de capital cultural e de capital social.

Dessa forma, enquanto o primeiro advém do conhecimento acumulado através tanto da educação formal quanto das modalidades informais de aquisição, de tal modo que a medida do que determinado indivíduo conhece torna-se, de certo modo, seu identificador social, o segundo reflete *quem* o indivíduo conhece dentro e fora da cultura relevante, explicitando a valorização da rede de conexões interpessoais como construtora de status social (THORNTON, 1995).

Seguindo na análise, e lembrando que Bourdieu elabora a existência de diversas subcategorias de capitais atreladas às categorias principais, tais como capital artístico, ou capital intelectual, a autora postula a existência do que ela chama de um *capital subcultural*, que, de maneira derivada do capital cultural de Bourdieu seria constituído

pela aquisição de conhecimento, mas ao invés de estar presente e focado em uma cultura que engloba a todos, estaria presente à margem dessa cultura, de tal modo que cada subcultura, ou nicho cultural específico, teria seu próprio capital subcultural.

Assim, possuir capital subcultural conferiria status apenas dentro do confinamento do nicho cultural que o considera relevante, ainda que esse capital converse com o capital cultural de maneira geral uma vez que estes não se anulam, e sim se completam, especialmente porque enquanto o capital cultural, segundo Bourdieu, é adquirido de maneira institucionalizada, por meio dos estudos acadêmicos e outras formas de educação formal, o capital subcultural é primariamente governado e difundido pelas mídias em seus mais diversos formatos, evidenciando que mesmo indivíduos com a mesma constituição cultural podem pertencer a subculturas distintas (THORNTON, 1995).

As subculturas e seus respectivos capitais subculturais seriam, com isso, construídos à margem tanto do que é considerado conhecimento formal quanto do que é considerado *mainstream* dentro do universo midiático, porém permeadas de vários pontos de interseção, reforçando a ideia de se trata de um processo de construção de identidade a partir de gostos específicos do que de ruptura com o todo, de tal sorte que os nichos culturais, subculturas ou culturas de fãs se colocam como culturas inclusivas e pertencentes à cultura maior, com livre acesso desde que o conhecimento, o capital subcultural, necessário seja adquirido.

Sendo assim, as diversas culturas de fãs não seriam mutuamente exclusivas, permitindo aos fãs pertencimento em tantas quanto sejam interessantes para ele, e com níveis de culto, de engajamento, bastante variados, regidos especialmente pelo grau de capital subcultural que se possui acerca delas. Ou seja, uma mudança gradual do genérico para o específico, dentro de uma possibilidade quase infinita de escolhas do que consumir e como participar, gerando várias microculturas, ou subculturas, paralelas à cultura de massa, que coexistem e interagem das mais variadas maneiras (ANDERSON, 2008).

3.3 Fã e Cultura de Fãs

Passado o entendimento dos conceitos de *cult* dentro do viés das produções midiáticas e dos cultos que se formam em torno dessas produções, podemos retornar à caracterização do fã, agora não mais com a aridez de uma definição de dicionário, mas

sim por um ponto de vista acadêmico, tendo sempre em mente a formação das culturas e subculturas das quais esses fãs fazem parte.

Matthew Hills (2002), defendendo essa visão, argumenta que apesar de qualquer pessoa instintivamente saber o que é um fã, seja alguém obcecado com uma celebridade, filme, programa de televisão ou banda em particular ou alguém capaz de reproduzir vastas quantidades de informação acerca de seu objeto de culto, há pouquíssimas definições singulares sobre esse tipo de indivíduo, a maioria bastante contrastante entre si, tendo como ponto comum apenas o entendimento de que fãs participam de atividades em conjunto, não sendo “socialmente indivisíveis” ou consumidores isolados.

Elencando as várias definições, por vezes internamente conflitantes, do que seriam os fãs em particular, percebe-se uma dificuldade tanto em agrupá-los com base no seu objeto de culto, seu *fandom*, quando em hierarquizá-los de acordo com suas atividades e seu status dentro desse *fandom*. Talvez, sugere Hills, a própria banalização do termo fã contribua para essa dificuldade em defini-lo além do entendimento básico de indivíduo entusiasta, inclusive sugerindo diversas outras terminologias que poderiam ser utilizadas para descrevê-lo, tais como fanático, cultista, entusiasta, seguidor, entre outras (HILLS, 2002).

Em uma tentativa de desmistificar e sistematizar o entendimento do que seria um fã e como funcionaria a cultura a que ele pertence, Jenkins (1992) inicia sua caracterização recontando uma anedota dos anos 1960 em que o ator William Shatner, protagonista do seriado *Jornada nas Estrelas*, aparece no programa de entrevistas *Saturday Night Live*, e é interpelado por dois outros atores do programa satirizando o modo como eram vistos os fãs do seriado naquela época: *nerds*⁴⁰ de óculos, orelhas de borracha semelhantes aos do personagem Spock, ineptos socialmente e intelectualmente imaturos. Ao ser bombardeado por perguntas desses atores em uma tentativa de emular como os fãs agem, Shatner teria respondido jocosamente “Acordem para a vida! Pelo amor de Deus, é apenas um programa de TV!”⁴¹.

Deixando claro que essa representação dos fãs na década de 1960 não mudou muito dentro do imaginário popular nos dias de hoje, o autor destrincha quais as

⁴⁰ Termo criado no ambiente colegial e universitário dos EUA na década de 1950 para identificar, de maneira derogatória, uma pessoa intelectual, geralmente introvertida e que possui um interesse intenso e obsessivo por alguma subcultura, como computadores, revistas em quadrinhos, entre outras (HARPER, 2015).

⁴¹ Tradução livre de: “Get a life, will you people ? I mean, I mean, for crying out loud, it’s just a TV show!”

características presentes no estereótipo de fã que permanecem populares na atualidade, estendendo-se para além do seriado apresentado e representando, para muitos, todo o tipo de fã. Dentre elas podemos citar:

- a) Fãs são consumidores cegos que comprem qualquer coisa associada a seu objeto de culto;
- b) Fãs devotam suas vidas ao cultivo de ‘conhecimento inútil’ que se aplica apenas ao seu universo cultuado;
- c) Fãs dão importância exacerbada a materiais culturais que não deveriam ter tanto valor assim;
- d) Fãs são párias sociais que, de tão obcecados, são incapazes de interações sociais ditas ‘normais’;
- e) Fãs são infantis, imaturos emocionalmente e intelectualmente; e
- f) Fãs são incapazes de separar fantasia da realidade, preferindo viver em seu mundo de sonhos.

O autor, então, afirma que mesmo que tal representação possa até englobar uma parcela significativa de uma base de fãs, ela oferece uma visão distorcida da comunidade, ou subcultura como entendido anteriormente, como um todo, e essa parece surgida da ideia de que, desde o início, a definição de fãs está intrinsicamente ligada ao conceito de fanatismo, de entusiasmo excessivo, e de diferenciação em uma cultura de massa que prega a padronização e a sublimação dos gostos ante o que é considerado aceitável socialmente (JENKINS, 1992).

De maneira análoga, Cornel Sandvoss (2005), ao descrever o início dos estudos de Cultura dos Fãs, especula que essa caracterização dos fãs, e do *fandom* em geral, como consequências de alguma disfunção cultural constitui o pano de fundo de muitas das primeiras análises, no âmbito dos estudos culturais, feitas das subculturas em questão, depositando grande ênfase no entendimento acadêmico da época de que o surgimento desses movimentos pode ser “interpretado como uma consequência da necessidade de compensar a falta de intimidade, de comunidade e de identidade que advém do consumo da cultura de massa” (SANDVOSS, 2005).

Dentro desse arcabouço, tomar o fã por uma anormalidade constitui-se em uma celebração do poder da própria mídia de massa, que ao mesmo tempo que cumpre sua função ideológica de formação de opinião, desloca os medos a respeito de seus efeitos para um “outro” imaginário tornado concreto nesses indivíduos que, por eventuais

questões psicológicas e sociais, foram longe demais em sua devoção, seja à música, seja a um programa de televisão, seja a um filme (SANDVOSS, 2005).

Lisa Lewis (1992), de forma complementar, acredita que os fãs, ainda que sejam o grupo mais visível e identificável das várias categorias de audiência, são vilificados, tratados com sensacionalismo e desconfiança pela mídia em geral e pelo público dado ao fato de que, academicamente, existe uma propensão histórica em se tratar essas audiências midiáticas como passivas e controladas, e seus objetos de culto como mera cultura massificada, indigna de estudo aprofundado, perpetrando assim a continuidade da caracterização, e estigmatização, do *fandom* com base apenas no perigo de se consumir tais mídias, e na suposta anormalidade e tolice de seus seguidores.

Com a perpetuação dessa visão, o público em geral nega sua própria participação em algum *fandom*, levando vidas secretas como fãs e arriscando-se a sofrer da vergonha de ser descoberto como tal, de tal sorte que apenas os iniciados nas diversas subculturas de fãs são capazes de apreciar a profundidade de sentimento, a satisfação e a importância que essa participação tem na capacidade do indivíduo de lidar com as dificuldades do dia a dia (LEWIS, 1992).

De forma a pontuar essa inconsistência e possível superficialidade da visão acadêmica acerca dos fãs e de suas subculturas, Joli Jensen traça um paralelo entre a obsessão demonstrada por eles para com figuras populares e a devoção de um acadêmico para com seus interesses de pesquisa específicos, em uma tentativa de demonstrar um intrincado sistema de preconceitos, e de valorização do capital cultural em detrimento dos capitais subculturais, que deprecia o fã e endeusa o pesquisador ainda que ambos empenham-se, na prática, nos mesmos tipos de atividades (JENSEN, 1992).

Com o objetivo de desconstruir essa noção distorcida do fã e, conseqüentemente, do *fandom*, Jenkins (1992) argumenta que é necessário entender a lógica por trás dessa construção discursiva, e que, para isso é necessário reconsiderar o que se entende por gosto. Ao compreender que o gosto é construído de maneira social e classista, de forma que ter 'bom gosto' torna-se um indicador de cultura, ou, na concepção de Bourdieu, de deter capital cultural e social, e que o fã, ao admitir seu gosto por algo que é considerado uma subcultura, afronta essa hierarquia social dominante, pode-se entender o porque da rejeição social imposta a esse fã. A partir do momento em que o fã dá aos componentes de sua cultura de nicho a mesma importância que os componentes consagrados da cultura hegemônica, esta resiste a essa nova leitura de textos que são

considerados meros objetos de consumo, transformando assim o fã em objeto de ridículo na tentativa de manutenção do status-quo.

O ato de ser um fã e ver-se como um fã seria, então, uma “estratégia coletiva, um esforço comunitário para formar comunidades interpretativas que, em sua coesão subcultural, subvertem os significados preferidos e pretendidos do grupo de poder representado pela mídia popular” (GRAY & SANDVOSS & HARRINGTON, 2007) de tal forma que os fãs passam a ser vistos como produtores ativos e manipuladores de significados, leitores que se apropriam de textos populares e os redefinem de maneira a servir diferentes interesses, como espectadores que transmutam a experiência de fruir uma produção audiovisual em uma cultura participativa rica e complexa (JENKINS, 1992).

Analisadas por essa faceta, as atividades dos fãs propõem questões particulares sobre a capacidade dos produtores de mídia de restringir a criação e a circulação de trabalhos derivados, uma vez que os fãs “constroem sua identidade cultural e social tomando emprestado e flexibilizando as imagens da cultura de massa” (JENKINS, 1992) de tal forma a demonstrar sua maestria sobre a produção massificada, em um processo tal que os transforma de simples audiência em participantes ativos na construção e circulação de novos significados.

Ainda assim, retoma Jenkins (1992), os fãs reconhecem seu relacionamento conflituoso com seu objeto de culto, visto que suas interpretações particulares existem às margens das significações canônicas e do próprio esforço dos produtores para regulá-las. Mesmo que esses fãs demonstrem grande apego às suas produções cultuadas e ajam de tal forma que possam ser considerados donos ou coautores delas, eles estão bastante conscientes de que não o são, e que, de certa maneira, estão impotentes para impedir mudanças que possam ir contra seus interesses.

Esses produtores, por outro lado, em um momento de amplo surgimento de novas tecnologias de produção e distribuição de mídias em que as transmissões de uma cultura de massa são substituídas por diversas culturas de nicho, compreenderam que o fã é um consumidor tão especializado quanto é dedicado e, portanto, considerado a atual peça central das estratégias de marketing das produtoras de conteúdos. Dessa maneira, ao invés de ridicularizadas “as audiências de fãs são agora cortejadas e exaltadas pelas indústrias culturais, desde que suas atividades não se afastem dos princípios capitalistas e que reconheçam a propriedade legal do objeto de *fandom*” (GRAY & SANDVOSS &

HARRINGTON, 2007). Ou seja, as subculturas, sob certo ponto de vista, tornaram-se *mainstream*.

Esse novo arranjo da economia midiática, encabeçado pela rápida evolução das tecnologias de comunicação e dos meios de produção de conteúdo reflete o progressivo fortalecimento do consumo por parte dos fãs na estrutura da vida contemporânea deixando o ‘julgamento cultural’ cada vez mais desconexo do ato de ser um fã e dando mais importância às escolhas de objetos de *fandom* e suas práticas circunscritas bem como suas implicações culturais e sociais.

O estudo dos fãs e do *fandom* através de suas práticas permite, nesse viés, que sejam explorados os mecanismos principais com que a sociedade moderna interage com o mundo mediado que existe no cerne de nossas realidades e identidades sociais, políticas e culturais, aprofundando nosso conhecimento sobre como são construídos os novos laços sociais e culturais em um moderno mundo mediado (GRAY & SANDVOSS & HARRINGTON, 2007).

O que podemos compreender, então, é que para a formação das diversas subculturas de fãs existem diversos graus de apropriação de obras e conteúdos, bem como de engajamento das partes em manter esse material vivo, constantemente buscando releituras e novas significações, trabalhando com os meios que dispõe para assim compor o *fandom*.

3.3.1 Apropriação e Engajamento

Em tempos de convergência e de novas mídias tanto na produção quanto no consumo, o conceito de apropriação vai além daquele defendido pela arte, de ser o uso de objetos, textos e imagens pré-existentes com pouca ou nenhuma transformação (CHILVERS & GLAVES-SMITH, 2009, p. 27-28) e encontra-se com os conceitos de *cult* e subculturas, ao ponto de o apego obsessivo do fã ao seu objeto de culto poder ser definido como uma apropriação, um desejo de controle e decisão sobre a obra até uma necessidade de vivenciar o mundo segundo o seu *fandom*.

Sandvoss (2005), ao descrever as práticas de grupos de fãs dentro de seus respectivos *fandoms* postula que os fãs se encontram tão intimamente ligados ao seu objeto de adoração que de maneira subconsciente eles o assimilam, idealizando suas identidades de acordo com o culto, ao ponto de naturalizar crenças e comportamentos, e a sua própria maneira de enxergar o mundo em termos que podem parecer completamente alienígenas para aqueles que desconhecem o *fandom* em questão.

Ademais, o consumo contínuo desses textos, que desde sua produção incorporam uma grande variedade de significados, permite aos fãs a construção contínua de leituras e interpretações alternativas de tal maneira que os distingue das audiências ditas normais, de tal forma que esse processo de apropriação textual no dia-a-dia leva a criação de diversos significados correspondentes ao dia-a-dia dos fãs, trazendo verdadeira sensação de domínio sobre as obras, criando assim sua importância emocional particular a cada um dos fãs (SANDVOSS, 2005).

Hills (2002) entende, de maneira análoga, que a apropriação de uma obra por seus fãs é o derradeiro ato de consumo, que desloca a obra para longe da cadeia verticalizada de produção e consumo e a coloca em uma posição de uso privado e pessoal, porém também coletivo dentro do *fandom*, com sentidos e objetivos próprios, não raramente diferentes daqueles originalmente propostos por seus produtores midiáticos. Ainda assim, continua, não existe uma ruptura completa com a cadeia produtiva, haja vista o fato de que as reinterpretações e ressignificações propostas pelos fãs podem, por sua vez, serem reapropriadas pelas indústrias midiáticas em uma tentativa de capitalizar em cima de gostos particulares da cadeia de consumo.

Para tentar compreender como se formam essas práticas de apropriação de obras e conteúdos, Jenkins (1992), fazendo menção a de Certeau, pondera que os fãs operam a partir de uma posição de desvantagem em relação aos produtores. Referenciando a ideia de *poaching*⁴² textual, o autor afirma que os fãs operam de uma posição marginal (ou subcultural) à cultura de massa e socialmente fraca, não dispondo de acesso direto aos meios de produção comerciais e tendo apenas recursos limitados para tentar influenciar as decisões da indústria de entretenimento.

Nessa visão, a apropriação e reinterpretação de obras populares seria composta por uma série de avanços e retrocessos, um processo manual em que os fãs fragmentam a obra e posteriormente rearranjam as partes de acordo com seus próprios diagramas, assim recuperando partes do material de maneira a terem significado dentro da sua própria experiência social. Dessa maneira os fãs não seriam exatamente consumidores, mas sim usuários seletivos de uma vasta cultura midiática cujos conteúdos poderiam ser minerados e reaproveitados de formas alternativas (JENKINS, 1992).

⁴² *Poaching*, em inglês, é o termo utilizado tanto para a caça de animais silvestres de maneira ilegal quanto para a colheita de flora nativa selvagem sem as devidas licenças. Em muitos casos há disputas de propriedade de terras e direitos de uso dessas propriedades em questão.

John Fiske (1989), ao tratar da cultura popular de maneira similar, sintetiza que: “a vida diária é constituída pelas práticas da cultura popular, caracterizadas pela criatividade dos mais fracos em utilizar os recursos fornecidos por um sistema que os fragiliza ao mesmo tempo refutando a submissão a esse sistema” (FISKE, 1989, p. 47). Aplicado ao contexto em questão, podemos entender que as práticas dos fãs, ainda que restritas às suas respectivas subculturas, formam essa resistência aos desígnios dos grandes produtores de mídia, dando às obras novas entendimentos, novas leituras e construindo significações pertinentes às suas próprias constituições sociais.

Por mais que este seja um cenário válido em muitas das relações entre produtores e consumidores, Hills analisa que, em meio a democratização dos meios de produção e a formação de produções e mídias de nicho em oposição às mídias de massa, a visão de que o fã e sua subcultura são essencialmente e eternamente subalternos aos produtores deixa de fazer sentido, em especial devido à profissionalização dos fãs, à elevação de determinadas subculturas à condição de *mainstream* e a formação de mercados fortes de nicho constituídos sobre esse diálogo entre fãs e produtores, proporcionado essencialmente pela difusão das comunidades digitais (HILLS, 2002).

O que haveria, então, ao invés da constante disputa entre produtores e consumidores, como visualizado por Jenkins e Fiske, seria, a partir de determinado momento, um equilíbrio ainda que frágil entre os donos da obra e a sua subcultura de fãs, de modo que agradar esses fãs e produzir diretamente para os seus gostos, em termos gerais, garantiria o funcionamento da cadeia produtiva, ainda assim permitindo aos fãs que realizassem suas próprias discussões e interpretações acerca do objeto de adoração.

Retomando Gray, Sandvoss e Harrington, podemos verificar que esse novo arranjo econômico entre produtores e consumidores tornou sua relação menos vertical, de cima para baixo e mais horizontal, com múltiplas trocas de conhecimento e significação entre os produtores e os fãs de suas obras, em especial em uma época em que os próprios autores, diretores e produtores passam a assumir que tomaram esse caminho por terem sido, em alguma época, fãs de produções semelhantes.

Podemos enxergar, com isso, uma mudança de paradigma na maneira de enxergar as apropriações e participações das comunidades de fãs. Ao invés de entender essas comunidades como uma ferramenta de empoderamento, os autores sugerem que tanto elas quanto os atos individuais de consumo por parte dos fãs agora estão profundamente inseridos no status-quo social, econômico e cultural já existente, de

modo que a existência de um *fandom* não representa mais, necessariamente, um espaço de emancipação, reformulação e construção de identidades, mas sim de manutenção das relações de produção e consumo, apenas com uma nova roupagem (GRAY, SANDVOSS & HARRINGTON, 2007).

Ainda que as relações entre os produtores e os fãs tenham, em certos aspectos, se distanciado do embate entre o consumo passivo e a construção de novos sentidos, seria ingênuo acreditar que as comunidades de fãs são totalmente homogêneas em suas práticas, e assim desprovidas de relações de poder e de apropriações e reapropriações internas.

Os mesmos processos que deram origem às subculturas, culturas de nicho e culturas de fãs dentro do contexto da cultura de massa ocorrem, por sua vez, de maneira muito semelhante dentro do *fandom* e muitas vezes entre *fandoms* diversos, definindo graus de engajamento e comprometimento dos fãs entre si, e de como esses fãs, e seus grupos dentro das diversas subculturas articulam-se entre si e com os meios de produção, ou, nas palavras de Derek Johnson (2007):

[...] os contínuos embates por predomínio discursivo transformam o *fandom* em uma disputa por hegemonia sobre interpretações e julgamentos de valor, na qual relações entre fãs, obra e produtores são continuamente articuladas, desarticuladas e rearticuladas (JOHNSON D., 2007, tradução nossa).

Fica evidente que além de seu relacionamento conturbado com os meios de produção, existe uma evidente estrutura de poder dentro das próprias comunidades, estrutura essa formada por diversas forças antagônicas, ainda que centradas em um mesmo interesse, e, retornando à noção de subculturas, aonde quem detém maiores níveis de capital subcultural e social, definidos por níveis de engajamento e produção está em melhor situação para construir interpretações e julgamentos de valor, em parte definindo os rumos da comunidade.

Observa-se, nesse contexto, que o fã além de não ser uma entidade individual, ao participar das diversas comunidades formadas em torno de seu objeto de culto integra diferentes tipos de subgrupo dentro do que pode ser considerado uma subcultura única, cada qual com seus interesses específicos, denotando assim a existência de diversos tipos de fãs, ou fãs com diversos graus de engajamento e poder dentro do *fandom*, e, por consequência, com diversos graus de reconhecimento fora de suas comunidades participativas (JOHNSON D., 2007).

3.3.2 *Haters, Trolls e Anti-Fãs*

Os conceitos de cultura de fãs e suas práticas tornaram-se, contemporaneamente, mais amplamente aceitos, e suas ações mais difundidas e conhecidas, especialmente em função do destaque que os produtores de conteúdo tem lhes dedicado, mesmo assim, ainda existem facetas da subcultura que são pouco exploradas e não muito bem compreendidas.

Jonathan Gray (2003), ao iniciar seus estudos sobre fãs perguntando-se o que ainda se esconderia nas sombras dessa cultura tão pouco aprofundada e analisando os diferentes tipos de engajamento que os fãs tem com seu objeto de culto descobriu que além do que se considera o fã tradicional, engajado, apropriador de conteúdos e produtor de novos significados, existiam ao menos dois outros grupos que se encontravam conectados de maneira igualmente próxima à obra *cult* porém com práticas bastante destoantes do *fandom* dito ou indicado como tradicional.

Aprofundando-se nesses grupos, que sob certos aspectos poderiam ser entendidos como subculturas da subcultura em questão, e procurando compreender quais as relações que esses espectadores tinham com o produto, Gray identificou que, além dos fãs engajados, existiam também os *não-fãs* e os *anti-fãs*.

Para o autor, o não-fã seria a parcela do público que acompanha o produto de culto, porém não tem uma relação profunda de envolvimento ou engajamento com ele, ainda que aprecie o conteúdo. Esse grupo estaria de certa forma à margem daquela subcultura, consumindo a mídia, porém não obrigatoriamente incorporando a prática ou a identidade apresentada pelos fãs no seu entendimento tradicional. Dessa maneira, o não-fã reconheceria os paratextos⁴³ pertencentes ao objeto de culto quando esses aparecem em outras circunstâncias, porém não possuiria o capital subcultural necessário para ir além desse estágio de reconhecimento (GRAY, 2003).

Os anti-fãs, por outro lado seriam um público tão ou mais engajado que os fãs no objeto de culto, porém com um viés de incômodo e desagrado. A intensidade de suas ações equipara-se muitas vezes às dos fãs e seu conhecimento do texto da obra, seu capital subcultural, pode muitas vezes chegar a um nível de envolvimento bastante semelhante, criticando e desprezando o objeto de culto com uma devoção e um fervor muito semelhantes aos do fã o defendendo (GRAY, 2003).

⁴³ Paratextos seriam informações externas à obra ou ao objeto de culto, espalhados pelas mídias atuais na forma de sites, *blogs*, comunidades em redes sociais, matérias em jornais e revistas, dentre outros (TOLEDO & PESSOTTO, 2014).

Oferecendo um outro ponto de vista, Hills (2012) admite a existência do anti-fã concordando com o fato de ser uma região inexplorada dentro dos conceitos de engajamento e participação da cultura de fãs, porém acredita que:

Anti-fãs são aqueles que sentem visceral aversão por obras específicas, muitas vezes sem ter grande experiência aprofundada nelas, embasando sua antipatia em trailers, fragmentos de textos e outras fontes paratextuais. Anti-fãs executam ‘leituras distantes’ e efetuam oposições morais e culturais a produtos de mídia em particular (HILLS, 2012, tradução nossa).

É importante notar que, ainda que haja controvérsia acerca do grau de engajamento e conhecimento do universo do *fandom* que o anti-fã tenha, seu apego e uso dos diversos textos e paratextos das obras específicas o coloca claramente como parte da subcultura, ainda que numa posição de contestação, trazendo à tona relações de poder tanto no âmbito interno do *fandom* quanto no espaço inter-fã, ou seja, entre fãs, não-fãs e anti-fãs.

Avançando na ideia de outras atividades de participação tanto dentro do ambiente do *fandom* quanto na esfera mais externa a ela, Springer (2014) teoriza que, na sociedade midiaticizada contemporânea, existem outras identidades subculturais pouco ou nada estudadas além do não-fã e do anti-fã que não se configuram como fãs tradicionais, dadas suas práticas pouco ortodoxas.

Em uma tentativa de individualizar algumas dessas outras identidades, em uma clara diferenciação às definições propostas por Gray e Hills do anti-fã, a autora propõe a existência do *hater*⁴⁴. Surgindo como uma especificidade do anti-fã, ele seria um indivíduo dotado de agência, criatividade e conhecimento aprofundado da obra *cult*, e que, de certa forma, espelharia as atividades do fã engajado, remixando, reformulando e produzindo conteúdo em cima do *fandom* escolhido, porém com o intuito claro de criticar a produção e perturbar a experiência desse fã (SPRINGER, 2014).

Com uma visão semelhante, Toledo e Pessotto (2014) aprofundam-se na descrição do *hater*, aproximando-o do fã na medida que demonstra forte vínculo com a obra em questão, porém, por incomodar-se com partes de sua produção, reage de maneira negativa a essa uma vez que acredita que tal conteúdo não foi desenvolvido à contento, não sendo bom o suficiente para seus padrões de consumo, representando assim uma ofensa a determinado *fandom*.

⁴⁴ Uma possível tradução literal do termo seria ‘odador’, ou ainda ‘aborrecedor’ no sentido de que seriam pessoas que tem grande satisfação pessoal de destilar o seu ódio, por vezes irracional e cego, em ambientes públicos digitais, muitas vezes sob a proteção do anonimato da rede (STRANGELOVE, 2010, p. 118).

Ademais, os autores apresentam uma quarta identidade encontrada nas práticas atuais presentes na mídia, a do *troll*. Diferentemente do *hater* que faz sua crítica por acreditar que a obra *cult* poderia ter sido melhor construída, ou poderia ser mais fiel ao *fandom* a que se destina, o *troll* seria tal qual um baderneiro, querendo apenas causar polêmica, chamar a atenção e ridicularizar o texto, mas sem o objetivo final de melhorá-lo, especialmente porque, caso essa melhora ocorresse, ele perderia o seu brinquedo.

De forma complementar, continuam, enquanto *hater* seria o mais próximo de um fã desgostoso com a maneira como o *fandom* que admira está sendo conduzido, e portanto faria apropriações e teria engajamento muito similar a ele, porém com outros objetivos, o *troll* estaria mais assemelhado ao anti-fã no que tange ao engajamento, porém com foco da antipatia não exatamente no produto midiático, mas sim na repercussão exagerada que essa causa em outros ambientes midiáticos, ou, de certo modo um anti-fã não da obra em si, mas da exposição que aquela subcultura passa a ter (TOLEDO & PESSOTO, 2014).

Ainda que haja discordâncias entre as funções e as formas de participação seja de não-fãs, de anti-fãs, *haters* ou *trolls*, é importante compreender que ainda existe uma necessidade de aprofundamento no estudo de fãs e da cultura deles como um todo, em especial tendo em vista que a homogeneidade de práticas culturais, ou ainda a suposta divisão binária promovida por algumas pesquisas que dividem o *fandom* apenas entre os que fazem parte e os que estão à margem não se configuram realidades documentadas, havendo ainda muitas relações culturais e de poder a serem estudadas.

3.3.3 Fandom

Após termos visto quais são as componentes principais de uma cultura de fãs, bem como outras questões paralelas, como o caso da apropriação ou dos anti-fãs e *haters*, retorna a dúvida de o que seria o *fandom* e o que seria, de fato, essa abrangente cultura participativa.

Retornando à definição de Claudia Rebaza (2009) de que *fandom* pode ser compreendido como todos os fãs de um esporte, atividade, obra ou pessoa famosa, bem como suas atividades correlatas, esbarramos, ao tratar dos estudos de mídia, na dificuldade em definirmos se o fã é fã do ato de consumir (assistir, ler) determinada obra ou é fã do texto da obra em si. Ou seja, se o seu objeto de culto é a obra como um todo, englobando todos os seus paratextos ou apenas aquela encarnação específica da mesma, seja na televisão, seja em um jogo, seja em um livro.

Analisando os grupos de fãs e suas contínuas negociações sobre o que é considerado canônico, ou válido, dentro de determinadas obras, poderíamos admitir que o texto da obra é o ponto focal do culto, é o real objeto de culto. Entretanto, haja vista que o mesmo texto pode aparecer em diversos suportes de mídia, e tais suportes podem ser mais ou menos aceitos, ou até não aceitos, dentro da comunidade de fãs, fica evidente que mesmo um grupo que cultua o mesmo texto, ressentem-se de alguns de seus paratextos, revelando relações de poder latentes dentro dessas comunidades. De maneira similar, grupos que não podem ser considerados fãs, em muitos casos ressentidos da exposição excessiva que determinada obra em determinado suporte recebe, agem como *haters* ou anti-fãs daquele texto em específico, estando assim à margem da comunidade, porém realizando atividade correlata com determinado *fandom* (REBAZA, 2009).

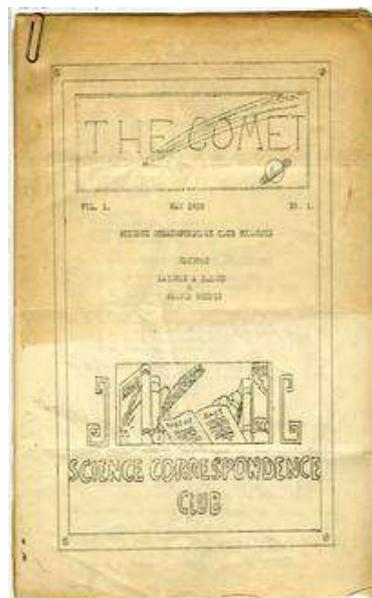
Com o intuito de construir uma breve história do *fandom*, e mais especificamente da cultura de fãs em torno dos produtos midiáticos, apontada como proeminentemente diferenciada da culto aos esportes ou à celebridades, Francesca Coppa (2006) elucida que o conceito de *fandom* entre os próprios fãs, bem como entre os produtores de mídia mudou bastante no correr das várias décadas em que ele é considerado existente, e que essa mudança decorre, principalmente, da evolução das mídias e do advento da internet como facilitador do intercâmbio de informações entre esses fãs, de forma que essa evolução pode ser definida em termos de quatro grandes ondas de formação de *fandoms*.

A ideia de *fandom* teria surgido por volta dos anos 1930 com a criação dos primeiros *fanzines*⁴⁵ de ficção científica, publicações artesanais feitas por fãs que não tinham dedicação a nenhuma obra específica, mas sim ao gênero de ficção científica, escrevendo e publicando textos do gênero nos meses de hiato de publicações oficiais, ou comerciais, como *Astounding*, *Amazing Stories* e *Wonder*. É importante citar que essas produções só surgiram e foram distribuídas entre fãs porque essas revistas comerciais, em suas seções de cartas dos leitores, publicavam comentários, resenhas e, por vezes, inclusive contos completos desses leitores, com identificação e endereço, permitindo, por fim, que essas pessoas entrassem em contato umas com as outras, por carta, em um modelo primitivo e precário, porém funcional, de rede social (COPPA, 2006).

⁴⁵ Fanzine é uma combinação das palavras de língua inglesa *fan* e *magazine*, usada para indicar uma publicação, física ou não, voltada para conteúdos criados ou de interesse dos fãs. Acredita-se que o primeiro *fanzine*, *The Comet*, tenha sido publicado por volta de 1930, voltado para o gênero de ficção científica (ZINE, 2015).

Durante essa primeira onda do *fandom*, ideias e conceitos como as primeiras convenções de fãs e a estrutura de publicação dos *fanzines* foram criados, bem como vários termos utilizados ainda hoje no vocabulário do *fandom*, tais como *con*, utilizado no fim de uma palavra para indicar, em geral, o nome de uma convenção de fãs (tal como *comic-con*) e *fanboy*, um termo utilizado originalmente dentro do *fandom*, e mais recentemente em contextos mais abertos, para representar aquele tipo de fã que combina quase que totalmente com os estereótipos apresentados no início dessa discussão.

Figura 1: Primeiro *fanzine* publicado



Fonte: (COMET, 2012).

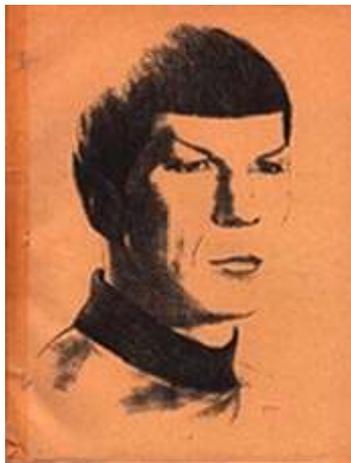
Uma segunda onda do *fandom* teria surgido em meados dos anos 1960, novamente ligado à ficção científica, porém agora atrelado às produções de televisão veiculadas à época, especialmente *Jornada nas Estrelas* em 1966. Essa segunda onda, de acordo com a autora, pode ser considerada como a inicial do *fandom* midiático, estabelecido em torno de produções específicas para mídias específicas, e com práticas um tanto diferentes das concebidas até então, como a apropriação dos personagens da própria obra em publicações próprias, a representação textual de relacionamentos homo, hetero e pansexuais não presentes na obra original bem como o hábito de, em

convenções e encontros de fãs, fazer *cosplay*⁴⁶ dos personagens em questão (COPPA, 2006).

A emergência dessa segunda onda e suas grandes diferenças, tanto na maneira de apropriação dos conteúdos quanto no tipo de público formador do *fandom*, levou às primeiras grandes intercorrências entre os grupos de fãs mais antigos e os “recém-chegados” ao cenário. Ainda que seus gostos e seus objetos de culto fossem bastante semelhantes, aqueles formados durante a primeira onda do *fandom* consideravam os mais novos, em especial pelo grande número de fãs do sexo feminino, como menos importantes, tanto pelo tipo de material que produziam quanto pelo fato de estarem interessados apenas em produções da mídia de massa, seriados de televisão, considerados pelos fãs mais antigos como ficção científica para não-leitores.

A situação de embate chegou a tal ponto que, entre o final dos anos 1960 e o início dos anos 1970, os fãs dos seriados de televisão, especialmente de *Jornada nas Estrelas*, deixaram de frequentar as convenções de ficção científica e passaram a realizar seus próprios encontros, bem como produzir seus próprios *fanzines* (COPPA, 2006).

Figura 2: Primeiro *fanzine* de *Jornada nas Estrelas*



Fonte: (SPOCKANALIA, 2014).

A terceira onda do *fandom*, por sua vez, começa no final da década de 1970 com o lançamento no cinema do filme *Guerra nas Estrelas*, em 1977 trazendo consigo um

⁴⁶ *Cosplay*, palavra formada a partir das palavras *costume* e *play* (ou *role-play*), denota o hábito que alguns fãs de se vestir de acordo com os personagens da sua obra de culto. Acredita-se que tenha tido início nas convenções de ficção científica do final da década de 1960, especialmente entre os fãs de *Jornada nas Estrelas* (WINGE, 2006).

grande número de produções tanto para o cinema quanto para a televisão em um curto intervalo de tempo, muitas das quais atingiram status de *cult* e produziram *fandoms* expressivos e longevos. Essa terceira onda foi recebida pelos fãs mais antigos, especialmente os da segunda onda, com o mesmo ceticismo e críticas a que os membros da segunda onda foram submetidos quando surgiram. Tais críticas tornaram-se ainda mais ferrenhas dado ao fato de que os fãs dessas novas produções além de praticarem as mesmas atividades dos anteriores, como realização de convenções, produção de *fanzines*, entre outras, também tinham exagerados hábitos de consumo em relação a todos os produtos comercialmente licenciados pelos produtores, adquirindo desde roupas inspiradas nas produções até brinquedos, cadernos, canetas, entre outros, desde que estampassem o seu objeto de culto (COPPA, 2006).

Nota-se, aqui, o começo de uma mudança de direção no conceito de *fandom*, bem como no tipo de fãs que ele agrega. Remetendo à questão das subculturas como resistência, e da cultura de fãs como resistência à grande mídia, proposta por Jenkins (1992), pode-se ver, nessa mudança de hábitos de consumo para além do produto principal, seja no cinema ou na televisão, uma nova tentativa de alinhamento entre produtores e consumidores. Tendo como alvo em especial os fãs de produtos mais recentes, essa ‘aceitação’ do fã como consumidor especial encontra-se em um contexto de tentativa de capitalizar ao máximo os desejos desse fã por mais produtos do seu objeto de culto, sejam esses produtos narrativos ou não, dando início a uma era de ouro dos licenciamentos de mídia e personagens, ainda que algo semelhante já fosse visto entre as produções dos estúdios Disney nas décadas anteriores.

Nesse momento é importante fazer um adendo e lembrar que, muito embora a imensa maioria dos *fandoms* estudados e citados tem sua origem na ficção científica, existem objetos midiáticos de culto contemporâneos a esses, e mesmo anteriores, que fazem parte de outros gêneros, porém por motivos diversos não desenvolveram um *fandom* dentro das especificidades aqui citadas.

Obras como o já citado *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien, lançado em 1954 e *Tarzan dos Macacos* de Edgar Rice Burroughs, lançado em 1912 e mesmo Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, lançado em 1887 tem *fandoms* constituídos desde muito próximo da data de sua criação, porém muitas vezes sem a mesma expressividade, especialmente quando levamos em conta que, à época, esses autores citados não concordavam com a maneira como os fãs agiam, ou nesse interesse excessivo pela *mitologia* do universo ficcional criado para além dos livros, como

exemplifica a frase de Tolkien a respeito dos fãs americanos, lembrada por Lev Grossman: “[...] muitos jovens americanos estão envolvidos com as histórias de uma maneira que eu não estou [...] neste culto deplorável” (GROSSMAN, 2002).

A quarta onda do *fandom*, por fim, tem início na aurora da década de 1990 com o advento da internet e a criação das primeiras comunidades digitais fazendo com que, na esteira das novas tecnologias, boa parte dos *fandoms* antigos migrem seus formatos de produção e distribuição para os novos suportes digitais, ainda que esses fossem bastante incipientes à época. O rápido crescimento do número de pessoas conectadas à internet reflete positivamente na forma como os fãs passam a se relacionar, não mais restritos geograficamente e também com considerável diminuição de custos de se escrever e publicar *fanzines*, uma vez que agora eles poderiam ficar disponíveis digitalmente sem custos com impressão e distribuição.

O surgimento dos diversos fóruns de discussão digitais trouxe à luz a realidade de que, possivelmente, o número real de fãs de determinado objeto de culto era muito maior do que se imaginava, e a capacidade recém conquistada de organização e produção à distância fez surgir comunidades, produções, encontros e convenções de praticamente toda sorte de produtos midiáticos existentes até então. Ou seja, a possibilidade de se encontrar um outro fã com gostos e atividades muito similares aos de quem procurasse deu origem ao equivalente a uma ‘Era de Ouro’ do *fandom* (COPPA, 2006).

É essencial citar que durante a quarta onda, vários dos produtores, roteiristas e *showrunners* da indústria televisiva tiveram, pela primeira vez, contato com os fãs e os respectivos *fandoms* de sua produção no mesmo intervalo de tempo em que suas produções iam ao ar, oferecendo, de maneira inédita, a possibilidade do fã conversar, argumentar, discutir partes do universo ficcional e também influenciá-lo com suas ideias e expectativas. Essa comunicação em primeira mão, mediada apenas pela rede digital, teve um profundo impacto na maneira como vários dos produtos midiáticos se desenvolveram no decorrer dessa década, bem como no entendimento, por parte dos grandes conglomerados de mídia, de como era importante compreender e, até certo ponto, agradar a uma parcela significativa, e bastante vocal, dos fãs.

Em meio a esse contexto mais abrangente, durante a quarta ondam várias outras subculturas se desenvolveram em *fandoms* expressivos, não obrigatoriamente vinculados a produções narrativas. Dividindo o mesmo espaço digital com os *fandoms* de media vieram os relativos a celebridades, grupos e estilos musicais, e outras culturas,

como os *fandoms* relativos aos diferentes aspectos da cultura japonesa. Ainda que nenhuma dessas expressões de fãs seja nova, o ambiente democrático da internet permitiu que eles atingissem um público maior e se tornassem mais conhecidos do público em geral, agregando novos sentidos à ideia de cultura de fãs (COPPA, 2006).

Com o passar das quatro ondas formadoras dos conceitos de *fandom* como os conhecemos hoje, podemos argumentar, com razoável precisão, que está em curso uma quinta onda do *fandom*, advinda das novas configurações dos mercados de mídia, e das diversas novas maneiras de produção e difusão de obras midiáticas e conteúdos diversos. Com o avanço e melhoria das conexões com a internet, e o desenvolvimento de dispositivos móveis mais poderosos, cada vez mais pessoas estão conectadas umas as outras das mais diversas maneiras possíveis, a todo o momento. O surgimento dos serviços de vídeo sob demanda, bem como a ubiquidade da tecnologia de produção e reprodução de mídias, sob o formato de *smartphones*, *notebooks* e *tablets* permite, atualmente, que todas as atividades antes laboriosas e complicadas dentro do âmbito da produção de fãs possam ser realizadas por qualquer um, a qualquer momento possível (COPPA, 2006).

Entendendo essa realidade, os fãs têm inundado a internet com todo o tipo de produções baseadas em seus objetos de culto, bem como os grandes produtores de mídia tem cada vez mais tornado os fãs seu grande foco na hora de desenvolver tanto os produtos principais quanto seus paratextos, abraçando os conceitos das franquias transmidiáticas e entendendo que o fã, nas suas mais diversas configurações é o grande motor da divulgação e do consumo dos produtos de mídia.

Porém, por mais que haja um aparente clima de contentamento e cooperação constantes dentro do ambiente dos *fandoms*, Johnson (2007) argumenta que tal sistema só se equilibra e evolui porque dentro dele há a constante interação de facções opositoras operando em espaços virtuais, apresentando visões antagônicas a respeito tanto das ações do *fandom* quanto das interpretações válidas acerca do objeto de culto, de tal sorte que há uma disputa pela hegemonia discursiva interna do *fandom*, o que resulta em rachas, saída e entrada constantes de fãs e criação eventual de novos *fandoms* com interpretações diversas.

Essas ‘facções de fãs’ dentro do próprio *fandom* tanto evidenciam a ausência de uma identidade única de fã quanto ressaltam a noção de que o bom funcionamento, o sucesso do conceito de uma franquia de entretenimento está construído sobre diversos graus de negociação e agenciamento. Temos as negociações internas entre produtores

até a finalização da obra, as negociações entre produtores e consumidores, fãs, quando da veiculação e de sua manutenção, e as negociações e agenciamentos dos fãs internamente no *fandom* quando das suas interpretações e aceitação daquilo que é produzido (JOHNSON D., 2007).

Tais relações de poder em diversos níveis denotam o frágil equilíbrio entre os produtores e o *fandom*, uma vez que os *showrunners* desejam um tipo de fã específico, em geral aquele que participa porém não critica a produção, enquanto o *fandom* ainda que aceite e aproveite a comunicação direta com o produtor, prefere operar de maneira independente e criar suas próprias interpretações, por sua vez baseadas em quais são os grupos discursivos dominantes internamente, configurações estas que podem mudar na mesma velocidade que uma obra *cult* ganha ou perde fãs.

Torna-se, em vista do analisado, essencial retirar o fã, e o *fandom*, do patamar ideal de cultura da participação e identificar quais tipos de fãs, com quais tipos de discursos, entram na sua composição, abandonando a visão monolítica propagada até então.

3.3.4 Taxonomia dos Fãs

Passado o entendimento do que são os fãs, e como agem e se distribuem dentro dos diversos *fandoms*, podemos começar a quebrar a caixa preta que é essa definição e imaginar que existem diversas classificações de fãs, evidenciando os diferentes níveis de engajamento que esses fãs têm para com a sua subcultura, bem como aonde se encontram dentro do movimento *fandom* como um todo. Tais classificações, como de costume, revelam-se subjetivas e propensas a intersecções, ainda que revelem um vislumbre essencial do funcionamento interno da cultura da participação e de seus inter-relacionamentos.

Partindo das próprias definições internas dos *fandoms* iniciais, em especial os de ficção científica, podemos, em um primeiro momento identificar duas grandes categorias aonde os fãs se encaixam, a dos fãs ativos, ou seja, aqueles que participam de alguma maneira do *fandom* para além do hábito de consumir seus produtos e a dos fãs passivos, ou seja, aqueles que apenas consomem o objeto de culto, seus produtos derivados ou as produções de fãs geradas pelo *fandom*.

Dando respaldo a essa classificação inicial, Philip Cohen (1975), ao analisar o linguajar utilizado dentro dos *fandoms* de ficção científica, identifica várias subclassificações de fãs utilizadas pelos membros para referirem-se a si próprios e a

outros membros do *fandom* com a intenção de, em princípio, definir qual a atividade desempenhada por cada um dentro da subcultura, dando destaque para os termos *actifan* e *passifan*, que denotariam o fã ativo dentro do *fandom* e aquele que apenas acompanha a obra de culto ou as atividades do *fandom* sem se envolver diretamente (COHEN, 1975).

Uma vez tendo definido os dois tipos básicos de fãs que existem circunscritos ao *fandom* podemos trabalhar, segundo outras definições, em quais seriam as outras classificações de fãs dentro, tanto dos fãs ativos quanto dos passivos, e quais as suas funções dentro ou em relação aos seus respectivos *fandoms*. Guiados por essa ideia encontramos os seguintes tipos de fãs:

- a) *Actifan*: Palavra constituída pela junção de *active* e *fan*. É a denominação dada a um fã ativo dentro de sua comunidade. Essa atividade pode ser tanto de cunho organizacional dentro do *fandom* em questão, no gerenciamento de encontros, convenções ou fóruns de discussão, quanto de cunho produtivo, na escrita de *fan fictions*, produção de *fanart* ou outros tipos de criações de fãs (SOUTHARD, 1982). Dentro dos *actifans* podemos encontrar vários subtipos de fãs ativos, nem todos exatamente à serviço do fortalecimento do *fandom*:
 - a. *Aca-fan* ou *Acafan*: Acrônimo de *academic fan*, é um termo popularizado por Henry Jenkins em 2006 após afirmar que todos os seus trabalhos após (e incluindo) *Textual Poachers* foram produzidos sob a perspectiva de um *Aca/Fan*, ou seja, “uma criatura híbrida que é parte fã e parte acadêmico” (JENKINS, 2006, tradução nossa);
 - b. *Anti-Fan*: Conforme visto anteriormente, o *anti-fan*, ou ainda anti-fã seria a pessoa que se ressentia da popularidade ou do alcance do *fandom* em questão, tendo suas razões específicas para tanto. Utiliza-se do seu conhecimento acumulado tanto sobre a obra quanto sobre o *fandom* para expressar, a toda oportunidade, sua aversão visceral por ele.
 - c. *B.N.F.*: Acrônimo para *Big Name Fan*, ou Fã de Grande Renome, em tradução livre. O *BNF* seria um fã de grande renome, reconhecido dentro e fora do *fandom* como pertencente a ele (COHEN, 1975). Em geral trata-se dos organizadores ou membros iniciais dos principais

fandoms organizados, ou então, em tempos mais recentes, daqueles de maior visibilidade na mídia;

- d. *Fanarchist*: É o fã dissidente do *fandom* e de suas atividades. Em algum momento foi um fã mais ativo, porém, por razões próprias, optou por deixar o convívio da subcultura (SOUTHARD, 1982). Em decorrência disso e dos motivos que levaram a sua saída, pode eventualmente converter-se em outro tipo de fã, como um *hater* ou um *fringefan*, entre outros.
 - e. *Fanboy*: É um fã visto como tendo dificuldades de socialização e que expressa seu apreço pelo *fandom* de maneira obsessiva e exagerada, sendo incapaz de reconhecer que outros fãs não partilham do mesmo entusiasmo (FANBOY, 2010). O termo implica em imaturidade e isolamento, muitas vezes sendo entendido como a expressão atual da visão original do fã como fanático;
 - f. *Hater*: Também já definido anteriormente, o ‘odiador’, ou ainda ‘aborrecedor’ é um tipo específico de anti-fã, cuja aversão pela obra de culto e pelo *fandom* deriva do fato de acreditar que ela, e os outros fãs, não entendem a obra com a grandeza que ele necessária, bem como os produtores da obra midiática não dão o devido valor ao que tem em mãos. Está a todo momento disposto a mostrar como seu conhecimento, sua interpretação e sua visão geral de como a obra e o *fandom* deveriam se organizar é melhor do que a corrente.
 - g. *Trufan* ou *Truefan*: Junção das palavras *true* e *fan*. O *trufan* seria o fã “verdadeiro” ou ideal (COHEN, 1975), aquele que participa na medida certa e da maneira correta do *fandom* e conhece aquilo que há de importante para se conhecer no objeto de culto;
- b) *Passifan*: Palavra constituída pela junção de *passive* e *fan*, indicando um fã que, ainda que se identifique e faça parte da subcultura, detendo capital subcultural, não tem envolvimento direto com os assuntos do *fandom*, por opção ou imposição. Também usado para designar aquele fã que prefere apenas consumir a obra de culto e seus outros paratextos, sendo assim o oposto do *actifan* (PASSIFAN, 2015). Também pode ser dividido em vários subtipos, em alguns casos muito semelhantes entre si:

- a. *Closet Fan*: Algo como ‘fã no armário’ em tradução livre. É o termo dado ao fã que mantém sua vida como fã ou como membro de algum *fandom* em segredo por receio do que possa acontecer, ou de como possam julgá-lo, caso isso venha a público, às vezes por vergonha de se interessar por aquele *fandom* (LEWIS, 1992). A terminologia é uma alusão àquela usada por orientações sexuais não normativas, que ficam ‘no armário’ com receio de serem descobertas e julgadas por seus interesses pouco ortodoxos aos olhos da maioria silenciosa.
- b. *Fringefan*: É o fã que está às margens do *fandom*. Tem o mesmo objeto de culto dos fãs mais ativos e tem conhecimento da existência e do funcionamento do *fandom*, de seus encontros, produções, etc. Prefere, porém, ater-se às produções oficiais e evitar o contato com outros fãs mais ativos (SOUTHARD, 1982). Seriam, sob outro ponto de vista, apenas os consumidores dos produtos midiáticos do ponto de vista da franquia de entretenimento, em parte ausentes da cultura da participação visto que optam por não se envolverem com atividades de *fandom*.
- c. *Lurker*: O fã do tipo observador silencioso, em tradução livre, é aquele que acompanha tanto o objeto de culto quanto as atividades do *fandom* e consome produções de fãs, como *fan fictions*, porém não contribuem em nada para com a subcultura, e na maior parte das vezes sequer fazem-se conhecidos ou presentes dentro do sistema (FICTUALITIES, 2006). Ainda que se assemelhe a um *fringefan*, o *lurker* detém mais capital subcultural que o primeiro e demonstra um interesse maior não apenas no *cult* em si, mas especialmente na cultura de fãs como um todo, ainda que sua participação seja como apenas um observador. Como tal, é um grupo de fãs difícil de se quantificar, uma vez que não há envolvimento com as atividades sociais do *fandom*, porém pode ser observado indiretamente, nos dias atuais, de várias maneiras, como o número de usuários de um fórum de discussões na internet, ou o número de seguidores de uma página sobre o *fandom* em questão.
- d. *Neofan* ou *Neo-Fan*: Também chamado de *newbie* ou novato. É o termo usado para identificar o fã recém-chegado ao ambiente do

fandom. Pode ser um *lurker* que decidiu envolver-se mais com a comunidade ou ainda um fã totalmente novo (TUCKER, 2004). Diferencia-se do *lurker* e do *fringefan* por ser novato tanto no ambiente do *fandom* quanto, muitas vezes, no conhecimento do objeto de culto em si, precisando ainda compreender muito do funcionamento da subcultura como um todo.

- e. *No-Fan*: Como já explicado anteriormente, o *no-fan* ou não-fã é o indivíduo que não participa nem diretamente, nem indiretamente do *fandom*, tampouco nutre o mesmo interesse pelo *cult* em questão. Entretanto ele faz parte da classificação haja vista o fato de acompanhar o objeto de culto de alguma maneira, ainda que de forma eventual, detendo, assim, algum capital subcultural e sendo capaz de identificar o objeto de culto em questão.

Classificados os diversos tipos de fãs encontrados no decorrer da pesquisa, podemos verificar que tais denominações não são estanques, tampouco totalmente díspares entre si haja vista que pontos de intersecção podem ser identificados entre todas as categorias, ainda que estas tenham características bastante únicas que as diferenciem.

Dessa forma, entendemos que tais nomenclaturas são apenas uma das muitas maneiras de se identificar o vasto número de atores e agências presentes dentro do ambiente do *fandom*, e, ainda que não representem uma forma inequívoca de entender todos os seus desdobramentos internos, nos fornecem importantes vislumbres de suas engrenagens para além da ideia monolítica de um único tipo de fã que consome, produz e age sempre da mesma maneira, podendo ser reduzido à apenas estatísticas de consumo, ou seja, vislumbres da existência de fãs ativos, produtivos e, porque não, ativistas.

3.4 Fã-Ativismo e Produção de Fãs

Em paralelo aos diversos tipos de fãs encontrados dentro dos *fandoms*, e havendo determinado que alguns deles são fãs ativos, empenhados em produções narrativas, organização do *fandom*, entre outras funções, podemos começar a determinar e entender o que é fã-ativismo, e quais atividades podemos enquadrar nessa prática.

De acordo com Jennifer Earl e Katrina Kimport (2009), a ideia de fã-ativismo data das primeiras manifestações públicas de repúdio aos autores e produtores de obras

literárias ou televisivas, especialmente no caso de cancelamento das séries, morte de algum personagem, ou qualquer outro evento que desagradasse os membros de um *fandom* de tal forma que a única coisa possível de ser feita era iniciar um protesto contra, fosse por meio de mobilizações na frente de estúdios ou campanhas de cartas às redes de televisão e aos produtores.

As autoras identificam as décadas de 1960 e 1970 como o ponto de inflexão dos movimentos de fãs, e conseqüentemente do fã-ativismo, haja vista o clima político da época, propenso a manifestações das mais diversas bases ideológicas, demonstrando que, ainda que as manifestações de fãs possam ter se iniciado sem um respaldo político e ideológico, ligadas apenas a manifestações de consumo, não demorou muito para que essas questões viessem à tona, em especial em seriados de televisão do final da década de 1960 e da década de 1970 que faziam apologia ao cenário político vigente.

É importante lembrar, também, que os primeiros grupos melhor organizados de fãs terem dado início às suas atividades, de acordo com as autoras, dentro dos ambientes acadêmicos, e, já àquela época, fazendo uso das tecnologias da informação, ainda que incipientes, presentes naqueles ambientes. Tal situação permitia tanto uma maior capacidade de mobilização quanto uma maior aproximação das discussões ideológicas e políticas que aconteciam à época (EARL & KIMPORT, 2009).

Jenkins (2012) identifica, de maneira similar, que o fã-ativismo é uma prática nascida dentro das práticas dos fãs, porém distinta e com outra ênfase. Enquanto as atividades de fãs estão ligadas às práticas de consumo, interpretação e produção de conteúdos no âmbito das suas obras de culto, o fã-ativismo “refere-se a formas de engajamento cívico e participação política que emergem de dentro da cultura de fãs, normalmente em resposta a interesses compartilhados pelos fãs, conduzidos pela infraestrutura das já existentes práticas desses fãs” (JENKINS, 2012, tradução nossa).

Entretanto, continua o autor, não é possível desvincular as práticas de fãs totalmente de questões político-ideológicas, demonstrando que há sempre um componente de ativismo dentro de qualquer uma dessas práticas. Lembrando Tulloch, Jenkins afirma que ainda que os conceitos de resistência cultural, discriminação de fãs e produção semiótica moldaram os primeiros estudos de fãs, há certamente uma componente de que a cultura participativa dos fãs pode levar a um maior agenciamento político ou engajamento cívico, derivações essas que foram bem menos exploradas (JENKINS, 2012).

Tais afirmações podem ser verificadas até certo ponto levando-se em conta que mesmo exemplos mais antigos de manifestação de fãs, como as campanhas de cartas contra o cancelamento de *Jornada nas Estrelas*, por exemplo, ainda que tivessem um foco no consumo do produto, exaltavam o posicionamento deste produto dentro de políticas de diversidade de gênero e etnias, demonstrando a importância política e social da obra dentro da cultura televisiva da época, demonstrando a possibilidade de se mapear o conteúdo dos mundos ficcionais em problemas do mundo real, levando a discussões e busca de soluções (JENKINS, 2012).

Podemos, com isso, entender que mesmo as práticas mais prosaicas dos fãs dentro dos seus respectivos *fandoms*, como organização de encontros, discussão de histórias e produção de narrativas tem um eco político e ideológico uma vez que tais atividades se embasam na visão que tal fã tem da sua realidade, de como ela poderia ser melhor e o que ele pode fazer para contribuir com isso, ou ainda, aonde a realidade ficcional acerta e pode influenciar o mundo real a melhorar. Tais contribuições vão desde questões pessoais de identidade de gênero e orientação sexual, que motivam a criação de diversas *fan fictions*, até a discussão de problemas de cunho econômico, social e ecológico, em temáticas que permeiam diversas das produções cult.

Ao compreendermos o que é o fã-ativismo, e que mesmo as atividades produtivas são potencialmente atividades políticas e ideológicas, podemos agora ter uma visão mais clara de como se apresentam as práticas dos fãs dentro e fora de suas comunidades, práticas estas tanto ativistas quanto produtivas, com consequentes impactos elas dentro da sistemática do *fandom*.

Partindo das definições de Jenkins (2006) sobre como se comportariam os fãs produtores com relação às suas obras e seus objetos de culto, e tendo em vista a taxonomia já apresentada para tais fãs, Silveira (2009) descreve algumas práticas e criações de fãs, no âmbito narrativo, presentes no *fandom* atual.

- a) *Fanzines*: Talvez a prática de fãs mais antiga, hoje quase completamente migrada para o ambiente digital, consiste em produzir revistas de variedades dedicadas aos mais diversos tópicos relacionados ao objeto de culto, trazendo discussões sobre assuntos obscuros, produções de fãs, entrevistas com criadores e autores, contos originais, curiosidades, entre outros, sempre com o objetivo de manter o interesse na obra *cult* em questão.
- b) *Fan Fictions*: São narrativas, normalmente em prosa, criadas pelos fãs com histórias acerca de acontecimentos, locais ou personagens extraídos das suas

respectivas obras de culto e seus produtos licenciados. Normalmente são ignoradas pelos produtores oficiais ou aceitas como produções sem fins lucrativos e a título de diversão. São, talvez, um dos grandes expoentes do fã-ativismo como produção de conteúdo, tendo levado vários autores a tornarem-se autores profissionais e a criarem seus próprios universos narrativos.

- c) *Fan Films*: Um derivado especial das *fan fictions* sob a forma de filmes amadores. Podem tanto ser produzidos com atores amadores em cenários próprios quanto recombinações de elementos extraídos de material oficial da franquia de entretenimento, inclusive por muitas vezes utilizando-se de outros materiais licenciados, como bonecos de ação para animações *stop-motion*, apresentando muitas vezes novas visões sobre material narrativo já publicado. Embora antecedam o surgimento da internet, tornaram-se mais conhecidos conforme houve maior popularização dos meios de produção e distribuição de vídeo, como redes sociais específicas e canais específicos para vídeos amadores.
- d) *Fan Art* ou *Fanart*: Ilustrações ou peças gráficas criadas por fãs inspirados em seus objetos de culto. Outra prática também bastante anterior às redes digitais sendo divulgada apenas em *fanzines* ou revistas especializadas e que veio a obter um maior alcance e difusão com o advento das redes sociais e de canais específicos para artistas amadores, tendo, inclusive, servido como plataforma para o lançamento de diversos novos ilustradores de histórias em quadrinhos, entre outros.
- e) *Fansubbing*: São traduções e legendagens amadoras de filmes, séries de televisão ou desenhos animados não disponíveis em idioma local feitas por fãs. A prática tem origem na década de 1980 e se popularizou na década de 1990 com a prática de legendagem as animações japonesas para os fãs nos EUA, levando a um posterior aumento do número de produções distribuídas oficialmente, vez que o *fansubbing* demonstrou haver um nicho de mercado inexplorado.
- f) *Music Videos*: Derivados dos *fan films*, tratam-se de clipes musicais amadores feitos a partir de sequências extraídas de filmes, seriados de televisão ou desenhos animados com canções escolhidas pelos fãs para o tema do clipe.

É importante pontuar que as práticas citadas não são as únicas práticas de fãs a se perpetuarem no cenário do *fandom* atual, representando apenas um recorte, ainda que significativo, de tudo que é feito atualmente, podendo ser acrescido da realização de encontros e convenções, organização de campanhas de *crowdfunding*⁴⁷ para publicação, reedição ou co-criação de produtos midiáticos, entre outros. Estas práticas todas encontram-se inseridas nos contextos de fã-ativismo e produção de fãs, representando assim um recorte do ambiente atual do *fandom*.

3.4.1 Canonicidade e “Fanonicidade” Ficcionalis

Uma das questões principais que vem à tona quando se analisa a produção de fãs de cunho narrativo, como as elencadas anteriormente, é relativa ao conceito de canonicidade ficcional, ou seja, daquilo que é válido ou inválido dentro do mundo ficcional, daquilo que é considerado verdadeiro para aquela realidade, conceito esse que é um dos grandes geradores de discussões e questionamentos dentro dos *fandoms*.

Segundo Toledo (2012), canonicidade ficcional “é a qualidade que determina se o trecho de história faz parte integrante do mundo diegético, perante produtores e fãs [...] podendo ser encarado como um conjunto de regras e acontecimentos diegéticos dentro de um determinado universo ficcional” (TOLEDO, 2012, p. 35). Ou seja, a canonicidade ficcional seria o conjunto de obras (textuais, imagéticas, audiovisuais) que, produzidas pelos criadores do objeto de culto estariam intimamente ligadas à história passada daquele universo ficcional, a partir da qual se estabelecem todas as suas regras.

Tal canonicidade seria definida, em um primeiro momento, pelos trabalhos originais do criador ou *showrunner* da obra e, de acordo com criações e releituras posteriores, sofreria modificações, podendo ter partes totalmente alteradas, bem como textos ficcionais revogados da condição de canônicos, enquanto outros poderiam ser promovidos à essa condição. Tais ações seriam sempre empreendidas pelos produtores ou controladores de direitos das obras e receberiam o nome de “continuidade retroativa”, advindo do inglês *retcon* ou *retroactive continuity* (TOLEDO, 2012).

⁴⁷ *Crowdfunding* é o nome dado à prática de financiamento de projetos de maneira coletiva, arrecadando fundos de um grande número de pessoas, normalmente por meio da internet. É um tipo de modelo alternativo de financiamento que existe de maneira dissociada do financiamento tradicional, funcionando com base no interesse pessoal dos colaboradores, e, normalmente, oferecendo pequenos presentes em troca, relacionados ao valor doado.

Ou seja, a decisão do que é ‘fato’ ou ‘especulação’ dentro do universo ficcional seria sempre mediado pelos produtores, cabendo aos fãs a aceitação, ou, nos moldes da cultura participativa, a resistência a essas mudanças levando a produções narrativas de fãs que questionam ou ignoram essas decisões gerenciais.

Os grupos de fãs, por outro lado, têm uma visão um pouco mais ampla do que seria essa canonicidade ficcional, entendendo que ela seria composta das “fontes consideradas autorizadas pela comunidade de fãs” (CANON, 2015, tradução nossa). Ou seja, canonicidade ficcional é o que os fãs concordam que, de fato, aconteceu em um filme, seriado televisivo, romance, revista em quadrinhos, entre outros, inclusive levando em conta que dentro de um mesmo *fandom* diferentes grupos de fãs podem não concordar acerca de que fontes são consideradas canônicas ou apócrifas.

De forma análoga, Toledo (2012) admite que para que uma determinada produção alcance êxito comercial, tenha engajamento de público e uma maior aceitação da canonicidade ficcional definida, os produtores, ainda que detenham a posse dos recursos narrativos e o domínio do cânone, precisam levar a opinião dos fãs em consideração, sob risco de gerar uma ruptura entre fãs e autores. Quando tal ruptura acontece, e os fãs optam ou por desconsiderar material considerado canônico pelos produtores ou por ‘canonizar’ determinado material tido como apócrifo, “cria-se [...] um cânone paralelo, respeitado apenas pela comunidade de fãs que o endossa, e que não é imediatamente enxergado por quem se aproxima de um produto narrativo a partir do material oficial” (TOLEDO, 2012, p. 40).

Tomando como base essa caracterização mais ampla da canonicidade, especialmente importante quando se vai trabalhar com a criação de paratextos narrativos dentro do *fandom*, os grupos de fãs criam, ainda, algumas outras definições para explicar e exemplificar o uso de determinadas convenções. Dentre essas definições torna-se importante citar os conceitos de *canonicidade aberta*, *canonicidade fechada*, *desígnio autoral* e, principalmente, *fanonicidade*.

Nesse contexto, um *fandom* teria canonicidade aberta quando material oficial ainda está sendo produzido, seja ele composto por novos episódios, histórias em quadrinhos, livros, filmes ou outros. Em contraste, a canonicidade de um *fandom* seria considerada fechada quando não são mais esperadas novas produções por parte dos seus autores oficiais.

O desígnio autoral, por sua vez, é um pouco mais complexo, e representa a interpretação e a intenção do autor, ou dos autores e produtores, a respeito do material

oficial. De certa maneira seria todo o material não publicado, que os autores detêm sobre a obra *cult* e que optam por compartilhar com os fãs por meios considerados não-oficiais, como interação em fóruns na internet ou em redes sociais. Ou, como esclarece Merlin Missy:

[...] a maioria dos autores sabe o que acontece com seus personagens depois das obras [...] e nem sempre tem a intenção de mostrar exatamente aquilo que aparece nos textos, mas os textos são canônicos. Autores mudam de ideia, ou imprevistos acontecem que as mudam para eles. Até que esteja escrito, até que tenha sido difundido, até que seja conhecido do público de alguma maneira oficial, nada aconteceu, ao menos não de maneira canônica (MISSY, 2007, tradução nossa).

Por fim temos a chamada ‘fanonicidade’ ficcional, termo criado pela junção das palavras fã e canonicidade, usada para denotar qualquer elemento que é amplamente aceito pelos fãs, porém tem pouca ou nenhuma base na canonicidade oficial. Por algumas vezes é um pequeno evento dentro da canonicidade ficcional que se torna exagerada pelos fãs, outras vezes são eventos descritos em paratextos que, apesar de serem licenciados e produzidos profissionalmente, não são considerados canônicos, ou ainda são informações derivadas de maneira integral de produções de fãs não licenciadas, mas que dada a sua qualidade e complexidade acabam incorporadas à *canonicidade dos fãs* ou fanonicidade (FANON, 2015).

De maneira análoga, Toledo (2012) identifica que universos ficcionais muito amplos acabam facilitando a geração de paratextos por parte dos fãs, especialmente por não ser possível ou viável que se explique cada pormenor daquele universo, levando os fãs a preencherem tais lacunas narrativas, ou ainda a expandirem e reinterpretarem situações que acreditam não terem sido bem explicadas ou os desagradaram de alguma forma. Nesse sentido, e quando tal produção tem determinado grau de qualidade, torna-se algo comum que ela ganhe status e visibilidade, passando a integrar o imaginário dos fãs como algo que deveria ter acontecido, e passando a ser discutida e divulgada em fóruns e comunidades como tal.

Uma vez que, em grande parte dessas interações, é inviável (e até certo ponto não desejável) para os produtores questionarem todas esses paratextos, ou ainda fornecerem explicações oficiais que se sobreponham às dos fãs, “gera-se aí um cânone complementar [...] acolhido apenas pela comunidade de fãs, ao qual se dá a alcunha de ‘fãnone’” (TOLEDO, 2012, p.41). De tal sorte que essa adoção acontece unicamente no nível dos fãs, de maneira independente da autoridade oficial e sua regulação, que pode,

por sua vez, ignorar ou aceitar tais produções, tanto de fãs quanto de produtos narrativos licenciados, porém não oficialmente canônicos, e, por fim, canonizá-los (TOLEDO, 2012).

3.5 Considerações

Tratar da cultura de fãs, como abordado no decorrer do capítulo, é um ato tanto de análise histórica quanto de ressignificação de terminologias e conceitos que, embora já existissem, encontravam-se na obscuridade dos estudos contemporâneos de fãs.

Ao fazermos um panorama tanto da visão dos fãs quanto dos acadêmicos por todas as fases, ou ondas, do *fandom* como sugere Coppa (2006), verificamos que desde a publicação dos primeiros *fanzines* até as produções mais recentes de fãs em meio digital, algumas práticas e ideias mantêm-se inalteradas, ao menos em essência, de modo que podemos apontar as características formadoras dos fãs, e dessas subculturas em especial.

Sob o ponto de vista histórico e técnico, torna-se notório que os grupos de fãs são alguns dos primeiros usuários das diversas tecnologias de ponta, da impressão caseira à fotomontagem, dos primórdios da internet às produções digitais de baixo orçamento, quase sempre com o objetivo da manutenção da ideia do *fandom* como comunidade de produção e resistência, fazendo-se valer do seu ativismo em comunidade para ocupar as lacunas deixadas pelos detentores dos poderes produtivos e assim consolidar a sua (sub)cultura e o seu ponto de vista acerca de uma obra, um universo, que ainda que não tenha sido criado por ele, foi apropriado e sob ele exerce não um controle, mas várias interpretações e ressignificações.

De maneira análoga, sob o ponto de vista da formação de comunidades e das diversas culturas de fãs, podemos apurar que a grande mudança se encontra nos meios que os fãs se utilizam para essa congregação e comunicação, além da própria produção de conteúdos, ainda que os formatos das comunidades, seus objetivos, e mesmo sua hierarquização e funcionamento internos na contemporaneidade remetem-nos às primeiras organizações e encontros de fãs, demonstrando que grande parte da cultura permanece, tendo apenas evoluído nos métodos de se fazer presente.

Dessa forma, podemos aferir que ainda que os estudos recentes de fãs, iniciados por Henry Jenkins em 1992, apontem para um recomeço, ou um novo tipo de fã imerso em novos meios de comunicação e produção, frutos da era digital e das interconexões de rede, todo o conhecimento e estudo acumulado anteriormente, seja por parte dos

acadêmicos, sejam especulações e análises dos próprios fãs sobre o funcionamento interno de seus grupos, não pode ser tomado como inválido, ou ainda, antiquado.

Mais do que nunca, o que podemos inferir é que a multiplicidade de meios de comunicação e congregação hoje favorece a formação de grupos heterogêneos, a despeito de distâncias ou dificuldades, e a internet, como plataforma e meio de interconexão, fornece todo o ferramental necessário não só para a propagação de conteúdos, como também para sua produção e análise, evidenciando aquilo que os fãs já faziam anteriormente agora de uma maneira global e irrestrita.

De maneira semelhante, não podemos analisar o fã apenas do ponto de vista do consumidor ávido e disposto a realizar qualquer tarefa em benefício de seu *fandom*, como sugere Jenkins, tendo em vista que da mesma maneira como no início havia rachas, discussões e pontos de vista contraditórios, contemporaneamente eles continuam existindo, e tornam-se cada vez mais evidentes, tendo em vista a facilidade de se expressar tornar-se visível nos meios digitais da atualidade.

Após realizarmos essa incursão pela história da cultura de fãs, desde a discussão do que é um fã no contexto acadêmico até a sistematização do *fandom* como modo de produção, algumas questões, ainda em aberto, ficam claras quando se trata dos estudos da cultura participativa.

Mesmo com os estudos de fãs atingindo alguma maturidade acadêmica, a visão que se tem dos fãs, de sua cultura e, em especial, de suas práticas, ainda se encontra intimamente ligada à dualidade do consumo de mídias e da resistência à produção massificada. Ou seja, a maior parte do entendimento é de que a cultura de fãs só se expandiu e ganhou a visibilidade contemporânea por ter havido uma mudança de foco dos produtores de conteúdo com o objetivo de agradar cada vez mais nichos específicos de consumo, praticamente descartando-se a noção anterior, e extremamente importante, de formação de identidades individuais a partir das subculturas.

A ideia do fã-ativismo, muito em voga nos estudos mais recentes, propõe um modelo para uma revisão desse entendimento, trabalhando ao mesmo tempo para quebrar a caixa preta do fã, entendido pela maioria dos acadêmicos como uma entidade única, sempre a serviço do *fandom*, e para compreender a posição política e ideológica desse *fandom* perante a sociedade atual, demonstrando que tais agremiações não estão às margens da cultura contemporânea, mas sim trabalhando diuturnamente com o objetivo de serem vistas, reconhecidas e poderem apresentar seus pontos de vista sobre a atual sociedade.

Ao entendermos, assim, as atividades dos fãs como componentes de um contexto social, tratando-se tanto de formação de identidade quanto de resistência à valores e visões impostos por outros segmentos sociais e midiáticos, podemos começar a vislumbrar a atuação desses fãs, nas suas mais diversas classificações, não como consumidores passivos de um sistema de produção, mas como consumidores, produtores e pensadores dentro de um sistema que busca homogeneizá-los, resistindo a essas pressões e buscando por identidade própria.

Com isso podemos começar a entender que o ato de cultivar os universos ficcionais a que esses fãs se apegam, não se trata de uma fuga da dura realidade, mas sim de um esforço, válido e consciente, de demonstrar que, segundo sua visão, a realidade diária pode ser melhor, mais convidativa e mais acolhedora, já que se alguém pode pensar e produzir obras narrativas sobre isso, outros, os fãs, podem fazê-las acontecer.

4. A ARQUEOLOGIA DE *JORNADA NAS ESTRELAS*⁴⁸

Uma vez finalizadas as questões conceituais, nesse capítulo os formatos narrativos discutidos, bem como os modelos de construção de universos e multiversos ficcionais serão postos à prova ao serem colocados em embate com o processo de formação da franquia de entretenimento e posterior universo ficcional complexo de *Jornada nas Estrelas*.

A construção será feita de maneira a contemplar, de forma cronológica, a transformação do seriado de televisão em objeto de culto por parte dos fãs, posteriormente sua pervasão cultural no cenário da cultura popular com o passar dos anos por meio destes mesmos fãs, e, por fim, identificar se o mesmo tornou-se um universo ficcional autossustentável ainda que os últimos anos tenham sido bastante restritos em termos de produção audiovisual no que se trata de televisão e cinema, no entanto tendo florescido em outros suportes como videogames, livros, e jogos de representação.

O objetivo final será buscar entender se a evolução narrativa do universo ficcional de *Jornada nas Estrelas* se deu exclusivamente nos produtos oficiais dos criadores da série, ou se, embora eles tenham contribuição majoritária, tanto os produtos de licenciamento quanto as produções de fãs fizeram o seu papel, em termos de engajamento, apropriação e reinserção de conteúdos para manter esse universo “vivo” e em expansão, chegando a um ponto em que ele se torna autossustentável.

4.1 *Jornada nas Estrelas* como Franquia de Entretenimento

Jornada nas Estrelas é uma franquia de ficção científica composta, até o momento, de cinco séries de televisão, uma série de animação, doze filmes para o cinema e inúmeros romances, quadrinhos, jogos digitais, jogos de representação, brinquedos colecionáveis e produções de fãs.

Os principais elementos da franquia são, em ordem cronológica, as séries televisivas: *Star Trek: The Original Series* (1966-69), *Star Trek: The Animated Series* (1973-74), *Star Trek: The Next Generation* (1987-94), *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-99), *Star Trek: Voyager* (1995-2001), *Star Trek: Enterprise* (2001-05); os longas-

⁴⁸ Todas as informações acerca de cronologia, publicações, seriados *spin-off*, temporadas e jogos foram retiradas parcial ou integralmente do site *Memory Alpha* <<http://en.memory-alpha.wikia.com>>, que funciona como uma enciclopédia em formato digital contendo todo o conhecimento acumulado, por fãs e produtores, sobre a franquia de *Jornada nas Estrelas*.

metragens originais para o cinema: *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *Star Trek: The Wrath of Khan* (1982), *Star Trek: The Search for Spock* (1984), *Star Trek: The Voyage Home* (1986), *Star Trek: The Final Frontier* (1989), *Star Trek: The Undiscovered Country* (1991), *Star Trek: Generations* (1994), *Star Trek: First Contact* (1996), *Star Trek: Insurrection* (1998) e *Star Trek: Nemesis* (2002), sendo que os seis primeiros estão intimamente relacionados à série clássica, e os quatro últimos à nova geração; os novos longas-metragens da série reimaginada: *Star Trek* (2009), *Star Trek: Into Darkness* (2013) e *Star Trek: Beyond* (previsto para 2016); e o Jogo Massivo de Representação Online *Star Trek Online* (2010).

Tendo sido criada e apresentada para a televisão em 1965, é uma das franquias audiovisuais mais longevas ainda em produção, tendo evoluído seu modelo narrativo no decorrer dos anos, e se apropriado tanto de várias novas tecnologias quanto de novos modos de produção de conteúdo, mantendo-se ao mesmo tempo clássica e vanguardista, especialmente no que diz respeito às questões humanas e sociais tratadas no decorrer dos quase 50 anos de produções.

A despeito de um grande hiato de produções televisivas entre 1974 e 1987, a franquia sempre manteve algum seriado no ar, tanto nos anos anteriores quanto nos subsequentes, até 2005, quando seu último seriado *spin-off* completou sua última temporada, portanto tendo feito parte do imaginário televisivo dos fãs e do público em geral por quase duas décadas ininterruptas.

Ao somarmos a essas produções televisivas os filmes lançados para o cinema, temos que desde 1979, em média a cada quatro ou cinco anos, há um filme baseado na franquia sendo lançado, demonstrando que, apesar do relativo espaço de tempo entre tais filmes, sempre há, em algum momento, ou um produto audiovisual no ar, seja no cinema ou na televisão, ou a expectativa do lançamento de um novo produto.

Com base nessas produções que podemos considerar as mais canônicas do multiverso ficcional da franquia, vamos começar a analisar sua estrutura e evolução narrativa.

4.1.1 Serialização Televisiva

O primeiro seriado televisivo de *Jornada nas Estrelas*, hoje chamado de *Série Clássica*, foi ao ar em 1966, tendo perdurado por três temporadas, até 1969. Nessa primeira versão contava-se a história da nave estelar *Enterprise* em sua missão de cinco anos em espaço profundo para a exploração de novos mundos, a pesquisa de novas

formas de vida e novas civilizações, audaciosamente indo aonde nenhum homem jamais estivera.

Nascida no auge da guerra fria, e, especialmente, da corrida espacial, beneficiou-se das produções de ficção científica literárias da época e inovou ao levar para a televisão não uma ficção de cunho bélico, de espionagem ou expansionista, mas retratando um grupo de exploradores, calcados nos conceitos do *humanismo secular*, e de certa forma tentando apresentar como a humanidade poderia ser melhor em um futuro não tão distante, ideias básicas da ficção espacial literária da época.

Com essa premissa, o seriado conta as aventuras da tripulação da *Enterprise* no correr de 79 episódios, liderada pelo capitão James (Jim) T. Kirk, pelo oficial de ciências alienígena Sr. Spock e pelo oficial médico chefe Dr. Leonard (Magro) McCoy, além de vários outros personagens coadjuvantes. Tais episódios, salvo dois que serão analisados posteriormente, organizam-se de maneira *episódica*, cada um com uma narrativa em três atos que não afeta o episódio anterior, tampouco o subsequente, levando a série inclusive a não ter uma ordem de episódios oficial fora sua ordem de produção, de tal maneira que eles podem ser fruídos de maneira separada sem uma real cronologia de acontecimentos.

Figura 3: Tripulação da *Enterprise* no seriado clássico



Fonte: (MEMORY ALPHA, 2015).

Outra questão narrativa importante do primeiro seriado é quanto a construção do universo ficcional. Sabemos, por diálogos nos episódios, que a *Enterprise* foi construída

na Terra e que serve a uma Federação de Planetas Unidos, da qual vários outros povos e planetas fazem parte, mas dada a natureza da missão da astronave e de sua tripulação, praticamente nenhuma informação extra é relatada, de modo que cada episódio passa-se em um local inicialmente desconhecido e misterioso, nos limites do espaço conhecido, havendo pouca ou nenhuma menção à Terra e aos outros povos da Federação, bem como quase nenhuma interação com outras naves e personagens pertencentes a ela.

Fica claro aqui que, além da natureza episódica da narrativa no correr do seriado, a construção inicial do universo ficcional se dá de maneira *inside out*, ou seja, para cada episódio é criado um novo *storyworld* que, ainda que faça parte do mesmo universo ficcional, é novo e inexplorado, e com isso tal universo vai tomando forma conforme o transcorrer do seriado, dando apenas vislumbres do universo como um todo.

Um dos únicos momentos, no correr da série clássica, em que esse paradigma é quebrado é durante o episódio duplo *The Menagerie*⁴⁹, que se passa aproximadamente no meio da primeira temporada e que se utiliza tanto de material gravado para ele quanto de material recuperado do episódio piloto original do seriado, de 1965, que não chegou a ir ao ar. Essa narrativa, além de conter um arco de história que transcende o confinamento de um único episódio, também oferece um primeiro ponto de compreensão aditiva do universo ficcional do seriado, mostrando aos fãs que a *Enterprise* já tivera um capitão e uma tripulação antes de James Kirk e já participara de outras aventuras, tornando assim mais próximos os conceitos apresentados no seriado.

Podemos entender que esse episódio, e a subsequente curiosidade gerada em conhecer o episódio piloto que não havia ido ao ar é fagulha que dá início à criação dos primeiros mundos possíveis do seriado, ainda que com pouca complexidade, mas certamente fornecendo as primeiras lacunas narrativas para outras histórias possíveis.

Outro episódio que suscita, pela primeira vez, a possibilidade da existência de múltiplos universos exploráveis, e que por sua vez abre espaço a grandes especulações tanto por parte de autores posteriores quanto de fãs é intitulado *Mirror, Mirror*⁵⁰, pertencente à segunda temporada do seriado e apresentando ao público uma outra *Enterprise*, de uma realidade paralela, um ‘universo espelho’, habitado por versões completamente diferentes das personagens do universo principal oferecendo um

⁴⁹ *The Menagerie, Part I* é o 15º episódio da primeira temporada, e *The Menagerie, Part II* é o 16º episódio da primeira temporada. O primeiro foi ao ar em 17-nov-1966 e o segundo em 24-nov-1966, utilizando-se de material anteriormente gravado para o piloto *The Cage* que não havia sido levado ao ar naquela ocasião.

⁵⁰ *Mirror, Mirror* é o 10º episódio da segunda temporada, tendo ido ao ar em 06-out-1967.

vislumbre de como seria o universo caso a Federação de Planetas Unidos fosse um estado militarista e expansionista chamado Império Terrestre.

Ainda que a narrativa tenha sido totalmente resolvida em um único episódio, foram criadas lacunas o suficiente para que tal ideia fosse revisitada inúmeras vezes posteriormente, tanto nos seriados subsequentes quanto em livros e quadrinhos, levando a um dos *mundos possíveis* de *Jornada nas Estrelas* mais estáveis e perenes de toda a franquia.

O cancelamento do seriado em 1969 e o crescente interesse dos fãs e do público em geral em cenários de ficção científica dado o momento político da conquista da Lua pelos astronautas norte-americanos abriram espaço para o licenciamento de *Jornada nas Estrelas* para outros autores e mídias, como livros, quadrinhos, animações e brinquedos, dando início, assim, à expansão midiática da franquia.

4.1.2 Licenciamentos e Multiplicidade de Formatos

A partir de 1969, com o cancelamento da série clássica e o licenciamento de várias editoras para a produção de romances literários, livros de referência e histórias em quadrinhos, o universo ficcional de *Jornada nas Estrelas* tem sua primeira grande expansão, e a primeira grande construção de mundos possíveis.

Ainda que nem todo esse material possa ser considerado canônico ao universo em análise contemporânea, ele certamente apresentou as bases do que hoje é o multiverso narrativo da franquia, tanto no que diz respeito à temáticas, quanto a lugares e personagens, sendo inclusive discutido e complementado pelos primeiros *fanzines* da franquia, bem como as primeiras *fan fictions* sobre o seriado.

As primeiras produções literárias e de histórias em quadrinhos da franquia, por força de contrato, não podiam fazer referência à acontecimentos relatados no seriado televisivo, estando limitadas ao uso do universo ficcional incipiente, das personagens e da *Enterprise*, levando muitos de seus autores a criarem histórias completamente novas, que, de certa maneira seguiram-se fiéis ao conceito de serialização da franquia, em cada novo produto apresentando uma narrativa em três atos que tinha um começo, um meio e um fim bastante definidos, sem consequências para narrativas posteriores.

Por outro lado, dada a maior facilidade de criação de novos mundos e civilizações em obras literárias e histórias em quadrinhos, não limitadas pelos altos orçamentos das produções televisivas, essas primeiras produções, em especial os livros de referência, serviram para dar mais conteúdo a um universo ficcional que, até então,

estava restrito aos planetas e povos dos limites do espaço conhecido, ainda que fizessem parte de uma comunidade galáctica muito maior.

Podemos dizer, assim, que tais obras, ainda que estivessem serializadas de maneira muito similar à produção televisiva, eram muito mais ricas em detalhes de como a civilização funcionava e de qual era a posição dos humanos e da Federação de Planetas Unidos, bem como das outras raças mencionadas no seriado, como Klingons⁵¹ e Romulanos⁵², no contexto político e social da galáxia.

Tais produções foram tão bem-sucedidas que em 1973, quatro anos após o cancelamento, o seriado retornou às televisões, dessa vez sob o formato de uma série animada, de custo de produção mais baixo que o seriado convencional, porém com um modelo narrativo consideravelmente diferente daquele apresentado pela série clássica.

Muito embora tenha durado apenas 22 episódios, o equivalente a uma temporada, a série animada mudou de maneira significativa o modo como os episódios se relacionavam entre si, de tal sorte que boa parte desses 22 episódios foram ou continuações diretas ou referências diretas a episódios da série clássica, trazendo pela primeira vez uma sensação de continuidade cronológica e coesão narrativa à franquia, adicionando assim a dimensão de tempo às diversas narrativas ali presentes.

Figura 4: A tripulação da *Enterprise* na série animada.



Fonte: (MEMORY ALPHA, 2015).

⁵¹ Raça beligerante do universo ficcional de *Jornada nas Estrelas*, frequentemente encontrada durante o correr de toda a franquia. Durante a *Série Clássica* era colocada frequentemente como a contraparte militarista da Federação de Planetas Unidos, em uma dualidade semelhante à de EUA e URSS.

⁵² Também uma das raças principais do universo ficcional, reclusa e dada a segredos e espionagens, pouco se conhecia sobre eles durante boa parte da franquia, sendo, durante a *Série Clássica* análogos à visão norte-americana a respeito da China.

Essa mudança de foco narrativo, do relato episódico para a construção de arcos de história foi tão significativa e bem recebida que seu sucesso levou a novas produções literárias e em quadrinhos até que, em 1979, a franquia alcançou o cinema, levando a tripulação original da *Enterprise* a uma nova jornada, além do confinamento dos 40 minutos do episódio seriado e dotado de uma complexidade narrativa muito maior do que até então apresentada pela franquia.

Esse deslocamento da narrativa televisiva para a cinematográfica resultou, a longo prazo, em uma variação bastante grande dos meios utilizados para construir narrativas e popular o universo narrativo da franquia, dando origem, eventualmente, a novos seriados de televisão, licenciamentos literários, histórias em quadrinhos, e, especialmente, a entrada da franquia no novo e incipiente mercado dos jogos digitais.

4.1.2 Complexidade e Vastidão Narrativas

A ida da franquia para o cinema, em 1979, levou a sua popularidade e alcance a atingir novos níveis com os filmes subsequentes. Fazendo uso do mesmo expediente que anos antes havia tornado a série animada um sucesso, os longas-metragens exploraram de maneira significativa e detalhada ideias, conceitos e personagens que haviam sido citados ou protagonizado episódios do seriado e da animação, aumentando o sentimento de coesão criado, e demonstrando, firmemente, que o tempo passa e que as ações das personagens têm consequências, resultando em um universo profundamente dinâmico.

O maior orçamento permitido pelos longas-metragens no cinema também permitiu que, pela primeira vez, outras estruturas, planetas, e mesmo a Terra, fossem representadas de maneira fiel e crível na tela, trazendo a sensação de pertencimento e de reconhecimento de um universo ficcional que até então existia apenas como palavras e descrições vagas, por vezes contraditórias. Com isso, o *topos* do universo ficcional que até então era bastante incipiente passou a assumir uma forma mais concreta, dando subsídio para que outros autores e, especialmente, os fãs fossem capazes de se situarem melhor tanto historicamente quando geograficamente naquele universo, renovando o interesse dos fãs mais antigos e trazendo novos fãs à franquia.

A boa repercussão dos longas-metragens levou a um aumento na popularidade franquia, tanto por parte dos fãs mais antigos quando daqueles que cativados pelos longas-metragens, que, por sua vez se inserem em um período bastante prolífico da

ficção científica no cinema, iniciada com *Guerra nas Estrelas* em 1977, e como citada anteriormente, iniciadora da terceira grande onda do *fandom*.

Esse aumento de popularidade e novo fôlego advindo do *fandom* levaram a uma pressão por parte dos fãs para que, de alguma forma, *Jornada nas Estrelas* retornasse às suas origens, ou seja, aos seriados televisivos. Com o declínio do sucesso de filmes de ficção científica no cinema em meados dos anos 1980, sendo que o último grande lançamento foi *O Retorno de Jedi* em 1983, e com a recessão mundial tornando grandes investimentos cinematográficos proibitivos, em 1987 a franquia retornou ao formato de seriado televisivo.

Entretanto, contrastando com a ambientação mais aventureira e situada nos limites do universo presente na série clássica, o novo seriado optou por não trazer de volta os mesmos atores e as mesmas situações, mas por se situar cronologicamente cem anos após as histórias contadas pelo primeiro seriado e pela série animada, trazendo uma ambientação mais sóbria e mais próxima da ficção científica tradicional e geograficamente mais próxima do universo conhecido, apresentando em várias ocasiões a Terra e planetas e estruturas mais próximas.

O seriado seguia o capitão Jean-Luc Picard e seu primeiro-oficial William T. Riker, no comando da *Enterprise-D*. Situado cerca de 78 anos após os eventos relatados na *Série Clássica*, a nova tripulação também estava em sua missão, agora permanente, de explorar novos mundos e novas civilizações, em uma premissa muito semelhante à do seriado original porém com diferenças narrativas profundas oriundas, especialmente, das experimentações narrativas realizadas no seriado *Hill Street Blues*⁵³, que fora ao ar de 1981 a 1987 e mudara, de maneira considerável, a maneira de construir subtramas e arcos narrativos em seriados televisivos, evocando a ideia de *complexidade narrativa* que Jason Mittell alude em seu trabalho.

Com isso, ao invés de serialização episódica, essa *Nova Geração* conta com arcos narrativos que se estendem por diversos episódios, ou mesmo por diversas temporadas, ainda que a maioria dos episódios sejam até certo ponto autônomos. Ou seja, existe uma unidade narrativa no episódio, porém há uma narrativa maior que

⁵³ Seriado policial que no Brasil ficou conhecido como *Chumbo Grosso*. Conta a história de uma delegacia de polícia fictícia nos EUA e tornou-se reconhecido por crítica e público dada a mudança apresentada em seu formato narrativo, que ao invés de exclusivamente episódico apresentava inúmeras tramas entrelaçadas que eram resolvidas às vezes no curso de um episódio, ou vários, ou mesmo da temporada inteira, não tendo uma linha narrativa unitária.

permeia o seriado todo e alude a questões maiores dentro do universo narrativo, gerando várias lacunas que levam a diferentes interpretações e construções de mundos possíveis.

Figura 5: A ‘Nova Geração’ de tripulantes da *Enterprise*.



Fonte: (MEMORY ALPHA, 2015).

Seguindo esse novo paradigma narrativo outras séries *spin-off* foram criadas, tanto dando continuidade à cronologia quanto agregando à mitologia, ao *mythos* do universo ficcional, aumentando assim o poder de especulação dos autores, e consequentemente dos fãs, ao fornecer não mais vislumbres do *storyworld*, mas sim trabalhar na construção de um multiverso intrincado, com diversas narrativas concomitantes como no caso das séries *Nova Geração*, *Deep Space Nine* e *Voyager*, ou explorar o passado anterior mesmo à série clássica, como no caso de *Star Trek: Enterprise*, demonstrando assim haver um universo ficcional extremamente vasto para ser delineado, tanto por produções oficiais quanto por especulações dos fãs.

Figura 6: Logotipos dos seriados *spin-off*



Fonte: (WIKIMEDIA, 2015).

Com esses lançamentos, de 1987 a 2005 sempre houve um episódio novo de alguma das séries da franquia de *Jornada nas Estrelas* indo ao ar toda a semana, sem

contar eventuais reprises da *Série Clássica* ou da *Série Animada*. Somando-se a essas séries, temos também o lançamento de seis longas-metragens para o cinema no correr desses anos, metade deles envolvendo os personagens da série clássica e a outra metade personagens advindos tanto da *Nova Geração* quanto de seriados subsequentes, dando forma e substância ao universo ficcional, uma vez que suas histórias eram fortemente interligadas às do seriado, fornecendo complexidade narrativa aumentada e ampliando a sensação de vastidão desse universo ficcional.

A produção televisiva e cinematográfica constante nesse período, associada a mídias já consagradas como quadrinhos e livros, bem como o surgimento de outras plataformas de consumo e distribuição, como os jogos digitais, os *role-playing games* e, especialmente, o início da distribuição de *home video*⁵⁴ inicialmente sob o formato de VHS/Betamax ou *Laserdisc* contribuíram não só para a manutenção da base de fãs já existente como também para o surgimento de novos fãs e novos grupos de fãs, haja vista que, pela primeira vez, os fãs conseguiam ter acesso aos episódios antigos dos seriados passados, especialmente da *Série Clássica* e da *Série Animada* sem a necessidade de recorrer aos estúdios de televisão e a equipamentos complicados, com isso ampliando em muito a quantidade e o alcance dessas produções.

Os novos formatos narrativos foram tão bem aceitos pelo público em geral e especialmente pelos novos fãs que ainda que houvesse uma disparidade cronológica muito grande, dentro do universo ficcional, entre os acontecimentos do seriado original e dos primeiros filmes para o cinema e os acontecimentos da *Nova Geração* em diante, uma boa quantidade de personagens da *Série Clássica* foram trazidos de volta em vários episódios das séries subsequentes com o objetivo não apenas de solidificar o entendimento da cronologia como uma continuidade única, como também homenagear esses atores, e agradar os fãs mais antigos, muitos deles agora trabalhando na televisão, e vários na própria produção desses novos seriados.

Tais *crossovers* entre os vários seriados tornaram-se tão comuns, bem aceitos, e até requisitados, que os produtores de jogos digitais e os autores de livros e quadrinhos aproveitaram-se do sucesso desse tipo de narrativa para realizar por conta própria várias delas em suas respectivas mídias. Ainda que nem todas essas produções licenciadas possam ser consideradas canônicas sob o ponto de vista dos produtores, é inegável que

⁵⁴ Nos Estados Unidos dá-se o nome de *home video* ao mercado de distribuição audiovisual para o entretenimento caseiro sob o formato de mídias pré-gravadas, como VHS, Laserdisc, DVD ou BluRay, ou ainda, mais recentemente, sob o formato de *video on-demand*, tal qual serviços como o Netflix.

todas trouxeram alguma contribuição para a contínua construção da malha narrativa do universo ficcional, fornecendo profundidade e complexidade e preenchendo diversas das lacunas narrativas deixadas pelos seriados com histórias que, para grande parcela dos fãs, compõe parte integrante da vastidão narrativa do universo ficcional.

4.2 Jornada nas Estrelas como Universo Ficcional

Para analisarmos a franquia de *Jornada nas Estrelas* como universo ficcional, uma vez determinada sua complexidade e vastidão narrativas, precisamos inicialmente retornar aos conceitos de criação de universos de Pramas (2012) e as qualidades de universos ficcionais de Klastrop e Tosca (2014).

Uma vez que o *storyworld* é, durante o primeiro seriado, criado exclusivamente em relação aos planetas que são visitados em cada episódio, e as raças, povos e civilizações que são encontrados, apenas com menções esporádicas a organizações maiores, como a Federação Unida de Planetas ou a Frota Estelar, podemos entender que essa criação, nesse momento, se dá de maneira *inside out*, ou seja, do particular para o mais vasto.

Ainda que isso não impeça a geração de lacunas narrativas usadas pelos fãs para a construção de mundos possíveis, o pouco subsídio da série em relação ao universo ficcional em que ela transcorre certamente impacta de maneira que as primeiras especulações e expansões de fãs se davam apenas no plano das missões da *Enterprise* e de seus personagens consagrados, havendo muito pouco com que se trabalhar de maneira narrativa para além disso.

A existência de episódios como os já citados *The Menagerie* e *Mirror, Mirror* que, de certa maneira, subvertem essa criação e adicionam elementos menos pontuais e mais perenes do universo indicam os primeiros pontos de mudança aonde o *storyworld* começa a transmutar-se em um universo ficcional. Outros episódios, como *The Doomsday Machine*⁵⁵, e especialmente a série animada dão impulso a mudança, mantendo a construção principal do universo atrelada às aventuras e descobertas da tripulação da *Enterprise*, porém fazendo cada vez mais referências a outros aspectos do universo ficcional, tais como raças precursoras, e tecnologias perdidas que viriam a ser trabalhadas em outras mídias ou mesmo em seriados subsequentes.

⁵⁵ *The Doomsday Machine* é o 6º episódio da segunda temporada da Série Clássica. Foi ao ar em 20-out-1967.

Com a publicação de romances, guias de episódio e guias técnicos da *Enterprise* e de outras naves da Frota Estelar entre o hiato de 1974 a 1979, e posteriormente com a série de longas-metragens para o cinema, temos não só uma mudança total no formato de construção do universo ficcional, de *inside out* para *outside in*, como também a delimitação de maneira mais completa da lógica interna e do sistema de regras que rege este universo, desde os cenários mais científicos até os mais filosóficos.

Essa delimitação de regras, seja da ciência por trás dos motores de dobra ou do teletransporte, das questões sociais como a Diretriz Primeira ou a constituição da Federação Unida de Planetas e até das questões filosóficas, como a ideologia de *Infinita Diversidade em Infinitas Combinações* dos vulcanos⁵⁶ além de identificar o *storyworld* como um *paracosmo* ‘real’ criado por Gene Roddenberry, com toda a sua consistência e lógica interna, começa a fornecer inúmeros subsídios para que outros autores, e, especialmente fãs participem da expansão desse universo ficcional em um verdadeiro multiverso, criando incontáveis mundos possíveis.

Tais arcabouços narrativos, ainda que bastante amplos, guiaram de maneira inegável a produção dos seriados subsequentes, que, por sua vez, fizeram juízos de valor sobre os mesmos ou trabalharam dilemas éticos e morais relacionados à ‘realidade ficcional’ daquele universo, com isso fornecendo substância ao que era apresentado nas diversas produções, fazendo que tal terminologia deixasse de ser meramente um amontoado de palavras interessantes e convidasse a críticas e reflexões.

Com isso podemos identificar a presença não só de um paracosmo complexo e definido, como também de *mythos*, *topos*, e *ethos* bastante específicos e delimitados, completando assim os requisitos necessários para a criação de um universo ficcional, porém de forma alguma finalizando esta criação, haja vista que quanto mais histórias eram narradas, mais lacunas permaneciam abertas para serem preenchidas ou por novas produções ou por especulações dos fãs.

Ainda que de maneira simplificada, podemos afirmar que o *mythos* de *Jornada nas Estrelas* encontra-se inspirado na mitologia terrestre, na história da humanidade até o ponto em que esta abandona a realidade materialista como conhecemos e finalmente alcança as estrelas. O *topos*, portanto, seria composto não só da Terra como berço da história humana, como também por todos os inúmeros planetas, colônias, dentre outros visitados pela humanidade em seu processo de exploração do desconhecido. Já o *ethos*

⁵⁶ Raça de alienígenas presente em *Jornada nas Estrelas*, a qual pertence o Sr. Spock, originários do planeta *Vulcano*, e membros fundadores da Federação Unida de Planetas.

estaria firmemente ligado aos ideais do humanismo secular, representados na franquia especialmente pela Diretriz Primeira e pela filosofia de Infinita Diversidade em Infinitas Combinações.

Com isso, todas as histórias, todas as especulações, todas as maneiras de enxergar tanto o universo ficcional geográfico e histórico quanto o político e social seriam delineados por essas três características, com cada narrativa feita acrescentando ou ressignificando porções dessas características e, claro, com os constantes embates e controvérsias que essas mudanças geram, proporcionando um universo ficcional rico e, principalmente, dinâmico, permitindo a expansão do mesmo tanto por parte de novas produções e novos autores quanto por parte dos próprios fãs.

4.2.1 Um Universo em Expansão

A volta de *Jornada nas Estrelas* para a televisão em 1987 e permanência por dezoito anos no ar até 2005, contando com muitos fãs entre seus roteiristas, produtores e mesmo entre a equipe de produção, aliada a utilização de várias das publicações do período anterior como fonte de ideias e de informação confiável promoveu não só uma expansão significativa do universo ficcional como também uma legitimação de várias das produções e ideias dos fãs até então.

Novos licenciamentos e uma produção mais focada não apenas contar várias histórias mas em criar uma saga épica em um universo ficcional crível, expansível e, especialmente, que passasse a sensação de que todas aquelas aventuras ocorriam de maneira paralela, e que as aventuras da *Enterprise* eram apenas uma das possíveis histórias a serem contadas trouxeram novas significações para antigas ideias colocadas tanto na série clássica quanto nas publicações literárias, levando novos autores e fãs a expandirem ainda mais tal universo, tanto de maneira canônica quanto apócrifa.

A queda nos custos de produção e distribuição de produtos audiovisuais, aliada às novas tecnologias de entretenimento levaram o multiverso ficcional a expandir-se de maneira ainda mais rápidas e para outros limites, com a criação de jogos de representação, jogos digitais para computadores e consoles bem como produções amadoras que contam a sua própria história, da sua própria nave espacial com seu próprio capitão, efetivamente vivenciando o que é aquele multiverso e agregando novas lendas a serem recontadas em um futuro próximo.

Nessas expansões, além de vários episódios emblemáticos dos seriados de televisão subsequentes à *Série Clássica*, algumas outras produções, entre oficiais,

licenciadas e amadoras merecem destaque: a nova série de filmes dirigidos por J.J. Abrams para o cinema, o novo seriado que estreará em 2017 em uma plataforma de vídeo sob demanda, o jogo massivo de representação online *Star Trek Online*, e as produções de fãs *Star Trek: Renegades*, *Star Trek: Axanar* e *Star Trek Continues*.

Citar todos os episódios da *Série Clássica*, *Série Animada*, *Nova Geração*, *Deep Space Nine*, *Voyager* e *Enterprise* que contribuíram para a consagração da complexidade narrativa, da vastidão do universo ficcional e da aclamação por parte do público desse universo como algo vivo, dinâmico e crível seria praticamente impossível haja vista que, somando-se todas as séries, foram produzidos um total de 726 episódios no curso de 30 temporadas. Dessa maneira, além dos episódios já citados anteriormente, elencamos alguns que consideramos de importância ímpar para o aumento da ‘perfurabilidade’ da narrativa, como determinada por Jason Mittell.

Em primeiro lugar, temos o episódio *Space Seed*, 24º da primeira temporada da *Série Clássica*, que apresenta à tripulação da *Enterprise* uma nave, fugida da Terra em um período bem anterior ao seriado, com sua tripulação mantida em animação suspensa e que vem a nos apresentar um dos maiores vilões encontrados pela tripulação de James Kirk, o ‘humano aumentado’ Khan Noonien Singh, que viria a reaparecer no segundo longa-metragem para o cinema bem como na série reimaginada por J.J. Abrams, adicionando bastante tanto ao *mythos* quanto ao *ethos* do universo ficcional.

Em segundo lugar, temos os episódios *Encounter at Farpoint*⁵⁷, *Unification I*⁵⁸, *Unification II*⁵⁹ e *Relics*⁶⁰ da *Nova Geração*, que tem em comum entre o si o fato de trazerem para o tempo e espaço do novo seriado personagens da *Série Clássica*, no caso o Dr. McCoy no primeiro, Sr. Spock no segundo e terceiro, e Sr. Scott no último, formando assim elos de ligação entre as diversas gerações e tripulações, demonstrando a realidade de que todos conviviam no mesmo universo, sob as mesmas regras e com os mesmos dramas.

Por fim, no que diz respeito às séries de televisão, os episódios *Yesterday’s Enterprise*⁶¹ e *Cause and Effect*⁶², da *Nova Geração*, *Trials and Tribble-ations*⁶³ de

⁵⁷ *Encounter at Farpoint* é o episódio piloto da *Nova Geração*. Foi ao ar em 28-set-1987.

⁵⁸ *Unification I* é o 7º episódio da 5ª temporada da *Nova Geração*. Foi ao ar em 04-nov-1991.

⁵⁹ *Unification II* é o 8º episódio da 5ª temporada da *Nova Geração*. Foi ao ar em 11-nov-1991.

⁶⁰ *Relics* é o 4º episódio da 6ª temporada da *Nova Geração*. Foi ao ar em 12-out-1992

⁶¹ *Yesterday’s Enterprise* é o 15º episódio da 3ª temporada da *Nova Geração*. Foi ao ar em 19-feb-1990.

⁶² *Cause and Effect* é o 18º episódio da 5ª temporada da *Nova Geração*. Foi ao ar em 23-mar-1992.

⁶³ *Trials and Tribble-ations* é o 6º episódio da 5ª temporada de *Deep Space Nine*. Foi ao ar em 4-nov-1996.

Deep Space Nine e *Flashback*⁶⁴ de *Voyager*, que tem em comum entre si a temática da viagem no tempo como mecanismo narrativo para fazer avançar o entendimento do universo ficcional, bem como trazer à tona fatos que haviam sido mencionados em outros episódios de outros seriados e passam a ser mostrados como ‘aconteceram’, dessa maneira criando interligações palpáveis entre os diversos tempos cronológicos mostrados nos diversos seriados e, principalmente, suscitando a sensação de continuidade e coesão do universo narrativo, vez que as personagens sempre sentem-se na obrigação de retornar a ‘linha do tempo’ para a condição original, sob risco de mudar tudo aquilo que é conhecido.

Partindo dessas ideias apresentadas no correr dos seriados, a nova série de filmes para o cinema, iniciada em 2009 com o filme *Star Trek*, ao invés de continuar aonde o anterior, *Star Trek: Nemesis* havia deixado, optou por voltar a trabalhar com as personagens originais de James Kirk, Spock e McCoy, mas em seus primeiros dias como cadetes de uma nave estelar da Federação. Para tanto, o diretor, J. J. Abrams optou por, ao invés de um *reboot*, ou uma *retcon*, criar um universo paralelo (um mundo possível oficial) sobre o que aconteceria caso alguns eventos já consagrados da história desses personagens tivessem acontecido de maneira diferente, fazendo uso de mecanismos consagrados na série como viagens no tempo e a inclusão tanto de personagens do universo narrativo ‘original’ (mundo possível primário) quanto apresentando os novos personagens do novo universo narrativo.

Ainda que houvesse inúmeras críticas a respeito da mudança da história e da condução do filme com menos ciência e mais militarismo do se acredita que o criador original, Roddenberry gostaria, o sucesso, em números, foi enorme, dando novo fôlego à franquia, e, especialmente, cativando fãs mais jovens que não conheciam o universo, que já estava fora das telas de cinema desde 2002, e gerando, até o momento, outras duas continuações, *Star Trek: Into Darkness*, que traz de volta personagens consagrados interpretados por novos atores em uma nova versão de uma amálgama de histórias já vistas tanto nos seriados quanto no cinema, e *Star Trek: Beyond*, com estreia prevista para 2016.

A mudança na linha do tempo e o aparente abandono, por parte do estúdio, da história original em detrimento de uma nova mais próxima da geração atual gerou um racha dentro do *fandom*. Ainda que reconhecessem a qualidade dos filmes, um grupo

⁶⁴ *Flashback* é o 2º episódio da 3ª temporada de *Voyager*. Foi ao ar em 11-set-1996.

bastante grande gostaria que algo pudesse ser feito para que a linha do tempo original também continuasse com a sua história progredindo. Tais grupos optaram por, à sua maneira, iniciar a criação de diversos projetos de continuação do universo ficcional original à sua maneira, dando origem a uma gama enorme de filmes colaborativos e seriados colaborativos, entre os quais se destacam *Star Trek Continues*, *Star Trek: Renegades* e *Star Trek: Axanar*, cada um deles com propostas bastante diferentes.

Star Trek Continues é uma *webserie* iniciada em 2013 que objetiva contar o último ano da missão original de 5 anos da *Série Clássica*, utilizando-se de novos atores, mas de maneira diferente dos filmes de J.J. Abrams, com a intenção de manter-se fiel à temática e ao tipo de narrativa utilizado naquele seriado. A produção é composta por vários membros da comunidade produtiva de Hollywood, incluindo atores consagrados, que, declarando-se fãs do seriado, e inclusive já tendo trabalhado nas séries anteriores, tomaram para si o objetivo de contar a sua versão da história. A produção encontra-se, no momento, no seu quinto episódio e é distribuída exclusivamente pela internet.

Star Trek: Renegades, por sua vez, é longa-metragem lançado em 2015 também produzido por fãs, distribuído pela internet e contando com atores e técnicos que já haviam trabalhado em episódios e em filmes da franquia, sendo inclusive dirigido por Tim Russ, que interpreta o Sr. Tuvok em *Star Trek: Voyager*. O filme opta por trabalhar com o universo original como ele foi deixado após o *reboot* executado por J.J. Abrams, dando assim continuidade à um universo ficcional que havia sido aparentemente esquecido pelo estúdio dado o sucesso dos novos longas-metragens.

Figura 7: Star Trek: Renegades



Fonte: (MEMORY ALPHA, 2015).

Por fim, *Star Trek: Axanar* é uma produção profissional, porém não ligada a Paramount Pictures e, portanto, sem fins lucrativos, organizada por produtores e atores ligados à franquia, também descontentes com os filmes de Abrams e financiada por meio de financiamento coletivo. O objetivo da produção é o lançamento de um longa-metragem para o cinema, com previsão de lançamento em 2016, contando uma história completamente nova, fora da canonicidade convencional, de um período ainda anterior ao da *Série Clássica* com a intenção de ser o projeto piloto para uma nova série de filmes em um novo universo paralelo diferente de todos os anteriores, ou seja, um novo mundo possível.

O ponto de contato entre as três iniciativas, além da produção ser realizada por parte da comunidade de técnicos e atores que já trabalharam nos seriados, é o fato de que todos foram financiados de maneira total ou parcial por campanhas de financiamento coletivo, mobilizando assim um enorme grupo de fãs. Além disso, a qualidade da produção demonstrada especialmente nesses três produtos até agora chamou tanto a atenção que mesmo atores e produtores que desconheciam a iniciativa passaram a apoiar, indicando que, possivelmente, essa será a maneira de trazer *Jornada nas Estrelas* de volta para outras mídias e sob o ponto de vista do *fandom* de fato.

Seguindo o caminho do licenciamento do universo ficcional da franquia para produção de um jogo digital e também tendo como público alvo o grupo de fãs mais antigo que não se via representado no novo filme de J.J. Abrams, a *Perpetual Entertainment* e posteriormente a *Cryptic Studios* criou então, em 2010, um mundo digital perene ambientado no universo ficcional cerca de 30 anos após os eventos do último filme da franquia original, *Star Trek: Nemesis*.

Esse mundo digital perene é a base para um jogo massivo de interpretação online em que cada um dos jogadores assume o papel de capitão de uma nave estelar de uma das grandes nações do universo: Federação, Klingons ou Romulanos. Trazendo histórias e missões em um formato inovador, o jogo recria o universo original e coloca o jogador como o protagonista de sua história, gerando assim mais um mundo possível, ou vários mundos possíveis, afinal todos os jogadores são protagonistas, ligado diretamente ao multiverso ficcional, e funcionando como novo cânone para aquela linha do tempo.

Em uma tentativa de emular a experiência de assistir um seriado com múltiplos episódios e múltiplas temporadas, cujo conjunto compõe uma narrativa maior e mais complexa que faz avançar a história ficcional daquele universo, o jogo separa as missões oferecidas ao jogador em ‘temporadas’ que por sua vez são compostas de

‘episódios’. Cada uma dessas temporadas, por sua vez, faz parte de um ou mais arcos de história dentro do universo narrativo do jogo, fazendo assim avançar a história do universo ficcional conforme o jogador vai cumprindo as missões.

Trazendo personagens já conhecidos dos diversos seriados e longas-metragens, e utilizando-se praticamente de todo o cânone apresentado nas obras visuais anteriores, o jogo apresenta um universo virtual dinâmico e complexo, em que ainda que não seja necessário conhecer a fundo a mitologia do universo de *Jornada nas Estrelas* para se aproveitar o jogo, esse torna-se mais envolvente caso o jogador esteja a par de todas as referências e *easter eggs*⁶⁵ apresentados no decorrer das missões.

Figura 8: Tela de missões de *Star Trek Online*



Fonte: (STAR TREK ONLINE, 2015).

Atualmente, cinco anos após ter sido lançado, o jogo conta com aproximadamente 100 missões, ou episódios, divididos em 11 temporadas que, por sua vez, compõe 10 arcos de história distintos, que se passam, na cronologia do jogo, em cerca de 5 anos, sendo eles *Klingon War*, *Wasteland*, *Romuland Mystery*, *Cardassian Struggle*, *Borg Advance*, *Breen Invasion*, *Solanae Dyson Sphere*, *The Delta Quadrant*, *Iconian War* e *A New Dawn*.

⁶⁵ *Easter egg*, em tradução literal *Ovo de Páscoa*. Trata-se de uma piada ou mensagem colocada secretamente em uma produção audiovisual de maneira intencional por seus autores de maneira a comunicar-se em um nível mais profundo com os espectadores, demonstrando que ambos possuem o mesmo capital subcultural. A expressão é derivada da tradicional caça a ovos de páscoa comum em países anglófonos.

Além de referenciar profundamente quase todos os acontecimentos e personagens de anos de franquia, proporcionando uma experiência extremamente imersiva no universo ficcional tanto para aqueles que já são fãs de longa data quanto para os que estão apenas conhecendo o universo ficcional a partir do jogo, ele ainda traz a possibilidade de que cada jogador seja capaz de criar as suas próprias missões, ou ‘episódios’, transformando assim cada jogador em um possível escritor de *fan fiction*, e garantindo que a história continue sendo escrita e que o universo continue vivo, e avançando.

Para criar estas missões, o jogador dispõe de uma “forja” que permite que ele se utilize de todo o conteúdo disponível no jogo, seja de equipamentos, veículos, personagens ou localidades, permitindo, inclusive, que o jogador-autor revise episódios icônicos dos seriados, com algumas limitações, ou proponha continuações e releituras dessas aventuras, transformando-o, de fato, em um autor de novas histórias tal qual os fãs que escrevem *fan fictions* ou realizam *fan movies*.

Figura 9: *The Foundry*: A tela de “forja” de missões de *Star Trek Online*



Fonte: (STAR TREK ONLINE, 2015).

Por fim, após dez anos sem seriados da franquia na televisão e tendo retornado ao cinema há pouco mais de cinco anos, a CBS, detentora dos direitos de *Jornada nas Estrelas*, e valendo-se das novas tecnologias de distribuição de vídeo sob demanda,

anunciou que pretende lançar em 2017 um novo seriado ligado ao universo narrativo original, ou seja, sem interferências dos atuais longas-metragens para o cinema, e que este seriado será exibido exclusivamente no *CBS All Access*, o serviço de *video on-demand* da emissora que já conta com todos os episódios de todos os seriados anteriores (OPAM, 2015).

Com isso, podemos perceber que por meio de diversas iniciativas, algumas delas oficiais e bem financiadas, outras sob licenciamento e outras ainda nas mãos de fãs o multiverso ficcional continua vivo em franca expansão, com cada um dando suporte à narrativa de sua preferência e contando a sua versão da história na plataforma de sua preferência, em um *fandom* que tem espaço para todos.

4.3 Jornada nas Estrelas como Fenômeno Cult

A transformação de um seriado televisivo como *Jornada nas Estrelas* em um objeto *cult* está intimamente ligada tanto ao período histórico em que ele foi criado, quando às situações políticas e sociais descritas dentro do universo narrativo e como estas se relacionam com o mundo dito ‘real’ em suas semelhanças e contradições.

Criada no auge da guerra fria e influenciada tanto pela corrida espacial, que era alardeada como uma iniciativa pacífica de exploração do sistema solar, quanto pelo medo da aniquilação global, evidenciado pela Guerra do Vietnã e por como as produções televisiva congêneres apresentavam essas questões para o público na época, *Jornada nas Estrelas* apresentou-se, desde o início como um ponto fora da curva na maneira de incluir esses assuntos no seriado e trazê-los para a discussão do público e dos fãs.

Segundo a visão de seu criador, Gene Roddenberry, situada em um futuro não muito distante, após uma suposta terceira guerra mundial, a humanidade teria finalmente evoluído para além do militarismo entre nações e da religiosidade fanática, passando a integrar uma comunidade composta por outros povos extraterrestres denominada Federação Unida de Planetas, com princípios morais embasados no *humanismo secular*, na igualdade de raças e gêneros e governada por uma lei maior denominada *Diretriz Primária* (ou Primeira Diretriz).

Essa diretriz, também conhecida como Diretiva de Não-Interferência preconizava que civilizações mais avançadas, como a Federação, não deveriam manter contato, ou mantê-lo dentro do mínimo necessário, com civilizações tecnologicamente inferiores que ainda não haviam alcançado a capacidade de encontrar outras civilizações

e viajar pelo espaço, com o objetivo de não interferir no desenvolvimento tecnológico, político e social desses povos, até que eles estivessem aptos, por conta própria, a encontrar outros além de seus planetas natais.

Tais ideais expressos pela obra contrastavam diretamente tanto com a visão ocidental pós segunda guerra mundial quanto com a posição dos EUA no cenário mundial daquela época, acumulando severas críticas dos setores mais conservadores da sociedade, porém conquistando inúmeros admiradores, futuros fãs, que se identificavam profundamente com a visão de mundo melhor apresentada pelo seriado, com isso vindo a formar uma subcultura perene e ativa no sentido de trazer à realidade a visão de Roddenberry sobre o futuro, dando início ao *fandom* de *Jornada nas Estrelas*, e desconectando-o do *fandom* de ficção científica tradicional da época, considerado por muitos como antiquado e pouco politizado.

Essa ação dos novos fãs, bem como a manifestação do criador da obra em apoio e defesa a visão desses fãs elevou *Jornada nas Estrelas* a condição de obra *cult* quase que de maneira instantânea, angariando seguidores entre os mais diversos extratos da sociedade, e promovendo uma versão mais leve, ainda que não menos eficaz, do que era a contracultura da época, e tendo como cerne um público que, naquele tempo já era considerado ‘alienado’ pela televisão.

Dentro da ideia de culto, Mark Strauss (2009) refletindo sobre as ideias de Michael Jindra (1994), ao fazer uma análise sobre o culto a *Jornada nas Estrelas* e se o mesmo poderia ser visto como um análogo a uma religião, chega a algumas conclusões interessantes que reforçam a noção de que ainda que a franquia não possa ser considerada uma religião estabelecida, o conjunto do *fandom* age com uma devoção tamanha aos ideais de seu criador e a sua ‘palavra da salvação’ que tal analogia torna-se válida.

Em uma tentativa de demonstrar isso, o autor elenca quatro pontos principais que demonstram a força da filosofia por trás da narrativa da *Série Clássica*, e como isso veio a influenciar, de maneira quase espiritual, as gerações que assistiram o seriado e optaram por seguir e compartilhar seu ideário.

Em primeiro lugar, o seriado tem um profeta fundador, na figura de Gene Roddenberry, bem como um mito de origem, como retrata, segundo o autor, uma entrevista dada por Roddenberry pouco antes de sua morte em que ele reafirma sua tentativa de imbuir a filosofia humanista em *Jornada nas Estrelas*, mais

especificamente a noção de que a humanidade deve tomar as rédeas do próprio destino se deseja caminhar para um futuro melhor (STRAUSS, 2009).

Em segundo lugar, tal qual uma religião, o seriado possui ‘escrituras’ e um cânone oficial, representados pelos 79 episódios da *Série Clássica*, tais quais coleções de parábolas sobre morais e costumes das antigas seitas. Com isso, novos materiais produzidos são considerados apócrifos até que o ‘profeta’ Roddenberry ou seus representantes diretos decidam canoniza-los, gerando intensos debates ‘eclesiásticos’ entre os seguidores (fãs) sobre o que constitui a verdade sobre o universo (STRAUSS, 2009).

Em terceiro lugar, *Jornada nas Estrelas* possui um sistema de crenças unificado e nisso oferece salvação. Tal afirmação está intrinsicamente ligada à filosofia vulcana do IDIC (Infinita Diversidade em Infinitas Combinações) presente no seriado, que como já dito anteriormente preconiza que o universo por natureza é diverso em suas criações e por isso a diversidade (de etnias, gêneros, orientações) deve ser aceita e respeitada, bem como a regra da Diretriz Primária, que determina que sociedades tecnologicamente mais avançadas não devem, em hipótese alguma, interferir no desenvolvimento de outras sociedades, sob o perigo de destruir a diversidade (STRAUSS, 2009).

Por fim, em quarto lugar, os seguidores da religião são, por vezes, estigmatizados e incompreendidos por aqueles que não acreditam nos mesmos preceitos. Isso pode ser visto na maneira como o *fandom* da franquia é enxergado de fora, bem como na maneira como os fãs em geral (ou qualquer subcultura) são vistos por quem não participa dela, chegando ao ponto de serem ridicularizados por gostarem, se aprofundarem e estudarem algo que é apenas uma ficção (STRAUSS, 2009).

Com isso, podemos verificar que a visão antropológica do *fandom* da franquia como fenômeno cult, e nossas definições de fãs como seguidores quase religiosamente fanáticos, encontram eco em outras análises que corroboram a ideia da formação dessa subcultura de fãs como uma resistência, uma contracultura, aos valores expressos pela sociedade ocidental da época e uma consequente formação de novos valores, que por sua vez foram transmitidos às novas gerações e influenciaram suas escolhas, suas profissões e seus engajamentos.

4.3.1 Engajamentos e Apropriações

Tendo em vista esse cenário de contradições em que o seriado se posicionou politicamente e a elevação do próprio à condição de *cult* tão logo os ideais de seu

criador tornaram-se claros, o impacto que o *fandom* teve na cultura televisiva e na cultura popular permeiam a época de seu lançamento e repercutem até a época contemporânea.

Evidenciando a formação de uma subcultura distinta, como indica Hebdige (1979), os membros componentes dessa subcultura, ou seja, os fãs de *Jornada nas Estrelas* tomaram para si os valores da série e seu criador, e passaram a vivencia-los no seu cotidiano, fato esse que influenciou a formação social e política de vários deles no correr dos anos.

Uma das primeiras manifestações de engajamento se dá em 1968 quando ameaças de cancelamento do seriado por, suposta, baixa audiência levaram os fãs a organizarem uma campanha de cartas a serem enviadas a NBC (rede que produzia e transmitia o seriado à época) com o intuito de impedir o cancelamento e demonstrar como a visão de mundo apresentada no show era importante para aquelas pessoas e, segundo eles, para os EUA como um todo.

A campanha foi tão bem-sucedida, e a rede de televisão ficou tão surpresa com uma audiência que ela própria desconhecia, que além de resultar na renovação do seriado para uma terceira (e última) temporada, também promoveu a mudança na maneira como se contabilizava a audiência, ou ao menos o sucesso, de uma obra televisiva, haja vista a total ignorância do estúdio quanto ao real alcance que sua produção tinha.

Ainda durante a produção do primeiro seriado, questões sociais e de identidade étnica também demonstraram a presença e a força de determinados fãs para muito além das questões meramente discursivas ou especulativas com relação ao futuro da humanidade, demonstrando que ele já causava mudanças no presente, especialmente quando, em 1968, no episódio da terceira temporada *Plato's Stepchildren*, registra-se o primeiro beijo inter-racial entre uma pessoa de etnia branca e uma de etnia negra da televisão norte-americana em programa de grande audiência, quebrando um dos grandes tabus da época até então.

A repercussão foi tão grande, que na ocasião em que a atriz Nichelle Nichols, que interpretava a tenente Nyota Uhura, pensou em ausentar-se da série para trilhar uma carreira na Broadway, ela foi convencida do contrário por Martin Luther King Jr., afirmando que o papel que ela representava no seriado, do qual ele era grande fã, não tinha precedentes, uma vez que negros eram comumente representados como sendo de segunda classe, ou servos, e que ela estava em pé de igualdade com todos os outros

atores, com as mesmas obrigações e direitos, sendo assim um modelo de inspiração para toda uma nova geração de crianças e jovens afro-americanos.

Figura 10: Um dos primeiros beijos inter-raciais da televisão norte-americana



Fonte: (MEMORY ALPHA, 2015).

Em circunstâncias semelhantes à campanha contra o cancelamento do seriado, porém anos depois, em 1976, quando a NASA preparava-se para lançar o primeiro protótipo do ônibus espacial, uma nova campanha de cartas, organizadas pelo mesmo *fandom* e endereçadas ao então presidente norte-americano Gerald Ford pedia que essa primeira espaçonave reutilizável fosse batizada com o nome de *Starship Enterprise*, ao invés de seu nome original, *Constitution*⁶⁶. A campanha obteve tamanha repercussão que o presidente, dizendo-se ‘parcial a escolha desse nome’ ordenou a NASA que mudasse o nome do veículo, que foi então levado a público na presença do criador do seriado e de seus atores principais.

Pode-se verificar, com isso, que muito além de um seriado de ficção científica com seguidores fanáticos, *Jornada nas Estrelas* começava a permear a cultura norte-americana como um exemplo do que a humanidade poderia conquistar se abandonasse os meios bélicos e conquistadores que vinha seguindo e se dedicasse a exploração científica, ao contato pacífico com outros povos e a promoção da igualdade entre todos os tipos de pessoas, vindo com isso a influenciar muitos desses fãs originais da série a seguirem carreiras tanto no âmbito acadêmico como científico com o intuito de tornar essa visão, ao menos parcialmente, uma realidade.

⁶⁶ A título de curiosidade, é interessante notar que no seriado de televisão a *Enterprise* original pertence à classe *Constitution*, sendo a terceira nave dessa classe a ser lançada, em uma maneira coerente com como são nomeados os navios mercantes e de guerra nos dias de hoje.

Figura 11: Lançamento do ônibus espacial *Enterprise*



Fonte: (MEMORY ALPHA, 2015).

Não surpreendentemente, manifestações e referências a respeito do seriado começaram a aparecer tanto em outras mídias quanto em outras produções, demonstrando que este havia, de certa maneira, não apenas se tornado parte da *cultura pop* da época, como também alcançado um certo grau de *pervasão cultural* dentro da sociedade norte-americana.

Ainda que aparentemente o *fandom* da franquia dê margem a poucas controvérsias e disputas entre os fãs, ocasionando na pouca existência de *trolls*, *haters* ou *anti-fãs* em sua história, há que se notar que essas são expressões recentes, e ainda muito confinadas à realidade da Internet, portanto pertencentes a um nicho dentro da realidade maior que é o *fandom* de *Jornada nas Estrelas*.

Entretanto, sua história não é totalmente desprovida de controvérsias ou cismas, como, por exemplo, a diferenciação interna que muitos dos membros do *fandom* fazem entre o ‘verdadeiro fã’, chamado de *Trekker* e aquele fã mais exaltado, fanático, próximo da definição do *fanboy* e que a comunidade opta por chamar de *Trekkie*, de uma maneira bastante depreciativa. Ainda que as definições não sejam totalmente estanques, existe grande discussão interna sobre a necessidade real de se separar um do outro, sobre qual seria o problema em ter fãs mais ou menos ardorosos, sob alegação de

que estes estariam envergonhando os demais e tornando todo o tipo de *fandom* mal visto, como visão de fã tal qual um fanático.

Mesmo que hoje esse fã mais engajado em conhecer tudo sobre seu objeto *cult*, vestir-se como tal, agir como tal, ou seja, vivenciar de fato seu objeto de culto seja não só mais aceito como muitas vezes encorajado como um mecanismo de aumento do consumo de produtos licenciados, a discussão permanece e ainda divide o *fandom*.

4.3.2 Produção de Fãs

A produção de fãs em *Jornada nas Estrelas*, bem como as ações tanto ativistas quanto produtivas do *fandom* passaram a ser encaradas de maneira diferenciada pelos produtores e distribuidores da franquia a partir da campanha de cartas contra o cancelamento do seriado original.

Ao perceberem que tinham um grupo grande e bastante vocal como fãs, e que estes, ao invés de apenas assistirem o seriado, encontravam-se imersos em seu mundo ficcional, os produtores, e em especial o criador do seriado, deu carta branca para que estes continuassem suas atividades de criação, produção e circulação de histórias originais, as *fan fictions*, desde que essas fossem sempre sem fins lucrativos e não contradissem os ideais criados por Roddeberry.

Com isso, além da circulação criativa dentro das convenções e dos *fanzines*, a própria Paramount Pictures dava suporte à publicação profissional por parte dos fãs a partir das séries de livros *The New Voyages*, *The New Voyages 2* e *Strange New Worlds*, publicados pela Bantam Books e compostos de contos e histórias curtas selecionados entre várias *fan fictions* enviadas para os produtores.

Esse suporte oferecido pelos produtores, além de legitimar a produção de fãs como parte do universo ficcional, ainda que de forma não-canônica, levou muitos desses novos escritores a trilharem o caminho da escrita profissional e a contribuírem de maneira frequente com as produções subsequentes, de tal forma que vários tornaram-se roteiristas na *Nova Geração* e em *Deep Space Nine*, ou escreveram posteriormente livros dentro do multiverso ficcional que passaram a ser considerados canônicos.

Uma outra questão dentro da produção de fãs que retorna à construção de identidades dentro do *fandom* é a proliferação de *fan fictions* que apresentam o relacionamento, carnal ou platônico, entre pessoas do mesmo sexo dentro do universo ficcional, em especial aquelas que retratam o relacionamento entre James Kirk e o Sr. Spock como mais do que amizade ou camaradagem, mas como um relacionamento

romântico de fato, algo impensável no cotidiano daquele tempo, porém perfeitamente viável em uma sociedade avançada como a do universo ficcional.

Ainda que esta questão esteja cercada de controvérsia dentro do próprio *fandom*, nunca houve uma tentativa de impedir tais histórias de circularem, nem tampouco de negar que tais relacionamentos fossem existentes ou fossem considerados aberrantes, com isso oferecendo suporte, mais uma vez, àqueles que acreditavam que o futuro preconizado pela franquia era, sem dúvidas, de menos julgamentos morais e religiosos e mais da aceitação da diversidade.

Dentro dessas diretivas, e tendo um relacionamento tão próximo quanto possível com os criadores e produtores do seriado, os fãs sentiram-se, então, não apenas na liberdade de criar suas próprias narrativas mas também no dever de mostrar que ainda que a franquia não fosse eterna na televisão, ela permaneceria viva nas produções de fãs, dos mais diversos tipos, desde as primeiras *fan fictions* até, mais recentemente, séries inteiras, feitas para a internet, ou ainda filmes profissionais realizados a partir de financiamento coletivo.

É interessante citar que tais produções, desde as literárias até as audiovisuais mais arrojadas sempre contaram a com a presença, o suporte e o aval de boa parte de grupo de produtores, roteiristas e mesmo atores das séries de televisão e dos filmes, muitos deles nascidos e criados dentro do ambiente do *fandom*, e depois levados às produções profissionais, de tal sorte que hoje os fãs são também produtores profissionais, despreendendo assim a expressão ‘produção de fãs’ de ‘produção amadora’, e derrubando de maneira inequívoca o conceito de que a produção e o consumo acontecem de maneira verticalizada e de cima para baixo, demonstrando a horizontalidade do processo.

Essa presença de fãs entre produtores e técnicos do meio cinematográfico e televisivo é algo recorrente e remonta, na franquia, à época do seriado *spin-off Jornada nas Estrelas: A Nova Geração* que teve entre seus atores e produtores fãs que cresceram assistindo à *Série Clássica* e a *Série Animada*, tendo sido motivados por ela a ingressarem nessa profissão.

Ainda que muito pouco se falava publicamente sobre a questão, especialmente devida à má fama já explicada que os fãs tinham no meio audiovisual em meados das décadas de 1980 e 1990, essa relação entre fã, profissional e produtor fica clara em diversos dos episódios desse seriado, em especial no episódio *Relics*, em que, ao final

do episódio, o Sr. Scott decide usar o *holodeck* da nave para recriar virtualmente a ponte de comando da *Enterprise* original da *Série Clássica*.

Na ocasião, como o orçamento não permitia que um cenário novo fosse construído e não havia cenas antigas que podiam ser utilizadas, os produtores do episódio foram atrás de fãs que haviam produzido uma réplica da ponte para ser apresentada em convenções e fizeram um acordo para utilizar o material dos fãs no episódio em troca de créditos e, claro, mostra-los como extras durante o episódio, evidenciando assim a relação cordial que havia entre os dois grupos, ainda que não fosse mencionada publicamente.

Mais recentemente, tal processo pode ser visto de maneira bastante clara nas produções recentes de *fan films* como *Star Trek: Axanar*, *Star Trek: Renegades*, e *Star Trek Continues* que, financiados através de *crowdfunding*, são dirigidos e atuados por vários atores pertencentes às varias encarnações do seriado e dos filmes para o cinema, apresentando uma mescla de fãs e profissionais em suas diversas interpretações e releituras do universo criado por Gene Roddenberry, dando assim suas contribuições para a expansão desse universo.

4.3.3 Pervasão Cultural

Nesse momento da análise é importante abrir um parêntese para que se faça uma definição, ainda que incipiente do que está sendo chamado de *pervasão cultural* e quais suas implicações para as questões de franquias de entretenimento e do *fandom* em geral.

Tendo em vista a longevidade da franquia de *Jornada nas Estrelas* e a realidade de que fãs do universo ficcional estão presentes em todos os extratos da sociedade, de estudantes a professores, a políticos, acadêmicos, cientistas, produtores culturais, entre outros, torna-se necessário compreender o quanto a sua presença no *fandom* deixou de ser exclusivamente um ato de resistência ou de pertencimento a uma subcultura e tornou-se parte integrante da sociedade vigente, para muito além da *cultura pop*.

Uma vez que o ativismo dos fãs de *Jornada nas Estrelas* sempre esteve presente na mídia e na vida cotidiana das pessoas desde a década de 1970, com as primeiras campanhas de cartas, o batismo o ônibus espacial como *Enterprise*, a contribuição para o ativismo do movimento negro, a força do posicionamento como contracultura em uma época de militarismo, temos uma conseqüente formação de crianças de jovens que cresceram obtendo esses valores de igualdade, diversidade e tolerância advindos de uma

obra de ficção muitas vezes contrastando com os valores políticos, ideológicos e religiosos que eram tidos como válidos na época.

Tal presença, não só na mídia, mas em todas as esferas da vida pública e privada dos norte-americanos (e até certo ponto da civilização dita ocidental) desse ideário criado por Roddenberry gerou algo que vai além da *cultura pop* ou da *cultura de massa*, tendo ajudado a formar professores, acadêmicos, cientistas que, em suas pesquisas, em suas buscas, procuram trazer para a realidade aquilo que para eles já era plausível na ficção.

Tal presença permeia tanto a cultura ocidental, que mesmo quem não é fã do universo ficcional tem ao menos uma noção do que se trata tal universo, tem a capacidade instintiva de reconhecer padrões que pertencem a ele, e mesmo desconhecendo, trabalham com ideias e fatos muitas vezes apresentados ali primeiramente. A essa situação estamos dando o nome de *Pervasão Cultural*.

4.4 Considerações

Uma vez percorrido o longo caminho entre a análise de *Jornada nas Estrelas* por seu viés narrativo até chegarmos na sua cultura de fãs e no engajamento deles, passando pela criação do universo narrativo e pela formação do culto à franquia, podemos observar como a evolução deste universo aconteceu ao longo dos últimos 50 anos, bem como algumas das várias razões pelas quais seus seguidores permanecem fiéis devotos dos ideais apresentados tantos anos atrás.

Com isso, ao aplicarmos o que havia sido definido nos três capítulos anteriores à franquia de *Jornada nas Estrelas* como um todo, pudemos ver como esta se encaixa nas propostas teóricas apresentadas, e também como sua evolução tanto em formato quanto em conteúdo narrativo espelha a evolução apresentada de narrativas seriadas para a criação de universos ficcionais.

Podemos dizer assim que, enquanto a *Série Clássica* apresentava-se quase exclusivamente como uma narrativa seriada, com construção apenas do *storyworld* de cada episódio e com um *fandom* ainda em formação, conforme a franquia foi se expandindo para outras mídias, a narrativa seriada cedeu lugar a vastidão narrativa e a narrativa transmídia, e o *storyworld* evoluiu para um paracosmo complexo e lógico, que, por fim, deu origem a um multiverso narrativo composto de uma infinidade de mundos possíveis de todos os graus de complexidade. E em todos os momentos, o *fandom* que no início era incipiente, evoluiu para uma subcultura de resistência até por

fim tornar-se uma cultura de participação de fato, composta de fãs consumidores, fãs produtores e fãs profissionais que a todo momento reinterpretam, reinventam e revivem o multiverso ficcional da franquia transmídia de *Jornada nas Estrelas*.

Ainda que esses exemplos apresentados, de expansão e vastidão narrativas, de engajamento, de ativismo, de resistência e da formação de uma cultura pervasiva à cultura ocidental sejam indispensáveis à compreensão da posição que *Jornada nas Estrelas* ocupa hoje no cenário midiático e no imaginário do público consumidor de conteúdos audiovisuais, é essencial explicitar que tais exemplos correspondem apenas a uma gota em um oceano muito maior e que, por mais icônicos que sejam, representam não a exceção da narrativa e do universo ficcional, mas sim a cristalização de tudo aquilo que perpassa a toda a extensão e materialidade da franquia.

Dessa maneira, tais exemplos devem ser entendidos como um indicador de algo maior, e que deve ser entendido e estudado de maneira mais aprofundada, e não como um ponto de parada que define e encerra em si toda a conceituação da franquia de entretenimento de *Jornada nas Estrelas*, especialmente porque ela está sempre em constante mudança, adaptando sua mensagem aos tempos contemporâneos e sua maneira de transmitir essa mensagem às tecnologias vigentes.

CONCLUSÕES

Ao longo desta pesquisa buscamos analisar a evolução dos conceitos de narrativa seriada, suas transformações e agregações até os conceitos atuais de narrativa transmídia e cultura da convergência, bem como abrir as caixas pretas dos estudos de fãs e da construção de universos ficcionais, e como tais ideias interagem entre si e definem-se de maneira interconectada para uma narrativa que tenha nascido seriada em um suporte específico transforme-se em um objeto cultuado por incontáveis seguidores que o interpretam e dão novos significados a cada releitura.

Com isso pode-se perceber que as transformações desde a narrativa seriada no entendimento clássico até o que hoje é considerado como narrativa transmídia representam, em essência, uma busca pela capacidade de traduzir, da melhor maneira possível, os paracosmos próprios de cada autor, produtor e fã em palavras, sons, imagens, movimentos que permitam a outros vivenciar aqueles paracosmos da mesma maneira que seus criadores o vivenciam em suas imaginações, com toda a sua lógica interna, sistemas próprios, perfeições e imperfeições.

Esse processo de traduzir e sintetizar o paracosmo do criador em um universo ficcional tangível, crível e vívido para os fãs é tanto amparado quanto subjugado pela convergência de mídias, telas e suportes que acontece contemporaneamente uma vez que tal convergência pode tanto fornecer os meios necessários para que o universo ficcional se expanda de maneira sustentável e alcance a vastidão narrativa quanto pode dispersar o paracosmo de tal forma que cada narrativa em uma mídia diferente represente tão pouco do todo universal que não tenha força suficiente para cativar tanto fãs de longa data quanto possíveis novos fãs.

Pode-se perceber, também, que enquanto a indústria de entretenimento tenta sintetizar a figura do fã e do *fandom* apenas em um grupo de entusiastas que faria de tudo para defender a sua obra *cult*, a realidade é bem mais profunda e próxima, carregada de questões sociais, de construções de identidades, de compartilhamento de vivências e experiências, e, especialmente de negociações e jogos de poder. Negociações estas que acontecem entre produtores e fãs, entre fãs e não-fãs e entre os próprios fãs, levando sempre a novas descobertas, significações e entendimentos do que é o *fandom*, porque se pertence a ele e qual a influência que ele tem tanto no âmbito particular quanto público da vida das pessoas.

Com o aprofundamento da análise do conceito de fã e do papel desse fã, foi possível também compreender que os próprios grupos de fãs têm uma visão hierárquica interna do que é o grupo, como ele se compõe e quais são os papéis de cada um dentro desse grupo, papéis esses construídos com base no conhecimento, no capital subcultural, de cada fã, e sempre sujeito a negociações, cismas e disputas.

Essa organização hierárquica muitas vezes entra em conflito com as definições dos estudos recentes de fãs e, portanto, nos obriga a buscar estudos anteriores que objetivavam entender o *fandom* como uma subcultura, levando assim à construção de um entendimento próprio e de uma taxonomia influenciada pela terminologia utilizada internamente por esses grupos, trazendo uma maior consistência e coesão a essa análise, mas também evidenciando a dificuldade em se sintetizar o que é fã dentro de uma única definição puramente acadêmica.

Ao reunirmos as duas análises anteriores foi possível perceber que as construções e especulações por parte dos fãs se dão não em cima daquilo que é dito ou demonstrado explicitamente na obra, no universo ou na franquía, mas sim daquilo que é apenas sugerido ou suscitado. Os fãs, em especial aqueles que produzem ficção, trabalham com as lacunas narrativas deixadas pelos autores e criadores, e a partir delas constroem suas próprias interpretações e seus mundos possíveis derivados do universo ficcional vigente, construindo assim verdadeiros multiversos ficcionais, diversos e inclusivos.

Ao analisarmos essa forma de construção de narrativas, paracosmos e mundos possíveis, verificamos que o fã não trabalha a obra exatamente como ela é entregue, mas sim a sua interpretação da mesma. Ao transformá-la em objeto de culto ele aceita partes e descarta outras, formando sua própria visão do que é canônico naquele paracosmo e passando, em suas especulações e produções, a tentar sempre responder ‘o que aconteceria se...’ alguma daquelas proposições fosse diferente, gerando a partir dessas especulações inúmeros mundos possíveis, por vezes até novos paracosmos a serem compartilhados.

Dessa forma, tornou-se possível determinar que não é uma estratégia específica de criação de mundos, tampouco a maior ou menor quantidade de material canônico sobre aquele universo que determina a sua aceitação pelos fãs, mas sim a capacidade que esse universo tem de acolher as diversas narrativas que podem ser propostas nele, tanto por parte de seus criadores quanto por parte dos fãs, dando origem, assim, a um processo de criação e recriação coletiva em que todos os grupos envolvidos negociam,

com base em seu capital subcultural, os entendimentos, as verdades, as histórias e as crenças daqueles universos, ou seja, reescrevem a todo o momento seu *mythos*, *topos* e *ethos*.

Com isso, torna-se perceptível que o que leva um fã a abraçar uma narrativa, aceitar seu *storyworld* ou paracosmo como um universo ficcional viável e trabalhar para expor suas próprias ideias naquele universo está ligado de forma equânime tanto a identificação que esse fã constrói a partir das narrativas canônicas quanto da subversão que esse fã faz do mundo cotidiano e projeta no mundo ficcional, ou seja, o quanto o mundo ficcional é mais acolhedor que o mundo cotidiano para as várias identidades deste fã.

Aplicando essas ideias de maneira conjunta na franquia de *Jornada nas Estrelas* pudemos evidenciar a evolução de uma narrativa seriada em um multiverso narrativo vasto, complexo e distribuído entre múltiplas mídias, composto de infindáveis narrativas e aberto o suficiente para estar apto a receber quantas mais os seus criadores, entre produtores e fãs, desejarem criar. No correr dessa evolução pudemos evidenciar, também, o papel dos fãs na manutenção da franquia de entretenimento viva, bem como o seu poder de negociação com os criadores e produtores, até o momento em que os próprios fãs passam a fazer parte da engrenagem produtiva e ativista, evidenciando assim o relacionamento horizontal, de mão dupla e de mesmo grau de responsabilidades, entre as partes.

Por fim, foi possível certificar a indivisibilidade do binômio ‘Universo Narrativo Longevo’ e ‘Participação Ativa dos Fãs’ visto que um paracosmos só se transforma em um multiverso ficcional, e longo, a partir do momento em que o criador compartilha sua criação com outros, os fãs, e dá a eles a permissão para que se divirtam, brinquem, com essa criação da maneira como preferirem, tornando-a não mais posse apenas do criador, mas compartilhada por todos aqueles que possuem alguma vivência nela, e deixando-a aberta, livre o suficiente para que todas as narrativas ali possam ser acomodadas, alimentando assim um sentimento de pervasão daquele imaginário nas vidas pessoais e profissionais daqueles que com ele entram em contato.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

ALBUQUERQUE, A.; SÁ, S. P. Hipertexto, Jogos de Computador e Comunicação. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v.1, n.13, p.83-93, 2000.

ALBUQUERQUE, A. A Narrativa e Autonomia nos Jogos de Computador: O Caso de “Under a Killing Moon”. In: SÁ, S. P.; ENNE, A. L. (Org.). *Prazeres Digitais: Computadores, Entretenimento e Sociabilidade*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda., 2004.

ALVES, C. S.; POZZOBON, T. A experiência de segunda tela e a imersão do público em eventos midiáticos. In: Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul, 15., 2014, Palhoça. *Anais...* Palhoça: Intercom, 2014.

ANDERSON, C. *A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

_____. *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. Revised Edition. New York: Hachette Books, 2008.

AUXILIO, T.; MARTINO, L. M. S.; MARQUES, Â. C. S. Formas específicas de produção cultural dos fãs brasileiros da série britânica Doctor Who. *Revista Ciberlegenda*. Niterói, v. 28, n. 1, p. 110–124, 2013.

BELLAMY, R. V.; MCDONALD, D. G.; WALKER, J. R. The spin-off as television program form and strategy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. Washington, v.34, n.3, p.283-297, 1990, 2009.

BODE, D. L. And now, a word from the amateurs. *Transformative Works and Cultures*. [S.l.], v.1, n.1, 2008.

BOOTH, P. *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in the Digital Age*. Iowa City: University of Iowa Press, 2015.

BOWMAN, S. L. *The Function of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2010.

CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

CANON. In: *Fanlore*. EUA: Organization for Transformative Works, 2015. Disponível em: <<http://fanlore.org/w/index.php?title=Canon&oldid=650866>>. Acesso em: 17 jul 2015.

CARDOSO, R. C. L.; CAMPOS, M. M. M. Sub-cultura: Uma terminologia adequada?. *Cadernos de Pesquisa*. São Paulo, v. 0, n. 14, p. 3-6, 1975.

CARLOS, C. S. *Em Tempo Real: Lost, 24 horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV*. São Paulo: Alameda, 2006.

CHADWICK, F. *Battle for Moscow: Free Introductory Wargame*. 1996. Disponível em: <<http://www.grogard.com/bfm/index.html>> Acesso em: 19 out. 2014.

CHOMSKY, N. *What Makes Mainstream Media Mainstream*. Disponível em: <www.chomsky.info/articles/199710--.htm>. 1997. Acesso em 7 de junho de 2015.

COHEN, P. M. Language of Science Fiction Fandom. *Word Ways*, v. 8, n. 1, p. 3-9, 1975.

COMET, The. In: *ZineWiki: the independent media wikipedia*, 2012. Disponível em: <http://zinewiki.com/zinewiki/index.php?title=The_Comet&oldid=66979>. Acesso em: 5 jul 2015.

COOK, M. Different Kinds of Worldbuilding. In: SILVERSTEIN, J. *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kirkland: Open Design LLC, 2012, p. 13-16.

COPPA, F. A Brief History of Media Fandom. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2006.

DENA, C. Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design. In: European Information Systems Technologies Event, 2004, The Hague. *Proceedings of the European Information Systems Technologies Event*, The Hague, 2004.

DICKSON, P. *The Dickson Baseball Dictionary*. 3. Ed. New York, London: W.W. Norton & Company, 2011.

DOCTOROW, C. *You Can't Own Knowledge*. Disponível em: <<http://freesouls.cc/essays/05-cory-doctorow-you-cant-own-knowledge.html>>. Acesso em: 6 jul. 2015.

EARL, J.; KIMPORT, K. Movement Societies and Digital Protest: Fan Activism and Other Nonpolitical Protest Online. *Sociological Theory*, v. 27, n. 3, 2009.

ECO, U. Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage. In: _____. *Travels in Hyperreality*. New York: Harcourt Brace, 1986, p. 197-212.

_____. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

EVANS, E. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York, London: Routledge, 2011.

FANBOY. In: *Fanlore*. EUA: Organization for Transformative Works, 2010. Disponível em: <<http://fanlore.org/w/index.php?title=Fanboy&oldid=178119>>. Acesso em: 5 jul 2015.

FANON. In: *Fanlore*. EUA: Organization for Transformative Works, 2015. Disponível em: <<http://fanlore.org/w/index.php?title=Fanon&oldid=635517>>. Acesso em: 17 jul 2015.

FICTUALITIES. *The sound o fone hand clapping: a lurker's manifesto*, 2006. Disponível em: <<http://fictualities.livejournal.com/51776.html>>. Acesso em: 17 jul 2015.

FISKE, J. *Understanding Popular Culture*. New York: Routledge, 1989.

FREITAS, F.; FALCI, C. H. Superando a Utopia do Holodeck: As Narrativas Digitais na Era das Redes Sociais. *Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura*. Salvador, v.11, n.1, p.198-215, 2013.

GIOVAGNOLI, M. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. [S.l.]: Max Giovagnoli & ETC Press, 2011.

GIRLE, R. *Possible Worlds*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2003.

GRANDO, A.; TAROUÇO, L. O Uso de Jogos Educacionais do tipo RPG na Educação. *RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre, v.6, n.1, 2008.

GRAY, J., SANDVOSS, C., HARRINGTON, C. L. Introduction: Why Study Fans? In _____. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 2007.

GROSSMAN, L. *Feeding on Fantasy*. Time Magazine, 24 nov 2002.

GWENLIAN-JONES, S.; PEARSON, R. E. Introduction. In: _____. *Cult Television*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004, p. ix-xx.

HARPER, D. *The Online Etymology Dictionary*. Disponível em <<http://www.etymonline.com>>. Acesso em 4 de junho de 2015.

HARRIGAN, P.; WARDROP-FRUIIN, N. Introduction. In: _____. *Third Person – Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: MIT Press, 2009, p.1-9.

HEBDIGE, D. *Subculture: The Meaning of Style*. London: Methuen & Co., 1979.

HERMAN, D. *Basic Elements of Narrative*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2011.

_____. Storyworld. In: HERMAN, D.; JAHN, M.; RYAN, M-L. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. New York: Routledge, 2010.

HILLS, M. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002.

_____. “Twilight” Fans Represented in Commercial Paratexts and Inter-Fandoms: Resisting and Repurposing Negative Fan Stereotypes. In: MOREY, A. (Ed.). *Genre*,

Reception and Adaptation in the Twilight Series. Surrey: Ashgate Publishing, Ltd., 2012. p. 113–129.

HOPE, G. Beyond Knowing How to Make it Work: The conceptual foundations of designing. *Design and Technological Education: An International Journal*. v. 14, n. 1, p. 49-55, 2009.

JANCOVICH, M. Cult Fictions: Cult Movies, Subcultural Capital and the Production of Cultural Distinctions. *Cultural Studies*. v. 16, n. 2, p. 306-322, 2002.

JEFFERY-POULTER, S. Creating and producing content across multiple platforms. *Journal of Media Practice*. New York, v.3, n.3, p.155-164, 2003.

JENKINS, H. *Convergence Culture: Where the Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press, 2008.

_____. “Cultural acupuncture”: Fan activism and the Harry Potter Alliance. *Transformative Works and Cultures*, n. 10, p. 1–16, 2012.

_____. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press, 2006.

_____. If it Doesn't Spread, It's Dead. In: *Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins*, 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html>. Acesso em: 15 ago 2015.

_____. *Textual Poachers: television fans & participatory culture*. New York, London: Routledge, 1992.

_____. Transmedia Storytelling 101. In: *Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins*, 2007. Disponível em <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 10 out 2014.

_____. Transmedia 202: Further Reflections. In: *Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins*, 2011. Disponível em <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 13 out 2014.

_____. Who the &# is Henry Jenkins? In: *Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins*, 2006. Disponível em <http://henryjenkins.org/2006/06/who_the_is_henry_jenkins.html>. Acesso em: 8 jul 2015.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2013.

JENKINS, H.; PURUSHOTMA, R.; WEIGEL, M.; CLINTON, K.; ROBISON, A. J. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, London: The MIT Press, 2009.

JENSON, J. Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. In: LEWIS, L. A. (Ed.) *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. New York: Routledge, 1992. p. 9-29.

JOHNSON, D. Fan-tagonism: Factions, Institutions, and Constitutive Hegemonies of Fandom. In: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 2007.

_____. *Franchising Media Worlds: Content Networks and The Collaborative Production of Culture*. 2009. Tese (Doctor of Philosophy – Communication Arts), University of Wisconsin-Madison, Madison, 2009.

_____. *Learning to Share: The relation logics of media franchising*. Denton: University of North Texas, 2010.

_____. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York, London: New York University Press, 2013.

JOHNSON, S. *Surpreendente: a televisão e os videogames nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KLASTRUP, L.; TOSCA S. *Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design*. In: Proceedings of the International Conference on Cyberworlds, 2004. Los Amigos: IEEE Computer Society, 2004.

_____. Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. In: RYAN, M-L.; THON, J-N. *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, p. 295-314.

KRZYWINSKA, T. Arachne Challenges Minerva: The Spinning Out of Long Narrative in World of Warcraft and Buffy the Vampire Slayer. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. *Third Person – Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: MIT Press, 2009, p.385-398.

LANDOW, G. P. *Hipertexto, La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona, Buenos Aires, México: Ediciones Paidós, 1995.

LEWIS, L. A. Introduction. In: _____. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. New York: Routledge, 1992, p.1-6.

MACHADO, A. *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MASSAROLO, J. C.; ALVARENGA, M. V. T. Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Social nas Mídias Sociais: In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 33., 2010, Caxias do Sul. *Anais...* Caxias do Sul: Intercom, 2010.

- MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Imersão em realidades ficcionais. *Revista Contracampo*. Niterói, v. 29, n. 1, p. 46-64, 2014.
- MITTELL, J. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Revista MATRIZES*. São Paulo, v.5, n.2, p.29-52, 2012.
- MISSY, M. Canon Versus Fanon Versus Authorial Intent. In: *Firefox News*, 2007. Disponível em: <<http://firefox.org/news/blogs/20/Canon-Versus-Fanon-Versus-Authorial-Intent.html>>. Acesso em: 18 jul 2015.
- MORRISON, C.; MORRISON, C.; MORRISON, D. *The RPG Handbook – Getting Started*. [S.l.]: Thistle Games, 2012.
- MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no civerespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NEUPERT, R. J. *The End: Narration and Closure in the Cinema*. Detroit: Wayne State University Press, 1995.
- OPAM, K. A new Star Trek series will premiere in 2017. In: *The Verge*, 2015. Disponível em: <<http://www.theverge.com/2015/11/2/8325241/star-trek-series-2016-alex-kurtzman-cbs-television-studios>>. Acesso em: 02 nov 2015.
- PALLOTTINI, R. *Dramaturgia de Televisão*. São Paulo: Editora Moderna, 1998.
- PASSIFAN. In: *Fanlore*. EUA: Organization for Transformative Works, 2015. Disponível em: <<http://fanlore.org/w/index.php?title=Passifan&oldid=619315>>. Acesso em: 10 jul 2015.
- PEARSON, R. E. Kings of Infinite Space: Cult television characters and narrative possibilities. *Scope: An Online Journal of Film Studies*. 2003.
- PETERSEN, A. B. Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*. Melbourne, v.4, n.2, p.94-107, 2006.
- PESSOTO, A. H. V.; TOLEDO, G. M. DE. Inimigos mais perto ainda: Globo produz conteúdo para hater e troll. *Revista GEMInIS*. São Carlos, v. 5, n. 2, p. 79–95, 2014.
- PRAMAS, C. Inside Out and Outside In. In: SILVERSTEIN, J. *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kirkland: Open Design LLC, 2012, p. 17-20.
- REBAZA, C. The Problematic Definition of “Fan”: A Survey of Fannish Involvement in the Buffyverse. In: KIRBY-DIAZ, M. (Ed.) *Buffy and Angel Conquer the Internet: Essays on Online Fandom*. Jefferson: McFarland & Company Inc. Publishers, 2009. p. 147-171.
- RÉGIS, F. Da Cultura de Massa À Cultura Civer: A Complexificação Da Mídia E Do Entretenimento Popular. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 30., 2007, Santos. *Anais...* Santos: Intercom, 2007.

RYAN, M-L. Possible Worlds. In: HERMAN, D.; JAHN, M.; RYAN, M-L. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. New York: Routledge, 2010.

SÁ, S. P. O que os fãs de Arquivo X podem nos revelar sobre a comunicação mediada por computador ?. In: SÁ, S. P.; ENNE, A. L. (Org.). *Prazeres Digitais: Computadores, Entretenimento e Sociabilidade*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda., 2004.

SANDVOSS, C. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005.

SCOLARI, C. A. Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival, and Extinction in the Media Ecology. *International Journal of Communication*, n.7, p.1418-1441, 2013.

_____. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, n.3, p. 586-606, 2009.

SHIRKY, C. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVEIRA, S. C. Apropriação e imaginário na cultura dos fãs em tempos de convergência. In: Seminário Internacional de Comunicação, 10., 2009, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: EdIPUCRS, 2009.

SOUTHARD, B. The Language of Science-Fiction Fan Magazines. *American Speech*, v. 57, n. 1, p. 19-31, 1982.

SPOCKANALIA. In: *ZineWiki: the independent media wikipedia*, 2014. Disponível em: <<http://zinewiki.com/zinewiki/index.php?title=Spockanalia&oldid=106180>>. Acesso em: 5 jul 2015.

SPRINGER, K. Beyond the H8R: Theorizing the Anti-Fan. *The Phoenix Papers*, v. 1, n. 2, p. 55-77, 2014.

STARK, R.; BAINBRIDGE W. S. *A Theory of Religion*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1996.

STRANGELOVE, M. Haters, Spammers, and other Deviants. In: _____. *Watching Youtube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 2010.

STRAUSS, M. Is Star Trek a Religion?. In: *io9: We come from the future*, 2009. Disponível em: <<http://io9.com/5272441/is-star-trek-a-religion>>. Acesso em: 05 out 2015.

STRINGER, J. *Movie Blockbusters*. New York: Routledge, 2003.

SULLIVAN, J. L. *Media Audiences: Effects, Users, Institutions, and Power*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc., 2013.

SYDENSTRICKER, I. Taxonomia das séries audiovisuais: uma contribuição de roteirista. In: BORGES, G.; PUCCI JR, R. L.; SOBRINHO, G. A. (orgs.) *TELEVISÃO: Formas Audiovisuais de Ficção e Documentário – Volume II*. São Paulo: SOCINE, 2012, p.131-141.

THOMPSON, K. Fantasy, Franchises, and Frodo Baggins: The Lord of the Rings and Modern Hollywood. *The Velvet Light Trap*, n. 52, p. 45-63, 2003.

_____. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge: Harvard University Press, 2003.

_____. *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2008.

THORNTON, S. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Oxford: Blackwells, 1995.

TOLEDO, G. M. *Aspectos Canônicos da Narrativa Transmidiática em Lost*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de São Carlos, 2012.

TRUBY, J. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. London: Faber & Faber, 2007.

TUCKER, B. *The Neo-Fan's Guide*. 2004. Disponível em: <<http://efanzines.com/NeofansGuide1/index.htm>>. Acesso em: 20 jul 2015.

WAITE, M. *Oxford English Dictionary*. 7. Ed. Oxford: Oxford University Press, 2012.

WIGSTON, D. Narrative Analysis. In: *Media Studies: Content, audiences and production*. Landsowne, South Africa: Juta Education, 2006.

WILD CARDS. *Origins*. In: The Online Guide to George R. R. Martin's Wild Card Series. 2014. Disponível em: <<http://www.wildcardsonline.com/origins.html>>. Acesso em: 15 out. 2014.

WINGE, T. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*. v. 1, p. 65-76, 2006.

ZINE. In: *Fanlore*. EUA: Organization for Transformative Works, 2015. Disponível em: <<http://fanlore.org/w/index.php?title=Zine&oldid=653779>>. Acesso em: 27 de julho de 2015.

ZUBERNIS, L.; LARSEN, K. *Fandom at the Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2012.