

III ENECULT

TERCEIRO ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA

Trabalho apresentado no III ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, realizado entre os dias 23 a 25 de maio de 2007, na Faculdade de Comunicação/UFBa, Salvador-Bahia-Brasil.

ASCENSÃO DE UMA SUBCULTURA LITERÁRIA *Ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização*

Márcio Padrão¹

***Resumo:** Este artigo busca compreender o fenômeno fanfiction a partir das pessoas que participam deste fenômeno. Com base nas teorias subculturais, a intenção é descrever as estratégias de socialização que os ficwriters empregam para se relacionar e, conseqüentemente, construir uma subcultura com seus próprios códigos e normas. Vamos analisar relatos de escritores de fanfiction no Brasil, além de informações gerais sobre o assunto; com base nessa coleta de dados, poderemos detectar as bases sociais e culturais desses escritores para participar do fenômeno, além de compreender a lógica desta subcultura (se ela realmente existir) e traçar as possibilidades desse acontecimento para os diversos atores da indústria cultural.*

***Palavras-Chave:** Fanfiction. Indústria cultural. Subcultura.*

1. Introdução

Comunicação, socialização, tecnologia, cultura de massa; ao identificar suas motivações e objetivos no mundo que vivem, os jovens do terceiro milênio já não fazem grande distinção entre essas esferas. Por diversos motivos, os quais podem ser resumidos em grande parte ao processo de globalização dos últimos sessenta anos, a juventude tem sido protagonista de uma convergência cada vez mais acentuada de novas formas de sociedade e sociabilização, que inevitavelmente atravessam o progresso da comunicação, o crescimento da indústria cultural e a redefinição das identidades em um contexto pós-moderno. O objeto deste trabalho, o fenômeno *fanfiction*, desperta atenção justamente porque suas causas e conseqüências para a criação de uma possível subcultura não foram suficientemente discutidas.

¹ Jornalista e mestrando pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: mestradofanfiction@yahoo.com.br. O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil, sob orientação da Prof^a Dr^a Ângela Prysthon.

Por *fanfiction* estamos nos referindo ao *hobby* literário cujo objetivo é escrever histórias baseadas em universos ficcionais – personagens, cenários e acontecimentos – criados por terceiros. Na grande maioria dos casos, a principal inspiração dos escritores de *fanfiction* são histórias lançadas por produtos da indústria cultural, como livros, filmes, desenhos animados, quadrinhos e seriados de TV. Os adeptos desse passatempo são pessoas que, por opção, transcenderam o *status* de meros consumidores dessas histórias, expandindo seu relacionamento com esse universo ao recriá-lo e/ou ampliá-lo em seus próprios contos. Dará início, assim, a uma nova etapa na sua relação não apenas com a indústria cultural, mas com diversas outras pessoas propensas a essa relação, como veremos a seguir.

A teoria desenvolvida na Escola de Frankfurt trouxe uma valiosa contribuição para o campo da comunicação. No entanto, o já bastante difundido conceito de indústria cultural lançado por Adorno e Horkheimer parece ter sofrido mudanças na prática, e conseqüentemente, em sua abordagem teórica também. Aspectos como a frivolidade dos produtos da indústria cultural e a suposta passividade do público consumidor destes produtos têm sido questionados desde então. E é com base em uma das perguntas freqüentemente direcionadas a esse conceito que nos apoiamos: afinal, será que a indústria induz o público a consumir seus produtos, ou é o contrário? Ou seja, não seria o público que, com seus desejos e demandas, inspira a criação da oferta das empresas de comunicação e entretenimento de massa?

Embora o ato de participar da cultura *fanfiction* não tenha sido a primeira nem a única maneira – e provavelmente não será a última – de responder a essa questão na prática, ela serve de parâmetro para atualizar esta discussão. Afinal, as pesquisas estatísticas de opinião, seções de cartas dos leitores e ligações telefônicas ao vivo para programas de rádio e TV – apenas para ficar em alguns exemplos mais conhecidos – têm servido aos dois lados do processo de comunicação para saber o que um pensa do outro. Entretanto, a *fanfiction* não se configura como uma simples resposta opinativa a uma mensagem, mas é em si mesma uma mensagem inédita, criada, distribuída e até mesmo consumida de forma independente.

A existência ou não desta independência, aliás, é um fator chave para que analisemos o fenômeno. Suas origens remontam a meados de 1967, época em que o seriado de TV norte-americano *Star Trek* (“Jornada nas Estrelas”, como ficou conhecido no Brasil) começava a agregar uma comunidade de fãs (“fandom”, em inglês). Segundo pesquisa de Maria Lúcia Bandeira Vargas (2005, p. 23), especula-se

que neste ano tenha surgido a primeira *fanfiction* conhecida, derivada do universo *Star Trek*. Nos anos seguintes, fãs do seriado passaram a escrever suas próprias *fanfics* (abreviação de *fanfiction*), lançando-as em jornais artesanais (fanzines) distribuídos em convenções de fãs. Com a popularização da internet nos anos 90, a prática de ler e escrever *fanfiction* saiu da marginalidade e adquiriu proporções muito maiores. Para se ter uma idéia, o maior site de arquivamento de *fanfiction* da internet, o Fanfiction.net (<http://www.fanfiction.net>), acumulava 1.644.200 textos até o dia 26 de dezembro de 2006.

O serviço prestado pelo Fanfiction.net é gratuito; basta apenas que o internauta, de qualquer parte do mundo, faça um rápido cadastro e estará apto para postar seus contos. Esta, porém, não é a única forma de publicar *fanfiction* pela internet. Diversos outros sites, criados e mantidos por incentivadores do *hobby*, recebem trabalhos de outros escritores. Alguns o fazem de forma temática, como os diversos *sites* e *blogs* dedicados a *fanfictions* de Harry Potter, ou o site brasileiro Hyperfan (<http://www.hyperfan.com.br>), que só publica contos sobre personagens de quadrinhos das editoras norte-americanas Marvel e DC. O Hyperfan também se diferencia por sua política: eles contam com colaboradores fixos que escrevem regularmente sobre os mesmos super-heróis, em um universo paralelo onde os personagens das duas editoras, rivais entre si, coexistem normalmente.

Antes de levantarmos novamente a hipótese da formação de uma subcultura dedicada ao *fanfiction*, é necessário citar que sua produção é alheia ao fato da indústria cultural ser detentora legal dos cânones² que inspiram os fãs. Extra-oficialmente, existe uma interpretação da lei que só é classificado como pirataria o material produzido com o sentido de ser comercializado sem a licença do proprietário dos direitos autorais. Como os fãs disponibilizam os textos gratuitamente, apenas para que outras pessoas leiam e opinem sem compromisso, a atitude dos produtores da indústria cultural, de um modo geral, é “permitir” o *hobby*, pois processar seus próprios consumidores-fãs seria uma ação que, no mínimo, despertaria grande antipatia no público.

² Na linguagem empregada pelos apreciadores de *fanfiction*, cânone é como é chamado o universo ficcional original do qual o fã se inspira para escrever suas *fanfics*. O cânone é todo o conjunto de personagens, cenários, vocabulário, acontecimentos históricos e todas as outras características que ambientam o leitor naquela criação fictícia. Por exemplo, o cânone Harry Potter abrange, além do seu protagonista, os coadjuvantes Hermione Granger, Rony Weasley, a Escola Hogwarts de Magia e Bruxaria e outros elementos presentes nos livros da autora J. K. Rowling. Cabe ao escritor de *fanfiction* decidir o quanto utilizará ou não o cânone – ou de que forma permanecerá ou não fiel ao mesmo – para criar suas *fanfics*. Portanto, a nomenclatura “cânone” deste artigo se refere a esta explicação, diferente daquela usada por autores dos Estudos Culturais britânicos.

Este xeque-mate provocado pelo fenômeno *fanfiction* talvez seja o ponto fundamental que pode configurar seus participantes como membros de uma subcultura. De acordo com Dick Hebdige (2006, p. 153), o conceito de subcultura “representa ‘barulho’” e significa “um tipo de obstáculo temporário no sistema de representações”. Também lida com “conteúdo proibido (consciência de classe, consciência da diferença) em formas proibidas (transgressão de vestimentas e códigos de comportamento, quebra das leis, etc.)”³.

A definição de Hebdige, concebida focando principalmente a cultura punk britânica do final dos anos 70, é, no nosso entender, bastante próxima da teoria do campo desenvolvida por Bourdieu ao longo de sua extensa obra. O campo é aquele espaço no qual certo segmento de uma sociedade se organiza de acordo com suas regras internas, e cria tensões dentro e fora dos participantes desse campo para não só legitimá-lo, mas também para alcançar distinção social entre seus pares. É um “sistema de relações objetivas entre posições adquiridas (em lutas anteriores), é o lugar, o espaço de jogo de uma luta concorrencial” (BOURDIEU, 1983, p. 122).

Bourdieu também atentou, em sua teoria, para uma linha de comportamento humana que é essencial para a formação dos campos: “o que é percebido como importante e interessante é o que tem chances de ser reconhecido como importante e interessante pelos outros” (idem, p. 125). Essa construção de determinados interesses – o que ele também convencionou como “distinção” – gera um lucro simbólico dentro daquela realidade. Indivíduos com interesses em comum se socializam com mais facilidade, e esses interesses levam à elaboração de outros interesses que entram, cada vez mais, no âmbito do valor simbólico, que não necessariamente obedecem à lógica do acúmulo de capital, e sim, obedecem a uma lógica particular e submissa aos anseios de quem faz parte daquele campo.

Introduzimos esses dois conceitos para que nos guiem em uma análise teórica do fenômeno *fanfiction*. Especificamente para este artigo, vamos confrontar relatos de escritores de *fanfiction* no Brasil e informações gerais sobre o assunto com uma teoria escolhida de acordo com nossa hipótese; isto é, com base na coleta de dados sobre essa prática, poderemos detectar as bases sociais e culturais que esses escritores se apóiam para participar do fenômeno, além de compreender a lógica desta subcultura (se ela realmente existir) e traçar as possibilidades desse acontecimento para os diversos atores da indústria cultural.

³ Tradução livre.

2. Entendendo o fenômeno

Em 2005, realizamos uma experiência para conhecer um pouco do perfil dos escritores desse segmento. Elaboramos um questionário de 20 perguntas sobre diversos aspectos: dados pessoais básicos (idade, cidade de nascimento, cidade onde reside, classe social, escolaridade); seu relacionamento com a cultura *fanfiction* (quando leu sua primeira *fanfiction*, de que forma conheceu, sobre qual universo era, quantas *fanfics* já escreveu); suas influências da indústria cultural, mais especificamente da chamada cultura *pop*; seu processo de criação em *fanfiction*; e seu relacionamento com outros autores do gênero.

Segundo esta amostragem, das 31 pessoas que responderam, 10 pessoas tinham entre 14 e 18 anos de idade, e nove entre 19 e 25 anos; enquanto oito estavam entre 26 e 35 anos, e quatro dos 35 a até 68 anos. Sobre a localização, 23 são das regiões Sudeste e Sul do Brasil, cinco da Nordeste, dois da Norte e um da Centro-Oeste. No referente à classe social, 20 responderam pertencer à classe média, além de quatro se afirmarem média-baixa e três média-alta. Por fim, sobre a escolaridade: 16 têm superior completo ou incompleto, nove possuem segundo grau completo ou incompleto, e os demais estão em cursos técnicos ou pós-graduação. Em suma, podemos afirmar pela amostragem que o típico escritor brasileiro de *fanfiction* ou *ficwriter* (ou fanfiqueiro, como foi traduzido o termo no Brasil) é uma pessoa transitando da fase jovem para a adulta, vive nas regiões de maior concentração de renda, é da classe média e tem educação alta, considerando que, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), cerca de 14,7% da população de 15 anos ou mais de idade são analfabetas⁴.

Em termos mais subjetivos, conseguimos identificar algumas das características dos participantes do fenômeno. Esses dados sugerem que os escritores podem ser integrantes conectados a uma subcultura, ainda que apresentando certa variação na intensidade com que essa relação se estabelece. Como principal motivação para escrever *fanfics*, eles apontam o simples “prazer de escrever”, mas também citam “a simpatia pelos personagens e a vontade de expandir o universo deles”, além da “existência de um público leitor”. Em outra pergunta sobre o relacionamento deles com outros fanfiqueiros, a grande maioria respondeu que troca idéias constantemente com outros escritores, e que estes muitas vezes se tornam amigos e até mesmo os inspiram a criar novas *fanfics*.

⁴ Dados de 1997. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/condicaodevida/indicadoresminimos/notasindicadores.shtm?c=2>> Acesso em: 28 dez. 2006.

Faz-se necessário abrir mais o nosso foco para compreender as condições que tornaram possível o surgimento dessa categoria de literatura. Consideramos quatro os principais fatores que levaram a isso: o processo de *interatividade* nos meios de comunicação em massa, a existência de uma *cultura de participação*, o fenômeno de aceitação da *cultura pop* e a *reconfiguração das sociedades modernas*, que isolam os indivíduos ao mesmo tempo em que os reagrulam. Sobre o primeiro fator, Robert Stam fez uma revisão da Teoria Crítica, e considerou que “o espaço social da mídia é politicamente ambivalente” (STAM, 2005, p. 223), mostrando em seguida alguns exemplos recentes de interatividade na grande mídia.

O espectador pode receber um chamado telefônico do apresentador de um talk show, ser recompensado no teleton, ser entrevistado pelo Eyewitness News, fazer uma pergunta no Oprah Show, ser zombado por um título sobreposto no Saturday Night Live, aparecer no People’s Court ou no The Jerry Springer Show. Em todas essas instâncias, como Elaine Rapping coloca, as pessoas literalmente ‘fazem um espetáculo de si mesmas’, abolindo, assim, carnavalescamente, a barreira entre ator e audiência. (idem, p. 225)

Fruto do desenvolvimento tecnológico aliado a diversas questões culturais, essa interatividade crescente nos grandes meios tem levado muitos teóricos a repensar seus conceitos sobre o suposto caráter manipulativo e alienante da comunicação de massa e da indústria cultural. Martin-Barbero defende a existência de um deslocamento do eixo de hegemonia dentro do processo comunicativo, com base na análise de Paulo Freire sobre a opressão interiorizada pelas sociedades da América Latina. Para o autor, compreender a comunicação não se resume apenas a “investigar argúcias do dominador, mas também aquilo que no dominado trabalha a favor do dominador, isto é, a cumplicidade de sua parte, e a sedução que se produz entre ambos” (MARTIN-BARBERO, 2004, p. 21).

Stam complementa esse aspecto ao levar em consideração que esses níveis oscilantes de hegemonia e oposição, no processo de comunicação, cria uma “natureza conflitiva no processo criativo”, que levam a uma “certa proporção de mensagens resistentes ou, ao menos, tornar possível leituras resistentes” (idem, p. 224). Como consequência, o próprio fazer criativo vai se apoiando nas vozes consoantes e dissonantes que compõem a audiência. Sendo assim, um produto midiático aos poucos se torna não apenas invenção de um, mas indiretamente de muitos.

Ao nosso ver, essa afirmação é uma das causas que levam parte da audiência a escrever *fanfiction*: parcialmente ou totalmente “insatisfeitos” com os rumos tomados pelo enredo de um filme ou livro, os fãs decidem criar sua própria versão da mensagem assimilada. Entretanto, não devemos interpretar essa “insatisfação” de forma *stricto*

sensu (daí as aspas), pois como vimos anteriormente, existe uma “simpatia pelos personagens e a vontade de expandir o universo deles”. Portanto, a “insatisfação” ao qual nos referimos não é necessariamente escrever *fanfiction* para simplesmente alterar enredos prévios – embora devam existir casos assim – mas também porque o desejo de saber mais daqueles personagens é tão grande que seus produtos culturais oficiais, lançados pela indústria, não conseguem dar conta desse desejo. Aí entra a vontade de escrever e, ao mesmo tempo, trazer sua própria visão para aquele universo.

O segundo fator defende a existência de uma cultura de participação, como Vargas analisou em seu estudo pioneiro sobre *fanfiction* no Brasil. Essa cultura seria consequência direta de duas tendências da contemporaneidade: o “movimento das grandes corporações no sentido de convergência de mídias”, e “a apropriação de novas tecnologias, por parte dos consumidores, para realizar trabalhos de apropriação, co-autoria e recirculação de objetos culturais” (VARGAS, 2005, p. 49). Se de um lado as empresas de entretenimento vêm se tornando conglomerados transnacionais que tendem a lançar um produto em diferentes mídias (livro, filme, DVD, videogame), do outro os consumidores também adquirem novas tecnologias – principalmente por meio da internet – que os inserem no processo de troca criativa.

Os *e-mails* e *chats* foram apenas as primeiras ferramentas de interatividade que a nova mídia dos anos 90, a internet, ofereceu ao mundo. Depois vieram muitas outras, cada uma com aplicações bastante específicas mas com grandes possibilidades: com os *blogs* foi possível publicar seus próprios textos de maneira simples, eficiente e barata, para qualquer internauta acessá-los em qualquer lugar; os fóruns virtuais e listas de discussão por *e-mails* permitiram a troca ordenada de idéias entre muitas pessoas simultaneamente, além de dar a chance de conhecer novas pessoas; os programas de mensagens, ou *messengers*, são uma variação dos programas de *chats*, na qual você pode visualizar quem, entre seus contatos pessoais, está *online* e disponível para conversas. Não é difícil relacionar o impacto que essas tecnologias tiveram não apenas na produção e distribuição de *fanfiction*, mas também na popularização da prática em si e no subsequente convívio entre essas pessoas com paixões em comum.

O terceiro fator é o impacto que a cultura nascida e recriada dentro da atmosfera da indústria cultural – a chamada cultura *pop* – tem causado nos seus consumidores. Fenômeno mundial, o *pop* é consequência de uma pós-modernidade que vem atingindo os países em diferentes tempos e formatos. Ângela Prysthon defende que, no Brasil, essa cultura tenha se consolidado nos anos 80.

O aparecimento de um tipo de cultura pop no Brasil é bastante significativo para a criação de um cenário pós moderno propício. Aliás, esse cenário pós-moderno e a cultura pop quase se confundem. Falar em cultura pop nos anos 80 do Brasil nada mais é que falar na reorientação mercadológica cultural do país (PRYSTHON, 1993, p.22).

Não cabe a este artigo discorrer profundamente sobre as origens ou a natureza exata desta forma cultural, mas podemos afirmar que os produtos gerados pelas empresas de entretenimento – principalmente os ficcionais – têm sido absorvidos por parte do seu público de uma forma que transcende o mero consumo descartável e passa a se tornar objeto de veneração (daí a escolha do termo “cânone” para o universo ficcional que inspira *fanfictions*). É curioso perceber também que os produtos que conseguem gerar essa resposta nem sempre são sucessos comerciais recentes; filmes de baixo orçamento ou livros publicados há tempos são categorizados comumente como *cults*, sendo consumidos, analisados e divulgados entre essa parcela de fãs mais dedicados.

No aspecto tecno-industrial, a cultura pop tem sido o braço da indústria cultural mais envolvido com o avanço das mídias e a disseminação de franquias, como *Harry Potter* e *Star Wars*, em diversos produtos e meios: o livro é lançado, produz-se um filme baseado neste, que vai aos cinemas e posteriormente em DVDs para venda e locação, e o jogo para videogame é vendido simultaneamente ao lançamento do filme. Esta lógica não é nova, pois desde a criação da imprensa que a produção cultural, outrora existente de forma oral ou artesanal, se tornou massiva e reelaborada em forma de produtos.

O álbum, por exemplo, alterou não só pressupostos do consumo da música, como também suas estratégias de produção, uma vez que tornou necessário que produtores, compositores e intérpretes levassem em consideração a ligação entre as oito ou dez faixas, a ordem, a seqüência e a coerência das músicas – agora, lançadas ao mesmo tempo no mercado fonográfico, valorizando ainda mais a parte gráfica e suas relações com a expressão musical” (JANOTTI JR, 2006, p. 3).

Para Gabrielle Klein (2003, p. 42), “hoje o pop existe como uma indústria, uma cultura e um modo de pensar. Nessas três formas, o pop mira em diferentes objetivos”⁵. A autora afirma que, apesar da indústria do pop ser a mais profissional dentre as indústrias culturais, gerando grandes lucros econômicos, suas raízes estão nas subculturas da sociedade e nas vanguardas artísticas. Além disso, o pop enquanto fenômeno também existe em um contexto político, no qual a valorização do efêmero e um pensamento esquerdista estão entre seus principais direcionamentos.

O fenômeno *fanfiction* deriva dessa construção de uma cultura pop na medida em que serve de canal de discussão do que é produzido e consumido de diferentes

⁵ Tradução livre.

formas na indústria cultural. Conforme destacamos, as primeiras *fanfictions* criadas, a partir do final dos anos 60, foram divulgadas em convenções de fãs, eventos com o objetivo de reunir essas pessoas e fortalecer a adoração dos seus filmes, programas de TV, livros e quadrinhos favoritos. A ligação desse público com o pop é tanta a ponto de motivar essa apropriação, essa vontade de se sentir parte daquele universo ficcional de alguma forma. A prática do *fanfiction* é apenas uma das formas que os fãs encontraram para cumprir esse intento; os jogos de interpretação (*Role Playing Game*, ou RPG) e os concursos de fantasias (*cosplay*) são outras que podemos citar.

Como podemos ver, a cultura pop também é um espaço que agrega essas pessoas, o que nos leva à quarta condição que possibilita o fenômeno *fanfiction*. Klein também havia considerado Bourdieu ao se referir ao universo pop como um “espaço cultural composto de campos”, e estes seriam “diferentes segmentos da cultura pop” (2003, p. 43). Neste caso, temos que compreender a proximidade entre os conceitos de “campo” e de “subcultura” para tentar não incorrer em erros interpretativos.

O campo é, basicamente, um espaço de jogo onde determinado segmento da sociedade realiza lutas políticas e concorrenciais em busca de legitimação, autoridade e competência. Legitimação porque a própria delimitação do campo e de suas fronteiras já é uma característica intrínseca ao conceito, o que leva a constantes conflitos para se chegar ao foco do que pertence ou não àquele campo; além de lutar para que outros segmentos da sociedade reconheçam o seu campo como sério e legítimo. Autoridade porque o objetivo daquele que se diz participante do campo é deter capacidade técnica e poder social, ou seja, ser respeitado tanto entre seus pares quanto na sociedade como um todo. Competência porque obtém, com isso, capacidade de falar e agir legitimamente, de maneira autorizada, no papel de especialista.

Neste caso, o escritor de *fanfiction* é também “especialista” em cultura pop – que também é chamado, às vezes pejorativamente, de nerd. Entre seus iguais, porém, pode se tornar uma figura de prestígio, porque como afirma Klein (2003, p. 42), “conhecimento interno da cena é, por exemplo, tanto uma forma central e constitutiva de capital para o pop quanto capital social”. Um escritor de *fanfiction*, na medida em que passa a escrever mais e mais histórias, demonstra habilidade na escrita mas também conhecimento do seu universo cânone, sabe distinguir os gêneros de *fanfiction*, e que mantenha contato com outras comunidades de fãs, vai sendo reconhecido como um elemento importante do seu campo.

A subcultura lida com a noção de que “violações dos códigos autorizados pelos quais o mundo é organizado e experimentado são poder considerável para provocar e perturbar” (HEBDIGE, 2006, p, 153). Embora pessoas à margem sejam as mais aptas ao surgimento dessas subculturas – daí a análise do movimento *punk* de Hebdige – o conceito pode se estender a outras classes. As subculturas trabalham constantemente com a ruptura das normas e da linguagem vigentes com o intuito de aparecer ou provocar desordem. A sociedade, por sua vez, reage por meio de duas formas de incorporação: a conversão dos signos da subcultura em mercadorias comercializáveis, ou uma redefinição do comportamento rebelde das subculturas para assim domesticá-las.

Se podemos falar em transgressão em *fanfiction*, seria por conta do fato de ser, por natureza, uma forma literária não-oficial, porque esses escritores decidiram que seus primeiros passos na literatura seriam por meio da criação de outrem. Dentre os vários subgêneros de *fanfiction*, alguns são violações latentes, como o *slash/yaoi*, que transforma personagens heterossexuais em homossexuais; o *shipper*, que cria relacionamentos amorosos entre personagens, mesmo que estes não sejam íntimos na história original; os *pastiches* ou *paródias*, que ridicularizam os personagens e os colocam em situações nonsense; e os *crossovers*, no qual universos bem distintos (como, por exemplo, a fantasia de *Harry Potter* e a ficção científica de *Star Trek*) são postos na mesma ambientação. Em comum, todos esses subgêneros de *fanfiction* não se importam se estão radicalmente diferentes do que foi exposto no original, pois são apenas um canal para seus autores exporem sua visão criativa do cânone ou sua defesa “do que poderia ser”, ao subverterem as pretensões comerciais e autorais deste cânone em nome da diversão ou satisfação pessoal.

3. Considerações finais

Todos os fatores que abordamos estão interligados e dependem uns dos outros. O desenvolvimento da indústria cultural permitiu, ainda que não completamente intencionalmente, o surgimento dessas condições para a disseminação do fenômeno *fanfiction*. O espectador começou a perceber essas condições favoráveis e decidiu trocar os papéis, mesmo de forma marginal. Essa marginalidade é talvez o que nos dá uma certeza maior de que *fanfiction* é uma subcultura, mas ao tempo, é um campo social em formação. O fato de ser as duas coisas não nos parece estranho nem contraditório, haja vista as similaridades do objeto e as interseções entre estes conceitos.

Embora a internet, a partir dos anos 90, tenha facilitado o contato entre os escritores de *fanfiction* de uma forma que nenhum outro meio conseguiu antes, o processo de sociabilização entre essas pessoas já havia sido iniciado e prosseguiria de qualquer outra forma. Assim como essas pessoas também estariam produzindo suas *fanfictions* isoladamente, apenas por *hobby* e satisfação pessoal, e esses textos poderiam ser lidos apenas entre familiares e amigos dos escritores. No entanto, não foi isso que ocorreu, e sim algo muito maior do que poderiam aspirar. Eles agora podem ser lidos por qualquer pessoa com acesso à internet; os escritores não pagam para “publicar”, os leitores não pagam para ler. Após a leitura, há a chance de ampliar a comunicação, por e-mail ou comentários no site, e conversarem sobre o que os fascina naquele universo. E assim uma nova rede de relacionamentos tem início, tendo a *fanfiction* como catalisadora.

Ainda existem muitas perguntas a serem respondidas sobre a relação dos fanfiqueros com a indústria cultural que os inspira. É necessário compreender quais seriam os mecanismos que um produto cultural possui para ativar a mente de um espectador a ponto de “incentivá-lo” a criar suas próprias *fanfictions*; por que alguns produtos conseguem essa adesão dos fãs e outros não; com que intensidade se dá essa relação entre o produto e o fã; identificar as formas de distinção que existem dentro do campo *fanfiction*, responsáveis por relações de poder dentro do campo; o que aspiram os fãs em relação ao seu futuro como escritores; dentre outras dúvidas. Esperamos que essas contribuições sejam oferecidas por futuros artigos e pesquisas.

Para este artigo, foi particularmente importante penetrar na lógica interna de um fenômeno pouco estudado e revelá-lo como um potencial objeto de comunicação – sem desconsiderar, obviamente, suas características para análises de variados enfoques, tais como educacional, cultural, social, literário e tecnológico, para citar alguns. Entretanto, nossa abordagem de certa forma nos permitiu uma visão parcial desses enfoques, embora sempre tendo a comunicação como ponto de partida. Mais desafiador é, daqui para a frente, prestar atenção ao fenômeno e acompanhar o que o futuro lhe reserva. Hebdige afirmava que as subculturas tendem a ser incorporadas pela sociedade, perdendo aos poucos seu poder subversivo e mobilizador. Entretanto, mesmo que isso tenha ocorrido com o movimento punk e que tenha chances de se repetir com a produção de *fanfiction*, não nos parece negativo nem frustrante, pois as mudanças trazidas pelas subculturas repercutem de formas sutis, porém poderosas e instigantes. “Os estilos culturais da juventude podem começar a lançar desafios simbólicos, mas

devem inevitavelmente terminar por estabelecer novos grupos de convenções; criar novas comodidades, novas indústrias ou rejuvenescer antigas” (HEBDIGE, 2006, p. 156). Haverá sempre revezes, como na maioria dos fenômenos pós-modernos, mas sua incorporação, para nós, é um sinal que representa mais avanços do que retrocessos.

Os tempos mudaram; a indústria cultural diagnosticada por Adorno e Horkheimer também. Diversos escritores de seriados de TV atuais cresceram absorvendo programas, e as novas gerações aperfeiçoam erros das anteriores, criando produtos que são capazes de reunir necessidades comerciais com ousadia autoral. Já os espectadores estão cada vez mais distantes do estereótipo da “caixa vazia”, mais conscientes do seu papel de gerar demanda e exigir oferta, e não abrem mão das ferramentas de interatividade que lhe dão poder de barganha na hegemonia do processo de comunicação. Com um teclado na mão e uma idéia na cabeça eles podem mudar o jogo, mesmo que precisem, para tal, “pedir emprestada” a inspiração ao outro lado.

Referências

- BOURDIEU, P. O campo científico. In: ORTIZ, R. **Bourdieu**. São Paulo: Ática, 1983. p. 122-155.
- JANOTTI JR, J. **Por uma análise midiática da música popular massiva**: Uma proposição metodológica para a compreensão do entorno comunicacional, das condições de produção e reconhecimento dos gêneros musicais. E-Compós, número 6, agosto/2006. Disponível em: <http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_jederjanotti.pdf>. Acesso em 10 jan. 2007.
- PRYSTHON, Â. F. **Absolute Beginners**: Circunstâncias e Algazarra na Ficção Pop do Brasil dos Anos 80. Recife, 1993. 168 f. Dissertação de mestrado em Teoria da Literatura – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).
- HEBDIGE, D. From culture to hegemony; Subculture: the unnatural break. In: DURHAM, M. G.; KELLNER, D. **Media and cultural studies**. Oxford: Blackwell, 2006.
- KLEIN, G. Image, body and performativity: the constitution of subcultural practice in the globalized world of pop. In: Muggleton, D.; WEINZIERL, R. **The post-subcultures reader**. Oxford/New York: Berg, 2003, p. 41-49.
- MARTIN-BARBERO, J. **Ofício de cartógrafo**: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Loyola, 2004.
- STAM, R. Teoria do cinema: a poética e a política do pós-modernismo. In: GUINSBERG, J.; BARBOSA, A. M. (eds). **O pós-modernismo**. São Paulo: Perspectiva, 2005, p. 215-226.
- VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.