



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

SARAH MORALEJO DA COSTA

FANWORKS DE FANWORKS:
A REDE DE PRODUÇÃO DOS FÃS

PORTO ALEGRE
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

Sarah Moralejo da Costa

Fanworks de fanworks: a rede de produção dos fãs

Tese para doutoramento apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, na linha Informação, Redes Sociais e Tecnologias.

Orientação: Profa. Dra. Raquel Recuero

PORTO ALEGRE

2018

CIP - Catalogação na Publicação

Costa, Sarah Moralejo da
Fanworks de fanworks: a rede de produção dos fãs /
Sarah Moralejo da Costa. -- 2018.
258 f.
Orientadora: Raquel Recuero.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Cultura de Fãs. 2. Estudos Culturais. 3.
Consumo Cultural. 4. Comunidade Interpretativa. 5.
Produção Participativa. I. Recuero, Raquel, orient.
II. Título.

ATA PARA ASSINATURA Nº 03

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação
COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO - Doutorado
Ata de defesa de Tese

Aluno: Sarah Moralejo da Costa, com ingresso em 10/03/2014
Título: **Fanworks de fanworks: a rede de produção dos fãs**
Orientador: Profª Drª Raquel da Cunha Recuero

Data: 16/03/2018
Horário: 14:00
Local: Auditório 2 Fabico

Banca Examinadora	Origem
Adriana da Rosa Amaral	UNISINOS
Simone Maria Andrade Pereira de Sá	UFF
André Fagundes Pase	PUCRS
Sandra Portella Montardo	Externo

Porto Alegre, 16 de março de 2018.

Membros	Assinatura	Conceito	Indicação de Voto de Louvor
Adriana da Rosa Amaral		A	—
Simone Maria Andrade Pereira de Sá	(Participação por teleconferência)	A	—
André Fagundes Pase		A	—
Sandra Portella Montardo		A	—

Conceito Geral da Banca: (A) Correções solicitadas: () Sim () Não
Indicação de Voto de Louvor: () Sim () Não

Observação: Esta Ata não pode ser considerada como instrumento final do processo de concessão de título ao aluno.

Aluno

Orientador

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação
R. Ramiro Barcelos, 2705 Prédio 22201 - Bairro Santana - Telefone 33085116
Porto Alegre - RS

Agradecimentos

Agradeço a companheira Dulce Mazer, que aceitou minha amizade, me deu a mão e seguiu ao meu lado por todo esse caminho.

Agradeço à minha orientadora, Raquel Recuero, por ter pegado carona nessa cauda de cometa. Por toda a paciência e disponibilidade e por ter me ensinado tanto em tão pouco tempo.

Agradeço à Nilda Jacks, por ter aberto as portas da UFRGS para mim e por todos os ensinamentos nesses anos de trabalho.

Agradeço à Maria Clara, Eloy e Giovana por embarcarem nesse balão mágico.

Agradeço à Coru, Fernanda e Laura por todo o #tamojunto

Obrigada também à Daniela Schmitz, por todo o compartilhamento de experiências. Agradeço ao Ronei e Henrique, por também fazerem parte desse trajeto.

Agradeço a atenção e o aprendizado que tive com os professores da Fabico, por todas as experiências de sala de aula, projetos de pesquisa e conversas de corredores: Nísia Martins do Rosário, Ana Tais Portanova, Alex Primo, Suely Fragoso, Luci Mielniczuk, Rudimar Baldissera, Alexandre Rocha, Ana Tais Portanova, Elisa Piedras, Mariângela Toaldo, Karla Müller, Valdir Morigi, Miriam Ronsini, Monica Pieniz, Ilza Tourinho, Fabiana Sgorla, e aos demais com quem convivi. E agradeço às experiências de sala de aula que tive com a professora Adriana Amaral, na Unisinos, e com a professora Ana Carolina Escosteguy, na PUC-RS.

Aos colegas do Núcleo de Pesquisa Cultura e Recepção Midiática, do Obitel e, especialmente, do Hobbit Project. Aos estagiários e bolsistas com quem trabalhei: Chris, Andressa, Gabriela, Andrea, Roberta, Lucas, Graziela, Juliana, Nádia, Vittoria, Kellen, Roger, Fernando e tantos outros. Aos meus queridos co-orientandos de TCC na UFRGS: Camila, Lucas, Grazi, Emanuelle e Gabriella.

Às pessoas queridas que conheci na Fabico e que, direta ou indiretamente, colaboraram neste trabalho: Isaura, Cássia, Andriolli, Coca, Guilherme (s), Jámille, Josi, Ricardo, Mônica, Maiara, Mariana, Camila, Laura, Tali, João, André, Rafael, Ana (s), Thaís, Vanessa, Danilo, Demétrio, Anelise (s), Natália, Dieison, Fiorenza, Gonzalo, Tabita, Ludmila, Ludimila, Maíra, Luíza, Márcio, Renata, Tainan, Taís, Marcelo, Felipe, Maurício e tantos outros.

Aos colegas que vem de “lá de cima”: Weverton, Anna e Michele. Um agradecimento à professora Maria Ataíde pela atenção demandada em tantas oportunidades.

Agradeço aos tios do xerox da Fabico, Abílio e Seno, ao pessoal que trabalha nos dois bares, o da Fabico e do Anexo, aos funcionários das portarias, da limpeza e aos seguranças, por sempre sorrirem quando eu sorri para eles. Agradeço também aos funcionários da secretaria da pós e da secretaria da graduação, por todo o trabalho.

Aos bibliotecários da PUCRS, que por mais de um ano foi meu local de trabalho, por todo o carinho e atenção.

Agradeço ao Andres Kalikoske, pela confiança, a oportunidade e o compartilhamento de tantas experiências, e a todos os meus orientandos na Pós Graduação em Televisão e Convergência Digital da Unisinos: Paula, Marina, Gabriella, Denise, Raíza, Manuela, Eduardo, Mauro, Fernanda, Vanessa, Lucas e Isadora.

Agradeço aos professores Matt Hills e Cornell Sandvoss, que me receberam na Universidade de Huddersfield; ao professor Martin Baker e sua esposa Judith, que me receberam em sua casa em Aberystwyth; à Lucy Bennett, Bethan Jones e Ellen Kirkpatrick, que me receberam na Universidade de Cardiff; a Camila Monteiro, Sara Elizabeth, Carolina Linard, Nicola Hart e outros amigos que encontrei nessa aventura no exterior e deixaram tudo mais mágico.

Agradeço a presença da banca de avaliação desse trabalho e sua dedicação na leitura e arguição. Agradeço também a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro como bolsista, que viabilizou a realização dessa pesquisa.

Agradeço a todos que fazem poledance na Tchecoslováquia: Paula, Fred, Felipe, Paolla, Luke, Poka, Greg, Jonier, Camila e Pedro, por existirem na minha vida e compartilharem esses últimos cinco anos comigo. Agradeço também ao Polônia e à Amanda, por todo o amor, ao Thorhegg e a Sylgia pelas aventuras, e a Gika, ao Érico e à Luiza por tardes coloridas. Agradeço também ao Gus e à Renata, por navegarem comigo em mar aberto. Agradeço ao Shade, a Panda, ao Rhuan, à Vivianne, à Daira e à Dani e sua família linda por continuarem na minha vida. Obrigada a todos não só pelo carinho e compreensão, mas por todo o trabalho de tradução e revisão, por me ouvirem sempre que precisei e abrirem suas casas para mim e, em especial para o Luke, por cuidar da minha saúde nessa reta final. Um agradecimento especial também ao Vini por ter feito a ilustração de capa desse trabalho.

Agradeço ao Jonier, ao Greg, à Giovanna e à Julieth por serem ótimos de se conviver entre quatro paredes.

Agradeço aos maridos e amigos, Bruno, Marcus e Fernando, por todo carinho.

Agradeço ao Morpheu, Storm, Zuko, Lorde, Flor, Ozzy e à Petiça por serem fofos e me amarem um pouquinho, e ao Tico, a Lady e a Mel, que sempre ficam felizes de me ver.

Agradeço a minha mãe, meu pai, minha irmã e minha dinda, por serem simplesmente fundamentais.

Agradeço à Helena e ao Paulo, pelo apoio psicológico extremamente necessário nessa jornada. E ao Seu João e à Ângela, pelo apoio estrutural e por terem se tornado grandes amigos.

Um agradecimento a todos os entrevistados e demais pessoas que, direta ou indiretamente, colaboraram para a existência dessa pesquisa.

E, por fim, um agradecimento a você, por estar lendo esse trabalho.

Pode ajudar na compreensão das questões humanas ter uma noção clara de que a maioria dos grandes triunfos e tragédias da história é provocada não porque as pessoas são fundamentalmente boas ou más, mas porque são fundamentalmente pessoas.

GAIMAN, Neil; PRATCHETT, Terry. **Belas Maldições** – As Justas e precisas profecias de Agnes Nutter, bruxa. Bertrand Brasil: Rio de Janeiro, 2017. (Documento digital)

RESUMO

Este trabalho desenvolve um estudo do sistema de produção estabelecido por fãs da trilogia de filmes *O Hobbit*. Nós partimos da questão “como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*?” com o objetivo de verificar como as práticas de consumo e produção internas ao *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa. Assim, tomamos por objeto teórico o sistema de produção de fãs que se estabelece a partir do que um fã faz sobre o trabalho já produzido por outros fãs, *fanworks* de *fanworks*. Para embasar nossa pesquisa, apresentamos uma contextualização dos estudos de fãs em Comunicação, a partir de um panorama da literatura internacional e seu desenvolvimento sobre o conceito, com um aprofundamento na produção de teses e dissertações nacionais, que nos permitem compreender como o tema, e esse objeto em específico, vem sendo trabalhado academicamente para situar a nossa pesquisa. Desenvolvemos também uma reflexão teórica buscando problematizar a produção dos fãs com relação aos processos de consumo cultural e midiático e sua articulação em comunidade. A partir desse contexto teórico, desenvolvemos duas pesquisas exploratórias que se embasam na interpretação de dados levantados por pesquisas maiores realizadas por terceiros: *AO3 Census* e o *Hobbit Project*. Os dados da primeira pesquisa nos permitem compreender mais sobre os fãs e suas práticas de consumo e produção, enquanto os dados da segunda nos lança luz sobre o *fandom* dos filmes de *O Hobbit* em específico. A partir da análise de conteúdo realizada nessas exploratórias, fundamentamos delimitações de contexto e ferramentas metodológicas a serem apropriados em nossa pesquisa. Com inspiração etnográfica, realizamos dois experimentos buscando as interações dos sujeitos envolvidos nos processos de produção realizados pelos fãs: uma imersão em um site de postagem de *fanworks*, o AO3, em que analisamos as notas deixadas por autores de *fanworks* produzidos sobre outros *fanworks* para os seus leitores. Pudemos não só nos aprofundar nas formas de produção, mas também nas relações pessoais estabelecidas entre fãs nesse processo. O segundo experimento se fundou em uma imersão em campo, em que realizamos entrevistas pré-estruturadas com fãs de *O Hobbit* participantes da I Feira Medieval de São Leopoldo, buscando compreender mais de suas interações e formas de produção. Por fim, nossa análise se volta para as particularidades do sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks* com relação ao *fandom* como comunidade,

trazendo como principais resultados a constituição de uma rede de produção estruturada nos critérios interpretativos dos fãs e o processo de identificação do fã como fã.

Palavras-chaves: Cultura de Fãs; Estudos Culturais; Consumo Cultural; Comunidade Interpretativa; Produção Participativa

ABSTRACT

This work develops a study on the production system established by fans of The Hobbit movie trilogy. Our starting point was the question “how does The Hobbit fandom organize itself based on the fanworks about fanworks?” with the objective of verifying how the consumers practices and internal productions of The Hobbit fandom are able to define it as an interpretive community. Thus, we took as a theoretical objective the fans production system established by the work a fan made based on a work created by another fan, fanworks of fanworks. In order to base our research, we present a contextualization of the fans studies in Communication, from an overview of international literature and its development about the concept, with a deepening in the production of national theses and dissertations. That allow us to comprehend how the topic, and this objective in specific, have been worked on academically to situate our research. We also developed a theoretical reflection with the intention of discussing the fan production in relation to the cultural and media consumption and its articulation in community. Two exploratory researches that are based on the interpretation of data collected by to major researches made by third parties were developed from this theoretical context: *AO3 Census* and the *Hobbit Project*. The data from the first research allowed us to comprehend more about the fans and their practice of consumption and production, while the data from the second one shines a light on the films’ fandom for The Hobbit in specific. Then, based on the content analysis done on these exploratory researches we substantiated boundaries of context and methodological tools to be appropriated in our research. Inspired by ethnography, we’ve conducted two experiments in search of the interactions between subjects involved on the production process done by the fans: an immersion in a fanwork website, AO3, in which we analysed the notes left by authors of fanworks about other fanworks to its readers. We were able to not only deepened in the ways of production, but also in the personal relations established between fans in this process. The second experiment was based on a field immersion, in which we’ve conducted pre-structured interviews with fans of The Hobbit participating on the I Medieval Fair of São Leopoldo, with the intention of comprehending more about their interaction and ways of production. Finally, our analysis focus on the singularities of the production system of fanworks of fanworks related to the fandom as a community, rendering as its main result the building of a

production network established on the interpretative criteria of the fans and the process of identification of the fan as a fan.

Key-words: Fan culture; Cultural Studies; Cultural Consumption; Interpretative Community; Participatory Culture;

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Árvore de Palavras 1 - Hobbit Project Q12.1 - Produção de Fanart	122
Árvore de Palavras 2 - Hobbit Project Q12.2 - Criação de Blogs.....	124
Árvore de Palavras 3 - Hobbit Project Q12.3 - RPG.....	125
Árvore de Palavras 4 - Hobbit Project Q12.4 - Fanfiction.....	127
Árvore de Palavras 5 - Hobbit Project Q12.5 - Coleção de Objetos.....	129
Árvore de Palavras 6 - Hobbit Project Q12.6 - Debates sobre os Filmes	131
Árvore de Palavras 7 - Hobbit Project Q12.7 - Comentários Online.....	132
Árvore de Palavras 8 - Hobbit Project Q12.8 - Jogos	134
Árvore de Palavras 9 - Hobbit Project Q12.9 - Produção de Fanfilms	135
Árvore de Palavras 10 - Hobbit Project Q12.10 - Visitas às Locações dos Filmes	137
Árvore de Palavras 11 - Hobbit Project Q12.11 - Nenhuma Destas	138
Figura 1 - Aliança 3 Vassouras - Página Inicial.....	90
Figura 2 - Exemplo de nota de autor - Início	142
Figura 3 - Exemplo de nota de autor - Final.....	142
Figura 4 - Exemplo de link “Inspired by” - Início	143
Figura 5 - Exemplo de link “Works Inspired by”	144
Figura 6 - Categorias de fanworks no Nvivo	145
Figura 7 - Entrevistada EPS	170
Figura 8 - Entrevistados RM e BK.....	171
Figura 9 - Entrevistados LJJ e VKF	171
Figura 10 - Entrevistados MCIL e BAF.....	172
Figura 11 - Entrevistada JG.....	172
Figura 12 - Entrevistada AM.....	173
Figura 13 - Entrevistada JJK	173
Figura 14 - Entrevistada ASC	174
Figura 15 - Entrevistado VKF	174
Gráfico 1 - AO3 Census - Idades	106
Gráfico 2 - AO3 Census - Gêneros	107
Gráfico 3 - AO3 Census - Sexualidades.....	108

Gráfico 4 - AO3 Census - Etnias	108
Gráfico 5 - AO3 Census - Idiomas	109
Gráfico 6 - AO3 Census - preferências para leitura e produção - Ratings	110
Gráfico 7 - AO3 Census - preferências para leitura e produção - Categorias	111
Gráfico 8 - AO3 Census - Atividades	112
Gráfico 9 - Relações de inspiração entre fanworks	146
Gráfico 10 - Trabalhos inspirados por fanworks	146
Gráfico 11 - Trabalhos que inspiraram fanworks	147
Gráfico 12 - Fanworks inspirados por produções oficiais	148
Gráfico 13 - Origem das fontes	149
Gráfico 14 - Fontes identificadas	149
Gráfico 15 - Fontes coincidentes	150
Gráfico 16 - Fontes com continuidade	151
Gráfico 17 - Formas de diálogo entre os fãs	154
Infográfico 1 - Exemplo de crossovers mais comuns entre fanworks no site AO3	57
Infográfico 2 - Sistema de fanworks	152
Nuvem de Palavras 1 - Hobbit Project Q12.1 - Produção de Fanart	121
Nuvem de Palavras 2 - Hobbit Project Q12.2 - Criação de Blogs	123
Nuvem de Palavras 3 - Hobbit Project Q12.3 - RPG	124
Nuvem de Palavras 4 - Hobbit Project Q12.4 - Fanfiction	126
Nuvem de Palavras 5 - Hobbit Project Q12.5 - Coleção de Objetos	127
Nuvem de Palavras 6 - Hobbit Project Q12.6 - Debates sobre os Filmes	130
Nuvem de Palavras 7 - Hobbit Project Q12.7 - Comentários Online	131
Nuvem de Palavras 8 - Hobbit Project Q12.8 - Jogos	133
Nuvem de Palavras 9 - Hobbit Project Q12.9 - Produção de Fanfilms	135
Nuvem de Palavras 10 - Hobbit Project Q12.10 - Visitas às Locações dos Filmes	136
Nuvem de Palavras 11 - Hobbit Project Q12.11 - Nenhuma Destas	137
Nuvem de Palavras 12 - Notas de autores - Anônimos	155
Nuvem de Palavras 13 - Notas de autores - Diálogo com o público	156
Nuvem de Palavras 14 - Notas de autores - Intimidade	157

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Os primeiros trabalhos sobre fãs no Brasil	32
Tabela 2 - Categoria internet enquanto espaço de interação	40
Tabela 3 - Categoria internet enquanto ambiente midiático.....	43
Tabela 4 - Categoria internet enquanto campo de pesquisa	44
Tabela 5 - Hobbit Project - Questão 12.....	118
Tabela 6 - Filtros aplicados sobre os fanworks no AO3	141
Tabela 7 - Dados das entrevistas	163
Tabela 8 - Atividades dos Fãs	184

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	19
PARTE I – Embasamento teórico.....	24
Capítulo 1 – A pesquisa sobre fãs em Comunicação.....	24
1.1 A pesquisa internacional sobre fãs.....	24
1.2 A pesquisa sobre fãs no Brasil: os pioneiros	30
1.3 A atual pesquisa sobre fãs no Brasil	34
1.4 A Cibercultura na atual pesquisa sobre fãs no Brasil.....	36
1.5 As características da nossa pesquisa nesse contexto	46
Capítulo 2 – O conceito de fã	47
2.1 Os fãs como audiência: consumidores e produtores culturais	48
2.2 Comunidade interpretativa e o <i>fandom</i>	53
2.3 A produção dos fãs	62
PARTE II - Embasamento metodológico	70
Capítulo 3 – Problema e Objetivos.....	70
3.1 Recorte da Pesquisa.....	70
3.2 Problema	70
3.3 Objetivos.....	71
Capítulo 4 – I’m going on an adventure: premissas e contexto de pesquisa	72
4.1 Narrativas dos processos de pesquisa	77
4.2 Preocupações éticas.....	85
Capítulo 5 – Lá e de volta outra vez: uma autoetnografia.....	86
5.1 Aliança Três Vassouras.....	89
5.2 6V – o dobro pra você!.....	95
5.3 Reflexos.....	101
Capítulo 6 – Uma Jornada Inesperada: a delimitação da pesquisa.....	102
6.1 De que fã estamos falando? Os usuários do AO3	103
6.2 De que <i>fandom</i> estamos falando? O fã de <i>O Hobbit</i> , de Peter Jackson.....	113
6.3 As definições da pesquisa.....	139
Capítulo 7 – A desolação de Smaug: de que produção estamos falando? Fanworks de fanworks.....	140
7.1 A produção em português.....	159
Capítulo 8 – A batalha dos cinco exércitos: de que práticas estamos falando? O que fazem os fãs de <i>O Hobbit</i>	161

PARTE III - Análise e resultados	181
Capítulo 9 – O livro vermelho: sistematização dos resultados	181
9.1 Repensando o fã	187
Capítulo 10 - O Um Anel: as particularidades do sistema de produção de fanworks sobre fanworks.....	191
10.1 Repensando o <i>fandom</i>	193
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	196
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	199
Parte I.....	199
Parte II	204
Parte III.....	206
Referências Fílmicas	208
GLOSSÁRIO	209
APÊNDICES.....	216
1. Referências das teses e dissertações analisadas.....	216
2. Lista de links das fanfics analisadas	220
3. Íntegra das entrevistas	227
ANEXOS.....	254
1. Documento de aprovação pelo comitê de ética.....	254

INTRODUÇÃO

Gandalf: O mundo não está nos seus livros e mapas. Ele está lá fora. (...)

Bilbo Baggins: Você promete que eu vou voltar?

Gandalf: Não. E se você voltar... você não vai ser mais o mesmo.¹

Peço licença para contar aqui, de forma mais íntima, a jornada dessa pesquisa. Porque, antes de eu chegar até esse ponto, não havia ainda me dado conta do quanto fazer ciência é subjetivo.

Eu comecei a pesquisar sobre fãs por empatia, por acidente na busca por algo que me trouxesse satisfação profissional, entre a frustração com o curso de jornalismo, a necessidade de uma carreira e a curiosidade sobre algo que me despertava tantos sentimentos, e que eu sei que continuarei buscando compreender por um longo tempo.

Relembrando a fala da professora Nilda Jacks, talvez daqui a 10 anos eu me sinta doutora sobre esse assunto. Olhando desde o início da minha trajetória como pesquisadora de cultura de fãs, que começou há 10 anos, eu iniciei e finalizo o meu doutorado como uma forma de me afirmar como especialista sobre um objeto com o qual eu já tenho intimidade para além de questões pessoais, mas também acadêmicas. Entendo isso como um processo de maturidade e aprendizado que o fazer científico me apresentou, de forma que o que me trouxe a esse trabalho, mais do que encontrar um objeto ou um questionamento atraente, foi o desejo de dar continuidade à pesquisa sobre e com fãs, buscando uma verticalidade sobre o tema.

Isso pode soar como uma conclusão, mas na verdade é o começo de algo que ainda está em processo – talvez daqui a 10 anos eu tenha outras respostas e outras dúvidas. O fato é que essa percepção me atinge em um momento de finalização da pesquisa, em que eu noto o quanto eu não sabia o que era um doutorado quando comecei esse trabalho e o quanto o relatório de pesquisa não conta.

Surpreendentemente, foi só nessa etapa de pesquisa que eu me dei conta de que pesquisar fãs é pesquisar pessoas. E essa descoberta se deu principalmente em conversas informais com uma amiga que fazia doutorado em biologia pesquisando

¹ Tradução da autora: *Gandalf: The world is not in your books and maps. It's out there. (...) Bilbo Baggins: ...Can you promise that I will come back? Gandalf: No. And if you do... you will not be the same.* In: THE HOBBIT: An Unexpected Journey. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyb-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2012 (Brasil). Blu-ray (169min.)

tatuzinho de jardim ou com um amigo que começou e finalizou o mestrado sobre epistemologia no ensino de física. Ambos faziam ciência, nenhum dos dois com pessoas. E foi sobre os questionamentos deles, fundamentalmente sobre a validade das ciências humanas como ciência, que eu compreendi a importância do método e da epistemologia. Mas, acima disso, a importância de se falar sobre, de se entender e de se pesquisar sobre pessoas.

O doutorado não ensina a lidar com pessoas, pelo contrário, o fazer acadêmico é um processo extremamente solitário. O relato de experiências de outros pesquisadores foi o que conduziu minhas experiências metodológicas, junto com os próprios participantes da pesquisa.

Por isso, na maior parte desse relatório, eu apresento minha tese de doutoramento utilizando a primeira pessoa do plural. Eu entendo que a minha formação, bem como meu processo de pesquisa, é uma construção conjunta minha, das duas orientadoras com quem trabalhei, dos meus professores, dos meus colegas, dos autores que li, das pessoas que entrevistei, de todos aqueles que compartilharam meu convívio e me fizeram pensar sobre ser fã.

Mas eu não desconsidero a minha responsabilidade como pesquisadora, e isso só me faz me afastar ainda mais da neutralidade acadêmica tão comumente aplicada com a terceira pessoa do plural. Eu não seria capaz de fazer esse trabalho sozinha, trancada no meu apartamento, sem nenhum tipo de interação com as pessoas que me ajudaram a construir essa reflexão, mas esse processo ainda foi guiado por mim e pelas minhas escolhas pessoais. “Se você morrer, ninguém vai fazer sua pesquisa”² – essa fala que parece trágica se refere ao fato de que, mesmo apoiado sobre um problema de pesquisa, com objetivos e metodologias muito claros e delineados, a interpretação dada aos fatos científicos ainda é feita por uma pessoa: o pesquisador. Mais do que uma questão de autoria, para mim isso significa uma responsabilidade e, como consequência, uma preocupação constante de tornar as minhas escolhas o mais claras possível.

Isso pode soar como um fator básico inerente ao fazer científico ético, mas a realidade é que é muito difícil traduzir subjetividades como componentes de um relatório. Especialmente ao se pesquisar um grupo de pessoas que se unem a partir da paixão, como é o caso dos fãs. E esse é um outro lado da pesquisa, em que não somente

² Citação não literal da apresentação oral realizada pela psicóloga responsável pela oficina “Termine sua tese”, ministrado no dia 03 de maio de 2017, pelo Núcleo de Apoio ao Estudante da UFRGS.

é necessário traduzir as escolhas do pesquisador em método, mas também de traduzir as subjetividades dos sujeitos em dados.

Os fãs são inicialmente vistos como um grupo recluso socialmente com atividades particularizadas. Esse isolamento ainda é visível nas falas e nas práticas que pude observar no decorrer de toda a pesquisa, e refletir sobre isso, sobre os afetos e relações dessas pessoas, foi um processo transformador, não só para meu amadurecimento científico, mas nas minhas definições de grupos pessoais e nas minhas relações afetivas.

Quando eu comecei a pesquisar fãs, isso foi uma escolha profissional em que eu procurava me tornar pesquisadora. Quando eu finalizo minha tese de doutorado, eu tento entender também a pessoa que essa pesquisa produziu.

Porto Alegre, 25 de janeiro de 2018.

Nossa aventura começa com uma discussão com um amigo sobre a capacidade dos fãs criarem algo original. Seu argumento era de que, não importa o quanto os fãs produzam, sempre é sobre um produto cultural criado pela indústria. A resposta que surgiu foi de que isso era um engano, pois os fãs criam sobre a própria produção também, e isso pode levar a criações muito divergentes da obra original.

A percepção desse fenômeno, que aqui denominamos *fanworks* de *fanworks*, nos trouxe uma discussão muito diferente desta inicial. Aqui não analisamos a originalidade ou a qualidade da produção dos fãs, ou sua relação com a obra que as embasa originalmente. Mas sim a relação entre produções feitas por fãs e, conseqüentemente, as relações entre os próprios fãs.

Considerando o quanto o *fandom* é tão flexível e imprevisível quando os próprios fãs, tentar criar limitações ou classificações sobre suas práticas seria desenvolver um estudo parcial. Porém, essa parcialidade é inevitável considerando os recortes necessários para a viabilidade da execução de nossa pesquisa. Assim, nosso principal cuidado durante nossa jornada é explicitar os motivos e o que guia esses cortes.

Nós partimos da questão “como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*?” com o objetivo de verificar como as

práticas de consumo e produção internas ao *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa.

Este relatório encontra-se dividido em três partes: embasamento teórico, embasamento metodológico e análise e resultados.

Na **Parte I**, o **Capítulo 1** apresenta uma contextualização dos estudos de fãs em Comunicação, a partir do panorama da literatura internacional e o desenvolvimento dos principais conceitos da área. Este panorama se complementa com um aprofundamento na produção de teses e dissertações nacionais, que nos permitem compreender como o tema, e os fãs enquanto objeto da Comunicação, é trabalhado academicamente para situar a nossa pesquisa.

No **Capítulo 2** desenvolvemos uma reflexão teórica buscando inicialmente o conceito de fã a partir de uma problematização entre o conceito de audiência e de consumidor cultural, articulando a literatura específica com referenciais dos Estudos Culturais para compreender a colocação do sujeito no contexto estudado. Essa problematização nos permite nos aprofundar nas nuances da produção dos fãs, relacionada ao consumo midiático, e, por fim a articulação dos fãs em comunidade, o *fandom*.

A **Parte II** tem início com a apresentação do problema e dos objetivos de tese no **Capítulo 3**, contextualizados pela discussão teórica anterior. O **Capítulo 4** apresenta as premissas e narrativas dos processos de pesquisa, bem como as preocupações éticas que norteiam a sua execução. O que nos conduz ao **Capítulo 5**, uma autoetnografia que busca, a partir da narrativa de sua vivência no *fandom*, a compreensão do papel da pesquisadora no nosso trabalho.

O **Capítulo 6** apresenta duas pesquisas exploratórias que se embasam na interpretação de dados levantados por pesquisas maiores realizadas por terceiros: *AO3 Census* e o *Hobbit Project*. Os dados da primeira pesquisa, realizada pelo *Archive for our own* (AO3) no Tumblr, nos permite compreender mais sobre os fãs e suas práticas de consumo e produção. Enquanto os dados da segunda pesquisa, desenvolvida por um grupo global de pesquisadores, nos lança luz sobre o *fandom* dos filmes de *O Hobbit* em específico. A partir da análise de conteúdo realizada nessas exploratórias, fundamentamos delimitações de contexto e ferramentas metodológicas a serem apropriados nas próximas etapas. Seguem o relato dos dois experimentos que compõem o cerne da nossa pesquisa. Com inspiração etnográfica, tomando o sujeito como central nas nossas investigações, buscamos as interações dos fãs em processos de produção.

O **Capítulo 7** apresenta o primeiro experimento, que se trata de uma imersão em um site de postagem de *fanworks*, o AO3, em que analisamos as notas deixadas por autores de *fanworks* produzidos sobre outros *fanworks* para os seus leitores. Assim, pudemos não só nos aprofundar nas formas de produção, mas também nas relações pessoais estabelecidas entre fãs nesse processo.

O **Capítulo 8** apresenta o segundo experimento, uma imersão em campo em que realizamos entrevistas pré-estruturadas com fãs de *O Hobbit* participantes da I Feira Medieval de São Leopoldo. A partir das falas dos entrevistados, buscamos compreender mais de suas interações e práticas com os relatos e a observação do evento.

Na **Parte III** organizamos os achados da pesquisa e a argumentação final sobre os nossos resultados. O **Capítulo 9** busca sistematizar os resultados mais objetivos relacionados aos dados colhidos em campo, relacionados às formas de produção e propagação dos *fanworks*. O **Capítulo 10**, por fim, analisa questões relacionadas à formação identitária dos fãs e suas formas de relacionamento, bem como as particularidades que o sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks* representa para o *fandom* enquanto comunidade.

A reflexão final do nosso trabalho retoma o conceito de fã, articulando a literatura com as narrativas construídas pelos fãs observados e entrevistados em sua própria definição do que é ser fã. Esse processo de construção identitária se articula em comunidade, fundada no compartilhamento de critérios interpretativos que são fortalecidos pelos ciclos de produção internas ao *fandom*. Essa produção não só estrutura e consolida formas de interpretação do universo cultural em questão, como também abre possibilidades de criação e sustentação de relações entre os fãs, revigorando o sentido de grupo.

PARTE I – EMBASAMENTO TEÓRICO

*Thorin Oakenshield: [cantando] Para além das montanhas nebulosas, frias
Adentrando cavernas, calabouços cravados
Devemos partir antes do sol surgir
Em busca do pálido ouro encantado³*

Para realizar uma investigação sobre fãs, suas práticas, produções e formas de organização, precisamos, antes de mais nada, desvendar os conceitos compreendidos a partir do termo “fã” e suas definições. A apresentação desse grupo de sujeitos assim intitulado parte da origem etimológica da palavra para seu histórico de práticas em sociedade e, particularmente, junto às mídias.

Porém, para compreender o fã enquanto objeto de um trabalho científico, tomamos primeiramente o histórico de pesquisas já desenvolvidas com esse foco, com o objetivo de construir o conjunto de referenciais teóricos para as análises futuras e buscar, a partir das possibilidades de pesquisa que nos sugerem os trabalhos anteriores, as justificativas para o desenvolvimento do nosso projeto.

Capítulo 1 – A pesquisa sobre fãs em Comunicação

Esse capítulo apresenta um panorama dos estudos⁴ de fãs em Comunicação, nacionais e internacionais⁵, com o objetivo de verificar a construção do conceito de fã no desenvolvimento de pesquisas nessa área e suas possíveis abordagens em relação aos estudos de Cibercultura.

1.1 A pesquisa internacional sobre fãs

³ Tradução da autora: *Thorin Oakenshield: [singing] Far over the misty mountains cold / To dungeons deep and caverns old / We must away at break of day / to find our long forgotten gold. THE HOBBIT: An Unexpected Journey. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyb-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2012 (Brasil). Blu-ray (169min.)*

⁴ Serão aqui consideradas teses e dissertações defendidas nos programas de Pós Graduação stricto sensu em Ciências Sociais Aplicadas no Brasil; a bibliografia referenciada nesses trabalhos e artigos publicados na Compós e Intercom.

⁵ As referências internacionais sobre fãs se compõe majoritariamente por autores de escolas estadunidenses e britânicas, devido à tradição de pesquisa na área.

O termo fã começa a ser usado no final do século XVII na Inglaterra, como abreviação para a palavra “fanático” (DUFFET, 2013, p. 23), mas, ao longo do século XX, é utilizado para designar paixão, inicialmente de torcedores por esporte, e depois com relação a cinema, música e outras manifestações culturais. A popularização do termo fez com que ele se tornasse um conceito apropriado por diversas áreas de estudo para se referir a um grupo de consumidores culturais com características específicas.

Na Comunicação, Gray, Sandvoss e Harrington (2007) apresentam como os estudos sobre fãs desenvolvidos até então podem ser organizados em três ondas distintas, perceptíveis a partir de sua abordagem dos fãs e dos objetos estudados sob essa perspectiva. Aqui, nós expandimos um pouco essa divisão, incluindo estudos mais recentes, desenvolvidos depois dessa publicação, dentro da mesma perspectiva a partir das características descritas de cada onda.

A **primeira onda**, que teve grande produção ao longo da década de 1990, tem como principal característica uma busca por legitimação dos estudos de fãs, tentando desvincular o conceito de uma imagem negativa apresentada até então principalmente por abordagens sobre a patologia das manifestações de fãs. Esse primeiro momento de pesquisa busca uma compreensão teórica dos fãs a partir dos estudos de Recepção, apresentando as dificuldades dessa abordagem e outras possibilidades de trabalho com a audiência, e explorando a diversidade de práticas e apropriações que o fã oferece para o pesquisador como objeto de estudo.

Esse processo passa também pela legitimação do próprio pesquisador em campo, considerando a reflexividade que a exploração acadêmica do fã apresenta. Jenkins (2015) trata essa perspectiva frente à necessidade do pesquisador se colocar como fã em uma experiência etnográfica, sob influência da antropologia e da sociologia, reconhecendo que “(...) não existe posição privilegiada da qual se pode observar uma cultura. Ao invés disso, cada ponto de vista traz consigo tanto vantagens quanto limitações (...)” (p. 25). Em uma obra posterior (JENKINS, 2006a, p. 03), ele ressalta a importância das mudanças que os Estudos Culturais sofreram no momento de publicação de seu primeiro livro como fundamental para a compreensão do papel do pesquisador junto aos fãs. Essas mudanças foram refletidas como um redirecionamento de perspectiva teórica para muitos autores da área.

Junto com a abertura para que pesquisadores apresentassem suas experiências como e junto a fãs, os trabalhos dessa primeira onda se caracterizam também pela variedade de temáticas trabalhadas, o que reflete a variedade de manifestações dos fãs,

explorando o impacto dessas atividades na economia, como é o caso apresentado por Fiske (2002); a importância das relações afetivas para a produção e organização dos fãs, que é fundamentado por Grossberg (2002), e a lógica dos fãs em comunidade, o que é argumentado por Jenkins (2002).

Outra temática muito trabalhada foi a participação feminina enquanto um grupo de fãs específico, seja em debates sobre gênero e sexualidade, como é desenvolvido por Cline (2002) com relação às fãs de rock, Ehrenreich, Hess e Jacobs (2002) falando especificamente sobre a Beatlemania e Hinerman (2002) se aprofundando no *fandom* de Elvis; seja em discussões sobre os aspectos de sociabilidade e construção do conceito de feminino em processos de produção cultural, o que é explorado por Green, Jenkins e Jenkins (1998) em uma pesquisa sobre o interesse feminino no sexo homossexual masculino, por Cicioni (1998) ao se debruçar sobre o desejo feminino na escrita sobre pares românticos homossexuais masculinos, por Dell (1998) ao pesquisar sobre o prazer feminino a partir das manifestações das fãs, por Gillilan (1998) ao pesquisar sobre a atração feminina por determinados personagens de séries de TV, e por Benshoff (1998) sobre os processos de negociação de conceitos relacionados a gênero e sexualidade realizados por fãs de *Dark Shadows*.

Há também reflexões sobre a colocação do fã como crítico e produtor, apresentada por Brower (2002) ao considerar os fãs capazes de influenciar a qualidade da televisão, por Sabal (2002) analisando o que executivos da televisão dizem sobre as cartas dos fãs, por Vermonel e Vermonel (2002), que se aprofunda no sistema de produção dos fãs, e por Jenkins (2002) pensando a construção social do *fandom* a partir da sua produção fílmica.

Outros trabalhos consideram a relação do fã com o produtor oficial, introduzida por Harris (1998), que pensa a organização social do fã de televisão, por Classen (1998) que analisa os valores do *fandom* a partir do uso de cupons e devolução de produtos, e por Tankel e Murphy (1998) que se debruçam sobre o processo de curadoria exercido por colecionadores de quadrinhos. Alguns trabalhos também analisam a relação dos fãs com os produtos culturais que consomem e sua própria produção, o que é apresentado por Lindlof, Coyle e Grodin (1998) sobre os processos interpretativos da audiência de ficção científica.

No fim da década, podemos observar as primeiras considerações sobre a produção do fã junto à Cibercultura, que são introduzidas por Baym (1998), falando sobre as práticas comunicativas mediadas por computador utilizadas por fãs; e por

MacDonald (1998), que explora a comunicação mediada por computador e a produção dos fãs de ficção científica, de forma que esses trabalhos marcam mudanças na lógica de produção e de organização dos fãs a partir da popularização da internet.

A **segunda onda**, que se desenvolve principalmente ao longo dos anos 2000, é marcada pela aproximação entre produtores da indústria e fãs. Isso é associado às possibilidades de contato estabelecidas entre essas duas instâncias no processo de comunicação a partir de mudanças nas formas de veiculação de conteúdo e popularização da *web* e de novas mídias. O fã passa a ser visto como uma audiência estratégica nos processos de produção cultural, de forma a ser reconhecido pelo produtor como sujeito e em suas práticas.

Isso se reflete também na postura do pesquisador em campo. Jenkins (2006a) apresenta uma série de experimentos feitos com o objetivo de refletir sobre sua posição como fã pesquisando fãs, já apoiado pela literatura produzida anteriormente. Hellekson e Busse (2006) traçam um paralelo entre práticas de fãs e práticas acadêmicas no processo de construção de conhecimento, refletindo sobre o fazer pesquisa nesse campo.

Hills (2002) aponta uma distância existente nas pesquisas desenvolvidas até então entre os conceitos que se referem ao que o fã, e o *fandom*, realmente é e produz culturalmente e como ele vem sendo estudado e enquadrado dentro de classificações acadêmicas, indicando possibilidades do *fandom* ser mais dinâmico do que já foi abordado anteriormente. Ele ressalta que o *fandom* on-line desenvolve práticas e estruturas próprias que podem ou não ter sido observadas no *fandom* off-line (HILLS, 2002, p. 170) e que isso precisa ser considerado academicamente. Esse fato também é apontado por Sandvoss (2005, p. 05) a partir da necessidade de se definir fã e *fandom*, entendendo que o que se fala de fãs não inclui todos os fãs nem todas as atividades dos fãs, ou as relações estabelecidas entre eles. Fã e *fandom* tanto tem origem em uma auto definição de seus componentes quanto é, ao mesmo tempo, um conceito mutante (SANDVOSS, 2005, p. 6-8).

Hellekson e Busse (2006) abordam essa característica mutante a partir da visão do trabalho do fã como uma construção contínua, o que apresenta necessidade de contexto, seja historicamente (explorado nos trabalhos de Coppa (2006a) e Derecho (2006), que desenvolvem resgates históricos do *fandom*), seja quanto a sua temática (que pode ser exemplificado nos trabalhos de Driscoll (2006) e Woledge (2006), que abordam questões como pornografia e a produção de *fanworks* com temática homoafetiva).

Esse contexto também é dado sob a luz da introdução das novas mídias, tanto no processo de consumo quanto no de produção, como podemos perceber nos trabalhos de Coppa (2006b), que fala sobre a questão de performance, de Stein (2006), que aborda a construção de narrativas feita por fãs se utilizando as novas mídias, e de Jones (2006), que fala sobre a composição de *fanfilms* a partir de videogames.

Jenkins apresenta esse cenário como a Cultura da Convergência (2006b), introduzindo conjuntamente a articulação dos fãs como parte da inteligência coletiva (LEVY, 2007) em torno dos seus objetos de consumo, as novas formas de produção narrativa que incluem participação ativa da audiência em seus processos, como a narrativa transmídia, e a importância da afetividade desenvolvida pelos fãs por seus objetos de adoração, tanto para articulação da comunidade e de sua própria produção, quanto como um componente de fidelização utilizada pela indústria. A importância da produção dos fãs é vista como marca de suas manifestações, mas também como uma ferramenta que pode ser apropriada pelos produtores como uma forma de manutenção da produção oficial, configurando o processo de participação.

Essa transição da visão do fã como receptor para o seu reconhecimento como autor no processo de produção midiática traz consequências também para as formas de produção do fã (GRAY, SANDVOSS e HARRINGTON, 2007): há uma ampliação do espaço cultural de atuação do fã, que não se restringe à cultura massiva ou de entretenimento; como também há uma reconfiguração espacial do *fandom*, que vai para além das fronteiras convencionais, apresentando a necessidade de se considerar uma audiência global; essa reconfiguração cria oportunidades de se visualizar as disputas entre grupos de fãs no processo de exploração de novos espaços culturais e dentro da própria lógica de organização do *fandom*, inclusive na sua relação com produtos e produtores.

A **terceira onda**, que se configura a partir dos anos 2010⁶ até a atualidade, há uma valorização do fã com relação aos produtores, em que se percebe uma maior dependência da indústria desse grupo em específico, ainda que esse processo seja marcado por conflitos entre essas duas instâncias. Isso abre espaço para o desenvolvimento de estudos mais específicos sobre fenômenos relacionados aos fãs,

⁶ Gray, Sandvoss e Harrington (2007) colocam essa terceira onda como contemporânea a publicação do texto que referenciamos aqui. Porém, ao considerar suas características, percebemos que, apesar de ter início a partir das transformações no cenário midiático no final dos anos 2000, como eles puderam perceber, essas características se tornam mais evidentes na década seguinte, com a consolidação de novas possibilidades de produção e consumo cultural no contexto midiático que se desvela.

como é o caso da obra de Baym (2000), que se debruça sobre a organização de *fandons* como comunidades on-line, e o livro organizado por Bennett e Booth (2016), que reúne trabalhos sobre a representação dos fãs na cultura pop.

Booth (2015) aponta que as próprias definições do que é fã e do que é indústria nesse contexto ainda não são claras nas pesquisas desenvolvidas até então, e se tornam mais incertas à medida que esses dois âmbitos se aproximam nas trocas de produção e apropriação estabelecidas entre eles. Mas ressalta que essas trocas e novas formas de produção e reconhecimento fazem parte da lógica comercial vigente.

Em 2010, Booth apresentava o início desse processo a partir de uma exploração mais focada nos usos e apropriações que os fãs fazem da cultura digital e das novas mídias. O autor evidenciou as competências desenvolvidas pelos fãs como produtores ao longo do desenvolvimento tecnológico midiático, bem como seu processo de inserção e organização nessa lógica produtiva digital. Segundo Willians (2015), essa observação do *fandom* em suas práticas atuais é necessária para compreensão de como o *fandom* se representa e como ele se transforma nesse processo: “Prestar atenção às mudanças, transições e finalizações das reações dos fãs oferece uma rota para entender como o *fandom* está relacionado com uma auto-narrativa, identidade e senso ontológico de segurança.”⁷. Nesse sentido, Barton e Lampley (2013) ressaltam a importância do conhecimento da história do *fandom* ao apresentar uma trajetória de seu próprio envolvimento enquanto fãs e como isso influenciou sua percepção enquanto pesquisadores.

Para Bennett e Booth (2016), os fãs cada vez mais se caracterizam de forma “multifacetados, complexos e às vezes contraditórios” e isso nem sempre é reconhecido por outros núcleos da sociedade:

Para muitos outros, entretanto – incluindo criadores da mídia, audiências em geral, e escritores populares da imprensa – o *fandom* permanece como uma identidade patológica e estereotipada: o geek, o nerd, o dweeb, o loser. Tais caracterizações são frequentemente incorretas, mas ainda comuns na cultura popular.⁸ (BENNETT; BOOTH. 2016)

Jenkins (2013) aponta as opções de viabilização dessas formas de consumo, apropriação, usos e produção feitas por uma audiência cada vez mais equipada

⁷ Tradução nossa: "Paying attention to fans' reactions to changes, transitions and ending offers one route for understanding how *fandom* is related to self-narrative, identity and a sense of ontological security."

⁸ Tradução nossa: "To many others, however - including media creators, general audiences, and popular press writers - *fandom* remains a pathologized and stereotyped identity: the geek, the nerd, the dweeb, the loser. Such characterizations are often inaccurate but still common in popular culture."

tecnologicamente e competente dentro das lógicas de produção midiáticas. E indica não só os desafios de produção e domínio sobre o conteúdo para a indústria nesse contexto, como também os desafios de pesquisa que se estabelecem nesse cenário.

Duffett (2013) ressalta que esse processo não é só comercial, ainda que muito intenso sob essa perspectiva, mas há também a necessidade de uma abordagem sociocultural nas pesquisas sobre fãs, demarcando que o aprendizado é parte da construção identitária do indivíduo dentro da comunidade, e que isso reverbera na atuação social do sujeito e nas suas formas de produção e consumo em todas as suas instâncias de convivência.

Essa divisão dos estudos de fãs em três ondas nos permite visualizar o processo de consolidação teórica na área e a relação dos pesquisadores com seus objetos de estudo, além de ter uma perspectiva dos temas relacionados a fãs que foram trabalhados pelos principais autores internacionalmente e qual a direção que os questionamentos atuais apontam.

Para o desenvolvimento da nossa pesquisa, porém, precisamos ter em vista, além do cenário internacional, a produção nacional.

1.2 A pesquisa sobre fãs no Brasil: os pioneiros

A produção acadêmica brasileira sobre fãs não tem como característica marcante a publicação de livros sobre o tema, sendo muito mais comum a veiculação de artigos. Dentre os livros, porém, destaca-se como referência utilizada em muitos dos trabalhos analisados a obra de Vargas (2005), que apresenta uma exploração das práticas e formas de produção do *fandom* no Brasil, ainda que a autora não seja uma pesquisadora da área de Comunicação. O livro apresenta os resultados da pesquisa de mestrado da autora na área de Letras, que se constitui em uma investigação sobre os processos de leitura e escrita desenvolvidos por fãs de *Harry Potter* em meio eletrônico. A obra pode ser classificada em concordância com a segunda onda de pesquisas sobre fãs, pois se aprofunda empiricamente nas formas de produção dos fãs a partir da apropriação que fazem de espaços, técnicas e ferramentas disponíveis principalmente no meio digital. Enquanto recorte da produção de fãs brasileiros nesse momento, o livro é uma referência importante para pesquisas que se desenvolveram a seguir.

Para apresentar o quadro de produção acadêmica brasileira sobre fãs, nos voltamos inicialmente para as publicações em eventos no país, a fim de estabelecer o

início de uma cronologia de publicações. Como referência de eventos no campo da Comunicação, temos duas associações que realizam atividades que abordam a produção no campo de forma mais global e focada na pós-graduação e que realizam eventos anuais. Carlos (2015) organizou um levantamento dos artigos na Intercom (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação) e na Compós (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação) que abordam fãs, até 2014, sendo que ambas as associações disponibilizam os trabalhos a partir de 2000.

Na Compós, há cinco publicações que ocorreram entre 2006 e 2014. Na Intercom, há 51, entre 2002 e 2014, sendo que a partir de 2011 a quantidade de publicações por ano quase dobra (de cinco em 2010 para nove em 2011). As primeiras publicações na área são de autoria de Jan Alyne Barbosa e Silva⁹ e Simone Pereira de Sá¹⁰, ambas em 2002.

A partir desse cenário, percebe-se que a produção acadêmica brasileira sobre fãs tem seu início em 2002, com crescimento a partir de 2010. É possível observar esse crescimento também no número de teses e dissertações que abordam fãs defendidas¹¹ nos Programas de Pós Graduação em Comunicação no país: cinco entre 2000 e 2009 e 39 entre 2010 e 2015. Pode-se notar, portanto, um processo de formação na área, com um crescimento no número de mestrados e o amadurecimento dos primeiros doutorandos especializados no assunto.

Mesmo sendo uma área nova de estudo, os trabalhos desenvolvidos no período de 2000 a 2009 já apresentam uma multiplicidade de tratamento dos fãs como público nos estudos de recepção. Como reflexo do fato de que esses trabalhos marcam o início da pesquisa sobre fãs em pós-graduação no Brasil, todos que foram defendidos nessa

⁹ SILVA, J. A. B. Dos fanzines aos weblogs: uma análise sobre as semelhanças e diferenças entre os dois suportes. Intercom, 2002. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP8SILVA2.pdf> Acesso em 23 de fevereiro de 2017. Silva possui pesquisa atual em andamento sobre práticas pedagógicas que permeiam a construção de narrativas hipermediáticas (Fonte: <http://lattes.cnpq.br/0405623504999765>).

¹⁰ SÁ, S. P. de. Fanfictions, comunidades virtuais e a cultura das interfaces. Intercom, 2002. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP8SA.pdf>. Acesso em 23 de fevereiro de 2017. Sá possui pesquisa atual em andamento sobre o consumo de música relacionada a grupos mais amplos de audiências, incluindo fãs (Fonte: <http://lattes.cnpq.br/6382966782640472>).

¹¹ Foram levantadas todas as teses e dissertações defendidas nos 52 programas de pós-graduação (PPGs) stricto sensu no Brasil dentro do campo de Ciências Sociais Aplicadas. Esse levantamento foi feito em equipe como parte da seleção de material para o livro "Meios e audiências III" (JACKS et al, 2017), da qual esta pesquisadora faz parte e possui permissão de uso do material. Desse levantamento inicial, foram selecionados os trabalhos que apresentavam as palavras "fã" ou "fan" (e derivados) em seu título e/ou resumo. Esse último critério, porém, exclui a dissertação de mestrado que defendi em 2012. Para não ignorar racionalmente um trabalho que aborda fãs, este foi reinserido no corpus em caráter de exceção.

primeira década são dissertações de mestrado, sendo a primeira defesa de tese abordando fãs realizada em 2011¹².

Tabela 1 - Os primeiros trabalhos sobre fãs no Brasil

Ano	Título	Tipo	Autor	Universidade	Orientador
2002	Tão longe, tão perto: uma análise da imagem do U2 e dos laços de socialidade dos seus fãs gaúchos via internet.	dissertação	AMARAL, Adriana da Rosa	PUCRS	Francisco Menezes Martins
2007	As práticas do fã: identidade, consumo e produção midiática	dissertação	MONTEIRO, Tiago	UFRJ	João Batista de Macedo Freire Filho
2008	A desconstrução da Fanfiction - resistência e mediação na cultura de massa	dissertação	SIQUEIRA, Márcio André Padrão de	UFPE	Ângela Prystho
2009	Don't tell me what I can't do: as práticas do consumo e participação dos fãs de Lost	dissertação	BANDEIRA, Ana Paula	PUCRS	Ana Carolina Escosteguy
2009	Internet, seriados e emissoras da televisão: práticas dos portais e das comunidades dos fãs	dissertação	MATSUZAKI, Luciano Yoshio	FCL	Marcelo Oliveira Coutinho de Lima

O primeiro trabalho (AMARAL, 2002) tem o objetivo de mostrar a trajetória da banda U2 a partir da visão dos fãs gaúchos, voltando-se para o desenvolvimento técnico-estético da carreira da banda, indicando possibilidade futura de pesquisa de recepção a partir dos usos da internet pelos fãs de música. O foco se dá na relação do produtor com os fãs, sendo o fã considerado um recorte da audiência da banda. A cibercultura é abordada a partir da exploração dos espaços de interação entre os fãs on-line, sendo a internet também uma via de comunicação com o produtor.

O segundo (MONTEIRO, 2007) aborda o consumo de música, focando-se no processo de construção identitária dos fãs de Renato Russo, líder da banda Legião

¹² GUMES, Nadja Vladi Cardoso. A música faz o seu gênero: uma análise sobre a importância das rotulações para a compreensão do indie rock como gênero. UFBA, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/12875/1/Nadja%20Vladi.pdf>>. Acesso em 23 de fevereiro de 2017.

Urbana, a partir da análise da produção dos fãs. O trabalho não foi disponibilizado pelo autor, o que inviabiliza uma análise mais profunda, mas, a partir de dados disponíveis na plataforma Lattes¹³, sabemos que o autor finalizou seu doutorado em 2012, realizando pesquisa intitulada “Tudo isto é pop: portugalidades musicais contemporâneas entre a 'tradição' e a 'modernidade'”, pela Universidade Federal Fluminense (UFF), sob orientação de Simone Pereira de Sá, o que demonstra um processo de continuidade em sua carreira como pesquisador na área.

O terceiro trabalho (SIQUEIRA, 2008) estuda fãs brasileiros de diversos universos narrativos a fim de conhecer seus perfis enquanto produtores: as motivações que os levam a ler, escrever ou participar de outras formas no fenômeno *fanfiction*; compreender seus hábitos e códigos que os diferenciam de outros tipos de consumidores. A metodologia do trabalho se volta para acompanhar o processo de produção dos sujeitos observados. O foco do trabalho é na dinâmica estabelecida entre o fã e o *fandom*, com base em sua produção, onde os fãs são abordados como um grupo com características próprias, organizado como uma comunidade. A Cibercultura é abordada à medida que a internet é vista como um ambiente midiático com características próprias que interfere nas formas de produção e interação entre os fãs.

O quarto (BANDEIRA, 2009) trata de analisar práticas de consumo e participação dos fãs do seriado *Lost* na internet, se valendo de técnicas da etnografia no ambiente on-line para investigar as formas de apropriação que os fãs fazem da série, suas produções e suas dinâmicas com a narrativa e com os produtores. O trabalho se foca na relação do produtor oficial com a audiência, caracterizando o fã como produtor nesse processo. A Cibercultura é explorada à medida que contextualiza essas interações, se apresentando como campo de desenvolvimento da pesquisa.

Por fim, o quinto trabalho (MATSUZAKI, 2009) aborda as estratégias das redes de televisão na internet no contexto de redes digitais descentralizadas, e a falta de controle do que é efetivamente assistido e reproduzido na rede. As comunidades de fãs são investigadas a fim de se compreender as práticas de compartilhamento de vídeo por seus usuários. O foco se dá na relação estabelecida entre o produtor com a audiência, e os impactos dessa forma de consumo e apropriação para ambos, sendo o fã um consumidor midiático com características que o particularizam. A Cibercultura é

¹³ Fonte: < <http://lattes.cnpq.br/4954471388974809> > Acesso em 20 de agosto de 2017.

abordada a partir da configuração da *web* como o ambiente midiático em que se dá a interação entre essas duas instâncias.

Nessas primeiras pesquisas percebe-se um interesse pelo conhecimento sobre este consumidor de produtos culturais e midiáticos caracterizado como fã, mas se destaca o fato de que elas abordam também os processos de produção dos próprios fãs no contexto da Cibercultura, considerando sua interferência nas formas tradicionais de produção cultural e midiática.

1.3 A atual pesquisa sobre fãs no Brasil

A partir da análise dos 39 trabalhos defendidos entre 2010 e 2015, podemos elencar alguns pontos que oferecem um panorama sobre como os fãs se relacionam com os produtores, como estes se relacionam com os fãs e como os fãs se relacionam entre si.

Ao pensar o fã como um segmento de audiência, os trabalhos se voltam inicialmente para a existência de um produto cultural com o qual esse fã se relaciona. O contexto da convergência muitas vezes é apontado como algo que facilita e incentiva as práticas dos fãs ao disponibilizar a produção cultural em uma variabilidade de suportes e por meio de um fluxo constante de produtos que neles se dissemina. Além disso, a própria produção dos fãs é incentivada nesse contexto, pois o produtor conta com a organização, difusão e multiplicação de seus produtos, o que é potencializado pelo público.

As análises desenvolvidas nos trabalhos permitem observar que essa profusão de produtos potencialmente acessíveis abre possibilidade para formas de consumo variadas, viabilizando ao fã tanto instâncias de experimentação cultural quanto de criação de novos modos de se relacionar com esses produtos e com as próprias mídias. Além disso, a articulação dos fãs em grupos abre a possibilidade de que as trocas neles desenvolvidas promovam capital cultural que os ajudem a aumentar suas potencialidades de significação. Essa confluência de oportunidades contribui para inverter as relações de domínio da produção cultural sobre o indivíduo, abrindo ao fã a possibilidade de se colocar também como produtor. Ainda assim, o fã como produtor é apresentado nos trabalhos como um paradigma na área da Comunicação, pois essa colocação contrasta com a abordagem tradicional da indústria enquanto instância de produção.

Além da diversidade de produtos culturais analisados, as pesquisas apresentam grande diversidade de temas, enquadramentos e objetos. Apesar de o *corpus* selecionado para análise nos trabalhos ser, em geral, formado por texto, há a exploração da relação de fãs estabelecida com diversos formatos midiáticos e culturais, como música e cinema, ou com organizações religiosas e empresariais. Esses temas e objetos se enredam na mesma diversidade de possibilidades de análise, uma vez que a teoria sobre fãs pode ser articulada com questões econômicas e sociais, dinâmicas históricas e afetivas.

Os trabalhos que estudam a relação entre os fãs e os produtores oficiais daquilo que consomem analisam: o consumo de produtos culturais e produção desses fãs a respeito dos mesmos; a contribuição da informação midiática para a construção de identidade dos grupos; a importância da produção dos fãs para a manutenção de memória e práticas culturais; a abordagem do papel dos fãs como mediadores de produtos culturais a outros grupos de fãs; as motivações do culto a ídolos.

Quanto à problematização de dinâmicas e práticas internas aos grupos de fãs, os trabalhos abordam: colaboração como incentivo e manutenção da organização dos grupos; funcionamento dos grupos de fãs para viabilizar o seu processo de ressignificação; atividades de fãs para construção da cidadania.

Os trabalhos que procuram compreender manifestações dos fãs a partir das trocas estabelecidas entre os participantes desse grupo se focam: no papel dos fãs como mediadores para facilitar o consumo e redistribuição de produtos culturais e midiáticos; na dinâmica interna da comunidade para viabilizar a manutenção de laços e a produção; nas formas de interpretação, ressignificação e critérios de avaliação da audiência sobre objetos culturais e midiáticos; nas motivações de participação nos debates; nas formas de consumo dos fãs no ambiente transmídia.

Os trabalhos que investigam a relação entre os fãs e os produtos com que se relacionam abordam: como o fã recebe discursos midiáticos; o processo de culto dos fãs; a compreensão que tem dos produtos culturais e midiáticos vista a partir de suas próprias produções (no caso, especificamente *fanfiction*).

Os trabalhos também estudam os fãs na sua relação com as formas de produção midiática, tais como: experiência coletiva de consumo e interpretação de produtos midiáticos; formas de acesso a produções para desenvolver processos de ressignificação e circulação; o fã inserido na lógica da produção no contexto das plataformas transmidiáticas.

Entre os trabalhos que abordam as produções dos fãs, destacam-se os seguintes formatos e manifestações: *fanfiction*, *fanart*, memes, *cosplay*, colecionismo, *scan*, legendas, mediação, culto, debates e conversações.

As próprias pesquisas apontam para a necessidade de uma formação teórica nacional, seja pela constatação da existência de um contexto de ser fã que é diferente dentro e fora do Brasil, seja pela necessidade de articular uma teoria fundamentalmente internacional com o cenário teórico construído nacionalmente e na América Latina, e os próprios questionamentos que esses cenários suscitam.

A partir da análise dos problemas, objetivos e considerações finais dos trabalhos, percebemos que eles alertam para dois cuidados essenciais em estudos com fãs que utilizam a Cibercultura como contexto de análise:

- a caracterização das comunidades on-line estudadas precisa ser muito bem definida, pois é extremamente volátil de acordo com o movimento estabelecido pelos participantes, e os interesses dos participantes podem mudar, fazendo com que se desagreguem dela, bem como outros membros com interesses distintos podem aderir a ela;
- a validade dos dados encontrados em tais comunidades precisa ser constantemente questionada, pois são alterados com a mesma flexibilidade da natureza da rede, por seus participantes e organizadores.

Esses cuidados refletem não só características do meio on-line como também uma mutabilidade que é apontada por autores internacionais (BENNETT e BOOTH, 2016) como sendo típica de comunidades de fãs.

1.4 A Cibercultura na atual pesquisa sobre fãs no Brasil

A fim de observar mais atentamente o desenvolvimento dos estudos sobre fãs e como se apropriam da Cibercultura, foram verificados quais trabalhos dos 39 selecionados que exploravam contextos digitais e/ou on-line, resultando um *corpus* de

30 teses e dissertações¹⁴. Aqui, analisamos esses trabalhos a partir de três eixos¹⁵ de observação:

No primeiro, sobre os enfoques desenvolvidos nas pesquisas, buscamos observar quais as relações estabelecidas a partir dos fãs que foram priorizadas na análise feita por cada um dos trabalhos. Assim, foram construídas as seguintes categorias:

- **Relação entre fã e produção;** em que a pesquisa se foca nas dinâmicas estabelecidas entre o âmbito da produção oficial e sua audiência, especificamente os fãs, ou entre os fãs e produtos específicos, objetos de sua adoração. Dos 30 trabalhos selecionados, 16 foram classificados nessa categoria;
- **Relação entre fã e fandom;** em que o estudo prioriza as dinâmicas estabelecidas entre grupos de fãs ou entre fãs dentro de um grupo específico. Nesse caso, há a exploração do *fandom* relacionado ao conceito de comunidade. Dos 30 trabalhos selecionados, dois foram classificados nessa categoria;
- **Relação entre fã e a própria produção;** em que o enfoque da pesquisa se dá nas dinâmicas estabelecidas entre o fã e aquilo que ele ou outros fãs produzem. Dos 30 trabalhos selecionados, três foram classificados nessa categoria;
- **Relação entre fã e suas práticas;** em que o enfoque da pesquisa se dá nas dinâmicas estabelecidas entre o fã e suas práticas ou nas práticas de um grupo de fãs em específico, que pode ou não incluir algum tipo de produção. Dos 30 trabalhos selecionados, sete foram classificados nessa categoria;
- **Relação entre fã e a sociedade;** em que o olhar da pesquisa se voltou para as dinâmicas estabelecidas entre o fã e a sua construção enquanto sujeito

¹⁴ Um trabalho não se encontra nesse corpus final pois não foi encontrado na íntegra e, assim, não pode ser analisado. ARAB, Analu Bernasconi. Fã-ativismo na Telenovela Em Família. UFSCar, 2015. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2917500>.

¹⁵ No terceiro eixo, sobre Cibercultura, apresentamos tabelas com a relação de todos os trabalhos e suas respectivas classificações. Essa organização foi escolhida porque é o eixo com maior equilíbrio do número de trabalhos entre as categorias.

em sua vivência em sociedade. Dos 30 trabalhos selecionados, dois foram classificados nessa categoria.

A grande quantidade de trabalhos concentrados na primeira categoria reflete uma preocupação acadêmica sobre um viés mais comercial da produção realizada pela indústria. Os questionamentos sobre os fãs ainda refletem uma preocupação com a produção oficial de um produto, seja como se estabelecem diálogos entre essas duas esferas, seja quais são as consequências dessa dinâmica para ambos. Essa lógica também tem um impacto na pequena quantidade de pesquisas que pensam o fã como produtor, ainda que as suas práticas, como um todo, incluindo suas produções, sejam mais contempladas pela academia.

Por fim, temos a formação identitária do fã e sua relação com a sociedade, que surge timidamente no cenário de pesquisa em Comunicação, pensada também em questionamentos sobre as características do fã enquanto grupo, o *fandom*, e suas particularidades. Essas duas categorias contrastam com os questionamentos em torno da dinâmica entre produtores e consumidores, representadas pelas outras categorias, à medida que refletem dinâmicas mais sociais e coletivas do que o processo de comunicação midiático.

Nos chama a atenção a ausência de pesquisas cujo enfoque central seja a relação dos fãs com sistemas midiáticos ou aparatos tecnológicos, uma vez que a literatura internacional apresenta isto como uma competência do fã (BOOTH, 2010). Essa relação surge de forma secundária em algumas pesquisas, que mostram as atividades de fãs dentro de sites ou se apropriando de ferramentas que utilizam em sua produção, mas não percebemos nenhuma pesquisa que apresente seu questionamento central sobre esse tema em si. Podemos considerar a hipótese dessa ausência se dar devido ao cenário de pesquisa em Comunicação no Brasil se desenvolver de forma mais distante¹⁶ do cenário de pesquisa de tecnologias midiáticas, o que pode dificultar a troca de dados e pesquisas realizadas entre as áreas.

¹⁶ Em comparação com o cenário estadunidense e britânico, em que os centros de pesquisa e os centros de desenvolvimento tecnológico possuem mais proximidade física e maior possibilidade de troca de dados e experimentos entre os setores. Um exemplo disso é o MIT (Massachusetts Institute of Technology), um centro de desenvolvimento tecnológico onde Henry Jenkins (uma das principais referências internacionais nos estudos de fãs) é o diretor do Programa de estudos em Mídia Comparativa e professor. Fonte: <https://civic.mit.edu/team/henry-jenkins>

Sobre as formas de compreensão apresentadas pelos trabalhos de como os fãs foram considerados e/ou classificados¹⁷ dentro da sua lógica de análise:

- **Fã como recorte da audiência;** em que o grupo de fãs estudado é considerado em suas particularidades enquanto parte de uma audiência maior em torno de um produto cultural, focado nas práticas relacionadas à produção de sentido. Nesses trabalhos, abordar fãs era também uma forma de restringir o universo de consumidores de determinado produto cultural para, assim, viabilizar a pesquisa. Dos 30 trabalhos selecionados, dois foram classificados nessa categoria;
- **Fã como comunidade;** em que os fãs são considerados como parte de um grupo com dinâmicas próprias, sendo caracterizado como uma comunidade a partir de suas práticas em relação a outros fãs e suas formas de convivência e de produção. Dos 30 trabalhos selecionados, sete foram classificados nessa categoria;
- **Fã como produtor;** em que a pesquisa priorizou a característica do fã como sujeito produtor no processo de comunicação, buscando a partir das práticas dos fãs a materialidade dos desdobramentos do processo de significação. Dos 30 trabalhos selecionados, nove foram classificados nessa categoria;
- **Fã como consumidor**¹⁸; em que os fãs são considerados como consumidores culturais e midiáticos que possuem características que os particularizam, sejam competências ou comportamentos específicos, ou mesmo a atenção que recebem dos produtores como grupo, o que os diferencia de outras esferas de público. Esses trabalhos abordam as práticas dos fãs a partir do que os distinguem de outros grupos de consumidores por processos de hábitos e rituais que lhes provém outras competências. Dos 30 trabalhos selecionados, 12 foram classificados nessa categoria.

¹⁷ Alguns trabalhos analisam o fã sob mais de uma lógica, uma vez que elas não se anulam, mas aqui destacamos aquela que mais se destaca ou é priorizada em seus resultados finais.

¹⁸ Ainda que todos os sujeitos que compõem uma audiência sejam consumidores culturais, nessa classificação os fãs são considerados a partir de suas particularidades enquanto consumidores, assumindo que formam um grupo com características de consumo próprias.

As formas de abordagem do fã refletem muito do processo de amadurecimento teórico desse campo de estudo. O fã, ao ser pensado como um consumidor com características próprias dentro de uma unidade de audiência maior é uma forma mais complexa de abordagem do que a simples aplicação dessas características como forma de delimitação de um grupo a ser estudado, por exemplo.

Esse grupo em si também passa a ser considerado com a complexidade de uma comunidade, que é questionada em sua própria definição, mas pensada como parte dos processos de produção, consumo e distribuição de informação no cenário atual. Isso também está relacionado ao crescimento de pesquisas que abordam o fã como produtor, em que transparecem as tentativas de pensar a inversão de uma lógica hierárquica de produção e consumo comum no campo da Comunicação.

Sobre as abordagens da Cibercultura, consideramos como conceitos específicos dessa área de estudo foram articulados no desenvolvimento das pesquisas analisadas. Aqui entendemos Cibercultura como mais do que somente o espaço de interações composto a partir da rede interligada de computadores (LEVY, 1999), mas também como uma modalidade sociocultural (LEMOS, 2010).

Nas classificações abaixo, generalizamos essa exploração da cultura digital no termo "internet", ainda que os trabalhos tenham apresentado recortes diferenciados desse campo, tais como a cultura *hacker*, as redes sociais ou a web 2.0. As categorias priorizam qual foi a apropriação teórica da Cibercultura no desenvolvimento do estudo:

- **Internet enquanto espaço de interação;** onde os ambientes digitais são vistos como espaços onde ocorrem as práticas, dinâmicas e conversações desenvolvidas pelos sujeitos estudados, e onde podem ser observados determinados fenômenos. Esta ambientação é, muitas vezes, uma forma de sistematizar a coleta de material a ser analisado ou de contatar determinado grupo de fãs. Dos 30 trabalhos selecionados, 12 foram classificados nessa categoria;

Tabela 2 - Categoria internet enquanto espaço de interação

Ano	Título	Tipo	Autor	Universidade	Orientador	Categorias
-----	--------	------	-------	--------------	------------	------------

2010	A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o Conselho Jedi RS	Dissertação	Silveira, Stefanie Carlan da	UFRGS	Alex Primo	relação entre fã e a própria produção; fãs como consumidor; internet enquanto espaço de interação;
2011	“Dos sistemas virtuais para as ruas” uma construção de culturas juvenis dentro do universo cosplay de Curitiba	Dissertação	Salvatierra, Neliffer Horny	UTP	Sandra Rubia Silva	relação entre fã e a sociedade; fãs como comunidade; internet enquanto espaço de interação;
2013	Fãs, só que ao contrário: um estudo sobre a relação entre fãs e antifãs a partir do fandom da banda Restart	Dissertação	Monteiro, Camila Franco	UNISINOS	Adriana da Rosa Amaral	relação entre fã e fandom; fãs como consumidor; internet enquanto espaço de interação;
2013	Universos Alternativos: literatura e produção de sentido em sites de fanfictions	Dissertação	Sampaio, Theane Neves	PUC RIO	Adriana Andrade Braga	relação entre fã e a própria produção; fãs como produtor; internet enquanto espaço de interação;
2013	A construção de mundos on-line: uma análise da comunidade de fãs de Lost, Darkufo	Dissertação	Trento, Francisco Beltrame	UFSCar	João Carlos Massarolo	relação entre fã e produção; fãs como consumidor; internet enquanto espaço de interação;
2014	Modos De Compartilhamento Dos Grupos De Legendas: Utilização Das Redes Sociais E Dos Dispositivos Da Cultura Digital Para A Produção De Legendas Artesanais	Dissertação	Mendonça, Bruno Henrique Marques de	UTP	Kati Caetano	relação entre fã e sua própria produção; fãs como produtor; internet enquanto espaço de interação;

2014	Comicidade e recepção: o riso de fãs de séries cômicas nacionais	Dissertação	Noll, Gisele Corrêa	UFRGS	Nilda Jacks	relação entre fã e a sociedade; fãs como consumidor; internet enquanto espaço de interação;
2014	O culto no universo fandom: dinâmicas afetivas e sociais em comunidades de fãs no ciberespaço	Dissertação	Porto, Adriana Correa Silva	UERJ	Erick Felinto de Oliveira	relação entre fã e produção; fãs como comunidade; internet enquanto espaço de interação;
2015	À margem da convergência: hábitos de consumo de fãs brasileiros de séries de TV estadunidenses	Tese	Curi, Pedro Peixoto	UFF	Antonio Carlos Amancio da Silva	relação entre fã e suas práticas; fãs como consumidor; internet enquanto espaço de interação;
2015	O despertar de Cthulhu na cibercultura: as ressignificações do personagem de H. P. Lovecraft realizadas por fãs no facebook	Dissertação	Kurtz, Gabriela Birnfeld	PUC RS	Cristiane Freitas Gutfreind	relação entre fã e suas práticas; fãs como produtor; internet enquanto espaço de interação;
2015	Fãs organizacionais e a memória no relacionamento com as organizações – um estudo do Canal Viva	Tese	Parada, Augusto Rodrigues	UNISINOS	Adriana da Rosa Amaral	relação entre fã e produção; fãs como recorte da audiência; internet enquanto espaço de interação;
2015	Das narrativas seriadas à cultura participativa: uma visão do universo ficcional de jornada nas estrelas	Dissertação	Sanches, André Emilio	UFSCAR	Leonardo Antônio de Andrade	relação entre fã e produção; fãs como consumidor; internet enquanto espaço de interação;

- **Internet enquanto ambiente midiático;** em que as propriedades da rede e do ambiente digital são consideradas em suas características de produção e

circulação de conteúdo midiático, e como essas características interferem nos processos de consumo e produção dos sujeitos. Dos 30 trabalhos selecionados, nove foram classificados nessa categoria;

Tabela 3 - Categoria internet enquanto ambiente midiático

Ano	Título	Tipo	Autor	Universidade	Orientador	Categorias
2012	Supernatural Na Web: Produção E Reprodução Audiovisual Em Suporte Convergente	Dissertação	Costa, Sarah Moralejo Da.	UNESP	Marcelo Magalhães Bulhões	relação entre fã e suas práticas; fãs como produtor; internet enquanto ambiente midiático;
2013	Tradição E Inovação: Uma Análise Da Popularidade Das Fanfictions De Harry Potter	Dissertação	Corval, Camilla Almeida Cruzal Da Silva	UERJ	Erick Felinto De Oliveira	relação entre fã e a própria produção; fãs como produtor; internet enquanto ambiente midiático;
2013	A Telenovela E O Diálogo On-line Com O Fandom	Dissertação	Estevão, Flávia Gonçalves De Moura	UFPE	Karla Regina Pereira Patriota Bronsztein	relação entre fã e produção; fãs como consumidor; internet enquanto ambiente midiático;
2013	A Criação Em Rede: Tendências De Realocação E Remediação Entre Produtores Fonográficos E Os Fãs	Tese	Raguenet, Alberto Freire	PUC RS	Cristiane Finger Costa	relação entre fã e produção; fãs como recorte da audiência; internet enquanto ambiente midiático;
2014	Fãs No Paradigma Da Miatização: Casos De Dispositivos Em Torno De Harry Potter	Dissertação	Jacques Filho, Edu Fernandes Lima	UNISINOS	Jairo Ferreira	relação entre fã e produção; fãs como comunidade; internet como ambiente midiático
2014	Slide To Unlock: Um Estudo Das Táticas De Resistência Cotidiana Dos	Tese	Souza, Rosana Vieira De	UNISINOS	Adriana Da Rosa Amaral	relação entre fã e suas práticas; fãs como consumidor;

	Usuários Do Ecosystema Ios/Apple					internet como ambiente midiático
2015	Consumo Cultural Nas Práticas Juvenis – Fãs De Cosplay E Suas Reinvenções: Um Estudo De Caso Do Grupo Kazejin Cuiabá-Mt	Tese	Almeida, Cleusa Albilá De	UNISINOS	Adriana Da Rosa Amaral	relação entre fã e suas práticas; fãs como comunidade; internet como ambiente midiático
2015	O Meme É A Mensagem: Cultura Memética, Entretenimento Digital E Estética Remix Na Cultura Participativa	Dissertação	Inocência, Luana Ellen De Sales	UFPB	Thiago Soares	relação entre fã e sua própria produção; fãs como produtor; internet como ambiente midiático
2015	Scans E O Entorno Hipertecnológico E Midiático-Colaborativo De Um Artefato Cultural Expandido	Tese	Silva, Alexandre Honorio Da	UFPE	José Afonso Da Silva Junior	relação entre fã e suas práticas; fãs como comunidade; internet como ambiente midiático

- **Internet enquanto campo de pesquisa;** em que o ambiente digital é abordado enquanto contexto de sociabilização e práticas dos indivíduos, um campo para observação empírica dos fenômenos estudados. A maior parte das pesquisas categorizadas aqui desenvolveram metodologias associadas ao fazer etnográfico on-line. Dos 30 trabalhos selecionados, nove foram classificados nessa categoria.

Tabela 4 - Categoria internet enquanto campo de pesquisa

Ano	Título	Tipo	Autor	Universidade	Orientador	Categorias
2010	Fan films: da produção caseira a um cinema especializado	Dissertação	Curi, Pedro Peixoto	UFF	João Luiz Vieira	relação entre fã e a própria produção; fãs como produtor; internet enquanto campo de pesquisa;
2011	O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no	Dissertação	Carlos, Giovana Santana	UTP	Francisco Menezes Martins	relação entre produção e fã; fãs como produtor;

	Brasil					internet enquanto campo de pesquisa;
2011	Comunicação, consumo e entretenimento: O interator na ficção seriada Star Wars	Dissertação	Mastrocola, Vicente Martin	ESPM	Gisela S. Castro	relação entre fã e suas práticas; fãs como consumidor; internet enquanto campo de pesquisa;
2011	A Brave new world: formas atuais de distribuição de produtos comunicacionais através da comunidade heroes Brasil	Dissertação	Santos, Julio Cezar Colbeich dos	UNISINOS	Fabrcio Silveira	relação entre fã e fandom; fãs como comunidade; internet enquanto campo de pesquisa;
2011	Espectador atuante: a evolução do fã de série televisual	Dissertação	Venancio, André Luiz Salata	ANHEMBI	Vicente Gosciola	relação entre fã e produção; fãs como consumidor; internet enquanto campo de pesquisa;
2012	Vitrine Facebook: o consumo espetacular em três espetáculos culturais de Belém-PA.	Dissertação	Blanco, Danielle dos Reis	UFPA	Otacílio Amaral Filho	relação entre fã e produção; fãs como consumidor; internet enquanto campo de pesquisa;
2013	Legendar e distribuir: O fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais	Dissertação	Urbano, Krystal Cortez Luz	UFF	Afonso de Albuquerque	relação entre fã e a própria produção; fãs como comunidade; internet enquanto campo de pesquisa;
2014	“Don’t tell me what i can’t do”: — John Locke (Lost) A Ascensão dos Mediadores de Ficção Seriada Televisiva	Dissertação	Florito, Mariana Morse da Rocha Mandarino	UFF	Bruno Roberto Campanella	relação entre fã e produção; fãs como consumidor; internet enquanto campo de pesquisa;

2015	We Will hold the line: O Fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect	Dissertação	Toledo, Paula Mouta de	UFSCar	Leonardo Antônio Andrade	relação entre fã e produção; fãs como produtor; internet enquanto campo de pesquisa;
------	--	-------------	------------------------	--------	--------------------------	--

O cenário digital é majoritariamente utilizado nas pesquisas de fãs como contexto, seja como espaço, como ambiente midiático ou campo de pesquisa. Os trabalhos que se apropriaram desse contexto como espaço para observação e coleta de material relacionado aos fãs consideram as ferramentas proporcionadas pela rede que viabilizam esse contato e os fenômenos ali observados. Essas ferramentas são consideradas com maior complexidade, como desenvolvimento de linguagens e formas de produção específicas, a partir do momento em que esse cenário é descrito como mídia, uma forma de abordagem constantemente problematizada dentro do campo da Comunicação.

Quando pensado enquanto ambiente de interação entre sujeitos, em atividades e convívios específicos, esse contexto ganha importância na sua influência sobre as dinâmicas ali desenvolvidas, seja pelo viés tecnológico que impacta práticas e produções, seja a influência de uma cultura que se desenvolve a partir dessas dinâmicas e vivências.

Vale indicar um fato perceptível a partir da observação conjunta dos eixos: todos os trabalhos que exploraram a internet enquanto ambiente midiático abordaram o fã em relação ou com sua própria produção ou com suas práticas, o que indica que essa caracterização mais profunda do ambiente digital enquanto um espaço de produção midiática leva as pesquisas a pensar também os processos produtivos com os quais o fã se envolve.

Essa categorização não busca esgotar as possibilidades em torno desses três eixos de observação, mas sim verificar, a partir do que é apresentado pelas pesquisas, o que está sendo desenvolvido no cenário brasileiro.

1.5 As características da nossa pesquisa nesse contexto

A produção da nossa tese para doutoramento parte da compreensão do fã como produtor, mas se volta especificamente para uma produção realizada sobre a própria

produção. Esse ciclo produtivo o coloca também em posição de consumidor – do produto do qual é fã e da própria produção – com características específicas enquanto fã e em um ciclo de consumo e produção também com características particulares.

Esse ciclo perpassa apropriação tecnológica realizada pelos fãs, para consumo, produção e circulação desse conteúdo, e consideramos que a compreensão de como se dá essa apropriação e de qual aparato tecnológico estamos falando é parte do desenvolvimento da nossa pesquisa. Dessa forma, apesar das questões pertinentes à Cibercultura não serem centrais aqui, estabelecemos um diálogo intenso com esse campo teórico a medida que tangenciamos essas questões e abordamos objetos pertinentes a esse campo. Busse (2017) apresenta que a percepção da Cibercultura e dos estudos da internet são vistos comumente pelos estudos de fãs com “um poder particular em novos caminhos de conexão e interação”.

Nossa apropriação da Cibercultura atravessa a perspectiva da internet como artefato cultural (HINE, 2000), que “(...) compreende que existem diferentes significados culturais em diferentes contextos de uso. O objeto internet não é único, mas sim multifacetado e passível de apropriações.” (FRAGOSO et al, 2011, p. 42). Dessa forma, nos afastamos de uma dicotomia entre cultura e tecnologia, o que poderia comprometer a complexidade do fenômeno analisado (LEMOS, 2010, p. 262). Ao abordar o sujeito como consumidor cultural e midiático na sociedade atual, a Cibercultura se apresenta tanto como parte do contexto quanto como norteadora das escolhas de ferramental metodológico da nossa pesquisa, sendo essencial para abordarmos o fã como sujeito como também sua produção.

Essa posição do fã como consumidor da produção de outros fãs e como produtor sobre o que o *fandom* produz implica processos de comunicação particulares da comunidade e a compreensão de como esta se organiza em torno deste processo.

Para tanto, nos voltamos agora para a conceituação de fã e do *fandom* enquanto comunidade.

Capítulo 2 – O conceito de fã

Nesse capítulo apresentamos os principais conceitos a serem apropriados na nossa pesquisa e uma reflexão teórica acerca do objeto a ser estudado. Sendo que consideramos como objeto teórico central as relações estabelecidas entre os fãs dentro

de uma comunidade interpretativa, o *fandom*, a partir do processo de produção e consumo de *fanworks*.

2.1 Os fãs como audiência: consumidores e produtores culturais

A descrição usual do que é ser fã vem a partir da derivação da palavra “fanático”, que por sua vez tem origem no latim, *fanaticus (fanum)*, “inspirado, cheio de entusiasmo. Delirante, exaltado, louco, furioso” (DE REZENDE; BIANCHET, 2014). A palavra era comumente utilizada para se referir a fiéis ou sacerdotes que serviam a determinado deus. Isso reflete uma herança ligada a atuações políticas, sociais e religiosas relacionadas à exaltação. Um traço dessa ligação permanece, por exemplo, no uso que os fãs fazem da palavra *canon* ao se referir ao conjunto de informações criadas pelo produtor e consideradas verdadeiras dentro de um *fandom*, se opondo a *fanon*, que seriam as criações dos fãs.

Por um lado, essa definição literal é questionada, uma vez que o fanatismo, por si só, se prende à descrição da admiração que um fã é capaz de ter enquanto indivíduo, mas não abrange a dinâmica dentro do grupo de fãs enquanto comunidade (HILLS, 2002). Essa palavra ignora também a ação do fã como parte da lógica comercial da produção cultural, já que a prática de ser fã inverte a concepção hierarquizada do que é cultura segundo uma posição social dominante. Isso ocorre pois o fã embasa sua relação com o produto cultural de forma desprendida do conceito de arte ou de propriedade intelectual, deslocando esse produto para seu próprio uso e apropriação (JENKINS, 1992, p.17).

O fã só pode ser entendido historicamente, posicionado em um local de possíveis e diferentes relações com a cultura. De fato, todo mundo é constantemente um fã de vários tipos de coisas, já que não é possível existir um mundo em que nada importe (incluindo o fato de que nada importa). De fato, eu acredito que o que nós hoje descrevemos como um ‘fã’ é uma articulação contemporânea de um relacionamento necessário a essas coisas diversas como trabalho, religião, moral e política.¹⁹ (GROSSBERG, 2002, p. 63)

¹⁹ Tradução nossa: “The fan can only be understood historically, as located in a set of different possible relations to culture. In fact, everyone is constantly a fan of various sorts of things, for one cannot exist in a world where nothing matters (including that nothing matters). In fact, I think that what we today describe as a ‘fan’ is the contemporary articulation of a necessary relationship which has historically constituted the popular, involving relationships to such diverse things as labor, religion, morality and politics.”

Por outro lado, essa interpretação da palavra evidencia uma característica do ser fã atrelada ao afeto, como um sujeito que manifesta gosto com relação a algum objeto cultural de forma intensa. Hellekson e Busse apresentam a questão do afeto sob a perspectiva de vários autores, trazendo essa característica como crucial para a definição de fã: “(...) vários estudos mais recentes ampliam o campo de pesquisa e a definição de fã. Ao fazê-lo, a pesquisa enfatiza a relação de um fã particular com o objeto de sua afeição.”²⁰ (HELLEKSON e BUSSE, 2006).

A relação dos fãs com seus objetos de afeição, em geral, perpassam manifestações de afetos relacionadas ao gosto. Assim como os fãs invertem a concepção hierarquizada do que é cultura, a partir da relação dos sujeitos com os objetos culturais que lhe despertam gosto, há uma inversão também da concepção hierarquizada daquilo que determina o gosto, o que se opõe à proposta sociológica de Bourdieu (2008). Essa oposição é evidenciada por Sá e Polivanov (2016, p. 4): “(...) o gosto não é um elemento estável, construído “de uma vez e para sempre” a partir da classe social, e “imposta” aos indivíduos, conforme propôs Bourdieu.”, compreendendo não só a quebra da hierarquia social com relação ao gosto, como também a sua flexibilização.

A flexibilidade do gosto está relacionada à construção entre o sujeito e seu objeto de afeto. Hennion apresenta a perspectiva de que “(...) ele [o gosto] pode ser analisado como uma atividade reflexiva, “corporificada”, enquadrada, coletiva, equipada e, simultaneamente, produzir as competências de um amador e o repertório de objetos que ela/ele valoriza.” (2005, p. 132). Assim, o gosto não só se estrutura na relação do sujeito com o objeto, mas também nas formas como ele o manifesta em coletivo. Hennion (2010) apresenta essa manifestação enquanto *performance do gosto*, pautada pela materialidade do vínculo afetivo entre sujeito e objeto. Isso influencia a formação identitária do indivíduo a partir da reflexividade, que pode vir a se manifestar em outras formas de produção baseadas em engajamento (AMARAL, 2014).

Segundo Curi (2010, p. 01), “por algum tempo, os fãs foram compreendidos apenas como um resultado do fenômeno das celebridades. Eram tidos, ao menos implicitamente, como uma consequência do surgimento da cultura das estrelas, como uma resposta aos meios de comunicação de massa”. Essa abordagem do fã como

²⁰ Tradução nossa: “(...) several more prominent recent studies have appeared that widen the field of research and the definition of fan. In so doing, the research foregrounds the relationship of one particular fan to the object of her fannish affection.”

resultado direto da forma de produção midiática desconsidera seu potencial de interação no processo de comunicação.

Esse potencial pode ser expandido sob a perspectiva de Canclini (2008) que problematiza as formas de consumo cultural como um exercício de cidadania e sociabilidade. Em paralelo, Jenkins (1992) propôs uma abordagem de fãs como consumidores culturais, que, além do processo de consumo, são aptos a um processo de produção cultural como sujeitos “que também produzem, leitores que também escrevem, espectadores que também participam”²¹ (JENKINS, 2002, p. 208).

Grossberg (2002, p. 60) aponta que a definição de fã surge do relacionamento entre identidade e cuidado com aquilo que o fã valoriza. E, a partir desse relacionamento, o fã é capaz de construir seus movimentos e práticas em uma "coerência viva". Também abordando o fã em um processo contínuo, Duffett (2013) apresenta um resgate histórico do *fandom* buscando uma definição do que é ser fã a partir de suas práticas, discursos, identificações e organizações sociais, mas conclui que:

Ainda que nós devamos contestar alguns desses pontos em particular, uma abordagem multidimensional do fandom parece muito mais sofisticada do que reduzi-lo a componentes individuais. Ainda assim, englobando tudo há um senso de que mesmo essa definição deixa algo de lado. Uma vez que elas são difíceis de aplicar com clareza, uma definição satisfatória de fandom necessariamente permanece de alguma forma parcial e inconclusiva. (2013, pg.31)²².

A partir dessas características apresentadas pela literatura especializada, concluímos que estudar fãs significa estudar um tipo específico de audiência. No entanto, fãs desenvolvem uma relação com produtos culturais que não são compreendidos pelas abordagens tradicionais dos estudos de recepção (JENKINS, 2002, p. 210). Ainda que a tradição de estudos de recepção na América Latina apresente uma compreensão mais ampla dessa área, de forma a abordar as relações do sujeito com os meios de comunicação com ênfase no contexto do público/ da audiência e suas práticas sociais com base nessa interação (ESCOSTEGUY e JACKS, 2007), Jacks argumenta que “o modelo de recepção já não alcança” (2015, p. 245) dar conta desses novos processos, que se configuram como multidimensionais, interconectados e complexos.

²¹ Tradução nossa: “Media fans are consumers who also produce, readers who also write, spectators who also participate.”

²² Tradução nossa: "Although we might contest some of these particular points, a multidimensional approach to fandom seems much more sophisticated than reducing it to individual components. Yet in encompassing everything there is a sense in which even these definitions miss out on something. Since they are hard to apply with any clarity, a satisfying definition of fandom necessarily remains somewhat partial and elusive."

Ao compreender os estudos de recepção como aqueles que se focam nas práticas dos sujeitos na relação com a dimensão dos conteúdos dos meios de comunicação (JACKS e TOALDO, 2013, p. 8), as práticas dos fãs se afastam dessa perspectiva, em um primeiro momento, ao incluírem rituais, por exemplo, de um consumo midiático que ocorre de forma sistemática, repetitiva e contínua de uma mesma produção (JENKINS, 2002, p. 210). Em um segundo momento, considera-se que os fãs são aptos a, além do processo de recepção, desenvolver um processo de produção, contínuo e sistêmico (BOOTH, 2010, p. 40), que não costuma ser explorado de forma profunda pela tradição dos estudos de recepção.

Enquanto os estudos de audiência se voltam para “retomar a preocupação com os meios de comunicação no âmbito dos estudos de recepção” (JACKS, 2008, p. 01), o tipo de prática realizada pelos fãs levanta questionamentos não somente com relação ao papel dos meios de comunicação, mas também com relação às interações entre os sujeitos que produzem mudanças nesse processo. Segundo Fiske, toda audiência possui um tipo de produção de significados sobre os produtos culturais, mas “Fãs criam uma cultura de fãs com seu próprio sistema de produção e distribuição que forma o que eu chamo de ‘a sombra de uma economia cultural’ que fica fora do sistema da indústria cultural, ainda que compartilhem características (...)”²³ (2002, p. 30).

Esse sistema de produção tem início no consumo cultural, como um “conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e os usos dos produtos” (CANCLINI, 2008, p. 60). Assim, temos o consumo não como uma simples troca de mercadorias, mas como processos que “produzem significados, representam diferenciação, compartilhamento, comunicam escolhas, posicionamentos da situação dos indivíduos no mundo, satisfazem desejos” (JACKS; TOALDO, 2013, p. 5). As práticas dos fãs, como um tipo específico de audiência, se aproximam muito mais dos objetos dos estudos de consumo cultural, uma vez que sua relação com os produtos a que se vinculam e a sua própria produção se encadeiam com base na significação.

O processo de significação a partir do consumo cultural permite a articulação entre a produção, o consumo e a reprodução do conteúdo consumido (HALL, 2003, p. 356). Mas esse processo perpassa as competências culturais da audiência para a apropriação e uso a partir do consumo (MARTIN-BARBERO, 2009, p. 24), em que

²³ Tradução nossa: “Fans create a fan culture with its own systems of production and distribution that forms what I shall call a ‘shadow cultural economy’ that lies outside that of the cultural industries yet shares features with them [...]”.

características como educação formal, memórias narrativas e saberes alimentam o imaginário do sujeito.

Para Barbero (2009, p. 293) a partir do consumo se dá uma produção que questiona a centralidade do “texto-rei” como lugar de verdade que circula na comunicação. Essa competência se dá em um espaço de negociação e é legitimada pelo prazer, surgindo como gozo e resistência: “a obstinação do gosto popular por *uma narrativa* que é ao mesmo tempo matéria-prima de formatos comerciais e dispositivo ativador de uma competência cultural, terreno no qual a lógica mercantil e a demanda popular às vezes lutam, e às vezes negociam.” (2008, p. 293).

Sobre as competências dos fãs como consumidores e produtores culturais, Booth (2010, p. 17-19) argumenta que, ao fazer a transição entre audiência e fãs, o nível de engajamento do fã com os objetos com os quais estão emocionalmente envolvidos faz dele um sujeito bem informado acerca desse universo e bem integrado com o contexto midiático desse objeto e o que outros fãs articulam acerca deste. Isso não descarta a necessidade de investigação do contexto desses sujeitos, mas cria um embasamento para as questões relativas às competências dos fãs no processo de consumo cultural. Essas competências vão ao encontro do pensamento de Canclini: “A reflexão atual sobre a identidade e a cidadania precisa situar-se em relação a vários suportes culturais (...). Deve também levar em conta a diversidade de repertórios artísticos e de meios de comunicação que contribuem para a reelaboração das identidades.” (2008, p. 136).

A integração com as mídias a partir das competências desenvolvidas em torno do afeto pelo objeto cultural leva os fãs não só a um domínio das origens desse objeto, enquanto críticos dos processos envolvidos em sua produção, mas também de formas de reprodução desse conteúdo. Diferentemente do que argumenta Keen (2007), ao defender a competência de especialistas em contraposição a amadora, os fãs que produzem, ainda que amadores, dominam técnicas de produção e compartilhamento similares às dos produtores oficiais, além de um conhecimento acerca do público que vem a consumir sua obra.

Os estudos de audiência muitas vezes evidenciam as relações do sujeito com os meios de comunicação no processo de consumo e recepção; e grande parte dos estudos de fãs destaca a relação entre o fã e o produtor. Ainda assim, a produção do fã tem como principal objetivo o compartilhamento com outros fãs (GROSSBERG, 2002, p. 53), o que nos conduz à necessidade de estudar os fãs com relação a sua própria produção.

Para Canclini, o mercado regula os processos de interação, mas como consumidores “podemos exercer como cidadãos uma reflexão e uma experimentação mais ampla que leve em conta as múltiplas potencialidades dos objetos, que aproveite seu “virtuosismo semiótico” nos variados contextos em que as coisas nos permite encontrar com as pessoas.” (2008, p. 71). O que nos leva a pensar o fã em sua interação em comunidade, neste caso, o *fandom*.

2.2 Comunidade interpretativa e o *fandom*

Originalmente, o conceito de comunidade está associado a questões espaciais, mas de maneira que seus membros compartilhem atividades culturais, econômicas e políticas, de forma a haver uma unidade social (Dicionário de Sociologia, 1967). Com a dissolução de fronteiras e a melhoria nos processos de comunicação (CASTELLS, 2009), as questões espaciais relacionadas ao conceito de comunidade passam a ser questionadas, de forma que sua definição se prenda mais aos vínculos estabelecidos entre os indivíduos.

O termo comunidade ainda é usado, às vezes, para denominar uma forma de associação muito íntima, um grupo altamente integrado cujos membros se encontram ligados uns aos outros por laços de simpatia. (MITCHELL, 1998).

A colocação do sujeito de forma central no cenário atual de produção cultural exige que a observação de sua dinâmica em comunidade e de sua produção considere essa centralidade. Não se pode perder de vista que é a partir de sua interação em comunidade, com seus pares, em um ambiente de produção cultural em específico, que se desenvolvem esses processos.

Segundo Jenkins (2002, p. 213), o que o *fandom* oferece enquanto comunidade não é definido por critérios como raça, religião, gênero, origem, política ou profissão, mas por um ambiente apto ao compartilhamento. Isso não significa que a comunidade esteja alheia a características socioculturais de seus membros, mesmo porque esse tipo de questionamento é muitas vezes problematizado em sua própria produção:

Fãs veem essa comunidade em uma consciente oposição ao mundo “mundano” habitado por não-fãs, esforçando-se para construir uma estrutura social mais aberta às diferenças individuais, acomodando melhor interesses particulares, e mais democrática e comunal em suas operações.²⁴ (JENKINS, 2002, p. 213)

²⁴ Tradução nossa: “Fans view this community in conscious opposition to the ‘mundane’ world inhabited by non-fans, attempting to construct social structures more accepting of individual difference and communal in their operation.” (JENKINS, 2002, p. 213)

Esse esforço para uma estrutura social mais aberta a diferenças (Jenkins, 2002) é colocada por Busse (2017) de forma que o *fandom* se constitua uma comunidade que “não é nem bem definida nem estática, mas ainda assim cria um forte senso de pertencimento”²⁵. Essa relação estabelecida com o fazer parte de um grupo e a sensação de pertencimento podem ser colocados em contraposição com a tradição que antecede os estudos de fãs em que esse sujeito é visto como pária antisocial. Essa dicotomia transparece na fala de Grossberg ao relacionar a formação da comunidade com o processo de consumo, em que apresenta três versões da distinção ideológica dos fãs: a primeira se refere ao fato de que o consumo constrói ou expressa uma comunidade; a segunda constrói a fantasia do indivíduo torturado que luta para transcender a condição de sua inadequação; e a terceira ao fato de que essa distinção não existe fora do processo de consumo cultural em si (2002, p. 62-63).

Consumidores de um produto cultural que compartilham critérios de interpretação sobre este compõem uma comunidade articulada e produtiva em torno do universo ao qual se vinculam. Essa audiência pode ser considerada uma comunidade interpretativa. O conceito de comunidade reflete o senso de identidade grupal, pois indica a posição do sujeito dentro ou fora do grupo, de acordo com as características de pertencimento. Segundo Sousa, “Comunidade se coloca como mediação entre o material e o simbólico, o vívido e o imaginado, o local e o global, o público e o particular” (2005, p. 17). Para Orozco Gomez (1991), entender a comunidade interpretativa envolve captar a interação entre as instituições sociais e suas mediações. Isso também é enfatizado por Jenkins ao pensar especificamente as interações entre fãs: “a socialização do indivíduo no *fandom* geralmente requer que se aprenda qual “o jeito certo” de se ler como fã, que ele aprenda a empregar e assimilar as convenções interpretativas particulares à comunidade” (2015, p. 103).

A classificação de um grupo de fãs como uma comunidade se dá a medida que entendemos que esses diversos sujeitos, parte de uma mesma audiência, compartilham repertórios e critérios aplicados no processo de interpretação da narrativa. O que mantém suas práticas como uma unidade possível de classificar como uma manifestação de fãs são os critérios interpretativos criados pela própria comunidade em relação tanto à compreensão do objeto cultural que referenciam quanto à sua própria produção.

²⁵ Tradução nossa: “(...) neither well defined nor static, but nevertheless felt a strong sense of membership (...)”.

O termo comunidade se refere à identidade grupal. A noção de “comunidades interpretativas” aponta a processos de produção de sentido sobre um mesmo produto cultural por parte das audiências, cujas interpretações podem ser compartilhadas. Os consumidores culturais podem estar dispersos em diferentes localidades geográficas e possuir diferentes origens sócio-econômicas, apesar disso, atuam de maneira a estruturar uma narrativa imaginada ao redor da narrativa considerada oficial.

Porém, somente o termo comunidade, em uma abordagem mais ampla do conceito e em seu sentido sociológico clássico, não alcança as questões que unem os sujeitos nessa cultura, que se aproxima mais do termo repertório interpretativo. Segundo Jensen (1997) repertório se refere ao conteúdo simbólico que circula no *fandom* e pode ser compartilhado desde o processo de reconhecimento como grupo, de dar um sentido compartilhado à cultura e às narrativas em questão, o que ocorre para além das fronteiras geográficas. Ao propor um valor às audiências como grupos de sujeitos interpretantes nas pesquisas em Comunicação, Jensen (1997) amplia as matrizes sobre o domínio de uma comunidade interpretativa – noção originada com Pierce e o Pragmatismo e popularizada por Fish no campo na Comunicação (JENSEN, 1997).

A comunidade organiza os sentidos de realidade dos sujeitos em conjunto, em atos interpretativos de natureza comunal. Porém, na vida cotidiana, as compreensões discursivas desse conjunto não se realizam necessariamente pelas delimitações espaciais ou de carácter comunitário. Sendo muitas delas percebidas como marcas de distinção entre os sujeitos que, sob diversos pontos de vista, não poderiam ser apontados como membros de uma comunidade. Por isso Jensen retoma a expressão comunidade interpretativa para se referir, junto com outros autores, ao conteúdo cultural para a produção de sentido que é compartilhada a partir do repertório. Desse modo, é a narrativa que é compartilhada, e não o espaço da comunidade ou sua natureza comunal.

Compreender uma determinada comunidade de fãs, ou *fandom*, como uma comunidade interpretativa abre a possibilidade de aprofundamentos de análise da estrutura social que embasa sua dinâmica e produção. A construção da narrativa, por mais que seja de domínio de produtores de grandes conglomerados de mídia, perpassa a dimensão da audiência à medida que se espelha em um público imaginado.

A definição de comunidade interpretativa parte do princípio de que uma comunidade pode se organizar não a partir de quesitos territoriais, mas sim segundo critérios de interpretação pré-definidos. Segundo Jensen, comunidade interpretativa “se trata do sentido necessário em que os segmentos de audiência podem se compreender

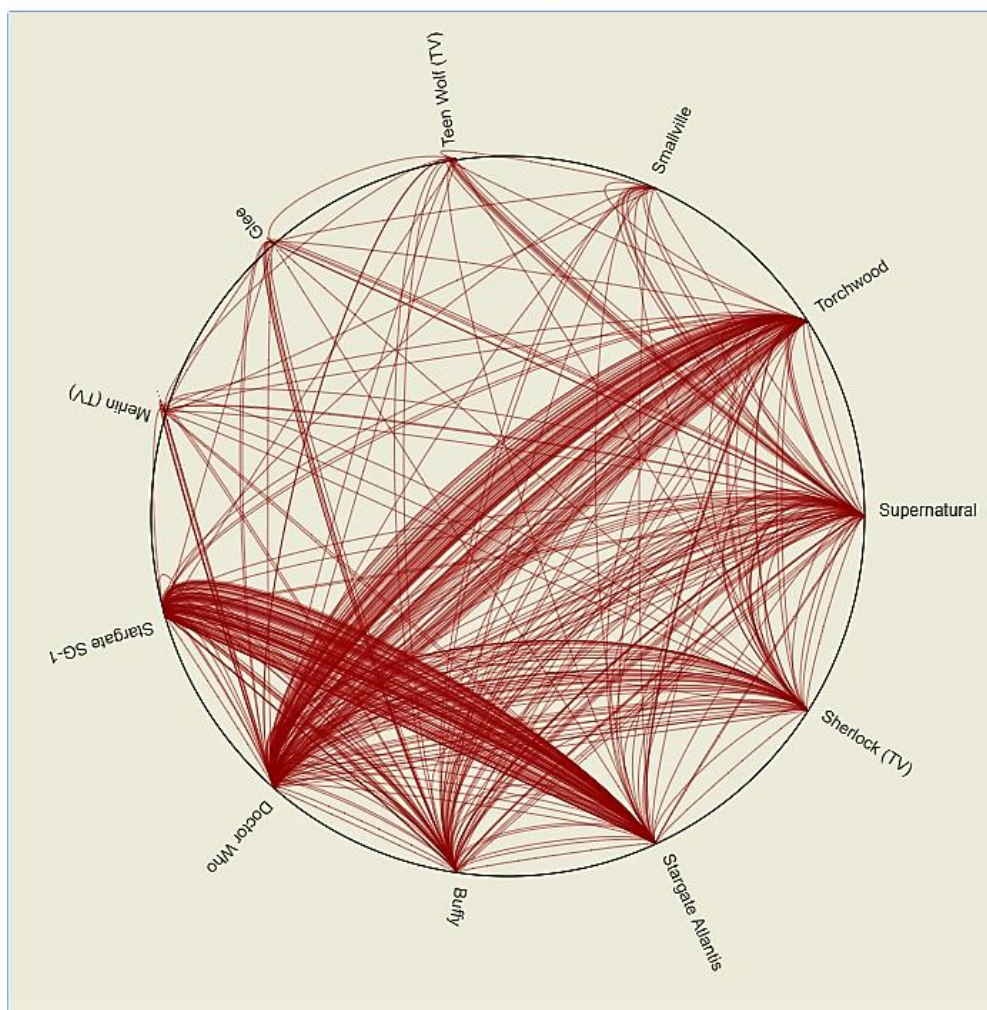
como “comunidades”, primordialmente constituídas através de uma predisposição para gerar significados através de atos significativos similares.”²⁶ (1997, p. 150). O autor ainda ressalta que uma comunidade interpretativa pode ser sobre assuntos genéricos ou específicos e sobre naturezas e domínios variados (2010, p. 34).

O *fandom* possui características que o particularizam enquanto uma comunidade interpretativa em suas formas de produzir e consumir cultura, e possui formas de interação específicas presentes na construção de narrativas de determinado universo, principalmente a partir da estruturação de uma lógica de propagação e continuidade, tanto com relação ao objeto de afeto quanto à própria produção interna do *fandom*. Segundo Jenkins (2009, p. 30), “o consumo tornou-se um processo coletivo”.

Podemos pensar em *fandom* enquanto uma generalização referente a fãs. Normalmente, a palavra é aplicada de forma mais específica, pensando em um grupo de fãs: *fandom Little Monsters*, ou ainda mais específico, como o *fandom Neymarzetes*. Mas *fandons* não são comunidades isoladas, da mesma forma que sujeitos não são fãs exclusivos de algo. Essa aproximação entre *fandons* pode se dar, por exemplo, pelo âmbito da produção, que cria recursos narrativos que fomentam os fãs de múltiplos universos a interagirem; por debates e comentários de fãs que perpassam mais de um universo narrativo; ou pela produção conjunta, envolvendo personagens de múltiplos universos ou *crossovers*.

²⁶ Tradução nossa: “(...) se trata del sentido preciso en que los segmentos de audiencia se pueden comprender como “comunidades”, primordialmente constituidas a través de una predisposición para generar significado a través de actos interpretativos similares.”

Crossover fics between the top 20 TV fandoms on AO3



Infográfico 1 - Exemplo de crossovers mais comuns entre fanworks no site AO3

Fonte: <http://www.noseyhedgehog.co.uk/processing/>

A construção identitária do sujeito que pertence a uma comunidade interpretativa é atravessada tanto pelos processos de consumo cultural quanto pelo compartilhamento de critérios interpretativos com a comunidade. A partir da articulação em comunidade, os fãs podem manifestar concordância ou discordância tanto com relação aos universos ficcionais quanto à sua própria experiência. Isso faz do *fandom* um espaço de atividade político-social, questionando os parâmetros de diversas realidades e criando ferramentas e formas de atuação com relação às questões levantadas pela comunidade (HELLEKSON, BUSSE, 2006).

Essa dimensão do coletivo apresenta uma perspectiva de pesquisa sobre cultura de fãs que vai além da relação da audiência para com um objeto cultural, de forma coerente com a abordagem dos Estudos Culturais, que evidencia a importância da

vivência coletiva do sujeito e de seu contexto para o desenvolvimento das pesquisas em comunicação. Para Jenkins (2013), há uma grande diferença entre os primeiros estudos de fãs, que abordavam o fã como um sujeito que gosta de algo, e a compreensão que pode-se ter a partir da abordagem do ser fã como uma posição como membro de uma cultura particular. Hills (2002) destaca a relação entre o fã e a sua formação em comunidade:

Fandom, então, nunca é uma "expressão" neutra ou uma "referência" singular; é um status e sua performance muda de acordo com o local cultural. O que diferencia 'performances' do compartilhamento no fandom, no entanto, é o senso de contestar normas culturais. Clamar a identidade de 'fã' resguarda, de certa forma, clamar uma identidade 'imprópria', uma identidade cultural baseada no compromisso de alguém para com algo visto como desimportante e 'trivial' como um filme ou uma série de TV.²⁷ (HILLS, 2002, documento digital)

Essa relação com a obra se estrutura em um vínculo de afeto apresentado por Jenkins (2009) como capital afetivo, parte da lógica de produção convergente, mas Williams (2011, p. 34), ao analisar a literatura, já apresentava as estruturas de sentimento estabelecidas no processo de leitura como um vínculo entre o leitor e a obra com uma abordagem muito mais íntima do sujeito em sua relação com seu contexto:

Na verdade, isto constituiu, para mim, o fenômeno literário específico: a dramatização de um processo, a criação de uma ficção em que os elementos constitutivos reais da vida social e das crenças foram simultaneamente atualizados e, de forma importante, vividos de modo diverso, a diferença residindo no ato criativo, no método imaginativo e na organização imaginativa específica e genuinamente sem precedentes. (WILLIAMS, 2010, p. 34)

Nossa pesquisa se foca em um tipo específico de produção de fãs: os *fanworks* produzidos sobre outros *fanworks*. Porém, para chegarmos a esse produto particular, precisamos pensar a lógica da produção dos fãs como um todo em comunidade. Aqui problematizamos a produção do fã segundo a lógica comercial da indústria, em que os processos de colaboração e participação são considerados estrategicamente como parte do ciclo de produção e consumo comercial cultural e midiáticos. Porém, esse ciclo segue lógicas e tem impactos que não são priorizados pela indústria pois se referem às dinâmicas próprias dos fãs, estruturadas em afeto, prazer e sociabilidade a partir do compartilhamento de critérios interpretativos.

²⁷ Tradução nossa: "Fandom, then, is never a neutral 'expression' or a singular 'referent'; its status and its performance shift across cultural sites. What different 'performances' of fandom share, however, is a sense of contesting cultural norms. To claim the identity of a 'fan' remains, in some sense, to claim an 'improper' identity, a cultural identity based on one's commitment to something as seemingly unimportant and 'trivial' as a film or TV series" (HILLS, 2002, documento digital).

O sistema de produção dos fãs tem início com o processo de significação próprio do consumo cultural. Essa significação pode resultar diversos processos de conversação, mediados ou não por aparatos midiáticos, o que resulta em uma diversidade de formas de produção.

Ao pensarmos as produções midiáticas dos fãs, temos uma centralidade na *web*, uma vez que as concessões comerciais de rádio e televisão são cedidas majoritariamente a grandes empresas, o que condiciona a distribuição da produção amadora aos interesses da indústria. Ainda que isso ocorra pontualmente, em processos marcados pela negociação entre grupos de fãs e grupos comerciais que detém direitos sobre determinada obra, ainda não é uma prática muito frequente.

Por sua vez, a *web* apresenta características que priorizam a produção amadora, tanto em seu processo de elaboração e materialização quanto na lógica de disseminação desse conteúdo. Especificamente a lógica comercial da *web 2.0* se estrutura na produção e compartilhamento de conteúdo pessoal, que alimenta tanto sistemas de informação fundamentados em *peer to peer*, quanto grandes corporações que detém domínio sobre dados de comportamento e consumo dos usuários ao disponibilizarem um sistema de compartilhamento rápido e acessível.

Assim, com baixos investimentos em recursos tecnológicos, os fãs conseguem materializar o resultado do processo de significação a partir dos espaços de conversação e produção habilitados na *web*. Isso não restringe a produção midiática do fã ao âmbito on-line. A produção de *fanzines* e *fanarts*, por exemplo, pode ocorrer de forma artesanal (JENKINS, 2014b) e serem distribuídos presencialmente para outros fãs em pequenos grupos ou eventos que propiciem a sua circulação.

Além disso, os fãs realizam outras formas de produção não midiáticas, como os próprios encontros e eventos, que se configuram como espaço de debate e performatização dos gostos e práticas desses sujeitos. Esse contato presencial entre fãs é também essencial como forma de construção de identidade do grupo e dos indivíduos que compõem essa comunidade, bem como um momento de aproximação e reconhecimento entre pares.

Assim, o processo de produção dos fãs, que tem início no momento do consumo cultural, pode ou não perpassar aparatos midiáticos, e, quando perpassam, pode ser on-line ou off-line. Mas, ao refletirmos sobre a cadeia de consumo dessa produção realizada por outros fãs, essas distinções se tornam menos claras. Por exemplo, a prática de *cosplay* pode ser considerada não midiático e off-line, mas um

cosplay pode ser filmado ou fotografado por outros fãs e esse conteúdo pode circular on-line em sites e redes sociais, de forma que essa produção se modifica e gera outros ciclos de produção, como, dentro do exemplo, servindo de inspiração para outros *cosplayers* e *fanarts* ou ilustrando *fanvideos* produzidos por outros fãs. Quando focamos nas cadeias de produção e consumo realizadas entre fãs, caracterizações sobre ser ou não midiática ou ser ou não on-line se tornam difusas, principalmente considerando que essa cadeia tende a ser infinita e não organizada.

Diferente da produção comercial, que visa o lucro, a produção do fã visa o compartilhamento de um conteúdo originado do processo de significação. Esse compartilhamento pode ser motivado por inúmeros fatores: busca de visibilidade dentro da comunidade, construção de uma argumentação, organização sistemática de informações, satisfação ou insatisfação com algo, entre outros. Mas, como base comum a todos esses fatores, há a relação afetiva desenvolvida entre o sujeito e o objeto cultural a que se refere, e essa afetividade é o suficiente para justificar o empenho exigido pelo processo produtivo.

Nesse ponto, podemos perceber uma divergência teórica quanto à relação dos fãs e do *fandom* como uma comunidade. Autores ingleses, como Hills e Sandvoss, cuja base teórica é influenciada pelos Estudos Culturais britânico e na compreensão do fã primariamente como receptor, argumentam que o estudo dos fãs a partir de suas formas de produção é restritiva. Nessa definição, o conceito de *fandom* como comunidade não abarca todos os sujeitos que possuem afetividade por um objeto cultural, uma vez que nem todos os fãs realizam algum tipo de produção, consumida ou compartilhada em comunidade, e que isso não os descaracteriza enquanto fãs, mas o excluem dessa definição de *fandom*.

Já autores estadunidenses, como Jenkins, Busse e Hellekson, que buscam a consolidação dos estudos de fãs como um campo próprio dentro da Comunicação, e demonstram uma preocupação maior nas interações da comunidade com a indústria, argumentam que a organização em comunidade é o que define o *fandom* e suas práticas, e, conseqüentemente, o conceito de fã.

Aqui compartilhamos inicialmente da caracterização estadunidense, entendendo o *fandom* como comunidade, e considerando que sujeitos que possuem grande afetividade por um objeto cultural, mas que não se manifestam de nenhuma forma sobre isso, não se colocam como fãs para seus pares, para a indústria e para a sociedade, nem constroem a identidade de fã para si enquanto indivíduo ao não

consolidar os vínculos estabelecidos com a obra. Essa relação do sujeito com o outro, pensado em seus desdobramentos culturais e sociais, é reforçada a partir da teoria latino americana sobre os processos de consumo e mediação, principalmente segundo Canclini, Martin-Barbero e Orozco, que constroem sua argumentação sobre as formas desses processos se desdobrarem socialmente, seja como práticas de cidadania, reconfiguração de hábitos e rituais e a reflexão sobre a própria definição de cultura. Assim, compreendemos que o fã inserido em uma comunidade, produzindo, compartilhando e consumindo sua própria produção, gera desdobramentos não só para a conceituação do que é ser fã e do que é o *fandom*, mas para a inserção desse sujeito em sociedade sob uma perspectiva cultural local e global.

Essa perspectiva surge a partir dos processos de consumo de uma produção cultural globalizada, que o sujeito ressignifica sob seus referenciais culturais locais, e compartilha com o potencial globalizante da internet, gerando outros ciclos de produção de sentido. Segundo Canclini:

Só uma ciência social - para a qual se tornem visíveis a heterogeneidade, a coexistência de vários códigos simbólicos no mesmo grupo e até em um só sujeito, bem como os empréstimos e transações interculturais - será capaz de dizer algo significativo sobre os processos identificadores nesta época de globalização. Hoje a identidade, mesmo em amplos setores populares, é poliglota, multiétnica, migrante, feita com elementos mesclados de várias culturas. (2008, p. 131)

Dessa forma, mesmo os fãs que não são produtores podem integrar a comunidade ao se configurar enquanto consumidores da produção dos outros fãs, os chamados *lurkers*. Estes têm grande importância não só no processo de ressignificação da obra, mas também como propagadores de conteúdo (JENKINS, 2014a).

O *fandom* enquanto comunidade possui uma organização social, em que os sujeitos criam postos de atividades de acordo com as características de produção do grupo e hierarquias fortalecidas por reconhecimento gerado nos processos de interação e consumo interno à comunidade. Cada *fandom*, porém, apresenta características e formas de produção diferentes, o que determina organizações diferentes, que são reconhecidas por seus integrantes a partir dos critérios de interpretação próprios da comunidade.

Assim, entendemos que os resultados apresentados na nossa pesquisa a partir dos experimentos realizados não definem as características e formas de produção do *fandom* de *O Hobbit* de forma totalizante. Mas exemplificam algumas destas e são capazes de nos apontar as lógicas de interação entre os sujeitos a partir dos critérios interpretativos compartilhados por eles, presentes em suas práticas.

2.3 A produção dos fãs

A interação do fã com seu objeto de adoração gerando alguma forma de produção material de conteúdo não é nova. Ela pode ser percebida a partir de manifestações relacionadas à história da literatura, do rádio e da televisão, expondo uma organização de fãs em torno dos folhetins, das radionovelas e, posteriormente, das telenovelas, do cinema durante toda sua história e da música, tendo fenômenos como a ascensão de Elvis, a *Beatlemania* e os grandes festivais de música como exemplos dessa mobilização.

A década de 1960 (COPPA, 2006a) é um marco do início de uma organização da produtividade dos fãs em torno da produção de ficção científica, com o lançamento de grandes franquias no cinema e na televisão como *Star Trek* e *Star Wars*, por exemplo. Nesse momento, os fãs passam a organizar encontros para debater as obras e trocar produção própria, como *fanarts*, *fanfictions* e *fanzines*. Na década de 1980, com a organização de fãs clubes, começa a ser incentivada mais intensamente a produção e a participação da audiência junto à produção oficial e há uma circulação maior da produção dos fãs dentro do próprio *fandom*. Esse processo é intensificado pela popularização da internet na década de 1990, estabelecendo-se em fóruns, blogs e redes sociais, além da promoção de arquivos on-line para a postagem da produção dos fãs. Jenkins evidencia a relação dos fãs com as tecnologias midiáticas:

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a *fanzines* e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora. (2009, p. 188)

A popularização da internet promoveu um maior acesso às ferramentas de produção e compartilhamento de conteúdo utilizadas pelos fãs. Macek (2005) afirma que os fãs estão entre os grupos sociais que colaboraram com essa popularização, se colocando entre os usuários pioneiros no processo de digitalização. Isso se deve, principalmente, à necessidade de acesso a formas de produção mais baratas e com potencial melhor qualidade. Os ambientes digitais, assim, se configuram em um microcosmo de atuação dos fãs (BOOTH, 2010, p. 14).

A produção dos fãs midiaticizada é colocada com relação à produção cultural organizada oficialmente como participação. A audiência passa a produzir materialmente sobre conteúdos oficiais que despertam seu interesse, a ponto desses conteúdos integrarem seu universo narrativo. Jenkins (2009) coloca a produção participativa como parte do processo de convergência midiática, sob o fato de que a produção dos fãs colabora com a lógica comercial dos produtores, ainda que nem sempre conduzam a narrativa em conformidade com a produção oficial.

O processo de produção cultural a partir da convergência midiática envolve três etapas (JENKINS, 2009):

1. A produção oficial de um produto cultural veiculado em mais de uma plataforma a partir de uma narrativa transmídia, caracterizada pela estruturação de núcleos narrativos independentes, permeando mais de uma plataforma midiática, de forma que constituam juntos um único universo, ainda que cada derivação possa ser compreendida como um todo separadamente (JENKINS, 2009, p. 49);
2. A inteligência coletiva (LEVY, 2007), advinda da necessidade de conexão de todos os núcleos narrativos, surgida no âmbito da recepção a partir do envolvimento emocional com a obra, que leva a audiência a buscar e organizar informações sobre o universo narrativo, articulando a sua composição como um todo e agregando valor a esse conteúdo a partir do compartilhamento de informações, conjunção da produção *crossmedia*, organização de banco de dados e redes de *spoilers*, por exemplo;
3. O culto e a atualização do universo narrativo a partir da produção feita pelos fãs agregada à obra, a produção participativa (JENKINS, 2009, p. 30). A participação se torna fundamental ao processo de produção cultural a partir dos impactos que exerce sobre a produção e a circulação do produto.

Esse ciclo de produção da convergência midiática coloca a audiência como interagente, mais do que receptor, no processo de produção cultural, uma vez que as etapas de produção e circulação dos produtos passam a depender da participação do público para sua eficácia comercial. Mas a audiência ainda é apresentada como um elemento não central dentro do processo de produção cultural, já que a abordagem desse sistema é a forma de produção midiática convergente.

A produção dos fãs em si é algo considerado dentro da própria teoria sem uma definição clara. Alguns autores se referem de forma genérica como *fanfiction*, outros assumem essa denominação somente para a produção escrita e nomeiam cada produto de acordo com suas características, como *fanfilm*, *fanart* e *cosplay*, por exemplo. Essas terminologias mais específicas utilizaremos quando for necessário distinguir tipos e formatos que os fãs produzem.

Aqui assumimos que a terminologia “produção de fãs”, ainda que sumária, carrega em si a contraposição à produção que não é feita por fãs ou amadores, portanto a produção comercial ou considerada oficial dentro do universo cultural em questão. Como essa oposição não é o foco da nossa pesquisa, que se centra na produção que o fã faz sobre a produção de outro fã, optamos pelo uso do termo em inglês *fanwork* (fã + trabalho). Essa expressão cumpre a sua função de denominar o que é produzido pelos fãs, é genérica quanto ao formato dessa produção, e evidencia o valor de trabalho que o fã tem com sua própria obra. Esse valor será problematizado em nossos experimentos tanto com relação ao reconhecimento do sistema de produção de *fanworks* pelos próprios fãs quanto com referência a uma profissionalização em potencial. Essa relação de trabalho também está presente em tensões com a indústria, que pode ser ilustrada pela fala de Grossberg sobre os processos de empoderamento dos fãs a partir de sua produção:

Empoderamento se refere a natureza recíproca do investimento afetivo: isso é, porque algo importa (como ocorre quando alguém investe energia nisso), outros investimentos se tornam possíveis. Empoderamento se refere a geração de energia e paixão, a construção de possibilidade.²⁸ (2002, p. 64)

O acesso a tecnologias de produção, edição e circulação de conteúdos significou também uma maior facilidade de comunicação com o produtor e entre fãs, e um barateamento do custo de produção amadora e seu compartilhamento, além da possibilidade técnica do fã produzir com mais qualidade. Muitas vezes essa qualidade da produção dos fãs é reconhecida pelo produtor e por outros fãs, podendo o trabalho ser incorporado à produção oficial, incentivado pela sua logística convergente²⁹. Esse tipo de produção e uso das tecnologias abre também outras possibilidades de abordagem

²⁸ Tradução nossa: “Empowerment refers to the reciprocal nature of affective investment: that is, because something matters (as it does when one invests energy in it), other investments are made possible. Empowerment refers to the generation of energy and passion, to the construction of possibility.”

²⁹ A título de exemplificação, em COSTA (2014) a pesquisadora desenvolve análise detalhada de um caso em que esse processo se dá.

de pesquisa sobre a produção dos fãs enquanto comunidade a partir de sua interação on-line (HINE, 2011).

O fã, enquanto consumidor e agente de circulação de informações acerca da obra, se configura como formador de opinião sobre aquele universo e é capaz de exercer influência tanto sobre o direcionamento das narrativas, ao se manifestar junto ao produtor, quanto sobre as formas e intensidades de consumo, ao se organizar em comunidades que compartilham critérios de interpretação específicos sobre o produto cultural, as comunidades interpretativas. Além disso, a produção do fã também funciona como catalizador da produção oficial, à medida que o fã produz um volume de informações sobre a obra que é agregado ao seu universo, de forma a oferecer construções infinitamente variadas daquela narrativa, a manter atualizada e a prolongar através do tempo, mesmo que a produção de referência já tenha sido oficialmente encerrada.

Fiske (2002, p. 37) aborda a produção dos fãs a partir do processo de significação em três níveis: semiótico, enunciativo e textual. A significação semiótica se dá a partir do processo de produção de sentido centrada no sujeito; a significação enunciativa se dá a partir do processo de compartilhamento entre sujeitos da produção de sentido, de maneira informal e desorganizada, sendo geralmente uma produção oral; a significação textual resultaria em uma produção materializada da expressão do sujeito a partir da produção de sentido. Somente o nível textual é apropriado formalmente pela lógica de produção oficial, ainda que todos eles sejam compartilhados entre os fãs. Booth (2010, p. 43) vai evidenciar que essa produção dos fãs é uma relação de produção e uso/consumo contínuo. Embora isso possa ser pensado dialeticamente e sistematizado para análise, não há como essa produção ser definida.

No entanto, a produção material é crucial para o desenvolvimento dos estudos de fãs, ao se constituir como objeto empírico de análise. Em nossa pesquisa, considerando que as práticas e formas de produção de sentido realizados pelos fãs vão além dessa materialidade, buscamos ferramentas de pesquisa que nos permitam atingir outros níveis de análise, trazendo o sujeito para dentro dos processos. Para Canclini (2008, p. 129) “A identidade é uma construção que se narra.”, assim, ao nos debruçarmos sobre um objeto de afeto compartilhado entre sujeitos, entendemos que não somente a produção material dessa relação apresenta significado, mas também a construção identitária do sujeito, como expõe Grossberg:

O investimento dos fãs em certas práticas e textos fornece a eles estratégias que os habilita a ganhar certa quantidade de controle sobre suas vidas afetivas, o que, por sua vez, os habilita a investir em novas formas de expressão, prazer e identidade a fim de lidar com novas formas de dor, pessimismo, frustração, alienação, terror e tédio.³⁰ (2002, p. 65)

A relação de afetividade criada entre os fãs e os objetos culturais pelos quais eles demonstram afeição é referenciada por Jenkins (2009, p. 31) como parte do vínculo que instiga a participação mais ativa dessa audiência no processo de convergência. Entendemos relação como a ligação entre pessoas baseada em vínculos de caráter afetivo. Nesse caso, o caráter afetivo dessas relações está diretamente ligado ao processo de significação, uma vez que é a partir do consumo cultural que se dá a produção de sentido, e este, enquanto prática contextualizada e pautada pelas experiências do sujeito, é atrelada à afetividade.

[...] sentido está sempre ligado com afeto em múltiplos níveis: sentido não é dado, trivialidade ou informação. Sentido é contextualizado. Ele cresce a partir de um conjunto de experiências afetivas, e é um veículo para criação de conexões sociais com outras pessoas. Então ele não é puramente uma categoria intelectual, abstrata ou cognitiva para mim: é incrustado e corporificado em todo tipo de afeto.³¹ (JENKINS, 2006, p. 24).

Esse vínculo entre sujeito e objeto cultural, criado a partir do processo individual de significação, pode ou não ser concretizado em outras produções, como comentários, textos e compartilhamento de conteúdos, por exemplo, mas passa a integrar os critérios interpretativos que definem a comunidade. Esse compartilhamento de afetividade entre os membros da comunidade com relação a objetos de gosto cria o efeito de propagação e modificação desses produtos. Segundo Jenkins:

A propagabilidade assume a existência de um mundo em que conteúdos de massa são continuamente reposicionados à medida que entram em diferentes comunidades-nicho. Quando o material é produzido segundo um modelo “caminho único”, ele corresponde com imperfeições às necessidades de determinada audiência. Por outro lado, os membros dessa audiência devem reformatar esse material para que ele atenda melhor aos seus interesses. Quando o material é propagado, ele é refeito. (2014a, p. 54)

Regulados e limitados pela legislação de *copyrights* e direitos autorais, a produção dos fãs não pode ser comercializada a não ser que seja descaracterizada de

³⁰ Tradução nossa: “Fans’ investment in certain practices and texts provides them with strategies which enable them to gain a certain amount of control over their affective life, which further enables them to invest in new forms of meaning, pleasure and identity in order to cope with new forms of pain, pessimism, frustration, alienation, terror and boredom.”

³¹ Tradução nossa: “[...] meaning is always bound up with affect on multiple levels: meaning is not data, trivia, or information. Meaning is contextualized. It grows out of an affective set of experiences, and is the vehicle for creating social connections with other people. So it's not purely an intellectual or abstract, cognitive category for me: it's embedded and embodied in all kinds of affect.”. (JENKINS, 2006, p. 24)

marcas que indiquem sua ligação direta com a obra em que se baseia ou receba autorização do produtor oficial. A própria prática da produção de fãs muitas vezes se depara com barreiras legais e conflitos com a indústria comercial, havendo entidades organizadas por fãs para defender a liberdade de produção participativa em diversos países.

O balanço entre a produção comercial e a produção dos fãs é ditado pelo conhecimento mútuo, em que a indústria desenvolve técnicas e mecanismos de envolvimento do público e formas de utilização de *fanworks* como base de captação de mais público; enquanto os fãs se tornam cientes dessa apropriação, da mesma forma que se tornam cientes que a sua produção é uma forma de apropriação, e passam a gerir formas de consumo e relacionamento com a indústria. Algumas das formas de manifestações entre fãs que evidencia esse reconhecimento são as diversas maneiras do *fandom* lidar com as questões de autoria e anonimato em torno de sua própria produção, refletindo limitações da indústria³².

Canclini (2008) e Barbero (2009) articulam as diversas formas de consumo, usos e apropriações viabilizados pelas audiências como formas de mudanças não só nas mídias e demais produtores culturais, como também da própria realidade e formação identitária dos sujeitos. Sobre isso, Grossberg fala especificamente sobre como os fãs constituem o *fandom* em espaço de luta, mas também de segurança social:

Fandom é, ao menos potencialmente, o lugar de otimismo, revigoração e paixão, que são condições necessárias para qualquer luta para mudar as condições de vida de qualquer um. Nesse nível, cultura oferece os recursos que podem ou não ser mobilizados em forma de luta popular, resistência e oposição.³³ (2002, p. 65)

Se não pela dinâmica comercial, a produção dos fãs se dá a partir da necessidade de compartilhamento advinda das relações afetivas estabelecidas entre a audiência e seu objeto de afeto e entre os próprios fãs. Assim, tem-se que, apesar da produção participativa ser oriunda da produção comercial oficial, ela se estrutura e se organiza a partir de uma dinâmica social e afetiva. Essa é a principal característica que diferencia a organização de produção midiática dos fãs da de produção midiática atual em geral: enquanto a segunda tem como cerne a comercialização da produção cultural, a

³² Aprofundamos-nos em uma análise que exemplifica esse processo em Costa, 2015.

³³ Tradução nossa: “Fandom is, at least potentially, the site of optimism, invigoration and passion which are necessary conditions for any struggle to change the conditions of one’s life. At this level, culture offers the resources which may or may not be mobilized into forms of popular struggle, resistance and opposition.”

primeira prioriza o consumo e a produção a partir de uma articulação pautada por afeto e relações entre os sujeitos. Essas relações são construídas a partir de seus critérios de interpretação e produção em comunidade.

Assim, a produção participativa é um processo que se dá desde o momento de consumo do produto cultural, começando na produção de sentido a partir deste, a apropriação simbólica inicialmente feita pelo sujeito, para então ocorrer o compartilhamento social da informação e o processo de ressignificação. Esse processo passa também pela possibilidade de apropriação material desse produto, a reconstrução narrativa e a circulação de uma nova produção cultural oriunda desse processo entre aqueles que compartilham os mesmos critérios para fruição dessa produção, sujeitos reconhecidos como parte dessa comunidade.

Busse e Hellekson (2006b), na introdução de seu livro sobre comunidades de fãs, colocam a ideia de “trabalho em progresso” como central para a abordagem do consumo cultural e da participação. Da mesma forma que um produto cultural nunca está efetivamente terminado, uma vez que ao encerrar-se uma narrativa há a possibilidade de começar outra dentro do mesmo universo, em outra mídia, em outro formato, com outra abordagem, há sempre o trabalho contínuo dos fãs que produzem sobre essa narrativa, que por sua vez gera o trabalho contínuo dos fãs que consomem e propagam essa produção, que chega à audiência em suas múltiplas possibilidades de apropriação e produção de sentido. Essa característica imensurável da produção em um único universo cultural é também evidenciada por Jenkins.

A escrita do fã depende de práticas interpretativas da comunidade de fãs, tomando o meta texto coletivo como a base a partir da qual se gera uma ampla gama de contos relacionados à TV. Os fãs, como explicou um *Trekker* de longa data, “tratam o programa como massinha de modelar”, prolongando seus limites para incorporar seus interesses, remoldando as personagens para melhor adequarem-se aos seus desejos. (...) Por isso, ninguém poderia propor uma estimativa razoável do escopo total da atividade de escrita e publicação do fandom televisivo, tampouco de seus leitores. (2015, p. 163-164).

A construção contínua de uma narrativa abre espaço para a possibilidade de produção sobre a produção participativa. Nesse quadro, a construção narrativa feita por fãs e o compartilhamento desta dentro de determinada comunidade geram um novo processo de consumo, que, a partir de sua apropriação, pode gerar um novo ciclo de produção. Em um primeiro momento, há a produção participativa de *fanworks* sobre a produção cultural comercial, mas, em um segundo momento, há a produção de *fanworks* sobre *fanworks*.

A produção de *fanworks* sobre *fanworks* está relacionada à capacidade de propagação de determinado conteúdo. Se, sob o ponto de vista comercial, a difusão de determinada informação na sociedade leva a sua replicação, essa informação é difundida por sujeitos, que fruem, se apropriam, ressignificam e propagam o conteúdo em uma nova construção, uma nova produção. Segundo Jenkins, “[...] essa propagação é determinada mais pelo processo social de apreciação do que pelo processo técnico ou pela magia criativa e com a participação ativa de audiências engajadas.”³⁴ (2013, p. 196).

A produção de *fanworks* sobre *fanworks* implica não só um conhecimento do autor sobre a obra original a que o *fandom* se vincula, mas também do trabalho feito por outros fãs. Além disso, é necessário levar em conta as ferramentas comunicacionais utilizadas pela comunidade que permitem que esses trabalhos tenham o seu vínculo reconhecido para além do fato de se referirem ao mesmo universo narrativo, o que remete aos critérios interpretativos da comunidade. As dinâmicas estabelecidas sobre esse processo de produção também possuem particularidades devido a se configurarem sobre produções culturais que originalmente se referem diretamente a outras, com a potencialidade de continuidade, ainda se mantendo uma linha de conexão com todas as narrativas envolvidas que permita o tráfego do público que as consome.

Dessa forma, é sobre esse fenômeno em específico que desenvolvemos nosso problema e objetivos de pesquisa.

³⁴ Tradução nossa: “[...] that spreadability is determined by processes of social appraisal rather than technical or creative wizardry and on the active participation of engaged audiences.” (Jenkins, 2013, p. 196).

PARTE II - EMBASAMENTO METODOLÓGICO

*Gandalf: Você vai ter que se virar sem lenços de bolso, e um monte de outras coisas, antes de chegar ao fim da sua jornada, Bilbo Baggins. Você nasceu para as colinas suaves e os pequenos rios do Condado, mas sua casa está atrás de você. O mundo está à frente.*³⁵

Até então neste trabalho apresentamos o conceito de fã, seu histórico de pesquisas, sua contextualização enquanto comunidade e as suas formas de produção. A partir desse quadro, exploramos aqui o nosso caminhar metodológico, apresentando as reflexões que nos guiaram nas escolhas realizadas para o seu desenvolvimento e os resultados obtidos a partir dos experimentos.

Capítulo 3 – Problema e Objetivos

3.1 Recorte da Pesquisa

Considerando o *fandom* como uma comunidade de fãs, é necessário centrar a nossa pesquisa em um fragmento desse universo para torná-la viável. Dessa forma, buscamos o *fandom* específico de um produto cultural, que seja temporalmente atualizado e que possua grande alcance geográfico, o que nos proporciona tanto uma produção contínua realizada pelos fãs quanto o potencial de articulação entre os mais diversos membros dessa comunidade. Optamos, assim, por desenvolver nosso estudo dentro do *fandom* dos filmes de *O Hobbit* e das produções articuladas por seus fãs, online e off-line. Essa escolha metodológica será mais fundamentada no Capítulo 6, como resultado da pesquisa exploratória que compõe a construção do nosso trabalho.

3.2 Problema

³⁵ Tradução da autora: *Gandalf: You will have to do without pocket handkerchiefs, and a great many other things, before we reach our journey's end, Bilbo Baggins. You were born to the rolling hills and little rivers of the Shire, but home is now behind you. The world is ahead. In: THE HOBBIT: An Unexpected Journey. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyn-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2012 (Brasil). Blu-ray (169min.)*

Considerando a existência de uma produção de fãs feita não a partir de produções comerciais, mas de produções de outros fãs, muitas vezes se distanciando do vínculo com o objeto cultural que originou essa cadeia e, ao mesmo tempo, estruturando novos níveis de complexidade nas relações estabelecidas entre fãs e o *fandom*, nosso problema de pesquisa é: **como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*?**

3.3 Objetivos

Aqui abordamos o *fandom* como uma comunidade estruturada em torno de critérios de interpretação. Dessa forma, entendemos que as práticas de consumo e produção realizados pelos fãs são fundamentais para a estruturação desses critérios. Mas, segundo o nosso problema de pesquisa, devemos considerar especificamente as práticas realizadas em torno do processo de produção de *fanworks* sobre *fanworks*.

3.3.1 Objetivo Geral:

Verificar como as práticas de consumo e produção relacionadas ao fenômeno de *fanworks* feitos sobre *fanworks* no *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa.

3.3.2 Objetivos específicos:

- Identificar os principais formatos de produção praticados e consumidos pelos fãs;
- Identificar as principais práticas de produção e consumo realizadas pelos fãs;
- Identificar as principais vias de propagação da produção a partir dessas práticas;
- Verificar as particularidades de *fanworks* de *fanworks* nesse processo (formatos e práticas de produção, propagação e consumo);
- Verificar como os sujeitos se articulam em torno desses processos;

Capítulo 4 – I'm going on an adventure: premissas e contexto de pesquisa

Nossa pesquisa parte de uma **premissa** que, apesar de construída teoricamente até então, precisa aqui ser explicitada: o fã, como parte da audiência, constitui uma esfera do processo de comunicação que, ainda que ligado à produção midiática, possui práticas com características próprias. Essa abordagem carece de protagonismo nos estudos nesse campo (FRANÇA, 2016), pois, apesar de muitas pesquisas em Comunicação tratarem de questões relativas à audiência, aquelas que exploram suas práticas sem uma hierarquização ou como consequência das ações das mídias e dos grandes produtores midiáticos são ainda poucas, como exploramos no Capítulo 1 deste trabalho.

Isso se deve em parte ao fato dessa abordagem estar ligada a uma corrente teórica em específico, os Estudos Culturais, que propõe uma reflexão embasada na inversão da forma como pensamos a produção cultural (ESCOSTEGUY, 1998): de uma hierarquização a partir de um domínio sobre o entendimento do que é cultura para um processo em que todos os envolvidos são capazes de produzir sentido (HALL, 2003). Como os fãs desenvolvem essa dinâmica foi detalhada no Capítulo 2 da nossa pesquisa.

Essa inversão situa as práticas da audiência como central quando considera que a significação se realiza nessa esfera, e não na do produtor. Como protagonista no processo de comunicação, a audiência se coloca também como produtor cultural a partir de suas práticas, que possuem características e dinâmicas que por vezes se aproximam ou se afastam daquelas desenvolvidas pelas mídias tradicionais, mas que refletem sua forma de consumo e significação. E é a partir desse posicionamento que nossa análise se desenvolve.

Clara essa premissa – de que tomamos o fã como central no processo de comunicação –, nossos questionamentos se desdobram dentro de um **contexto** de observação específico, que se constitui em um recorte do panorama da convergência midiática. Isso porque, apesar das produções de fãs serem mais antigas e poderem ainda hoje se desenvolver independentemente desse cenário, é a partir do fortalecimento dessa lógica de produção midiática que os processos que analisamos entram em questões atualizadas de legitimação, profissionalização, disputa de espaço, ferramental disponível, lógicas de produção e distribuição de conteúdo e diálogo entre as diferentes esferas da Comunicação.

As características da convergência midiática como contexto para a produção dos fãs foram detalhadas no Capítulo 2.3 deste trabalho. Essa contextualização é fundamental para a determinação de escolhas ao longo da realização da pesquisa e é considerada também para a contextualização da análise dos dados.

É a partir dessa premissa e desse contexto que tomamos a primeira diretriz na caracterização metodológica da nossa pesquisa: uma vez que o fã enquanto sujeito é considerado central nos processos desenvolvidos, é necessário que os procedimentos metodológicos priorizem os sujeitos. Assim, optamos por desenvolver um trabalho de carácter empírico com inspiração etnográfica, buscando no sujeito e em seu convívio social, suas práticas e contexto, dados que se constituam material de análise para alcançar nossos objetivos.

Entendemos, porém, que é necessária uma combinação de técnicas para a coleta e análise de dados. Assim, nos apropriamos das técnicas da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011) para nos debruçarmos especificamente sobre os objetos empíricos da pesquisa, que se concretizam como textos.

Nós tomamos como **objeto** o sistema de produção de *fanworks* de *fanworks*, entendendo que os questionamentos teóricos sobre ele se referem à estrutura de produção estabelecida entre fãs que constituem uma comunidade interpretativa, enquanto sua forma empírica se configura nos sistemas de produção e convívio (trocas de experiência, percepções, afetos, etc.) visíveis a partir das falas dos fãs em torno da produção do fã sobre o que o fã produz.

A captação dessas falas se deu de forma diferente a cada experimento. No primeiro, selecionamos dados acerca das práticas e produções dos fãs viabilizados pela pesquisa *AO3 Census*. Apesar do perfil quantitativo desses dados, eles representam um relato dos próprios fãs quanto a suas atividades no site. No segundo, além de dados quantitativos, são colhidas também as falas diretas dos participantes ao responderem uma questão aberta do *Hobbit Project*. Em ambos os casos, as falas dos sujeitos são direcionadas por questões de formulários. A análise de conteúdo nos guia na seleção dos dados relevantes segundo nossa pergunta de pesquisa; na sistematização e categorização dessas falas, que são agrupadas e representadas em gráficos, nuvens de palavras e árvores de palavras, sistematizando a análise de significados; e na contextualização desses dados de acordo com cada uma das pesquisas (Krippendorff, 2013).

No terceiro experimento, as falas dos fãs são coletadas a partir de suas manifestações espontâneas durante o processo de produção de *fanworks* sobre *fanworks*. No quarto experimento, as falas dos sujeitos são processadas a partir de entrevistas semi-estruturadas, o que nos permitiu tanto o aprofundamento de questões levantadas por nossos problema e objetivos, quanto proporcionou aos colaboradores liberdade para o relato de suas experiências. A análise de conteúdo novamente nos viabilizou uma abordagem também da contextualização dessas falas e a sua categorização, embasando nossas inferências a partir dos pressupostos teóricos aqui desenvolvidos.

Inicialmente, tendo como foco a necessidade de um recorte quantitativo da produção dos fãs sobre a produção dos fãs, propõe-se a observação de um microcosmo do que compõe o universo da produção participativa. Essa observação proporciona à pesquisa a capacidade de elencar o material disponível para ser visualizado e posteriormente analisado. Essa delimitação de **campo**, entretanto, é revista a cada etapa da pesquisa, permitindo que os sujeitos nos indiquem outros produtores a serem abordados e os espaços em que estes se encontram.

Porém, tendo como contexto de pesquisa a convergência midiática, precisamos considerar a importância dos ambientes on-line para a produção cultural atual. Dessa forma, as primeiras observações e levantamento de informações e colaboradores para a nossa pesquisa partem desse meio e, assim, caracterizam os processos metodológicos que desenvolvemos como uma forma de sistematização de dados e da possibilidade de ter contato com um espectro maior e mais variado de produções de fãs.

Ao determinar que a pesquisa será desenvolvida a partir do on-line elege-se uma mídia central de análise, a *web*. Essa escolha não delimita que a coleta de dados ocorra exclusivamente na *web*, mas reconhecemos esta como uma rede agregadora de produções em diversos formatos midiáticos (PACKER, 2005, p. 103), variedade fundamental para o desenvolvimento dessa pesquisa.

A partir dessa decisão e considerando que nosso objetivo nos conduz a uma investigação que tem o sujeito e suas interações em comunidade como elementos centrais, busca-se, portanto, uma abordagem metodológica que nos permita alcançar este sujeito, seu ambiente de interação e seus processos produtivos, principalmente on-line. Assim, essa pesquisa se apropria de elementos da etnografia virtual como guia para seu desenvolvimento.

Optou-se pelo termo “etnografia virtual” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 176) neste trabalho ao compreendermos que o fazer etnográfico na internet não

se configura como uma técnica distinta da etnografia, mas se referindo a sua aplicação em um ambiente em específico, como destaca Agrosino:

Pode-se, com certeza, fazer etnografia online. É possível “observar” o que se passa em uma sala de bate-papo na Internet quase da mesma maneira que se poderia observar os acontecimentos em um “lugar” tradicional. Pode-se conduzir entrevistas pela Internet. E a nossa capacidade de usar materiais de arquivo foi claramente aumentada por métodos de armazenamento e recuperação digital. A vida online está se tornando uma banalidade do século XXI, e a etnografia pode certamente incorporar o ciberespaço como lócus de pesquisa. (2009, p. 121)

Ao considerar a internet um espaço de interação social, Hine (2004, p. 27) entende suas características tanto enquanto um aparato cultural, a partir de seu desenvolvimento tecnológico como instrumento para a produção de cultura na sociedade, quanto como produção cultural em si, enquanto espaço de interação e de produção de sentido. Essa possibilidade de abordagem permite integrar aspectos culturais, sociais e tecnológicos, segundo Hine, “A questão crucial para todas essas observações é interpretar as características das interações na internet como funcionais no sentido social, como facilitadoras do desenvolvimento de uma cultura distinta.” (2004, p. 31).

A etnografia, como um dos pilares do fazer antropológico, tem em sua base a interação humana em determinado contexto cultural. A partir da imersão do pesquisador no ambiente de produção de sentido do pesquisado, utilizando-se da observação como instrumento de pesquisa, o etnógrafo busca compreender a construção cultural que se dá a partir da interação entre os participantes:

Para o etnógrafo, a observação direta, participante e crítica é a melhor técnica a ser utilizada, de forma a conseguir obter dados fenomenológicos que representem a concepção de mundo dos participantes. Essa observação não é genérica, mas particular, detalhada e explorada em profundidade, somente assim o resultado da etnografia torna-se valioso: uma re-construção do cenário cultural estudado pela visão do pesquisador. (MONTARDO, PASSERINO, 2006, p. 04)

Nossa pesquisa traz em suas características fundamentais a necessidade de contato com os sujeitos e seu contexto, o que apresenta seu carácter empírico, e, como consequência, a necessidade de que parte da pesquisa se desenvolva no ambiente do pesquisado, exigindo um processo de ida a campo. Segundo Brandão (2007) “[...] todo trabalho de produção de conhecimento aí se passa através de uma relação subjetiva. A pessoa que fala, fala para outra pessoa. Uma relação entre pessoas que tem uma dimensão social, e uma dimensão afetiva se estabelece”.

No caso da etnografia virtual, o contexto analisado no qual os sujeitos estão inseridos é um ambiente específico. É importante pontuar que, considerando sociedades digitalizadas, esse contexto não se limita às interações on-line, uma vez que atividades pautadas pelas mídias e interações são constantes no ambiente cultural em que o sujeito está inserido. Segundo Barreto (2013, p. 109), na relação entre comunicação e cultura, os dispositivos de informação são mais do que instrumentos, mas sim uma forma de experimentar o mundo:

Nesse processo, os suportes tecnológicos e digitais irradiam a sociedade e a sociedade irradia esses suportes, criando novos modos de viver, formas de partilhas, isolamentos, estranhamentos e interações. Com efeito, muda o cotidiano da sociedade, suas formas de perceber e representar a realidade social. (BARRETO, 2013, p. 109)

Assim, consideramos que, apesar de a delimitação do campo a ser analisado ser em ambiente on-line, pode-se considerar que os desdobramentos do que é observado ali irradia nas mais diversas vivências dos sujeitos em sociedade. Ou seja, apesar de focarmos em um tipo específico de manifestação midiática, esta se encontra como parte de um processo cultural e social pautado pela comunicação, de forma que pode ter origem e/ou consequências fora do espectro aqui apresentado.

Nesse sentido, a análise de conteúdo junto à etnografia constitui a possibilidade de instrumentalizar um aprofundamento nos significados produzidos a partir das falas desses sujeitos de forma descritiva e sistemática. Permitir que o sujeito seja um vetor determinante nas escolhas da pesquisa significa ao pesquisador um risco maior quanto a eficiência dos processos metodológicos aplicados, uma vez que as decisões sobre os caminhos a serem trilhados se dão ao longo das etapas de pesquisa, conforme se apresentam os primeiros resultados. Por isso, a descrição dessas etapas, bem como das decisões tomadas no decorrer da pesquisa se tornam fundamentais para a análise final.

Para a estruturação da nossa pesquisa foram realizados quatro experimentos:

Inicialmente foi realizada uma pesquisa exploratória dividida em duas etapas buscando características dos sujeitos a serem estudados e formas de delimitação do campo. A primeira etapa analisa dados do *AO3 Census*, uma pesquisa quantitativa realizada com fãs no Tumblr. A segunda etapa analisa dados do *Hobbit Project*, uma pesquisa global com a audiência da trilogia de filmes de *O Hobbit*. Essas duas explorações são apresentadas no Capítulo 6.

Depois de delimitado o campo, realizamos duas imersões, sendo uma on-line, em que analisamos conversações entre fãs em *fanworks* produzidos sobre outros

fanworks, e uma off-line, em que entrevistamos fãs em um evento de cultura medieval. Aqui, apresentamos detalhadamente a estrutura metodológica desses experimentos.

4.1 Narrativas dos processos de pesquisa

A motivação da nossa pesquisa surge a partir do incômodo do não saber, como é da natureza de toda inquietação científica. O conhecimento da existência do nosso objeto empírico, os *fanworks* produzidos sobre outros *fanworks*, se deu a partir do convívio com o *fandom*. Transformar isso em uma questão teórica se deu no processo de perceber que este era um enfoque pouco abordado nos estudos de fãs. O sistema de produção dos fãs é alvo constante de pesquisas e questionamentos no que tange a relação com os produtores oficiais e a indústria, mas com menor ênfase no que tange a relação entre os próprios fãs e sua comunidade. E dessa percepção se desdobrou nosso processo de pesquisa.

Tendo como objeto esse tipo específico de produção de fãs, e focados no nosso problema “como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*?”, levantamos quatro perguntas derivadas dos nossos objetivos específicos que consideramos guias para desenhar o projeto de pesquisa:

A primeira pergunta "De que fã estamos falando?" e sua resposta se desenvolveu tanto durante a pesquisa teórica que estruturou nosso projeto, quanto a partir da busca de dados que nos dessem características de um fã que produz e consome *fanworks* de *fanworks*. Essas características foram inicialmente apontadas por dados do *AO3 Census*, visualizados e pré-analisados já na formulação inicial do projeto de tese, e depois revisitados durante todo o seu desenvolvimento.

Esse primeiro passo da pesquisa já envolveu um movimento de seleção, em que destacamos de um universo de dados catalogados por terceiros aquilo que se relaciona ao nosso problema e objetivos para constar na nossa pesquisa. A esse recorte, se seguiu a leitura dessas informações dentro de um contexto específico: se quando foram realizadas as perguntas visavam traçar um perfil dos fãs do AO3 no Tumblr, para a nossa pesquisa esses dados apresentavam um perfil mais genérico de fã, visto que nossos outros experimentos vieram a abordar grupos muito mais distintos.

Se aprofundar nos dados da pesquisa e, como consequência, no site AO3 nos permitiu visualizar melhor o universo da produção de *fanworks* sobre *fanworks*. Ele também apresentou a dimensão do volume dessa produção e a necessidade de restringir

a pesquisa a um nicho específico. E, com isso, surgiu a nossa segunda pergunta: "De que *fandom* estamos falando?".

A busca por essa resposta veio com a conceituação do que é *fandom* e sua consequente associação teórica ao conceito de comunidade interpretativa. Além disso, a necessidade de delimitar um *fandom* nos apresentou uma série de questionamentos metodológicos que exigiam dados relativos a um grande número de indivíduos se identificando como grupo. O *Hobbit Project* não só nos apresentou o *fandom* de *O Hobbit* como viável para a aplicação da pesquisa como nos deu os dados primários a respeito dessa comunidade para embasarmos nossos próprios experimentos.

Novamente, analisar esses dados envolveu tanto um recorte de um conjunto de informações muito maior, colhido com outros propósitos por um grande grupo de pesquisadores. Mas, em ambos os casos das pesquisas exploratórias que analisamos aqui, os pesquisadores que as idealizaram propõem uma abertura para as questões a serem indagadas ao conjunto de dados ali reunido. No caso específico do *Hobbit Project*, a possibilidade de nos envolvermos com a pesquisa desde seus estágios preliminares nos proporcionou não somente uma maior intimidade com os dados em si, como também com o embasamento teórico-metodológico que a configurou.

A busca por informações que compusessem um quadro de dados suficientes para respondermos às nossas questões não se deu de forma linear. Essas duas pesquisas que serviram para determinações de perfis e espaços a serem pesquisados foram analisadas de forma concomitante com o desenvolvimento teórico da pesquisa. Por se tratar de uma análise de conteúdo de dados levantados por terceiros que se justifica para as delimitações da pesquisa, essas primeiras explorações são apresentadas como parte do nosso embasamento metodológico. Assim, foi a partir dos dados dessas pesquisas, concomitantes com as observações preliminares para a realização dos experimentos seguintes, que nos deparamos com a terceira questão: "De que produção estamos falando?".

Até então, a característica principal da nossa pesquisa era a captação de dados on-line, de forma que a busca de informações diretamente com sujeitos ainda era uma cogitação. Essa possibilidade veio a se tornar mais concreta com o aprofundamento teórico da pesquisa, em que o contato direto com os sujeitos se mostrou fundamental para o desenvolvimento da argumentação proposta. Foi então que nos deparamos com uma bifurcação: a participação dos sujeitos e a busca de suas vivências em comunidade se mostravam fundamentais, mas observações anteriores do *fandom* indicavam como

um fator complicante a logística de se explorar esse contexto no momento em que se dava o processo de produção e consumo de *fanworks*; este se desenvolve majoritariamente on-line, em espaços específicos que favorecem não necessariamente a interação entre os sujeitos, mas os processos de distribuição e acesso a seus produtos.

Devido a essa premissa de que a produção do fã se encontra predominantemente on-line, desenvolvemos o primeiro experimento no site AO3, buscando um maior aprofundamento das características desse processo de produção e seu desdobramento na comunidade, bem como uma primeira aproximação com os sujeitos. O experimento se desenvolveu a partir de uma seleção de *fanworks* produzidos sobre outros *fanworks* em que analisamos as falas dos autores focando em suas formas de interação com outros autores e com seu público. Fomos bem sucedidos quanto ao primeiro objetivo, de caracterizar esse processo de produção, mas propriedades do sistema inviabilizaram um contato mais intenso com os fãs.

A escolha de onde e como se aproximar dos sujeitos perpassou a lógica de produção do *fandom* avaliada anteriormente: valorizamos a necessidade de se abordar pessoalmente os colaboradores, como uma maneira de se analisar não somente sua narrativa e sua produção, mas suas formas de interação e vivências; por outro lado, não podíamos perder o enfoque da pesquisa, de maneira que essa abordagem deveria ocorrer em um espaço e situação que incentivassem a manifestação dos sujeitos enquanto fãs.

Essa delimitação do campo empírico da pesquisa perpassa os limites do *fandom*. Como comunidade interpretativa baseada no consumo de um produto cultural de distribuição global, cujo início da narrativa data mais de oitenta anos, não faz sentido, segundo nossa problemática, buscar uma limitação temporal ou geográfica dos sujeitos pois sua produção é contínua. Porém, a realização da nossa pesquisa tem limitações temporais e geográficas. A abordagem que realizamos da produção on-line segue diretrizes de limitação temporal, baseada nas datas dos filmes, últimas produções oficiais dentro do universo narrativo de Tolkien. Isso porque visamos um fluxo de produção mais intenso que seria incentivado pela atualização da obra representada pelos filmes. Já a abordagem off-line propôs uma limitação geográfica a partir do local de realização da pesquisa, entendendo que um experimento presencial com os fãs, nesse caso, traria uma contribuição mais substancial à pesquisa, em uma busca para a resposta de nossa quarta pergunta: "De que práticas estamos falando?".

A questão das práticas é apresentada pelo objetivo geral da nossa pesquisa: "verificar como as práticas de consumo e produção relacionadas ao fenômeno de

fanworks feitos sobre *fanworks* no *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa”, e se torna, portanto, central no desenvolvimento do nosso trabalho. Dessa forma, as limitações temporais e geográficas focam não somente a restrição de grupos, como também buscar um desenho do campo empírico que favoreça a transversalidade do *fandom*, ao mesmo tempo em que nos oferta uma diversidade de dados a serem analisados. Essa abordagem transversal se dá na limitação de tempo ao nos guiarmos pelas datas de lançamentos dos filmes para coleta de *fanworks*, porém considerando esses fãs não geograficamente limitados, e considerando que, apesar da produção ser recente, o ser fã de *O Hobbit* não necessariamente o é. Já o recorte geográfico que propomos quando abordamos fãs em um determinado evento aplica essa abordagem transversal ao focar as manifestações espontâneas dos próprios fãs sobre suas práticas e o ser fã nesse espaço. Em conformidade com essa transversalidade, entendemos também que as informações coletadas on-line e off-line não representam uma distinção entre tipos diferentes de fãs ou de produção, mas uma complementação do que se configura o *fandom*, uma vez que a vivência e as atividades de produção e consumo dos sujeitos não são restritas por essa dicotomia.

Durante o período de desenvolvimento da pesquisa, participamos de quatro eventos voltados para grupos de fãs realizados periodicamente na região metropolitana de Porto Alegre. Cada um dos eventos atraía fãs de diferentes perfis e propunha diferentes atividades a serem desenvolvidas pelos participantes. O objetivo dessas imersões era somente realizar uma observação participante (FLICK, 2009) focada nas características dos eventos e de seus frequentadores de forma a direcionar as escolhas de pesquisa.

- **Odisséia de Literatura Fantástica**³⁶ - Quarta Edição, realizada no Centro Cultural Érico Veríssimo, na cidade de Porto Alegre, entre os dias 10 e 12 de abril de 2015 - O evento atraiu o nosso interesse pela classificação do livro *O Hobbit* como literatura fantástica, havendo a potencial participação de fãs. Foi realizado em um espaço fechado, com mesas e painéis com autores de literatura fantástica e especialista no gênero. Havia grande circulação de pessoas interessadas em literatura e fantasia em geral. As principais manifestações relacionadas às práticas de fãs que identificamos foram: conversas e sessões de autógrafo com autores, uso de camisetas

³⁶ Informações disponíveis em: <https://odisseialitfan.wordpress.com/>

com referências a livros e filmes e aquisição de livros e artigos relacionados que estavam à venda no evento, como *graphic art*, sacolas customizadas e *bottons* temáticos.

- **Feira Medieval**³⁷ - Primeira edição, realizada no espaço Vila Flores, na cidade de Porto Alegre, no dia 7 de agosto de 2016 - O evento atraiu nosso interesse pela temática medieval, que remete ao universo fantástico das obras de Tolkien. Foi realizado em um espaço aberto, o que foi valorizado pelos participantes devido a referências à cultura celta bucólica em algumas de suas atividades. O evento apresentou espetáculos de dança e música típicos, bem como comércio de alimentos e bebidas tidos como medievais. Havia também bancas com roupas, artigos em couro, bijuterias e utensílios que remetiam à cultura medieval. O espaço também apresentava uma área com a exposição de uma forja artesanal e prática de arco e flecha. Sobre as práticas dos fãs, além a participação nas atividades do evento, a maior parte dos presentes portavam algum tipo de referência material ao contexto medieval, seja através de *cosplays*, camisetas e outras vestimentas e utensílios, seja na performance de danças, lutas, ritos de cortejamento e linguagem que remetiam ao universo medieval e, em muitos casos, especificamente ao universo narrativo de Tolkien.
- **Comic Con**³⁸ - Sexta edição, realizada entre os dias 20 e 21 de agosto de 2016, no campus da Ulbra, na cidade de Canoas, região metropolitana de Porto Alegre - Despertou nosso interesse por se tratar de um evento tradicional de fãs, realizados em muitos países, com foco em quadrinhos, ficção científica e grandes lançamentos do cinema e da televisão mundial. Foi realizado em um espaço fechado, onde ocorreram painéis e palestras sobre diversos temas, exposição de itens colecionáveis de universos narrativos específicos, como *Star Wars* e Universo Cinematográfico da Marvel, concurso de *cosplays* adulto e infantil, disposição de bancas para comercializar roupas e artigos customizados, quadrinhos, livros e jogos. Sobre as práticas dos fãs, notamos a presença dos *cosplays* e a participação nas atividades do evento, havendo pouca interação ou manifestações

³⁷ Informações disponíveis em: <https://www.facebook.com/events/1625713611078073/>

³⁸ Informações disponíveis em: <http://www.universohq.com/noticias/comiccon-rs-2016-anuncia-sua-programacao-oficial/>

espontâneas dos fãs além de pedidos de autógrafa e foto com palestrantes e *cosplayers*.

- **AnimeBuzz**³⁹ - Quinta edição, realizada nos dias 20 e 21 de agosto de 2016, na Academia de Polícia Militar de Porto Alegre - O evento é realizado em um espaço fechado e tem enfoque na cultura pop japonesa, ocorrendo em paralelo ao V Festival do Japão do Rio Grande do Sul, que enfoca a cultura tradicional japonesa, e se estrutura em um espaço aberto. O AnimeBuzz é composto por performances musicais e artísticas e um grande espaço de comércio de roupas, acessórios, utensílios e produtos relacionados ao universo de jogos, quadrinhos, televisão e cinema. Percebemos muitas práticas de fãs relacionadas a atividades espontâneas em conjunto com outros fãs, como abordagens românticas, performances, *cosplays* e reuniões para conversa e trocas de experiência e fotografia em conjunto. Uma característica que chama a atenção é a faixa etária dos participantes, majoritariamente adolescente.

A partir dessa experiência, pudemos observar que a Feira Medieval possuía características que remetiam mais diretamente ao universo ficcional de Tolkien, e, assim, atraía mais os fãs visados pela nossa pesquisa. Além disso, também se configurava em um espaço que permitia maior interação e formas de produção e manifestação dos presentes. Assim, selecionamos a próxima edição do evento para realizar uma imersão em campo que nos permitisse uma aproximação dos sujeitos.

Quanto à experiência de contato com esses sujeitos durante a feira, a abordagem foi bem recebida por todos, sendo que três optaram por não participar da pesquisa, um alegando timidez e dois alegando não ter nenhum interesse pelo universo narrativo de Tolkien ou *O Hobbit*. Além desses três casos que preferiram não responder à entrevista, um quarto caso se refere a uma pessoa que chegou a responder as perguntas, mas optou por não assinar o termo de consentimento alegando timidez e o desejo de não participar da pesquisa.

O ambiente, porém, não se mostrou favorável à realização das entrevistas. Primeiramente, por ser um contexto lúdico, em que os envolvidos estavam buscando se divertir e gozar das atividades disponíveis no local, de forma que as entrevistas foram

³⁹ Informações disponíveis em:
<http://nippobrasilia.com.br/events/5o-festival-do-japao-do-rio-grande-do-sul-rs-2016/>

breves, não dando oportunidade para uma maior reflexão por parte dos entrevistados. Em segundo lugar, havia diversas atividades simultâneas, incluindo shows e apresentações musicais, palestras, uma forja artesanal e a conversa dos diversos grupos de participantes. Essa conjunção sonora comprometeu o registro das entrevistas, de forma que o áudio de duas delas não pode ser transcrito. Percebendo isso no decorrer do evento, pedimos aos três últimos entrevistados que nos encontrassem após a feira, em locais reservados escolhidos por eles.

As entrevistas realizadas na feira foram semi-estruturadas em torno das mesmas questões, presenciais e síncronas (ROSA; ARNOLDI, 2008). A principal diferença é que as que foram realizadas após o evento tiveram um grau de imersão maior do que aquelas realizadas durante o evento. Essas três entrevistas foram mais longas, um tempo determinado pela disponibilidade dos entrevistados. E apresentaram uma maior reflexão sobre as questões, o que consideramos como resultado não só do contexto, mas também por ter decorrido um período após os acontecimentos da feira, o que permitiu aos respondentes que pensassem sobre o evento. Reconhecemos, porém, que, apesar dos infortúnios que tornaram o ambiente da feira inóspito para a realização das entrevistas, abordar os sujeitos nesse contexto foi crucial para a observação de suas práticas (SIERRA, 1998).

O número de entrevistados excedeu nossa expectativa, sendo limitado pela duração do evento, porém a continuidade do processo de pesquisa foi comprometido: temendo que a observação na feira tivesse muitas limitações, uma vez que a ambientação desse tipo de evento já propõe um recorte de práticas para aquelas que são propícias nesse contexto, almejamos contatar fãs que produzem on-line e cuja produção fosse consumida pelos sujeitos já entrevistados, com o objetivo de observar de forma mais próxima as relações estabelecidas entre eles na tentativa de expandir essa percepção para outro contexto.

Visando aplicar a técnica de amostragem Bola de Neve (MORGAN, 2008), entramos em contato com os entrevistados via e-mail pedindo que nos indicassem produtores de *fanworks* com quem tivessem contato para participar da pesquisa, mas não obtivemos respostas que tornassem nossos objetivos possíveis. Os 12 entrevistados que aceitaram continuar a pesquisa foram contatados via e-mail, com o seguinte pedido:

Oi, (insira nome).

Nós nos encontramos na Feira Medieval em São Leopoldo no último dia 06 e você me deu uma entrevista sobre O Hobbit e fãs. Obrigada, suas informações me ajudaram muito.

Mas eu preciso de mais uma colaboração, por favor. Você comentou comigo sobre conhecidos que faziam produções via internet sobre o universo do Tolkien, como textos, imagens ou música, por exemplo. Você pode me passar o contato de algumas dessas pessoas? Se possível, Whatsapp ou Facebook, assim a distância não é um problema para eu poder conversar um pouco com eles.

Aguardo sua resposta.

Muito obrigada!

Foi dado um intervalo de uma semana aguardando respostas. Durante esse período, criamos um perfil no Facebook destinado à pesquisa, a fim de preservar a privacidade da pesquisadora e possibilitar o contato com os indicados. Ao fim do prazo, não havíamos recebido respostas, portanto os e-mails foram reenviados. Depois de mais uma semana, havíamos recebido somente duas respostas, que não atendiam ao nosso pedido e aos interesses da pesquisa:

Oi Sarah, desculpa a demora!

Na verdade eu e minha namorada falamos que conhecemos uns canais mais famosos no Youtube como Jovem Nerd e etc. Não temos nenhum conhecido próximo que faça produções sobre o universo Tolkien, infelizmente. Gostaria de ajudar mais :(

Boa sorte no teu trabalho!

Grande abraço!

Oi boa noite, eu comentei que alguns amigos fazem mesa de RPG baseado em Tolkien as vezes, não participo delas, mas ocorrer algumas partidas de rpg na loja da Nerdz em porto alegre, você pode entrar em contato com eles é ver os dias que tem partidas e conversar com os jogadores. Não sei exatamente se estão jogando ainda, posso perguntar a dois amigos a curte esse universo e se deixam eu te passar o contato deles.

Ao final de um mês após o envio dos primeiros e-mails, foram recebidas mais duas respostas, uma com a indicação de três sujeitos "que considero bem fãs", mas que não eram produtores, e o outro com mais uma indicação, um fã com contato com um dos fã clubes de Tolkien no Brasil, mas não encontramos evidências de ser um produtor também. A partir desse cenário, que não atendia aos nossos pré-requisitos para continuidade do experimento, e considerando que o cronograma da pesquisa estaria comprometido, abandonamos a possibilidade de contato com esses produtores on-line. Essa decisão foi subsidiada pelo processo de análise dos dados que já possuíamos e que se mostravam suficientes para a realização da pesquisa.

Assim, analisamos nos Capítulos 7 e 8 os resultados dos dois últimos procedimentos da pesquisa: em primeiro lugar, a exploração on-line, em que analisamos

o sistema de produção de *fanworks* sobre outros *fanworks* no *fandom* dos filmes da trilogia de *O Hobbit* disponibilizados no site AO3; em segundo lugar, a exploração off-line, em que apresentamos, a partir das falas dos sujeitos, características dos processos de consumo e produção de *fanworks* realizados por fãs brasileiros de *O Hobbit*.

4.2 Preocupações éticas

O projeto de tese que desenvolvemos aqui teve aprovação dos comitês de ética da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (Fabico) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Mas, ainda assim, deixamos aqui explícitos alguns cuidados éticos presentes em nossa pesquisa.

Sobre a identificação dos sujeitos envolvidos na pesquisa, optamos por manter os nomes que os fãs citados em materiais colhidos on-line optaram por usar, entendendo que esta é uma forma de identificação pública escolhida pelo usuário (RECUERO, BASTOS, ZAGO, 2015, p. 107). Quanto aos sujeitos abordados presencialmente, além da aceitação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que nos permitiu utilizar suas falas e imagem na pesquisa, optamos por identificá-los a partir de suas iniciais, resguardando, assim, sua identidade.

A seleção dos sujeitos abordados presencialmente se deu durante a participação em evento previamente selecionado e a entrevista foi precedida de uma abordagem informal para apresentação da pesquisa e do TCLE. Quanto à captação das falas dos sujeitos on-line, nós não os abordamos diretamente, voltando nossa análise para material público disponibilizado voluntariamente por esses colaboradores.

Quanto à captação desse conteúdo on-line, nós o acessamos a partir das ferramentas disponibilizadas no site selecionado para realizarmos a exploração e os *fanworks* sobre os quais nos debruçamos foram salvos em .pdf nos arquivos da pesquisa, para garantir acesso futuro. Além disso, algumas páginas foram registradas em *printscreen* também para fins de ilustração da pesquisa.

Mas antes de apresentar a análise dos resultados desses experimentos, consideramos a necessidade de analisar a posição da pesquisadora, que se envolveu nesse processo de produção de *fanworks* sobre *fanworks*, como leitora e produtora, e se deu conta do quão complexo e particular esse fenômeno era no contexto das produções de fãs como um todo, de forma preliminar à elaboração da pesquisa.

Dessa forma, ponderamos que o processo de pesquisa foi influenciado pela nossa experiência pessoal de contato com os fãs, que tem início anteriormente à realização desse trabalho, por isso incluímos uma reflexão de cunho auto etnográfico como parte da construção metodológica desta pesquisa.

Capítulo 5 – Lá e de volta outra vez: uma autoetnografia

*“E história, como qualquer outra estória, depende de quem está contando”*⁴⁰

(DOUGLAS e CARLESS, 2015, p. 84)

A autoetnografia foi definida como método de pesquisa no final da década de 1970, mas consolidada na década de 1980, quando passou a ser compreendida como uma forma mais complexa do pesquisador se conectar com o campo (DOUGLAS e CARLESS, 2015. P. 91). Como prática originada a partir da etnografia, a autoetnografia permite uma maior reflexão sobre o papel do pesquisador com relação ao seu objeto e processo de pesquisa a partir de um relato mais subjetivo.

Jones, Adams e Ellis (2015) destacam as diversas formas e os diversos propósitos de se fazer uma autoetnografia, ressaltando sempre a centralidade do pesquisador frente aos conflitos apresentados entre sua posição em campo e o outro, de forma que sua voz apresente assim mais do que a análise objetiva dos dados colhidos na pesquisa, mas suas percepções acerca do impacto que sua inserção pode causar sobre esses dados. Esse impacto pode ser a partir de uma escolha ética realizada entre seus conflitos morais e as necessidades que o fazer científico apresentavam ou a partir de como a experiência impactou seu olhar sobre algum aspecto da realização da pesquisa.

Realizar uma autoetnografia é também uma forma de pensar a reflexividade do pesquisador no processo de pesquisa. Lopes (2012) considera que o ato reflexivo gera consciência crítica sobre seus posicionamentos teórico-metodológicos durante a pesquisa, o que constrói o objeto de estudo e torna-se “disposição intelectual possível de internalizar-se e constituir-se em *habitus* científico” (p. 29). A autora identifica dois tipos de reflexividade: a prática e a epistêmica. A primeira, que também pode ser chamada de reflexividade social, é própria da vida cotidiana e implica o reconhecimento

⁴⁰ Tradução nossa: "And history, like any other story, depends on who is doing the telling." (DOUGLAS e CARLESS, 2015, p. 84).

da relação do investigador com seu entorno social. Já a epistêmica, ou racionalizante, é própria da relação do investigador com um objeto. Em ambos os casos, a reflexividade é entendida como um processo que implica sujeitos em relação com campos sociais, seja este mais amplo, ligado ao contexto particular de vida, ou ainda específico, ligado à realidade empírica de investigação ou ainda dentro do *habitus* de seu campo de conhecimento.

Nas pesquisas sobre fãs, o papel do pesquisador enquanto também um fã é colocado por diversos autores como um traço a ser exaltado na compreensão dos objetos analisados. A imersão do pesquisador em campo é questionada sob dois aspectos principais, nesse caso: os fãs possuem um histórico como grupo pesquisado que muitas vezes é desconsiderado em suas práticas⁴¹, o que faz com que os sujeitos desconfiem de quem não pertence originalmente ao grupo; por outro lado, ser fã de algum objeto cultural é comum em nossa sociedade e embasado em paixão e subjetividade, o que apresenta ao pesquisador a dificuldade de se afastar de suas próprias práticas e relações enquanto fã para poder analisar um outro grupo de fãs.

Essa caracterização do pesquisador enquanto fã é considerada teoricamente em busca de legitimação dessa persona capaz de conduzir uma análise objetiva ainda que sendo um participante de um grupo tão passional. Tal reflexão é consolidada no termo Aca-Fan⁴², cunhado por Jenkins⁴³ (2013) e apropriado por inúmeros pesquisadores ao refletirem sobre sua colocação na pesquisa com relação aos seus objetos, ressaltando a necessidade de intimidade com seus sujeitos, seu vocabulário, suas práticas, suas produções. Hellekson e Busse (2006) desenvolvem um paralelo entre as formas de produção dos fãs e as formas de produção acadêmica em uma demonstração de como a aproximação entre os dois universos permite uma retroalimentação de informações e questionamentos.

A participação que tive enquanto fã junto aos pesquisados sempre foi fundamental ao desenvolvimento científico. Meu histórico como acadêmica que

⁴¹ Essa discriminação pode ser vista em abordagens de fãs na imprensa não especializada, em que suas práticas são comumente retratadas como infantis, ou como ocorreu historicamente ao serem abordadas enquanto uma patologia (JENSON, 2002), ou ainda criminalizadas, em debates sobre direitos autorais ou enfrentamentos entre fãs e grandes empresas produtoras de conteúdo, por exemplo.

⁴² ACA, se referindo a acadêmico (academic, em inglês), e FAN, se referindo a fã (fan, em inglês). Literalmente, um fã-acadêmico.

⁴³ Jenkins nega no próprio livro que o termo tenha sido criado por ele, dizendo que foi creditado a partir de discussões e debates em torno dessa reflexão com alunos e colegas. (JENKINS, 2013)

pesquisa fãs tem início em 2008, ao ser contemplada com uma bolsa de Iniciação Científica (IC) para desenvolver um projeto em que pesquisei a comunicação de leitores e autores de *fanfiction*, que teve desdobramentos também como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) para a graduação em Jornalismo. Durante a realização dessa pesquisa, me identifiquei como autora de *fanfiction* nos contatos realizados com outros fãs produtores, o que foi algo que gerou a confiança necessária para que os entrevistados aceitassem participar da pesquisa.

De forma semelhante, no projeto atual me debruço sobre a produção de *fanworks* sobre *fanworks*, abordando a comunidade de fãs nas interações entre seus pares em torno de uma produção e um consumo cultural interno. O conhecimento prévio e a familiaridade com práticas e apropriações dos fãs foi o que me permitiu saber da existência desse objeto e sua viabilidade para pesquisa de doutorado. Além disso, o conhecimento do *fandom*, especificamente do *fandom* de *O Hobbit*, foi decisivo na minha participação no projeto de pesquisa *Hobbit Project*, o que me proporcionou experiência empírica junto aos sujeitos bem como gerou dados que serão aqui analisados.

Entre o TCC e o doutorado, desenvolvi minha dissertação de mestrado, em que pesquisei como fãs se apropriam de conteúdo televisivo para veiculá-lo via internet. Durante a realização dessa pesquisa, porém, meu envolvimento enquanto fã foi considerado um elemento negativo pelos avaliadores sob o argumento de que a experiência pessoal com o objeto de estudo poderia comprometer o fazer científico, um posicionamento que é debatido dentro da prática etnográfica. Na época, optei por tornar a minha presença enquanto pesquisadora e meu envolvimento pessoal como fã o mais apagado possível na pesquisa, e apresentar uma reflexão teórica, com múltiplas visões sobre o fenômeno analisado, a fim de problematizar os dados encontrados a partir de outros autores.

Hoje, de forma retroativa, considero que essa decisão, apesar de ter cumprido seu papel na ocasião, teve consequências na pesquisa. Ao apagar o meu papel como pesquisadora e meu processo de reflexividade junto ao campo e ao objeto contemplado, apaguei também aspectos desse objeto que poderiam ter sido desenvolvidos em outras potencialidades no decorrer da pesquisa. Por isso, inclusive, optei pela realização de uma autoetnografia na pesquisa atual.

Ao refletir sobre minha jornada enquanto fã se torna difícil definir um marco inicial, uma vez que as práticas de fã que desenvolvo são diversas, mas nem sempre são

percebidas ou pensadas como tal. Por isso optei por abordar aqui uma prática em particular, por ter sido a que me fez me reconhecer enquanto fã, reconhecer as atividades de outros fãs como tal, refletir sobre elas e, como consequência, dar início às minhas atividades de pesquisa: a participação em fóruns.

5.1 Aliança Três Vassouras

Apesar de ter sido contemplada com a bolsa de pesquisa de Iniciação Científica em 2008, isso foi somente o resultado de um processo que teve início na segunda metade do ano de 2006, quando, ao concorrer a um estágio como aluna de jornalismo para a Rádio Unesp, me foi exigido a formulação de um projeto de pesquisa. Esse primeiro projeto não chegou a ser desenvolvido e não era sobre fãs, era sobre a jornada do herói em *Harry Potter*, mas, pesquisando sobre *Harry Potter* para a formulação do projeto, eu encontrei um fórum de fãs.

O *Aliança Três Vassouras* (3V) foi fundado⁴⁴ em 2002 a partir da fusão de três sites de fãs de *Harry Potter*: *Corujas de Hogwarts*, *Pontas & Almofadinhas* e um site de RPG. Em 2005, o fórum sofreu mais uma fusão, absorvendo mais dois sites brasileiros dedicados a *Harry Potter*: *Beco Diagonal* e *Animagos*. Assim, se tornou o maior e mais antigo repositório de *fanfiction* de *Harry Potter* no país na época.

⁴⁴ Fonte: FANLORE. Aliança 3 Vassouras. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Aliança_3_Vassouras>. Acesso em 27 de julho de 2017.



Figura 1 - Aliança 3 Vassouras - Página Inicial

Fonte: <https://fanficsemiótico.wordpress.com/>

O site⁴⁵ apresentava um mural com avisos com as últimas notícias acerca da comunidade e do universo de *Harry Potter*; contato com a equipe que fazia a manutenção da página; contatos de fãs que faziam revisão textual de *fanfiction* (*beta readers*) e *fanarts* (capistas); links de *fanfictions* publicadas no site (sendo possível acessar as publicadas mais recentemente, que ganhavam destaque à direita, aquelas melhor classificadas pelos leitores no *rankings*, aquelas que haviam sido premiadas nos desafios (*challenges*) propostos dentro do fórum no *fic awards*, ou o acervo completo); colunas escritas por participantes do fórum, analisando personagens e aspectos dos livros e filmes; entrevistas com os participantes mais assíduos do fórum; o histórico de criação do site; uma *wiki* especializada no universo de *Harry Potter* em português (*Osejed*); o link para a comunidade no Orkut; e um periódico mensal elaborado pela equipe coordenadora do site com informações sobre o universo de *Harry Potter* e os últimos acontecimentos da comunidade (*The Quibbler*), como entrevistas com autores, avaliação de *fanfictions* e resenhas sobre o universo ficcional e suas particularidades.

A indicação “home” no canto superior esquerdo da página levava ao fórum, que era dividido entre regras e contatos com a administração, áreas de debate sobre os livros e filmes, os *challenges* e produção de *fanworks*, e uma área de convivência em

⁴⁵ <http://www.alianca3vassouras.com/> - o conteúdo não se encontra mais disponível na web. Acesso em 03 de agosto de 2017.

que os usuários se dividiam entre as quatro casas de *Hogwarts*⁴⁶. A administradora do fórum, Pichi⁴⁷, possuía uma equipe de moderadores, divididos entre globais e específicos de cada área, que a ajudavam a fiscalizar as ações dos usuários, mantendo a ordem e o funcionamento do fórum.

O 3V tinha claro o objetivo de se tornar um grande repositório de *fanfictions* no Brasil, almejando concorrer com sites internacionais⁴⁸. No país, seu maior concorrente era o *Floreio & Borrões*⁴⁹, que possuía um acervo grande, porém era conhecido entre os autores e leitores de *fanfiction* de *Harry Potter* pela má qualidade textual dos trabalhos ali postados. Por isso o 3V apresentava uma maior rigidez quanto aos textos presentes em seu acervo, o que se refletia principalmente nos *Awards* e *Challenges*, como forma de premiação, reconhecimento e hierarquização de *fanworks* a partir de avaliação estética realizada pela comunidade.

Como os usuários do fórum eram incentivados a participarem desse sistema de produção e concorrerem continuamente entre si pelos prêmios e reconhecimento, era comum que aqueles que mais se destacassem na comunidade e participassem ativamente do fórum fossem os produtores, se dividindo em três funções principais: *ficwriter* (escritores de *fanfiction*), *beta readers* (revisores textuais) e capistas (ilustradores e produtores de *fanart*), sendo que essas funções normalmente eram acumuladas pelos sujeitos de acordo com suas aptidões.

Meu primeiro contato com o site foi a partir da inteligência coletiva: consultar o *Ojesed*, a plataforma *wiki* do site, para buscar informações sobre o universo de *Harry Potter* na elaboração do meu projeto de pesquisa me fez ficar curiosa sobre todas as outras ferramentas que o site oferecia. Assim, eu descobri o que era *fanfiction* e me cadastrei no fórum em setembro de 2006 com o *nick* Agata Riddle.

Em janeiro de 2007 eu publiquei minha primeira *fanfiction* no site e em junho ganhei meu primeiro *challenge*. Rapidamente, eu percebi que, apesar do site ser muito bem estruturado como repositório, ele ainda era muito restrito aos seus frequentadores,

⁴⁶ Nos livros de Harry Potter, os alunos da escola bruxa Hogwarts são separados em quatro casas distintas a partir de seus traços de caráter e personalidade: Grifinória, Lufa-lufa, Corvinal e Sonserina. No fórum, os usuários simulavam esse processo de seleção, de forma que as áreas de convivência eram restritas àqueles que pertenciam a cada casa.

⁴⁷ Como uma escolha ética, optamos por referenciar os sujeitos a partir dos nomes que eles escolheram para se identificar no fórum (*nicks*). Alguns *nicks* mudaram ao longo do tempo que a nossa narrativa aborda, de forma que optamos por selecionar aquele que foi utilizado por mais tempo ou se tornou mais marcante para identificar cada pessoa dentro da comunidade.

⁴⁸ Os repositórios de *fanworks* mais utilizados na época eram o *fanfiction.net*, o *Nyah!* e o *livejournal*.

⁴⁹ <http://www.floreioseborroes.net/>

de forma que passei também a publicar meus *fanworks* no *fanfiction.net*⁵⁰ em busca de uma maior variedade de leitores, e foi nesse site que acabei desenvolvendo meus projetos de IC e TCC.

Como leitora, a participação no fórum foi essencial para o desenvolvimento de um senso crítico literário, em que o contato com tantas e tão variadas possibilidades de interpretação de um mesmo personagem e um mesmo enredo me fizeram questionar os limites da narrativa. Eu li e reli os livros de *Harry Potter* muitas vezes em busca de detalhes que pudessem me dar ideias para escrita e possibilidades de expansão do universo. Da mesma forma, me tornei uma leitora ávida de *fanfictions*, a ponto de implementar meu aprendizado em outros idiomas, como inglês, espanhol e francês, em busca de *fanworks* com temas não tão desenvolvidos em português.

Dentro do fórum, eu frequentava principalmente três áreas: os *ships*, os *challs*, e a *Slytherin*. A área de *ships* me chamou atenção pelas possibilidades de construção narrativa e eu me identifiquei rapidamente como *slasher* e foi acolhedor perceber que esse tipo de predileção dentro do *fandom* não era raro. Dentro dessa área, o casal que mais me atraía era formado por Harry Potter e Draco Malfoy (HD). Porém, a partir da estrutura do site, nem todos os *ships* possuíam um espaço específico para debates acerca do seu desenvolvimento, somente aqueles que conseguiam manter um movimento constante de tópicos ativos e produção de *fanfiction*. Isso acabava exercendo uma forma de concorrência também entre os *shippers* e um destaque para aqueles com uma maior produção.

Harry e Draco era um *ship* bem popular e possuía uma área própria, que era moderada pela Calíope, uma das usuárias mais antigas do site. Rapidamente, ela e sua amiga Dana Norram⁵¹ se tornaram duas das minhas autoras de *fanfiction* favoritas e eu tive a oportunidade de conhece-las pessoalmente quando saímos para jantar juntas em São Paulo em uma noite de dezembro de 2008. Eu estava muito feliz de me encontrar com elas, era a primeira vez que eu tive essa experiência de primeiro conviver com alguém on-line antes de ter qualquer tipo de contato pessoalmente. Porém, no meio do jantar, a Dana me falou uma frase que me marcou muito: “não é porque você está saindo com a gente que nós somos amigas agora”.

Essa frase refletia uma preocupação muito comum aos usuários do 3V: a hierarquia. Eu era uma usuária do fórum há menos tempo e com menos relevância do

⁵⁰ <https://www.fanfiction.net/~agataridlle>

⁵¹ Que era moderadora da área destinada ao *ship* formado pelos personagens Remus Lupin e Sirius Black.

que elas, portanto a Dana não queria que eu me sentisse mais importante do que eu realmente era por associação. Esse tipo de relação era muito visível ao se pensar os grupos que se formavam no fórum: Pichi, Guta e Diana Prallon, como a administradora e suas amigas; Katherine, Calíope, Dana, Lívia, como usuárias mais antigas, mas em constante atrito com a administração por não pertencerem ao primeiro grupo; eu, Dark, Buh, Vick, Shibbo como exemplos de usuárias mais recentes que estavam ganhando reconhecimento pela escrita; usuários mais novos que não escreviam muito, mas circulavam no site como o shade e a Jess, e então todos os outros, em uma cadeia crescente.

Os grupos não eram restritos aos nomes citados e também não eram fechados em si: a Diana era uma grande amiga minha e da Dark, bem como a Buh e a Jess eram tão inseparáveis quanto a Lívia e a Vick, e a Shibbo dividiu apartamento por um período com a Dana em São Paulo. As relações eram construídas em intensidades diversas, mas sempre em torno dos processos de produção e consumo presentes no fórum. Dark e eu passamos a ser conhecidas como “twins”⁵² pela nossa proximidade crescente que veio acompanhada por uma sincronia de temas e estilo de escrita que nos levou, em 2007, a escrevermos e publicarmos uma *fanfiction* em conjunto, que venceu quatro *challs* e um *Awards*.

Isso é um reflexo do meu crescimento também como autora ao frequentar o fórum. Quando o 3V veio a fechar, em junho de 2009, eu já possuía mais de 60 *fanfictions* publicadas⁵³, sendo a maior parte fruto dos *challs* e pequenos projetos dentro da HD, como jogos de indicação de palavras e imagens que serviam como motes para o desenvolvimento de *fanworks*. Não só esses desafios funcionavam como incentivo para escrita, como ter constantemente pessoas revisando meu texto e indicando melhorias tanto quanto à forma de se escrever, quanto a reflexões sobre a complexidade do conteúdo, me fizeram amadurecer muito e refletir sobre diversos temas, o que me levou também a um crescimento pessoal. Sem falar que o site me obrigou a adquirir um conhecimento básico de html para tornar possível a formatação e publicação dos textos na plataforma.

Esses debates sobre textos, personagens e construção das narrativas, de forma a se refletir no comportamento dos sujeitos no ambiente do fórum, se dava a partir das

⁵² Twins, do inglês, gêmeas.

⁵³ Minha produção atual é de 147 fanworks publicados, mas entre 2014 e 2017, minha média de produção é de menos de duas fanfictions por ano.

fanfictions e seu processo de produção, mas também nas conversas que se desenvolviam nas áreas fechadas para as casas no fórum. No meu caso, a casa era a *Slytherin*. O processo de seleção e manutenção dos usuários nesse espaço era supervisionado pelos moderadores da área.

Essa rigidez na supervisão do comportamento dos usuários era aplicada em todo o fórum principalmente com três objetivos: manter os *challs* funcionando dentro das regras, evitar conflitos e conter o *flood*. Foi a partir desse policiamento, porém, que o fórum entrou em crise e veio a fechar.

5.1.1 *Get a life! (e vá pra Cuba)*

A Pichi era a principal responsável por administrar e manter o fórum e o site funcionando, com todas as suas atividades, e por pagar o provedor que mantinha o site e o acervo on-line. Quando ela recebeu a oportunidade de ir estudar nos Estados Unidos, tomou a decisão pessoal de não passar essa administração para outra pessoa, ainda que não tivesse como continuar com suas atividades. Assim, a sua forma de administração levou o fórum a um processo de autodestruição em um intervalo de meses.

O primeiro elemento que veio a incomodar os usuários era a mudança constante no *layout* da página que a administração passou a promover diariamente. Partes dos conteúdos postados eram perdidos durante atualizações, o site frequentemente estava fora do ar, nada funcionava direito tecnicamente. O segundo fator foi a arbitrariedade no policiamento existente no site. Conflitos entre os usuários e os moderadores passaram a ser constantes, principalmente em torno de decisões dúbias na área dos *challs*. Por fim, durante esses conflitos, moderadores fizeram comentários sobre conteúdos trocados entre usuários por mensagens privadas, indicando que eles estavam utilizando de suas permissões de acesso ao sistema do site para violar a privacidade dos outros participantes.

O que se seguiu foi um debate intenso entre os usuários e a administração, em que os usuários acusavam esses abusos e a Pichi respondia dizendo que não tinha tempo para pensar nisso ou para responder apropriadamente porque ela “tinha uma vida”. Esse tipo de argumentação é evidenciado por Jenkins como título do capítulo de seu livro (1992, p. 10) em que ele problematiza que as atitudes dos fãs vão além do simples gostar e da suposta obsessão, sendo direcionados a um processo de produção em comunidade.

Os usuários começaram a parar de frequentar o fórum por causa das brigas e, quando uma participante, Katherine, foi acusada de estar fazendo uma revolução, ela e uma amiga e também usuária antiga do fórum, Cah, decidiram “ir para Cuba” e fundaram o próprio fórum: “6V – o dobro pra você”⁵⁴, que veio a se tornar a principal referência para aqueles que queriam participar de um fórum ativo, principalmente depois que o 3V deixou de existir a partir de junho de 2009.

Como pontuação sobre os usos das redes na época vale destacar que todo o processo de crise do 3V foi marcado por conversas paralelas no MSN, onde os diversos grupos se articulavam, e por muitos *printscreens*, como forma de registro de conversas e “provas” do que estava acontecendo no fórum. Esse tipo de registro tinha como principal objetivo uma legitimação das questões em pauta que se dava com o uso das ferramentas tecnológicas disponíveis aos fãs e de uso comum na comunidade.

O processo de migração de um fórum para outro não foi instantâneo, porém, levando de seis meses a um ano para que a maioria dos usuários do 3V estivesse frequentando o 6V, então já estruturado e com atividades para receber essas pessoas.

Eu me cadastrei no 6V em março de 2009.

5.2 6V – o dobro pra você!

A estrutura básica do 6V era muito semelhante à do 3V como um fórum sobre *Harry Potter* voltado para a produção de *fanfiction*. Porém, tinha algumas diferenças fundamentais, geradas principalmente pelos conflitos que o originou:

- Ele não era um repositório de *fanfiction*, se voltando somente para a produção, mas não a organização e catalogação dos *fanworks*. A principal consequência disso foi uma diminuição na necessidade dos usuários serem produtores, abrindo espaço para fãs que só queriam um local onde pudessem interagir com outros fãs. Isso diminuiu também a noção de rivalidade e hierarquia que era tão demarcada no 3V, ainda que não tenha deixado de existir.
- Ele possuía uma área destinada a *flood*, com tópicos como “Aleatoriedades” e “Desembucha e desabafa”. Isso reduziu a noção de policiamento constante sobre os usuários, uma vez que, ainda que o *flood*

⁵⁴ <http://www.6vparavoce.com.br> – conteúdo não disponível na web. Acesso em 03 de agosto de 2017.

fosse reprimido em outras áreas, os assuntos eram direcionados aos seus respectivos tópicos, e não somente vetados. Outra consequência foi aumentar o nível de interação e intimidade entre os usuários, já que agora existiam espaços para simplesmente conversar ou debater assuntos pessoais, que podiam ou não estar relacionados a *Harry Potter* ou a ser fã.

- O fórum ganhou uma área *multifandom*, em que falar de outros livros, filmes, jogos e demais referências que não se relacionavam a *Harry Potter* não era restrito a um tópico “outros”, mas podia ser melhor desenvolvido em tópicos próprios. Isso colaborou para a diminuição do *flood* ao mesmo tempo que permitiu um incentivo a produções *crossovers*, em que o universo narrativo de *Harry Potter* se cruzava com as de outras referências. Essa área foi muito importante também para um amadurecimento da identidade dos usuários como “fãs”, mais do que só “fãs de Harry Potter”, um movimento que condiz com o fluxo de conteúdo consumido atualmente e as formas de diálogo estabelecidas, principalmente sob a lógica convergente.
- O fórum não possuía mais áreas fechadas⁵⁵, como eram as casas do 3V. O processo de construção de identidade como pertencendo a um grupo dentro do todo era agora relacionada aos *ships*, que possuíam um espaço maior dentro do fórum. Isso reduziu também a noção de rivalidade entre os *shippers*, principalmente quando os moderadores promoviam atividades como troca de casais (em que os usuários eram incentivados a pensar e produzir sobre a possibilidade de seus personagens favoritos terem outros pares românticos) e *treesome* (em que *ships* com personagens coincidentes, como Harry/Draco e Harry/Ginny, ao invés de entrarem em conflito, propunham que os autores produzissem *fanfiction* com um casal formado pelos três personagens em situação romântica), por exemplo.

Essa redução de rivalidades, policiamento e hierarquias fez com que os usuários se aproximassem e a noção de um grupo de amigos enquanto usuários do fórum se fortalecesse. Isso não excluiu a formação de grupos menores, como o quarteto formado por Cah/Giu/Alex/Lih, ou o conjunto Agata/Dark/shade/Diana/Buh, mas

⁵⁵ Exceto pelas áreas dedicadas a administração e moderação.

também não impedia de nos misturarmos. Isso foi muito importante para a estruturação inicial do fórum, em que os usuários com mais experiência com o sistema, como a Katherine e a Calíope, assumiram de imediato funções importantes para, menos de um ano depois, se afastarem, dando espaço para novos administradores e moderadores que tinham uma melhor convivência com usuários novatos para aumentar a movimentação do fórum.

Durante um período de alguns meses em 2010 eu fui moderadora da área TG (Tom Riddle/Ginny Weasley) e depois por um ano moderei a área HD, até me afastar do fórum para me dedicar à conclusão do mestrado no final de 2011. A Katherine se afastou da administração, ficando com o cargo de “fundadora”, que ainda permitia acesso às ferramentas administrativas do site, mesmo que ela não tivesse mais essa função, e o shade assumiu como administrador⁵⁶ ao lado da Cah e, pouco depois, sozinho. Sua personalidade e forma de administração concedeu ao fórum um período de produção intensa marcada pelo incentivo à criatividade.

Os moderadores, globais e locais, e a administração formavam um grupo coeso que tinha diálogo sobre as atividades do fórum e, assim, conseguiam conciliar um calendário de atividades ao mesmo tempo sincrônico e intenso, que engajavam **o fórum como um todo** e o tornou muito produtivo:

- atividades com propósitos globais, envolvendo todo o fórum em jogos como o *For the win!* e o *Torneio Tribuxo*, que foram brincadeiras que distribuíram funções entre usuários específicos, transformaram partes do fórum em labirintos, envolveram “caça ao tesouro” pelas diversas postagens e áreas, e incentivaram a produção em grupos momentâneos que competiam por pontuações dadas ao cumprirem tarefas específicas;
- eventos, como o carnaval, em que, durante os dias de feriado, toda uma área do fórum era isolada e os usuários levados a criar um segundo perfil para acessá-la e interagirem uns com os outros interpretando personagens, como em um baile de máscaras;
- jogos, como o projeto global que também teve muita adesão, o *Detetive*, que reproduzia no fórum o jogo clássico de investigação e acabou originando diversas narrativas construídas a partir dos assassinatos, que aconteciam em um contexto diferente a cada edição.

⁵⁶ O administrador do fórum era também o responsável por pagar o provedor.

Essas propostas mostravam não só a capacidade de envolvimento e engajamento dos usuários do fórum para além da produção tradicional de *fanfiction* de *Harry Potter* como também indicava criatividade e domínio técnico para a manipulação do sistema estrutural do site para possibilitar o seu desenvolvimento.

Além dos projetos globais, também foram realizadas atividades focadas exclusivamente na **produção de fanworks**:

- o *Chall Relâmpago*, que funcionava como qualquer outro *challenge* (que foram mantidos regularmente no novo fórum), exceto pelo fato de que seu tempo de duração entre a proposta inicial e a premiação era reduzido a uma semana;
- projetos focados em temáticas ou formatos específicos de produção, como *Time Machine* e o *Across the Universe*, em que o primeiro propunha a produção de *fanfiction* em contexto temporais diversificados e o segundo em universos ficcionais diferentes de *Harry Potter*;
- projetos de produção coletiva, como o *Eleven*, em que o shade selecionou onze *ficwriters* e desafiou cada um a desenvolver uma *fanfiction* que se passava logo após uma batalha descrita nos livros sob o ponto de vista de onze personagens diferentes.

Fora esses projetos focados na produção que envolviam, de alguma forma, o fórum como um todo, havia também projetos pontuais constantes ocorrendo dentro das **áreas de cada ship**:

- buscando o desenvolvimento dos personagens em questão, como o *Bad Romance*, um projeto focado em *fanfictions* sobre conflitos do casal Tom/Ginny, ou o *Sectusempra de Amor não Dói*, um projeto focado em motes realizado pela HD;
- maratonas, em que, principalmente em feriados prolongados, certa área do fórum estabelecia uma meta de produção, e os autores se engajavam em bater aquele número de *fanfictions* publicadas;

Além dessas, haviam **atividades constantes** que eram mantidas em funcionamento no fórum:

- os *Challenges*, cujo funcionamento já foi explicado;
- os tópicos de motes de cada *ship*, que usavam imagens, gifs, palavras, músicas, vídeos, e outros materiais diversos como inspiração para produção eventual disponível a todos os usuários, sem o objetivo de competição ou regras específicas.

Foram desenvolvidos também alguns **projetos individuais**:

- em setembro de 2010, como presente de aniversário para Dark, eu digravei e mandei imprimir em uma gráfica a *fanfic* que nós escrevemos juntas e a minha *fanfic* favorita que ela escreveu em formato de livro, cada um acompanhado de um CD personalizado com *fanmixes* da trilha sonora das *fanfictions* e um marcador de páginas impresso a partir de *fanarts* produzidas para as *fics*. Eu enviei um conjunto desse de presente para Dark, Diana, Buh e shade e guardei uma cópia;
- em julho de 2011, como presente de aniversário para mim, Dark, Giu, shade e Diana escreveram cada um uma *fanfiction* e gravaram em suas próprias vozes em um CD com capa personalizada com uma *fanart*, que continha também a gravação de dois capítulos do último livro de *Harry Potter* nas vozes da Dark e da Diana;
- em julho de 2011, shade reuniu suas *fanfictions* favoritas de até 500 palavras produzidas na área de *ships* do fórum e organizou um livro com esse conteúdo e um caderno cujo projeto artístico foi elaborado por ele e presenteou toda a equipe de moderadores do fórum;

Além dos projetos voltados à integração dentro do próprio fórum e à produção, havia a organização de **encontros**:

- Frequentemente nós realizávamos pequenos encontros: sempre que alguém ia viajar para outra cidade, procurava pelos conhecidos do fórum, ou aqueles que moravam próximo se reuniam com frequência. Havia um tópico no fórum em que os usuários mantinham atualizadas suas listas dos outros usuários que já haviam encontrado pessoalmente (com bônus para quem conhecesse “agregados”, como minha irmã ou a prima do shade, que não frequentavam o fórum, mas sempre iam aos encontros).

- Era comum também realizarmos trocas de presentes em aniversários, amigo secreto no natal e amigo chocolate na páscoa, que podiam ser entregues pessoalmente ou, o que era mais comum, via correio.
- Julho de 2011 foi marcante, pois foi o lançamento do último filme da saga de *Harry Potter* e isso nos levou a promover o primeiro – e único – grande encontro do 6V. Foi proposto que a maior quantidade de pessoas possível fosse para São Paulo, para podermos assistir juntos ao último filme na pré-estreia. Eu, o shade, a Diana e a Buh pagamos pela passagem de avião da Dark para ela vir do Rio Grande do Sul, e ela e a Diana, que veio do Rio de Janeiro, ficaram hospedadas na casa dos meus pais para a ocasião, que ofereceram um churrasco para reunir todos os amigos do fórum que estavam na cidade naqueles dias.

No final do mesmo ano eu me afastei do fórum para terminar o mestrado. Depois do lançamento do filme e do encerramento das produções relacionadas ao universo de *Harry Potter*, a produção de *fanworks* e o número de frequentadores do fórum diminuiu bastante. Isso desanimou alguns dos participantes e afastou outros. A maior parte da moderação foi mudada, o shade se afastou da administração e assumiu a Dark e depois a Giu, que começou a entrar em conflitos com outros usuários e a restringir liberdades no fórum. Segundo uma postagem da Katherine no grupo do 6V no Facebook da época, “a história se repete” e, em janeiro de 2013, a Cah, como fundadora, tirou o fórum do ar definitivamente.

Como pontuação sobre os usos das redes na época vale destacar que as brigas e alguns contatos entre os usuários continuaram a partir do grupo no Facebook durante alguns meses, até silenciarem por completo. Um grupo de usuários do 6V ainda fundou um terceiro fórum, completamente *multifandom*, chamado Ledo Engano⁵⁷, que esteve on-line até 2015. Eu cheguei a fazer cadastro, mas entrei poucas vezes, dividida entre a saudade do ambiente, mas sem reconhecer as pessoas e sem real vontade de construir novos relacionamentos com essa base. Continuo lendo *fanfiction* sempre que possível e continuo escrevendo de forma muito espaçada entre as atividades acadêmicas, mas focada mais em outros *fandons* que não *Harry Potter*.

⁵⁷ <http://www.ledoengano.com.br> – não possui conteúdo na web. Acesso em 04 de agosto de 2017.

5.3 Reflexos

Em janeiro de 2013 eu não vi o 6V fechar porque estava fazendo minha mudança para o Rio Grande do Sul, onde havia decidido prestar doutorado. Um dos motivos de eu não me abater tanto pela falta do fórum na ocasião era a proximidade que eu teria agora com minha grande amiga Dark, que morava no interior do estado. Mas a proximidade não nos fez tão bem e, em setembro daquele ano, depois de alguns desentendimentos, a amizade de sete anos acabou. Com esse rompimento, outros amigos se afastaram, como a Buh e a Diana, e outros se reaproximaram, como o shade, a Panda e a Nandalogia. Mas as relações estabelecidas sem o convívio on-line diário, e sem o tópico em comum que as atividades do fórum representavam, se tornaram diferentes:

As mídias sociais tem conectado pessoas nos modos mais persistentes, inevitavelmente elas tem se tornado também o fim de relacionamentos e levantado questionamentos sobre como lidar com relacionamentos que terminam não por escolha ou por morte. (BAYM, 2010)

A experiência de fazer parte desses fóruns foi muito preciosa para mim, desde o começo, de maneira que, de certa forma, eu tentei preservá-la, a mantendo o máximo afastada do meu desenvolvimento acadêmico, ainda que ciente do quanto eles se tocam, do quanto seria rica uma imersão etnográfica nesse ambiente, do quanto a diversidade das formas de produção que nós desenvolvemos ali era rica empiricamente. Mas o fórum era um espaço pessoal demais para mim, era para onde eu ia quando não estava trabalhando, era onde eu podia ser fã sem a obrigação ou o rigor de ser Aca. Essa preocupação perpassa ao mesmo tempo uma decisão pessoal e acadêmica, por isso foi uma opção minha falar sobre essa experiência somente após essa comunidade se diluir.

Alguns acadêmicos escolhem mostrar tudo: eles compartilham os conflitos mais profundos e os debates mais rasos, ambos o bom e o ruim. Tal publicação deve ter repercussões pessoais para o pesquisador, de qualquer maneira: ao divulgar amplamente material não público, eles não só arriscam suas amizades pessoais, mas também qualquer acesso futuro a essa ou outras comunidades.⁵⁸ (BUSSE, 2017)

Mas, no fundo, essas dimensões não são passíveis de serem completamente distintas. Agata Ridlle pode não ser uma acadêmica, mas ela observou tanto quanto eu

⁵⁸ Tradução nossa: "Some academics do choose to bare all: they share the underlying fights and petty arguments, both the good and the bad. Such a publication may have personal repercussions for the scholar, however: by widely sharing nonpublic material, they not only risk personal friendships but also any further access to that or other communities."

todas as interações e todas as formas de produção desenvolvidas nesses ambientes durante esses seis anos, ela participou e foi parte ativa desse processo. Eu cheguei atrasada em aulas e tive que correr com trabalhos porque ela passou a madrugada acalmando brigas entre usuários ou julgando *challs* ou atualizando *fits*.

Isso não foi registrado ou sistematizado o suficiente para se considerar uma observação participante ou uma entrada em campo empírica. Porém, eu, enquanto cientista, não posso desconsiderar que, quando reflito sobre o *fandom* enquanto comunidade, tenho uma parte do reflexo da comunidade que eu integrei ao fazer parte de um *fandom*. E quando eu penso as formas de produção dos fãs, eu olho para os dados que eu colhi de forma sistematizada a partir das minhas experiências científicas, mas considero também as experiências pessoais que eu tive com outras formas de produção para formular os meus questionamentos.

Portanto, a sistematização desse relato integra a metodologia desta pesquisa ao considerar que a reflexão auto etnográfica me permite a clareza de fatos e subjetividades que compõe a pesquisadora no decorrer do fazer científico.

Capítulo 6 – Uma Jornada Inesperada: a delimitação da pesquisa

Aqui desenvolvemos as pesquisas exploratórias, sendo a primeira uma análise do *AO3 Census*, realizada entre agosto de 2014 e junho de 2015, com o objetivo de explorar dados acerca das práticas de fãs. E a segunda, uma análise sobre duas questões do *Hobbit Project*, realizada entre dezembro de 2014 e dezembro de 2016, com o objetivo verificar formas de delimitação de recorte de um *fandom* que nos permitisse ter acesso aos dados necessários para a realização da nossa pesquisa.

Essa necessidade de delimitações vem da diversidade de *fandoms*, cada um com características próprias, e uma quantidade de *fanworks* literalmente inumerável. Busse (2017) fala sobre as questões enfrentadas pelo pesquisador frente a essa necessidade:

No coração desse problema está o relacionamento entre o particular e o universal, entre um estudo de caso e um estudo com a habilidade de representar. Qualquer pesquisador dos estudos culturais e cultura popular eventualmente encara esse enigma: é impossível generalizar completamente, mesmo que um contexto específico de um estudo de caso, mesmo usando isso para apoiar grandes argumentos.⁵⁹ (BUSSE, 2017)

⁵⁹ Tradução nossa: "At the heart of this issue is the relationship between the particular and the universal, between a given case study and the case study's ability to represent. Any research of cultural studies and popular culture eventually faces this conundrum: it is impossible to fully generalize, yet any specific context of any case study even when using it to support larger arguments." (BUSSE, 2017).

Por isso, buscando um equilíbrio entre o particular e o universal, nosso recorte se embasa não somente nas nossas escolhas, mas na análise de dados que representem um universo maior, como apresentado abaixo.

6.1 De que fã estamos falando? Os usuários do AO3.

Existem diversas formas de fãs se reunirem on-line, de listas de e-mails a sites de blogs, como o Twitter, o Tumblr e o LiveJournal, passando por comunidades no Facebook, fóruns especializados e arquivos de postagem de *fanworks*, entre outros.

Tendo em vista que nossa pesquisa se foca em um tipo específico de produção, consideramos que analisar um arquivo de postagem de *fanworks* seria o espaço mais propício para ter acesso aos trabalhos dos fãs e aos sujeitos envolvidos nesse processo. Há atualmente dois grandes sites de arquivos de *fanworks* em escala mundial, o *fanfiction.net*⁶⁰ e o Archive of Our Own (AO3)⁶¹. O primeiro é um dos mais antigos⁶² arquivos ainda em funcionamento, mas optamos por desenvolver nossa pesquisa na segunda opção devido a pré-requisitos técnicos que o sistema do AO3 pode nos oferecer. Buscando o recorte de uma comunidade de fãs em específico para a aplicação da análise a ser desenvolvida, optamos inicialmente por um site de publicação de *fanworks* que possibilitasse a observação das interações entre seus participantes.

Foi realizado em 2013 um censo sobre características de seus usuários e hábitos de produção e consumo cuja base de dados⁶³ encontra-se disponível para uso geral, o que demonstra uma preocupação sobre o que vem sendo desenvolvido em sua estrutura e como o próprio sistema está sendo apropriado pelos usuários e com que finalidades. Tal pesquisa foi nomeada como *AO3 Census* e aborda características de produção e consumo dos usuários do site. Entendendo que esses dados podem prover nossa pesquisa de uma visão geral sobre características das práticas de fãs, tomamos o site como o local de realização dessas atividades.

Assim, aqui apresentamos uma breve análise do site AO3 como um ambiente para a observação da produção de fãs na *web*. Essa abordagem do site como local de

⁶⁰ <https://www.fanfiction.net/>

⁶¹ <http://archiveofourown.org/>

⁶² O *fanfiction.net* foi fundado em 1998, em Los Angeles, pelo programador Xing Li. Fonte: <https://fanlore.org/wiki/FanFiction.Net>

⁶³ Disponível em <http://centrumlumina.tumblr.com/post/63208278796/ao3-census-masterpost>

interação e produção de uma comunidade prevê as possibilidades de produção cultural dos agentes ali presentes a partir da utilização dos instrumentos disponíveis nesse espaço. Seu funcionamento e organização baseiam-se em *tags* e *metatags*⁶⁴ em uma rede estruturada inicialmente pela moderação do site, mas alimentada e reformulada constantemente a partir das atividades dos usuários, objetivando a formação de uma base de *fanworks* com um sistema rápido de postagem e busca por trabalhos a partir da própria lógica de produção.

Uma possibilidade que particulariza o site é o usuário poder criar *tags* interligando *fanworks*, seja por fazerem parte de um trabalho fragmentado de um mesmo autor ou por se constituir em um conjunto de trabalhos de vários autores sobre um mesmo universo. Isso permite também a identificação da produção de *fanworks* feitos sobre *fanworks*.

O sistema de *tags*⁶⁵ é baseado em links e *hiperlinks*, uma das características fundamentais da internet (BRAGA, 2005, p. 126). Nesse caso, ele proporciona uma maior visualização da comunicação entre os usuários e a seleção de *fanworks*. Assim, as características mais evidentes do site apontam para uma valorização tanto do sistema que o estrutura em ambiente digital quanto dos sujeitos agentes que influem em sua construção e uso.

Outra característica fundamental da internet (PACKER, 2005, p. 105), mas que particulariza o AO3 enquanto arquivo de postagem de *fanworks*, é a multimídia. Potencializado pelo sistema de *hiperlinks*, o site permite a postagem de texto, áudio, imagens e vídeo, seja em links para se reproduzir nos sites de origem do conteúdo ou de forma integrada, executável no próprio site, apesar de não possuir um sistema de hospedagem de material que não em texto. Assim, o sistema possibilita o diálogo não só com diversos formatos de conteúdo, como também a interligação entre eles e o diálogo com outros sites, o que enriquece a produção dos fãs. O site permite também o *download* dos *fanworks* nos formatos mobi, epub, pdf e html.

⁶⁴ Esse sistema se baseia na classificação dos trabalhos por palavras-chave (*tags*) que são automaticamente convertidas em links para busca (*hashtags*). Esses links podem tanto ser globais (ocorrendo a automação por aproximação de termos feita pelo sistema para padronização no momento da busca), como nomes de personagens, *fandons* e outros aspectos técnicos da produção; quanto pessoais, possibilitando que usuários classifiquem e encontrem trabalhos de forma personalizada.

⁶⁵ Ao buscar ou clicar em uma *tag*, o sistema disponibiliza todos os trabalhos que receberam aquela classificação, sendo que o usuário pode ainda selecionar dentre os trabalhos que ele mesmo classificou ou utilizar uma tabela com possibilidades de filtragem, acessar uma tabela com todas as *tags* que foram generalizadas para aquele termo nessa busca ou verificar uma lista de possíveis *subtags* relacionadas ao termo original.

Ao considerar o AO3 como um campo do fazer etnográfico, o site se destaca em dois pontos: a preocupação com a colocação dos sujeitos em relação ao seu uso e desenvolvimento e a relação de suas aplicabilidades com os fazeres sociais dos sujeitos que o utilizam. A investigação etnográfica, porém, não se limita à observação dos espaços de interação dos sujeitos e sua produção, mas também das interações em si:

A exploração é, de qualquer forma, etnográfica, quando se aspira a entender práticas culturais em sua própria maneira, aceitando que fazem sentido para as pessoas engajadas nelas. O espírito questionador da etnografia se foca em explorar como se dá a produção de sentido nessas práticas, sem assumir previamente quais devam ser as estruturas apropriadas para isso. (HINE, 2011, p. 12)

Como uma ferramenta pensada para a produção dos fãs, se colocar como um espaço de construção coletiva é coerente com a própria lógica da produção participativa. A forma como isso fundamenta seu funcionamento, porém, promove que o site seja mais do que um ambiente digital para a divulgação da produção dos fãs, mas sim uma ferramenta de articulação social do *fandom* enquanto comunidade.

Possibilidades como a articulação de diversos *fanworks*, de um só autor ou de autores diferentes; a categorização de trabalhos feita ao mesmo tempo de forma subjetiva e individual e reconhecível coletivamente; e a captação de materiais produzidos em outros sites vinculados com o que é produzido ali viabilizando a articulação da vivência dos sujeitos em diversos espaços de produção; são pontos de aproximação entre os sujeitos que constroem esse espaço e incentiva não só uma reflexão sobre essa espacialidade e suas funções como uma ampliação das formas de produção. Por outro lado, o site quase não disponibiliza vias de comunicação entre os usuários, sendo a única possível até o momento o sistema de comentários nos trabalhos e vinculação dos *fanworks*.

A interação social é fundamental para a compreensão das dinâmicas da comunidade e da produção dos sujeitos. Segundo Hine (2004, p. 31) “A questão crucial para todas essas observações é interpretar as características das interações na internet como funcionais no sentido social, como facilitadoras do desenvolvimento de uma cultura distinta.”.

Dessa forma, como primeira constatação da pesquisa exploratória, percebe-se que o site AO3 acaba se mostrando um ambiente propício à observação das atividades do *fandom* em comunidade, sua estruturação, seu contexto e sua reverberação nas atividades dos sujeitos em sociedade, mas dificulta o contato

direto com os sujeitos, sua fala, a experiência de sua vivência, pela limitação das possibilidades de diálogo entre os pares a partir do próprio sistema.

Em 2013, o site AO3 promoveu uma pesquisa empírica, denominada *AO3 Census*, com o objetivo de compreender as práticas de seus usuários, bem como identificar quem é esse usuário e como ele se apropria das ferramentas disponíveis para sua produção e da produção presente na plataforma. Tal pesquisa teve como principal ferramenta um questionário aplicado a partir da rede social Tumblr e foram obtidas respostas de 10.005 usuários⁶⁶. O Tumblr também foi usado como plataforma para organização e compartilhamento dos dados gerados com os próprios respondentes e disponibilizados para uso público, especialmente pesquisadores⁶⁷.

Nossa pesquisa se apropriou de parte dos dados gerados nessa pesquisa para definição de alguns filtros no recorte do universo a ser observado. O que será analisado aqui não se trata da pesquisa como um todo, mas somente dos resultados referentes às questões que podem potencializar um diálogo com a análise que vamos desenvolver. Os dados aqui apresentados⁶⁸ têm como objetivo nos ajudar a conhecer o fã enquanto sujeito a partir de características como gênero, idade e etnia, por exemplo. Outras contextualizam suas práticas dentro do *fandom* e serão utilizados para futuros cruzamentos com dados levantados a partir de nossas próprias observações, de forma a colaborar com seu desenvolvimento.

Alguns desses dados nos apresentam informações acerca do público que frequenta o site:

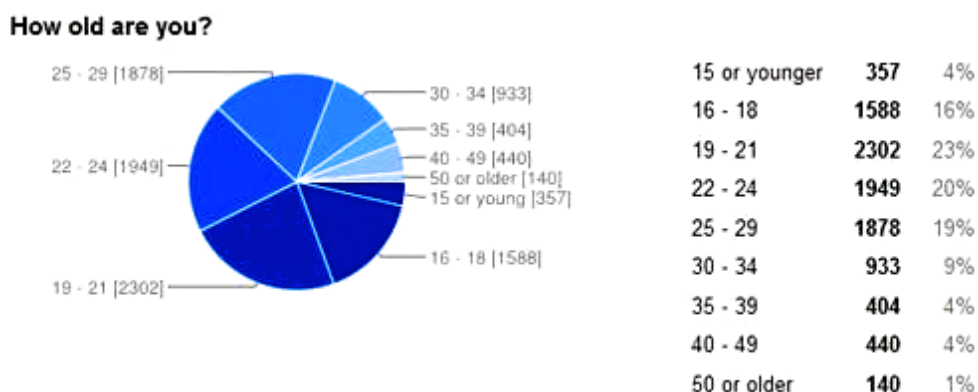


Gráfico 1 - AO3 Census - Idades

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62805734754/age>

⁶⁶ Disponível em: <<http://centrumlumina.tumblr.com/post/63208278796/ao3-census-masterpost>>

⁶⁷ <http://centrumlumina.tumblr.com/post/63485636874/notes-for-future-researchers>

⁶⁸ Os dados, perguntas e alternativas foram traduzidos pela autora. Termos para os quais não foram encontrados um equivalente em português foram mantidos como no original.

Dentre os 10.005 respondentes, 23% tem entre 19 e 21 anos, 20% entre 22 e 24 anos e 19% entre 25 e 29 anos, o que caracteriza uma população majoritariamente **jovem**. Afirmaram ter entre 16 e 18 anos 16% dos respondentes; 9% entre 30 e 34 anos, 4% entre 35 e 34 e também 4% entre 40 e 49 anos. Somente 1% dos respondentes possui 50 anos ou mais.

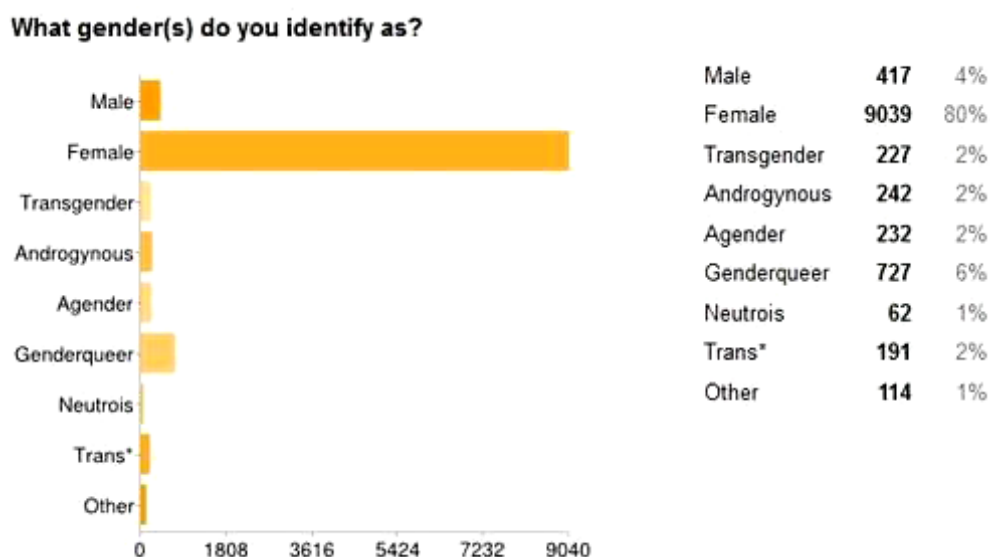


Gráfico 2 - AO3 Census - Gêneros

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62816996032/gender>

A pesquisa questionou os respondentes sobre com qual gênero eles se identificavam. A grande maioria (80%) respondeu “**feminino**”, 6% se identificaram como “genderqueer”⁶⁹, 4% com “masculino”. Apresentando 2% de respostas cada, aparecem as alternativas “andrógenos”, “sem gênero”, “transgênero” e “trans”. Com 1% de respostas cada aparecem as alternativas “outro” e “neutro”.

⁶⁹ *Queer* ou *genderqueer* é uma palavra em inglês usada para designar pessoas que não seguem o padrão da heterossexualidade ou do binarismo de gênero.

What sexuality(s) do you identify as?

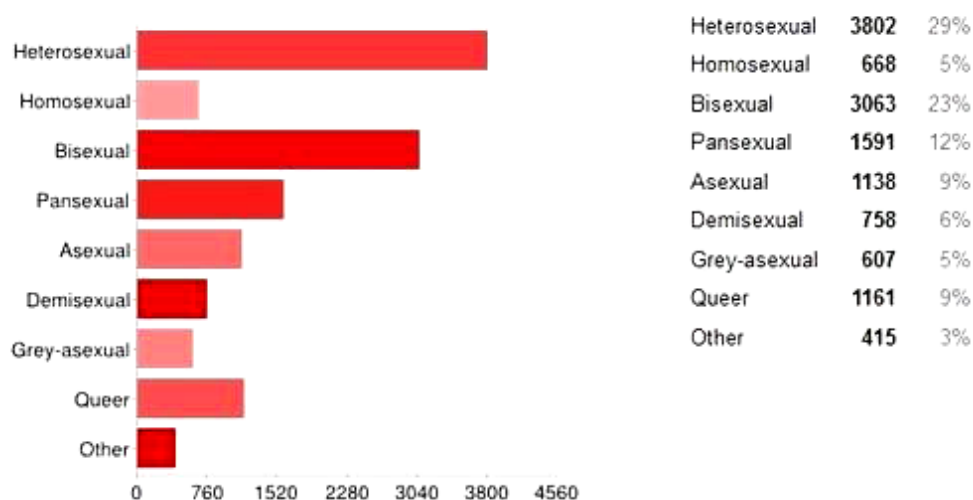


Gráfico 3 - AO3 Census - Sexualidades

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62840006596/sexuality>

Quando questionados sobre com qual sexualidade mais se identificam, 29% dos respondentes apontaram “**heterossexual**” e 23% “bissexual”. “Pansexual” é a alternativa escolhida por 12% dos respondentes, e, com 9% de respostas cada, aparecem “queer” e “assexual”. Foi selecionado por 6% dos respondentes a alternativa “demisssexual” e por 5% cada as alternativas “homossexual” e “grey-assexual”. 3% dos respondentes escolheram como alternativa “outros”.

What ethnicity(s) do you identify as?

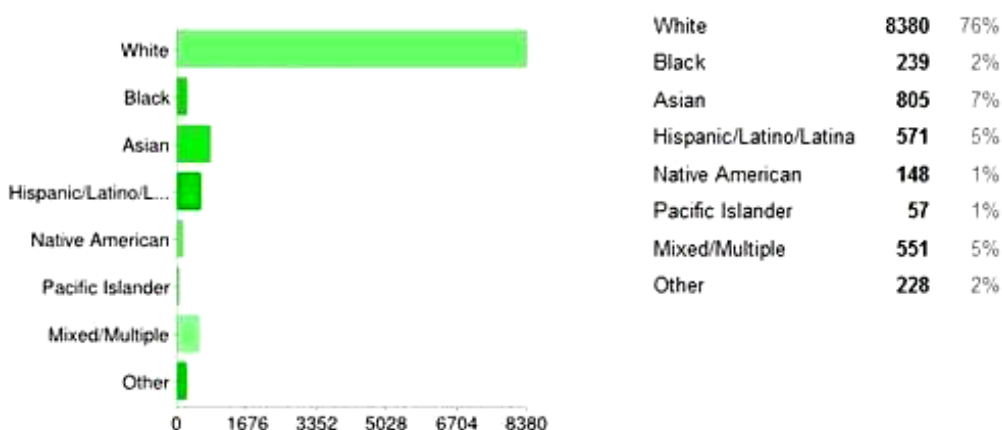


Gráfico 4 - AO3 Census - Etnias

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62895154828/ethnicity>

Quando questionados com qual grupo étnico mais se identificam, 76% dos respondentes escolheram a alternativa “**branco**”. “Asiático” foi escolhido por 7%,

“Hispânico/latino/latina” foi selecionado por 5%, bem como “misturado/múltiplo”, que aparece também com 5% dos respondentes. “Negro” foi selecionado por 2% dos respondentes, a mesma porcentagem apresentada pela opção “outros”. Com 1% de respostas aparecem as opções “indígenas norte americanos” e “povos do Pacífico”.

What language(s) do you normally use on the archive?

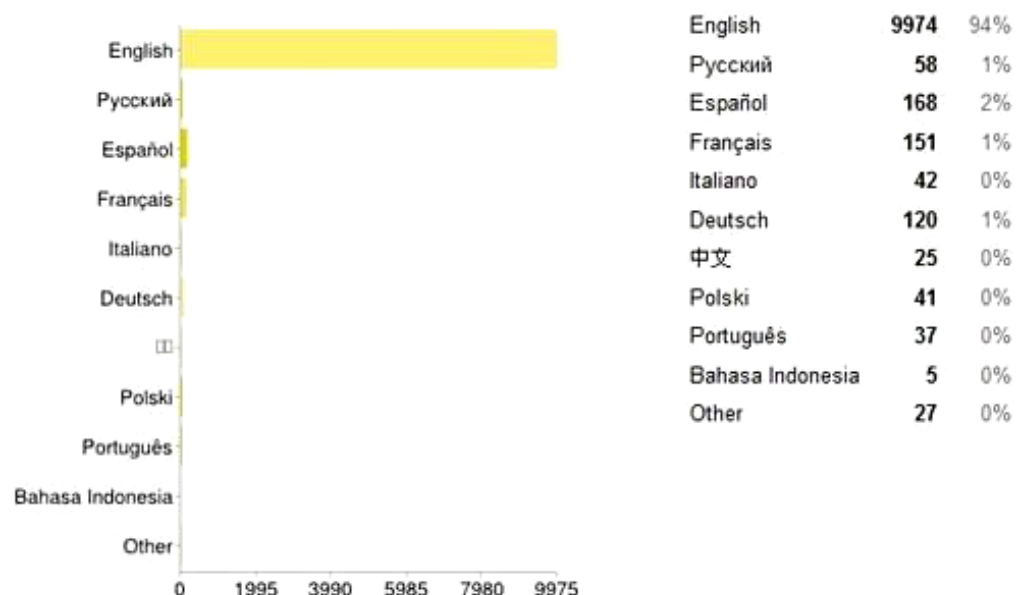
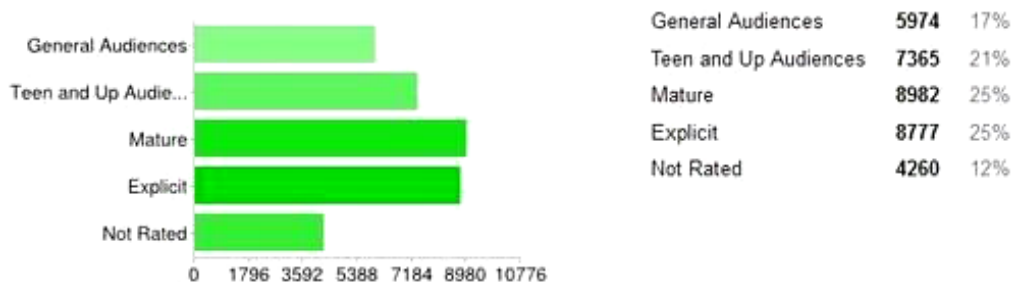


Gráfico 5 - AO3 Census - Idiomas

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62930772387/languages>

Sobre o idioma que normalmente utilizam no site, 94% afirmaram usar o **inglês**. Com 2% dos respondentes aparece o espanhol e com 1% cada aparecem francês, alemão e russo. Com porcentagem não expressiva, ou seja, 0% das respostas, há as alternativas italiano, polonês, português, indonésio, chinês e outros. O português não obteve porcentagem expressiva, aparecendo com 0% de uso, mas foi escolhido por 37 dos 10.005 usuários que responderam à pesquisa. É interessante observar que, apesar do baixo número de usuários, o site disponibiliza a opção de português brasileiro e português europeu em seu sistema, ainda que na pesquisa acima observada não tenha apresentado essa distinção.

What rating(s) of work do you prefer to read?



What rating(s) of work do you typically produce?

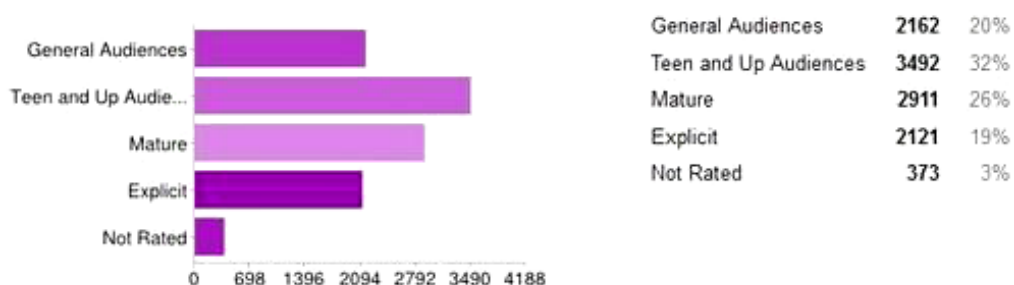


Gráfico 6 - AO3 Census - preferências para leitura e produção - Ratings

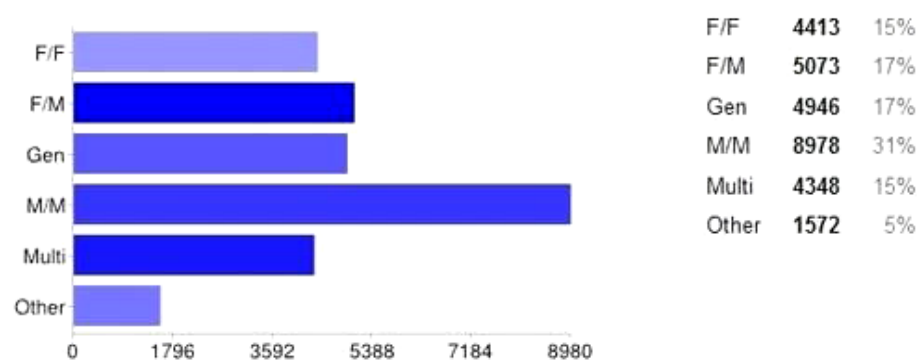
Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62991118932/ratings>

Sobre os tipos de práticas realizadas no site:

Quando questionados sobre qual *rating* os usuários preferem ler, 25% dos respondentes afirmaram ler *fanworks* classificados como “**maduros**”, 25% como “**explícitos**” e 21% como “adolescentes”. 17% dos respondentes afirmaram preferir *fanworks* classificados para “audiências em geral” e 12% preferem aqueles não classificados.

Quanto à produção, 32% dos respondentes classificam suas produções como “**adolescentes**”, 26% como “maduros”, 20% como para “audiências em geral” e 19% como “explícito”. 3% dos respondentes preferem não classificar os *fanworks* que produzem segundo as opções oferecidas pelo site.

What category(s) of work do you prefer to read?



What category(s) of work do you typically produce?

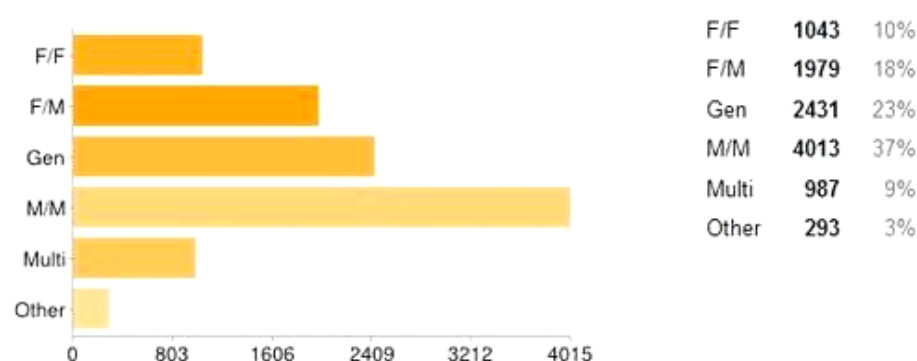


Gráfico 7 - AO3 Census - preferências para leitura e produção - Categorias

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62996687070/categories>

Quando questionados sobre as categorias que preferem ler, 31% dos respondentes indicaram aquelas que abordam relacionamentos amorosos **entre homens (M/M)**. Os *fanworks* que não se focam em relacionamentos amorosos (Gen) e aqueles que apresentam relacionamentos entre homens e mulheres (F/M) apresentaram 17% de respostas cada. Os *fanworks* que se focam em relacionamentos entre mulheres (F/F) tiveram 15% da preferência de leitura entre os respondentes, a mesma porcentagem dos *fanworks* que se centram em mais de um tipo de relacionamento (multi). 5% dos respondentes afirmaram preferir ler *fanworks* com outro tipo de categoria.

Quando questionados sobre as categorias que preferem produzir, 37% escolheram como opção centrar no relacionamento **entre homens (M/M)**. 23% dos respondentes preferem produzir *fanworks* que não se centram em relacionamentos amorosos (Gen), 18% optam por centrar em relacionamentos entre homens e mulheres (F/M), 10% em relacionamentos entre mulheres (F/F) e 9% centram em mais de um tipo de relacionamento (multi). 3% dos respondentes afirmaram preferir outro tipo de categoria para produzir *fanworks*.

Which of the following activities do you use AO3 for?

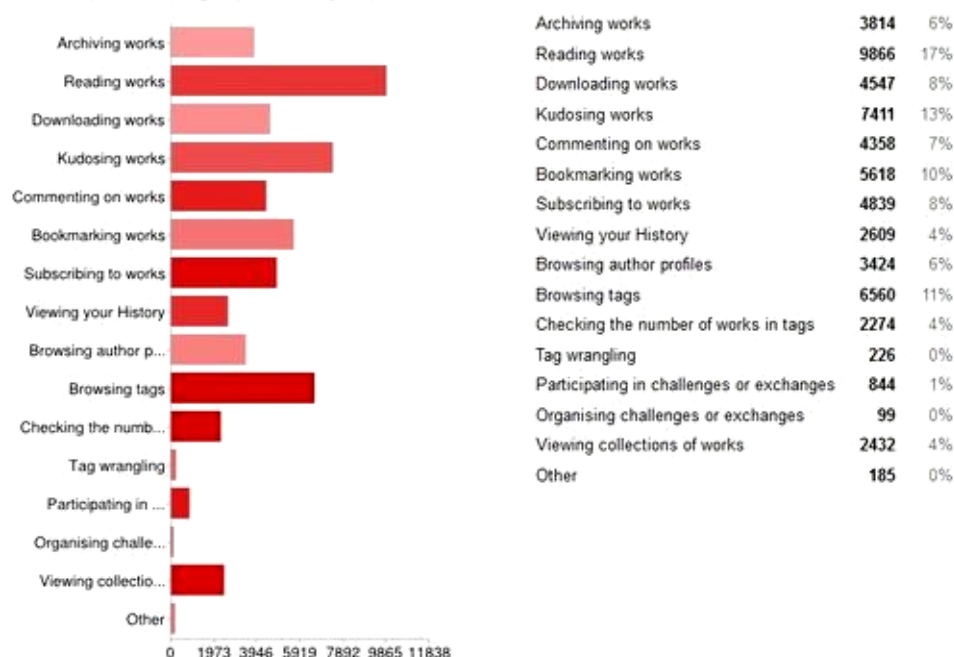


Gráfico 8 - AO3 Census - Atividades

Fonte: <http://centrumlumina.tumblr.com/post/62926049599/activities>

Quando questionados sobre as atividades que realizam no site, 17% afirmaram que leem trabalhos, 13% disseram que curtem⁷⁰ os trabalhos de outros fãs, 11% exploram *tags* e 10% favoritam⁷¹ trabalhos. Com 8% cada, aparecem as alternativas fazer *download* e subscrever os trabalhos, seguidos de, com 7%, fazer comentários. Com 6% cada, foram escolhidas as opções de postar trabalhos e navegar nas páginas de autores. Com 4% cada, aparecem as opções de visualizar o histórico do usuário, checar o número de trabalhos em determinada *tag* e visualizar coleções de trabalhos. Nas últimas opções, com 1% aparece participar de *challenges* e trocas de trabalhos e, por fim, com 0% cada, organizar *challenges* e trocas e "outros". É importante frisar que essa era uma questão que permitia escolher mais de uma alternativa.

Como opções mais escolhidas, aparecem atividades relacionadas ao consumo e demonstração de apreço pelos *fanworks*. Dentre as opções, há um grande número de alternativas relacionadas a organização e busca de trabalhos no site. Em

⁷⁰ No site, o botão que expressa “curtir” ou a aprovação do conteúdo é denominado pelo termo *kudos*, derivada do japonês com o sentido de felicitação.

⁷¹ No site, o ato de “favoritar” ou marcar o *fanwork* em uma listagem particular é designada pelo termo *bookmark*, palavra do inglês que designa objeto utilizado para marcar as páginas de livros.

contraposição, as atividades relacionadas a produção se limitam a três alternativas: postar trabalhos e organizar/participar de *challenges* e trocas.

A partir dessa pesquisa, podemos conhecer mais sobre o perfil social do fã, como jovem, feminino⁷², branco, que utiliza o inglês para se relacionar com a comunidade; e sobre suas práticas de consumo e produção de *fanworks*, como o fato de que, apesar de se tratarem de mulheres heterossexuais ou bissexuais, elas consomem e produzem *fanworks* focados em relações homossexuais entre homens, e que o maior consumo e produção⁷³ é de temáticas adultas. As atividades realizadas com maior intensidade no site é a leitura e curtida de *fanworks*.

A partir dessas informações sobre o fã enquanto sujeito, nos aprofundamos nas características específicas do *fandom* selecionado para desenvolvimento da nossa pesquisa.

6.2 De que *fandom* estamos falando? O fã de *O Hobbit*, de Peter Jackson.

A seleção do *fandom* referente à audiência dos filmes de *O Hobbit* para análise nesta pesquisa se deu a partir da possibilidade de cruzamento de dados com um projeto de pesquisa internacional que se desenvolveu em momento paralelo com a pesquisa exploratória, entre os anos de 2014 a 2016, propiciando uma base quantitativa e qualitativa para as reflexões aqui propostas. Além disso, os filmes representam uma produção cultural de alcance global realizada recentemente, mas que possui origens no início do século XX, de forma que seu alcance de público abrange um grande espectro temporal e espacial. Isso representa um potencial de fidelização ao universo narrativo e de características de articulação entre os membros da comunidade de fãs que tornam o estudo desse *fandom* atrativo. Esses fatores também são ressaltados por Chin e Morimoto (2013) ao desenvolverem o conceito de *fandom* transcultural, que aponta o desenvolvimento de estudos de fãs embasados não em características culturais nacionais ou territoriais, mas sim, a partir da globalização, nas características culturais dos fãs.

⁷² Devido a grande maioria de fãs que se identificam pelo gênero feminino e pelo fato de que nem sempre podemos distinguir o gênero dos sujeitos a partir dos *nicks* que utilizam para se identificar dentro do *fandom*, optamos nesse trabalho por nos referirmos aos sujeitos aqui elencados no feminino. Se algum caso de exceção for identificado, será destacado.

⁷³ Apesar da maior porcentagem indicada nessa questão ser referente a temática adolescente, ao somarmos as porcentagens de respondentes que produzem *fanworks* classificados como "maduro" e "explícito" (de temática adulta, portanto), temos um percentual maior.

Essa visão também é reforçada pelas palavras de Canclini, sobre a necessidade de abordagens interculturais em contextos globalizados:

Se a antropologia, a ciência social que mais estudou a formação das identidades, acha difícil ocupar-se hoje da transnacionalização e da globalização, é pelo hábito de considerar os membros de uma sociedade como pertencendo a uma só cultura homogênea, tendo portanto uma única identidade distintiva e coerente. Essa visão singular e unificada, que tanto as etnografias clássicas quanto os museus nacionais organizados por antropólogos consagraram, é pouco capaz de captar situações de interculturalidade. (2008, p. 131)

*O Hobbit - Lá e de volta outra vez*⁷⁴ foi publicado em 1937, escrito por J. R. R. Tolkien como uma história para seus filhos e se tornou um dos livros mais vendidos e mais importantes da literatura universal, sendo considerado uma das obras de ficção mais influentes do século XX. Tolkien criou um universo fictício no qual se desenvolvem suas narrativas, a Terra Média, na qual acontece o enredo de *O Hobbit*, que acompanha a jornada do hobbit Bilbo Bolseiro com a Companhia de Thorin, um grupo de anões que busca reaver suas terras que estão sob domínio de um dragão, Smaug. *O Senhor dos Anéis*⁷⁵ dá continuidade a essa narrativa, em que Bilbo, já velho, passa para seu sobrinho Frodo seu bem mais precioso: o Anel encontrado durante sua primeira aventura, que descobre-se ser uma forma de despertar uma grande força maligna. A partir de então, a narrativa acompanha a saga de Frodo para destruir o Anel e as consequências que o fato de que ele foi encontrado traz à Terra Média. Os dois livros são parte de um universo mitológico⁷⁶ muito maior que é fragmentado ao longo de toda a obra do autor.

Tolkien é considerado o pai da fantasia épica e conquistou fãs no mundo inteiro. Sua obra foi parcialmente adaptada para o cinema por Peter Jackson em duas trilogias: *O Senhor dos Anéis*, lançada entre 2001 e 2003, e *O Hobbit*, entre 2012 e 2014. A “saga do anel” mobiliza uma legião de fãs em todos os continentes e rendeu à última parte da narrativa cinematográfica *O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei* o

⁷⁴ TOLKIEN, J. R. R. **The Hobbit** - there and back again. George Allen & Unwin, 1937.

⁷⁵ TOLKIEN, J. R. R. **The lord of the rings** - The Fellowship of the Ring. George Allen & Unwin, 1954. TOLKIEN, J. R. R. **The lord of the rings** - The Two Towers. George Allen & Unwin, 1954.

TOLKIEN, J. R. R. **The lord of the rings** - The Return of the King. George Allen & Unwin, 1955.

⁷⁶ Esse universo é organizado como um todo principalmente a partir das notas de Tolkien ao longo de suas obras, em especial os anexos que constam em *O Senhor dos Anéis*. Segundo essa narrativa, Frodo, Sam e outros personagens entre seus descendentes organizam toda a história da Terra Média em um registro final chamado de *O livro vermelho*.

posto de oitava maior bilheteria da história do cinema⁷⁷. Em dezembro de 2012 estreou a primeira parte da segunda trilogia: *O Hobbit – Uma jornada inesperada*, que deu ao diretor o posto de 17ª maior bilheteria do cinema mundial⁷⁸. Em dezembro de 2013, *O Hobbit: A desolação de Smaug*, produzida com um orçamento de cerca de US\$ 225 milhões, manteve o filme como a maior bilheteria de 2013 e início de 2014, chegando a uma arrecadação superior a 800 milhões de dólares, mas sem repetir os números da primeira parte da narrativa, o que levou alguns críticos a considerarem que o filme não foi um efetivo sucesso⁷⁹. A terceira e última parte da narrativa entrou em cartaz em dezembro de 2014 e até o final de janeiro de 2015 já tinha ultrapassado a bilheteria do segundo filme, mas ainda sem atingir as cifras da primeira parte da narrativa. Apesar de não ser considerado um efetivo sucesso, *A batalha dos cinco exércitos* conferiu a Peter Jackson a maior bilheteria do cinema mundial em 2014, o que mais uma vez evidencia o alcance da obra.

Fãs da obra de Tolkien⁸⁰ se organizam em comunidades e grupos de discussão desde a época da publicação do primeiro volume de *O Senhor dos Anéis*, em 1954 (FLOWERS, 2015). De acordo com Hunnewell (2010), o primeiro *fandom* consolidado, um grupo conhecido como *The Fellowship of the Ring*, surgiu em 1960, durante a 18ª edição da *World Science Fiction Convention (Worldcon)*, realizada em Pittsburgh. A convenção é a mais antiga do mundo, sendo realizada anualmente desde 1939 até o presente, com uma breve interrupção entre 1942 e 1946 por causa da Segunda Guerra Mundial. Durante o evento ocorre a entrega do *Hugo Awards*, prêmio concedido pelos fãs a obras de ficção científica. A *Worldcon* não possui sede fixa, acontecendo em uma cidade diferente a cada ano, e cada edição a nomeia de forma diferente. A edição de 1960, chamada de *Pittcon*, teve o escritor Isaac Asimov como mestre de cerimônias.

⁷⁷ Nos Estados Unidos o valor foi de US\$ 377,8 milhões. Nos demais países: US\$ 742 milhões, com arrecadação total de US\$ 1,190 bilhão. Fonte: As maiores bilheterias na história do cinema - Adoro Cinema. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-108698/?page=19>

⁷⁸ Nos Estados Unidos, a bilheteria foi de US\$ 334,1 milhões e no conjunto dos demais países, arrecadou o valor de US\$ 690,1 milhões, totalizando US\$ 1,024 bilhão. Fonte: As maiores bilheterias na história do cinema - Adoro Cinema. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-108698/?page=19>

⁷⁹ O crítico Luis Antonio Giron, da revista *Época*, considera que para justificar o investimento o filme teria que superar a cifra de 1 bilhão de dólares arrecada pelo primeiro. Fonte: <http://epoca.globo.com/colunas-e-blogs/luis-antonio-giron/noticia/2013/12/desolacao-de-bpeter-jacksonb.html>

⁸⁰ As informações aqui apresentadas sobre o *fandom* de Tolkien foram catalogadas e organizadas com a colaboração de Graziela Leon, como parte de suas atividades para o *Hobbit Project*. Como resultado dessa pesquisa houve a formulação também do seu trabalho de conclusão de curso, sob minha orientação, em 2015, intitulada “Elfos, anões e mulheres: a produção dos fãs de Tolkien sobre a inserção de Tauriel em *O Hobbit*”, disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/135463>.

The Fellowship of the Ring criou a *fanzine* “I Palantir” publicada nos Estados Unidos, de 1960 a 1964⁸¹. “I Palantir” continha tanto artigos literários quanto histórias ficcionais e poesias baseadas no universo tolkiano, e contou com a produção de autores como Marion Zimmer Bradley e David McDaniel⁸², entre outros. Os textos aceitos eram publicados apenas após avaliação, o que garantia a alta qualidade do material (HUNNEWELL, 2010). A “I Palantir” é considerada como o primeiro registro de uma *fanart* e uma *fanfiction* baseada na obra de Tolkien (o conto “Departure in Peace”, de George Heap, publicado na primeira edição da revista, em 1960) (HUNNEWELL, 2010).

Durante os anos seguintes, e com a publicação não permitida dos livros de Tolkien nos Estados Unidos pela *Ace Books*, a popularização do autor e de sua obra gerou uma grande produção de material por parte dos fãs (WALLS-THUMMA, 2015). Vários *fanzines* de ficção científica passaram a conter artigos e histórias baseadas no universo de Tolkien. Na Inglaterra, surgiu a *Nazgul’s Bane*, produzida por Ken Cheslin, entre os participantes britânicos de *The Fellowship of the Ring*, publicando exclusivamente material relacionado à Terra Média (HUNNEWELL, 2010).

O banco de dados *Fanlore*⁸³ registra uma queda significativa do volume de produções de fãs em torno da obra de Tolkien entre o final dos anos 1970 e durante a década de 1980. Nos anos 1990, no entanto, com a abertura da internet para acessos domésticos a partir da rede telefônica, surgem os primeiros grupos on-line sobre a obra de Tolkien: o *alt.fan.tolkien*, e o *rec.arts.books.tolkien*, ambos grupos *Usenet* de artigos e notícias surgidos em 1992, cujas bases de dados e registros hoje se encontram armazenadas pelo *Google Groups* (WALLS-THUMMA, 2015).

Em 1999, quando Peter Jackson deu início à produção do primeiro filme da trilogia *O Senhor dos Anéis*, trouxe as histórias de Tolkien de volta ao interesse do público, reaquecendo as manifestações do *fandom*. Em 2000, foi criado o *TheOneRing.net*, que é considerado até hoje um dos sites mais relevantes sobre a obra de Tolkien. Nessa mesma época foram publicadas as primeiras *fanfictions* da obra de Tolkien no arquivo on-line *fanfiction.net*. Foram criados também arquivos de *fanfiction* exclusivos de histórias sobre a Terra Média, como o *Tolkien Fanfiction Archive* e o

⁸¹ A revista teve apenas quatro edições, publicadas uma a cada ano, sempre no mês de agosto.

⁸² Bradley foi uma escritora estadunidense de fantasia, autora, entre outros, de “As Brumas de Avalon”. McDaniel foi um escritor de ficção científica e de espionagem, também estadunidense, conhecido pela série “The Man from U.N.C.L.E.”, e escreveu para a “I Palantir” sob o pseudônimo de Ted Johnstone.

⁸³ http://fanlore.org/wiki/Timeline_of_Tolkien_Fandom

Stories of Arda Archive, além de inúmeros grupos de fãs e sites especializados (WALLS-THUMMA, 2015).

Considerando a importância das adaptações da obra de Tolkien por Peter Jackson junto à audiência, a pesquisa de recepção cinematográfica internacional intitulada *The reception of The Hobbit: a global comparative film audiences research project (Hobbit Project)*⁸⁴ buscou compreender o que mobilizou tantas pessoas a irem ao cinema para assistir a adaptação cinematográfica do livro, bem como verificar do que a audiência gostou e não gostou na trilogia. A pesquisa problematiza como aspectos relacionados à idade, sexo, renda familiar, nacionalidade, entre outros, atravessam a experiência de recepção da obra.

O *Hobbit Project* teve como ferramenta metodológica central um questionário, elaborado conjuntamente com os pesquisadores de uma rede composta por 46 países, coordenada pelos professores Martin Barker e Matt Hills da *University of Aberystwyth* (Reino Unido) e Ernest Mathijs da *University of British Columbia* (Canadá). No Brasil, a equipe foi coordenada pela professora Nilda Jacks da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Os instrumentos e as informações sobre a pesquisa foram hospedados em um site⁸⁵, atendendo à demanda de estar em todos os países que compõem a rede, acessível de forma semelhante para o público respondente em 32 idiomas. O questionário, que permaneceu on-line de dezembro de 2014 a junho de 2015, foi composto por 29 questões (18 fechadas e 11 abertas), de modo a perceber as diferentes percepções do público nos vários países envolvidos. A fim de identificar características no processo de recepção dos filmes da trilogia, restringiu-se o público somente por um fator: os respondentes deveriam ter assistido pelo menos um dos filmes da trilogia *O Hobbit*. No total, 36.109 questionários foram respondidos de forma completa. Entre estes, 1.223⁸⁶ por brasileiros.

⁸⁴ A pesquisa não tem qualquer tipo de relação com a New Line Cinema ou com Peter Jackson. O financiamento geral é da British Academy (Reino Unido), que propiciou a criação do website, do questionário e da base de dados.

⁸⁵ <http://www.worldhobbitproject.org/> – não possui conteúdo na web. Acesso em 06 de setembro de 2017.

⁸⁶ Este número se refere a todos os questionários que apontaram a nacionalidade brasileira. Havia também o indicador país de residência; nesse caso, 1.208 apontaram residir no Brasil.

Aqui, nossa pesquisa exploratória propõe⁸⁷ uma análise conjunta das respostas das questões 11⁸⁸ e 12⁸⁹ do questionário aplicado pelo *Hobbit Project*, a fim de verificar a produção desses fãs e sua relação com seus pares.

Apresentamos abaixo a análise da questão 12, primeiro, uma vez que esta apresenta dados quantitativos, que serão aprofundados na análise da questão 11, qualitativa.

Tabela 5 - Hobbit Project - Questão 12

Questão / Alternativas	Mundo		Brasil		Total	
	Número de respostas	%	Número de respostas	%	Número de respostas	%
Q12. Você já participou em algumas destas outras atividades ligadas aos filmes de O Hobbit?	34886	96,61%	1223	3,39%	36109	100%
Q12.1 Produção de fanart	2707	7,80%	69	5,60%	2776	7,70%
Q12.2 Criação de blogs	2934	8,40%	67	5,50%	3001	8,30%
Q12.3 RPG	3432	9,80%	265	21,70%	3697	10,20%
Q12.4 Fanfiction	2388	6,80%	74	6,10%	2462	6,80%
Q12.5 Coleção objetos	7519	21,60%	321	26,20%	7840	21,70%
Q12.6 Debates sobre os filmes	15816	45,30%	525	42,90%	16341	45,30%
Q12.7 Comentários online	10470	30,00%	482	39,40%	10952	30,30%
Q12.8 Jogos	8146	23,40%	402	32,90%	8548	23,70%
Q12.9 Produção de fanfilms	747	2,10%	15	1,20%	762	2,10%
Q12.10 Visitas às locações dos filmes	1727	5,00%	37	3,00%	1764	4,90%
Q12.11 Nenhuma destas	11638	33,40%	372	30,40%	12010	33,30%

⁸⁷ O acesso aos dados aqui apresentados se deu devido à nossa participação no núcleo brasileiro que fez parte do grupo de pesquisadores do *Hobbit Project* e conta com autorização dos coordenadores para uso dos dados neste trabalho.

⁸⁸ Questão aberta – Você acredita que haja pessoas que concordam com sua visão sobre O Hobbit? Quem são elas?

⁸⁹ Questão fechada – Você já participou de alguma destas outras atividades ligadas aos filmes de O Hobbit? Alternativas: produção de fanarts; criação de blogs; RPG; fanfiction; coleção de objetos; debates sobre os filmes; comentários on-line; jogos; produção de fanfilms; visitas às locações dos filmes; nenhuma destas.

A pergunta de número 12 era “Você já participou em algumas destas outras atividades ligadas aos filmes de *O Hobbit*?”, apresentando onze alternativas com práticas possíveis de serem realizadas pela audiência com relação aos filmes.

Os respondentes totais (36.109) assinalaram um envolvimento com atividades do filme especialmente através de **debates** sobre uma das partes da trilogia (45,3%). Em um comparativo, vemos que são poucos os que realizam alguma produção baseada na obra, como produção de *fanart* (7,7%) ou escrever *fanfiction* (6,8%). O envolvimento parece direcionar-se mais para, além dos debates, também **comentários on-line**, terceira opção mais escolhida (30,3%).

A opção “nenhuma dessas” ficou em segundo lugar, com 33,3% das respostas. Isso pode indicar que nem todas as possíveis atividades foram elencadas no questionário, ou que a relação dos receptores com o filme foi baseada sobretudo no ato de assistir aos filmes, sem que tenham participado de alguma outra atividade relacionada à trilogia.

Dentre os 1.223 respondentes brasileiros, 42,9% disseram ter participado de **debates** sobre os filmes, 39,4% **comentarem on-line** e 32,9% terem **jogado**. Da mesma forma, 30,4% do total de respondentes brasileiros disseram não terem se engajado em nenhuma das atividades propostas, que incluíam ainda a coleção de produtos licenciados (26,2%), interpretação de personagem (21,7%), produção de *fanart* (5,6%), elaboração de *fanfictions* (6,1%), posts em blogs (5,5%), visita de locações dos filmes (3%) e elaboração de *fanvideos* (1,2%).

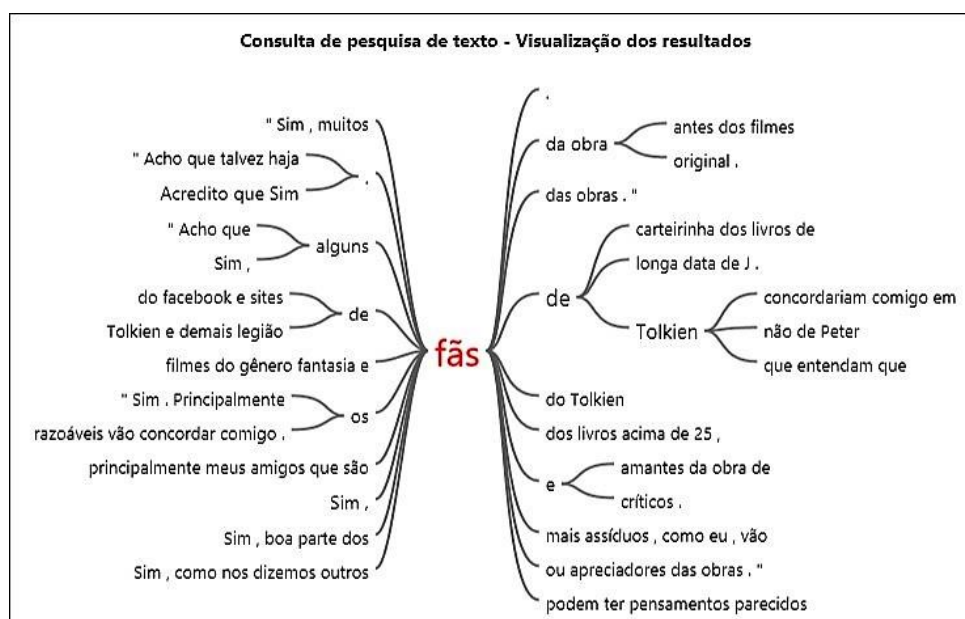
O *fandom* de *O Hobbit*, ao abordar um livro em específico do universo narrativo criado por Tolkien, apresenta também uma parcela de fãs que não se relacionam exclusivamente com a obra, mas com o autor e seu universo como um todo, isso pode ser um dos fatores que explicam a baixa produção dentro da audiência dos filmes. Além disso, os personagens do livro transitam em outras narrativas e interagem de forma global entre si, o que pode levar muitos fãs a evitarem a especificidade de *O Hobbit* quando abordam seu conteúdo em suas produções. Esse processo pode ser observado, por exemplo, na redução do número de *fanworks* produzidos no AO3 entre as classificações “TOLKIEN J. R. R. - Works & Related Fandoms” (42791) e “The Hobbit (Jackson Movies)” (14512)⁹⁰.

⁹⁰ Dados colhidos em 11 de outubro de 2016.

Na pesquisa exploratória que aqui desenvolvemos, porém, propomos observar mais atentamente as manifestações dos fãs. Para tanto, propomos ainda um aprofundamento sobre as respostas da questão 12 acima analisada a partir das respostas da questão 11 do *Hobbit Project*. Esta se trata de uma questão aberta que perguntava “Você acredita que haja pessoas que concordam com sua visão sobre *O Hobbit*? Quem são elas?”. Para uma melhor visualização, apresentamos aqui uma análise das respostas dos brasileiros para essa questão, sendo que dentre estas há respostas em português e inglês. As respostas foram agrupadas de acordo com as alternativas da questão 12. Essa organização nos permite ver separadamente o que os praticantes de cada tipo de manifestação identifica com relação ao seu convívio enquanto consumidor dos filmes e o que pensa particularmente com relação aos fãs. Como consequência dessa organização, porém, temos a presença de falas repetidas a cada alternativa, pois a questão 11 era uma questão única, enquanto a questão 12 permitia que o respondente indicasse mais de uma alternativa.

A análise foi feita a partir de três procedimentos, amparados pelas técnicas da análise de conteúdo: a leitura de uma nuvem de palavras de todas as respostas referentes à alternativa; a leitura de uma árvore de palavras em torno da citação da palavra “fãs” nas respostas de cada alternativa; e a leitura de todas as respostas na íntegra. As nuvens de palavras e as árvores de palavras foram geradas a partir do uso do *software* de análise Nvivo, que viabilizou não somente as formas de visualização dos dados, como sua pré-categorização que gerou os infográficos e uma melhor sistematização das etapas de análise (GIBBS, 2009).

Dentre os respondentes da alternativa “Q12.1 Produção de *fanart*”, tivemos 54 respostas na questão 11.

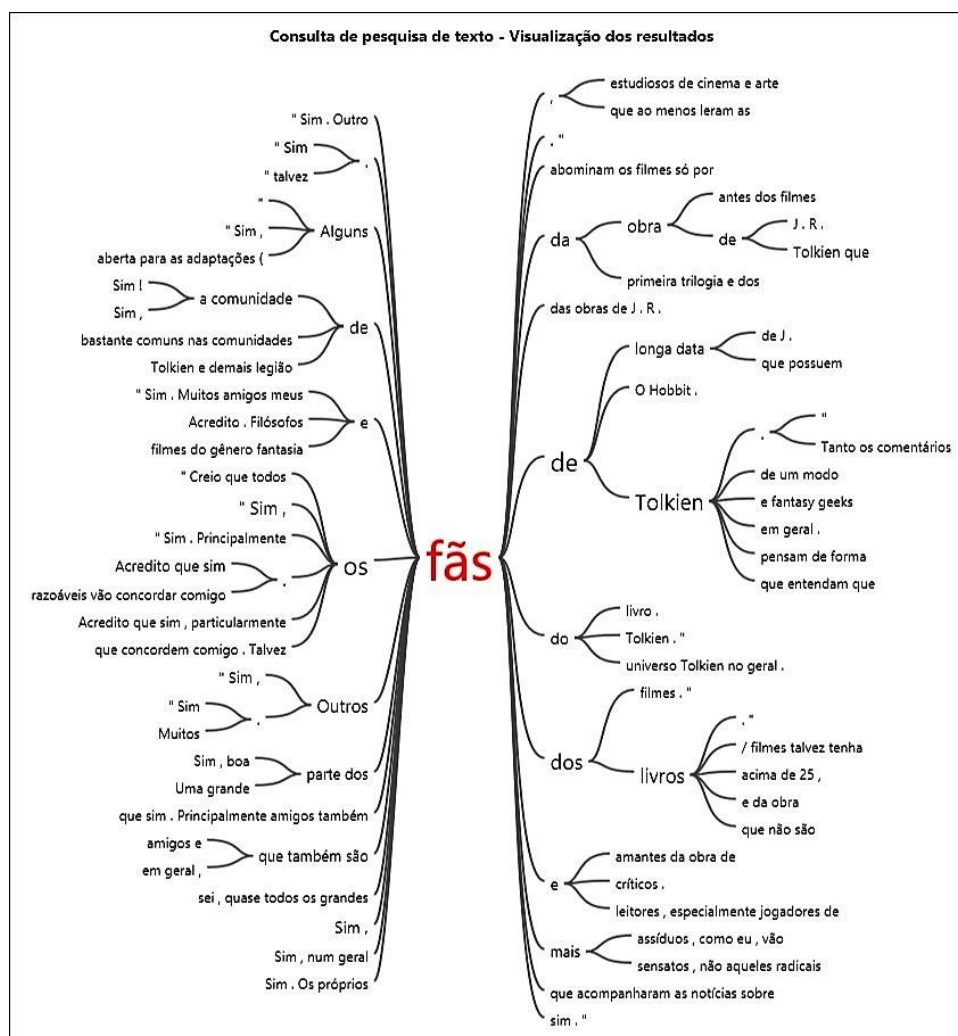


Árvore de Palavras 1 - Hobbit Project Q12.1 - Produção de Fanart

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

Na Nuvem de Palavras 1 há uma grande evidência da palavra "fãs", também presente como "fans", indicando que, mesmo que poucos respondentes sejam os produtores de *fanart* (5,6% - Tabela 5), eles percebem que os fãs concordam com seu posicionamento acerca de *O Hobbit*. A partir da análise da árvore de palavras em torno do termo "fãs", percebemos que os respondentes falam dos fãs como pessoas que eles acreditam que apoiem a visão dos produtores de *fanart*. Percebemos também que **essas pessoas são vistas como fãs da obra de Tolkien em geral.**

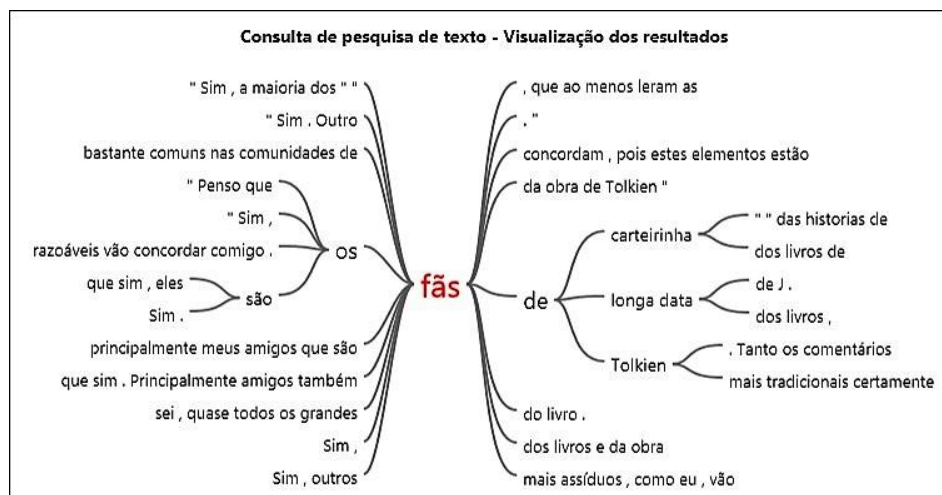
fato de que RPG é uma prática coletiva, é esperado que os respondentes que tem essa prática compartilhem opiniões com aqueles que joguem com ele. Apesar de não haver descrição desse tipo de prática nas respostas, a **associação entre RPG e amigos** se torna evidente na análise da nuvem.



Árvore de Palavras 3 - Hobbit Project Q12.3 - RPG

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

A palavra “fãs”, presente de forma evidente na Nuvem de Palavras 3 é pela primeira vez **associada ao conceito de comunidade** quando analisamos as respostas presente na árvore em torno dela. Há também uma mudança na posição dos respondentes: se nas alternativas anteriores eles afirmavam uma crença de que os fãs concordavam com eles, como exemplo em “creio que todos os fãs” ou “acredito que sim, fãs...”, nas respostas daqueles que praticam RPG eles **afirmam diretamente que os fãs concordam com eles**, como em “sim, outros fãs” ou “sim, principalmente fãs”.



Árvore de Palavras 4 - Hobbit Project Q12.4 - Fanfiction

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

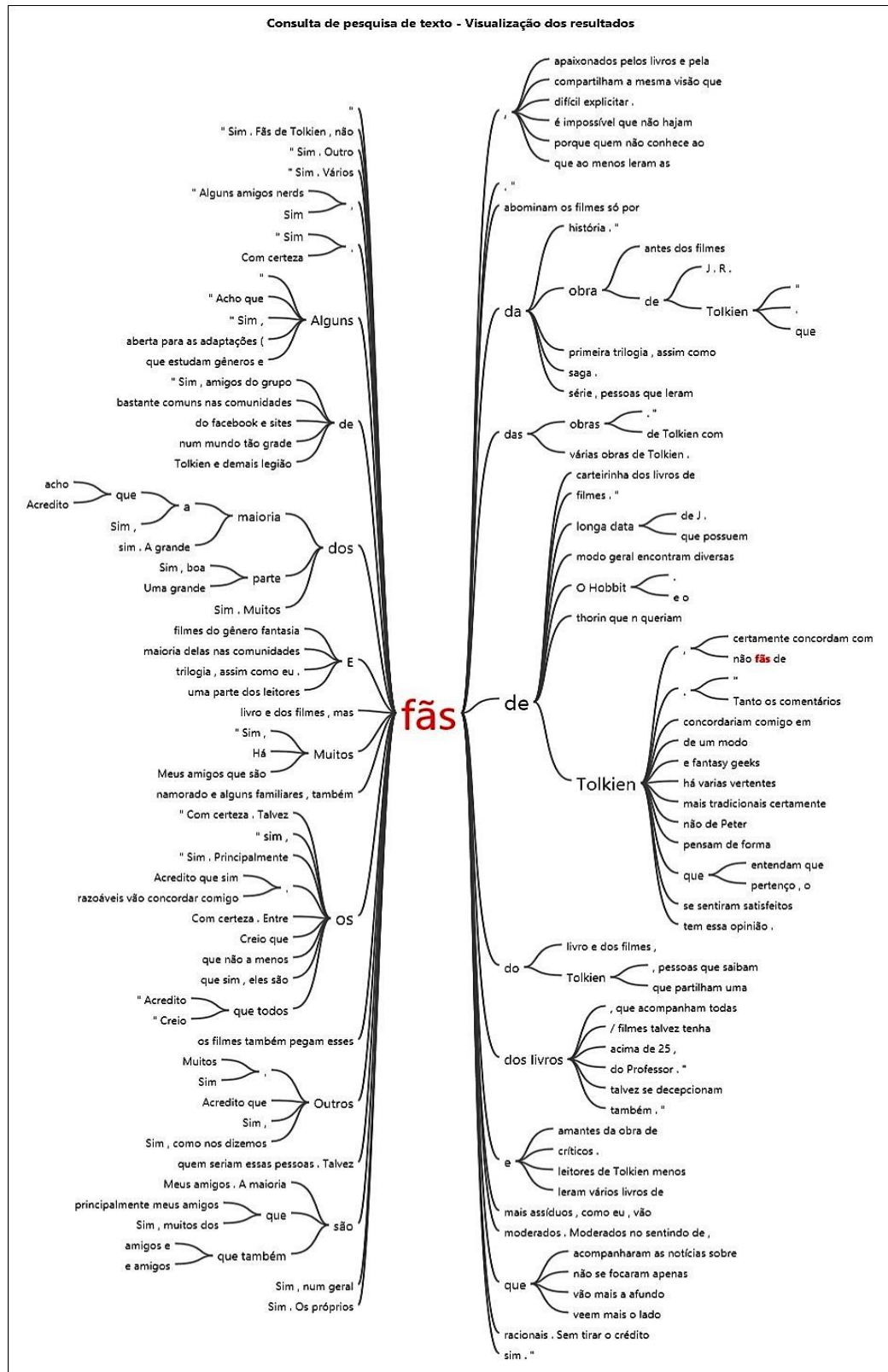
A palavra “fãs”, que aparece evidente na Nuvem de Palavras 4, quando observada em contexto na Árvore de Palavras 4 de respostas dos produtores de *fanfiction* nos revela que esses respondentes **veem os fãs de uma forma especializada**, como em “fãs de carteirinha”, “fãs de longa data” e “fãs mais assíduos”. Além disso, esse fã é **mais vinculado aos livros de Tolkien**.



Nuvem de Palavras 5 - Hobbit Project Q12.5 - Coleção de Objetos

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

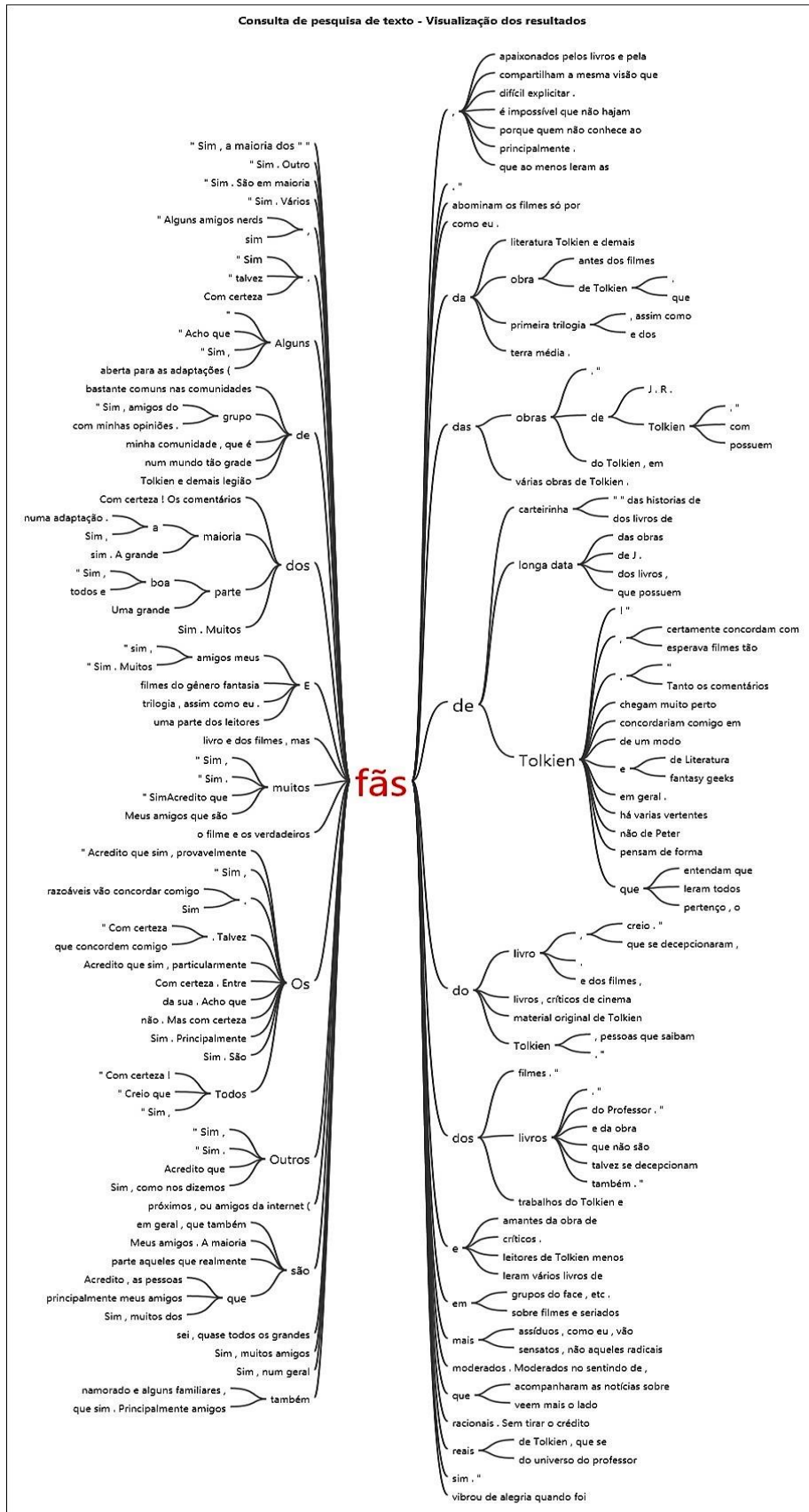
Para a quinta alternativa, “Q12.5 Coleção objetos”, tivemos 272 respostas. Esse número maior de respostas tem como reflexo na Nuvem de Palavras 5 uma visualização mais dispersa dos termos, uma vez que mais palavras aparecem e mais termos ganham destaque com a maior repetição. Temos evidente também uma resposta positiva à pergunta “Você acredita que haja pessoas que concordam com sua visão sobre *O Hobbit*?”. Além dos termos que vimos em destaque em todas as nuvens anteriores, “amigos”, “Tolkien”, “pessoas”, a visualização chama atenção para o termo “livros”. Isso pode ser uma consequência de serem respostas de colecionadores, **sendo livros um objeto colecionável, ainda que eles não descrevam a prática.**



Árvore de Palavras 5 - Hobbit Project Q12.5 - Coleção de Objetos

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

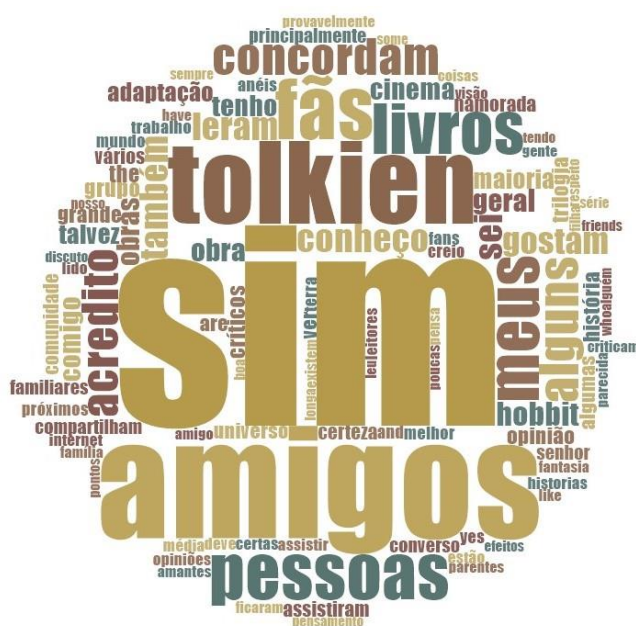
A palavra “fãs” tem destaque na Nuvem de Palavras 5 e, quando observamos o que os respondentes falam sobre os fãs podemos perceber que vários respondentes



Árvore de Palavras 7 - Hobbit Project Q12.7 - Comentários Online

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

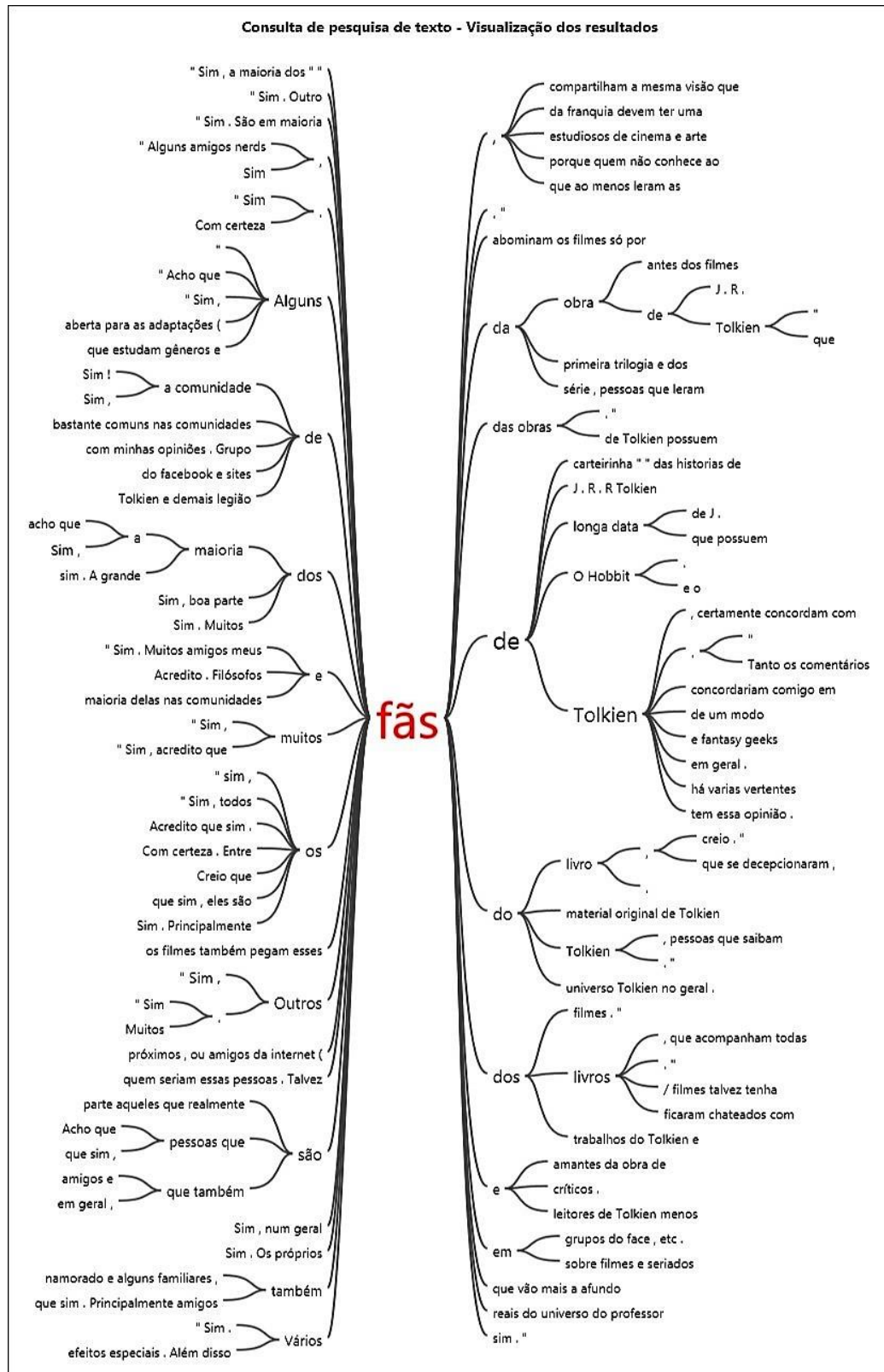
Ao observar a Árvore de Palavras 7 em torno do termo “fãs”, percebemos pela primeira vez alguns respondentes que **se identificam enquanto fãs** em frases como “minha comunidade, que é de fãs”, “amigos do grupo de fãs” e “acredito que outros fãs”. Fora esses casos, os fãs são colocados como amigos ou familiares, como em “amigos da internet (fãs)”, “meus amigos, a maioria são fãs” e “muitos amigos fãs”.



Nuvem de Palavras 8 - Hobbit Project Q12.8 - Jogos

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

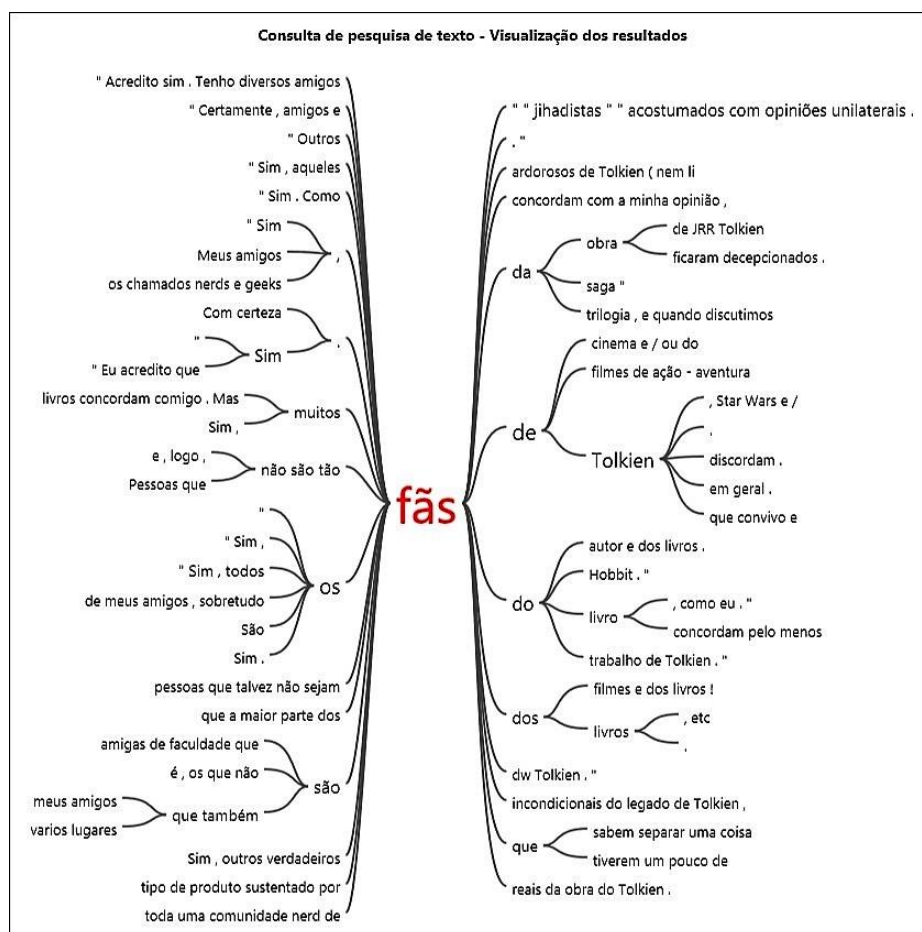
Para a oitava alternativa, “Q12.8 Jogos”, tivemos 321 respostas. Na Nuvem de Palavras 8 temos evidente a assertiva à pergunta “Você acredita que haja pessoas que concordam com sua visão sobre *O Hobbit*?”, representada pela palavra “sim”. Há destaque para os termos recorrentes “amigos” e “pessoas”, mas, sobre as relações pessoais sobre as quais os respondentes se manifestaram nas respostas, há uma **maior incidências de relações familiares em comparação com as outras alternativas**, o que aparece na visualização a partir da presença de termos como “parentes”, “família”, “familiares” e “namorada”.



Árvore de Palavras 8 - Hobbit Project Q12.8 - Jogos

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

falaram de temas variados em suas respostas, não viabilizando outros destaques na nossa visualização.



Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

A partir da análise das respostas em torno do termo “fãs”, percebemos que a **relação dos respondentes com os fãs é mais distante**, sendo eles referidos como amigos, conhecidos ou simplesmente um grupo a parte. Ao especificarem esses fãs, se referem à obra de Tolkien, livros e filmes, mas também **a fãs de forma mais geral, citando inclusive outras obras**, como em “fãs de cinema”, “fãs de filmes de ação-aventura” e “fãs de Tolkien, Star Wars e...”.

A partir da análise dessas duas questões, podemos ter algumas percepções acerca da audiência dos filmes *O Hobbit* e dos seus fãs em particular. É possível afirmar que os respondentes compartilham opiniões sobre seu consumo cultural e acreditam que suas opiniões são aceitas por seus pares. A proximidade desse círculo de pessoas,

porém, é variável, desde familiares à manifestação de estranhos que eles identificam como fãs, mas os respondentes se referem majoritariamente a amigos.

As práticas nas quais o respondente se engaja muda a percepção do que é ser fã para ele, variando suas competências com relação à obra, sua organização enquanto comunidade ou enquanto indivíduo, e sua relação de proximidade. A referência à obra e ao Tolkien é sempre central, mas a relação do fã com ela é entendida de forma diferente de acordo com a prática também.

As práticas em si foram averiguadas de acordo com a listagem disponível no questionário, não sendo perceptíveis outras práticas a partir das respostas. Mas podemos inferir que elas moldam a relação dos respondentes com seus pares, a relação dos respondentes com a obra e a relação dos respondentes com aqueles que eles identificam como fãs.

6.3 As definições da pesquisa

Essas duas experiências iniciais, que compõem uma pesquisa exploratória, cumprem seu papel metodológico ao nos auxiliarem na definição do *fandom* a ser estudado e ao nos fornecerem uma caracterização prévia sobre esse sujeito enquanto fã e suas práticas com relação à comunidade. Ambas as pesquisas nos dão características de fãs que não podem ser generalizadas, mas nos auxiliam nas próximas etapas de pesquisa no processo de seleção e abordagem desses fãs para outros experimentos.

A análise das respostas do *AO3 Census* nos fala especificamente sobre os fãs que frequentam, produzem e consomem o conteúdo do site, por isso nos é coerente dar continuidade às etapas de pesquisa on-line nesse mesmo espaço. Além disso, consideramos que ele apresenta condições que propiciam uma aproximação dos fãs a partir de sua produção, ao se caracterizar como um arquivo de *fanworks* com ferramentas de busca colaborativas.

Por outro lado, essa pesquisa nos fala também sobre limites desse espaço, que não tem como objetivo propiciar um maior contato entre os sujeitos. Portanto, consideramos previamente ao nosso experimento que, apesar dele ter potencial para aprofundamentos relativos a práticas e produtos, podemos encontrar limitações para a coleta de dados acerca dos fãs que se envolvem nestas atividades.

Assim, nos voltamos para a necessidade de uma abordagem direta desses fãs, no que os dados do *Hobbit Project* nos fornecem informações cruciais para a elaboração

de um experimento. O que nos foi apresentado pelos respondentes do questionário foi uma multiplicidade de conceitos sobre ser fã, em que os sujeitos podem ou não se identificar como fã, e o ser fã pode se relacionar com diversos níveis de envolvimento com a obra. Além disso, a relação dos sujeitos com seus pares também é variável, de acordo com as atividades e os espaços que frequentam enquanto produtores.

Isso nos aponta para o fato de que abordar fãs de *O Hobbit* nos proporcionará somente um recorte de um grupo muito maior e muito mais diverso. Ele nos apresenta também a possibilidade de que a identificação desses fãs como fãs é feita antes pelo nosso processo de pesquisa, embasado por uma discussão teórica, do que pelos próprios fãs, e que essa distância conceitual precisa ser problematizada.

Para pensarmos a prática específica sobre a qual nos questionamos nessa pesquisa, a produção de *fanworks* sobre *fanworks*, desenvolvemos uma imersão no campo buscando nos sujeitos e em suas práticas os dados necessários para análise desse fenômeno. Tendo em vista nosso problema de pesquisa: como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*? O primeiro foca o âmbito de produção on-line do *fandom* de *O Hobbit*, em um ambiente em que o fenômeno da produção de *fanworks* sobre *fanworks* pode ser observado sistematicamente, o arquivo AO3. Nele, a partir de uma seleção de *fanworks* que explicitam ter se inspirado ou gerado outros *fanworks*, desenvolvemos uma análise das falas dos autores expressas em notas deixadas antes e depois do texto. Estas apresentam conteúdo que se refere tanto ao processo de produção em si quanto às interações entre os fãs em comunidade.

Estas interações refletem também o nosso objetivo: verificar como as práticas de consumo e produção relacionadas ao fenômeno de *fanworks* feitos sobre *fanworks* no *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa. Esse é o principal enfoque do segundo experimento, que se trata de uma imersão em campo na qual entrevistamos fãs abordando suas práticas de produção e consumo cultural em comunidade, o que também nos desvenda nuances de sua organização.

Capítulo 7 – A desolação de Smaug: de que produção estamos falando? Fanworks de fanworks

O objetivo desse experimento é uma imersão no campo a fim de ter contato com a produção dos fãs feitas sobre a produção de outros fãs. Para tanto, utilizamos a plataforma do site AO3 para buscar *fanworks* com essas características. A partir do seu

sistema de *tags*, o site nos permitiu uma busca mais apurada dentro das classificações elencadas para o recorte que aqui estabelecemos.

Tabela 6 - Filtros aplicados sobre os fanworks no AO3

Filtro	Quantidade de <i>Fanworks</i>
Hobbit (all media types)	21922
Inglês	20644
Completos	15637
The Hobbit (Jackson Movies)	7902
Mature	992
2015	155
<i>Fanworks de fanworks</i>	69

A coleta foi feita entre os dias 20 de julho de 2016 e 09 de agosto de 2016. Na data de início da coleta, o site contava com um total de 21922 *fanworks* classificados como “Hobbit (all media types)”⁹¹; destes, 20644 produzidos em inglês (critério escolhido a partir da análise da Gráfico 5) e 15637 marcados como completos até a data de finalização da coleta. Deste *corpus* inicial, foram selecionados aqueles que correspondiam especificamente à trilogia de filmes *O Hobbit* sob a *tag* “The Hobbit (Jackson Movies)”, um total de 7902 *fanworks*. Destes, foram selecionados aqueles classificados como “Mature” segundo o sistema de *rating* do site, por entendermos que essa classificação permite uma maior liberdade criativa (critério escolhido a partir da análise da Gráfico 6), resultando em 992 trabalhos. Por fim, selecionamos os trabalhos publicados no decorrer do ano de 2015, por ser uma data imediatamente posterior ao final do lançamento da trilogia de filmes, um total de 155 produções de fãs.

A partir da leitura das notas colocadas no início e no final de cada um desses trabalhos, foram selecionados aqueles que apresentam qualquer indício de terem sido inspirados⁹² por ou terem sido objeto de inspiração a outro *fanwork*.

⁹¹ <http://archiveofourown.org/tags/The%20Hobbit%20-%20All%20Media%20Types/works>

⁹² “Inspired by” é o termo utilizado pelo site para designar a relação estabelecida entre os *fanworks*. Aqui optamos por traduzir esse termo como uma relação, distinguindo os trabalhos que se inspiraram em outros e aqueles que foram a fonte de inspiração para outros.

Archive of Our Own ^{beta} Log In

Fandoms Browse Search About Search

Comments Share Download

Rating:	Mature
Archive Warning:	No Archive Warnings Apply
Category:	M/M
Fandoms:	The Hobbit - All Media Types , The Hobbit - J. R. R. Tolkien , The Hobbit (Jackson Movies)
Relationship:	Bilbo Baggins/Thorin Oakenshield
Characters:	Bilbo Baggins , Thorin Oakenshield
Additional Tags:	Humor , Fluff , Drunk Bilbo Baggins , Drunk Thorin , Inspired by Fanart , Size Kink , Size Difference , Drunk flirting
Language:	English
Stats:	Published: 2015-10-25 Words: 1010 Chapters: 1/1 Comments: 32 Kudos: 467 Bookmarks: 46 Hits: 5356

Big Surprise

HildyJ

Summary:

Bilbo and Thorin drink together, reminisce together, and *compare* together.

Notes:

For [rutobuka](#).

This was a birthday present for [Ruto](#), inspired by a piece of their [art](#) (NSFW)

(See the end of the work for [more notes](#).)

Figura 2 - Exemplo de nota de autor - Início

Fonte: <http://archiveofourown.org/works/5074129>

A Figura 2 ilustra a nota deixada por autores no início dos *fanworks*. Elas em geral contém comentários e avisos sobre o trabalho, bem como links de produções relacionadas ou de pessoas que também frequentam o site. Em alguns casos, o autor não posta os links, mas faz referências a outras produções e fãs nessas notas.

"Wh-What?"

Thorin sighed and got up, looking down at the Hobbit's face.

"How about you start living your own romance instead of reading all about it online?" He said with a light smile as he captured Bilbo's lips with his own.

Notes:

Please comment/ leave kudos if you enjoyed it! :)
Find me on [tumblr!](#) You can always send me prompts and ask me to write things for you ^^

Top Kudos Comments (23)

1missplume9, Knight_of_Avalon, No_Naam, vforpedro, culfire, Trelane83, NyraWin, AnimeGrl2519, BatflashesMyDrug, EvalinaPhoenix, KestrelHill, Kyuubi323, Vincentia, arielegance, bookworm5299, StefaNyanCat, JaceDexter, laugh2012, Sarkas, nixaroo, DiW, book_nerd22, thewhisperingmuse, The_Merry_Maiden, Pegacorn_Princess, BasicallyBarbie, captain_0bvious, FlameDancer, BalladsOfStrangers, artifish, Peppybee, LunaTorki, DarkMajix, May (burninginsilence), Yuureed, blueheart93, TexasDreameer01, Mutant_Thyla, Dusk_Paints, iloveit, ACEBabe, Fnanosama, Elf_Lover, Lukis, crazyanimelover1289, innocentanimelfan, IamOnlyPartlyMajestic, ShippingWolfQueen, 13Fandoms_United, White_raven_1188, and 50 more users as well as 117 guests left kudos on this work!

All fields are required. Your email address will not be published.

Name:

Email:

Figura 3 - Exemplo de nota de autor - Final

Fonte: <http://archiveofourown.org/works/3249911>

O site permite que os autores dos *fanworks* postem notas também após o fim do texto. Essas notas costumam conter *spoilers* e pedidos ou agradecimentos do autor para seu público ou outras pessoas envolvidas no processo de produção, como pode ser visto na Figura 3.

Archive of Our Own ^{beta}

Log In

Faridoms Browse Search About

Search

Comments Share Download !

Rating: Mature

Archive Warning: No Archive Warnings Apply

Category: F/M

Fandoms: [The Hobbit \(Jackson Movies\)](#), [The Hobbit - All Media Types](#)

Relationship: [Kili/Tauriel](#)

Characters: [Tauriel](#), [Kili](#), [Ori \(Tolkien\)](#), [Legolas Greenleaf](#), [sundry dead orcs](#), [Balin](#), [Fili](#)

Additional Tags: [Podfic](#), [Podfic Length: 20-30 Minutes](#), [Audio Format: Streaming](#)

Language: English

Stats: Published: 2015-05-09 Words: 37 Chapters: 1/1 Comments: 4 Kudos: 13 Bookmarks: 5 Hits: 629

Five Things Kili and Tauriel Do Well Together [Podfic]

the_dragongirl

Summary:

"Tauriel," Legolas speaks in Sindarin, his gaze coldly unamused, "put down the dwarf."

Story written by gnimaerd.

Notes:

Inspired by [Five Things Kili and Tauriel do well together](#) by gnimaerd.

Figura 4 - Exemplo de link "Inspired by" - Início

Fonte: <http://archiveofourown.org/works/3903922>

Nessas notas no início do texto, além de um espaço para livre manifestação do autor, o site permite também que *fanworks* que estejam postados dentro do site sejam vinculados, como ocorre na Figura 4.

bed an' take care o' that, aye?"

"Who says we need a bed?" Nori groans, shifting closer to the touch. "Too far away." Bofur laughs again.

"Fair enough. Got ourselves a nice patch o' floor here, and what more do a couple o' stubborn old dwarrows need?" It earns him the grin he'd hoped for, and he returns it as he lets Nori pull him down.

Notes:

Please leave feedback if you enjoyed it, and come say hello on tumblr- <http://aviva0017.tumblr.com/>

Series this work belongs to:

— [Previous Work](#) • Part 2 of the [Steel and Stone](#) series

Works inspired by this one:

[Indulgence \[Podfic\] by the_dragongirl](#)

! Top Kudos ♥ Comments (1)



[blogginshield](#), [Farasha](#), [liasangria](#), [nkrock223](#), [Acadia](#), [pangur_pangur](#), [MegzWills](#), [Pelopsa](#), [Fla](#), [thepottermalfoyproblem](#), and [DoraBaggins](#) as well as 12 guests left kudos on this work!

All fields are required. Your email address will not be published.

Name:

Email:

Figura 5 - Exemplo de link “Works Inspired by”

Fonte: <http://archiveofourown.org/works/3903922>

Já no final do *fanwork*, junto à nota da autora podem ser linkados trabalhos que foram inspirados por este e estejam também postados no AO3, como mostrado na Figura 5.

Nosso *corpus* é composto por 69 *fanworks* que apresentam essa relação de inspiração (44,51% do total selecionado). Cabe considerar que os trabalhos que eram parte de uma série foram considerados individualmente e não foi verificado se estas séries possuíam alguma relação com outros *fanworks*. Essa seleção foi feita a partir da leitura das notas deixadas pelos autores em todos os 155 *fanworks* produzidos no período de coleta.

Todas as notas de autores presentes nesses *fanworks* foram lidas e seu conteúdo, bem como links presentes, foram analisados com auxílio do *software* Nvivo.

Nós			Nós		
Nome	Fontes		Nome	Fontes	
Detalhes	0		Não identificam fonte de inspiração	8	
Anonimo	5		Produtor	6	
Dialoga com público	35		Hobbit	2	
Relações pessoais	17		Outros	5	
Tumblr	32		Relações	0	
Fontes	68		Ambos	4	
base fan	7		Inspirados	63	
base produção	3		fanart de fanfic	4	
Origem	0		fanfic de fanart	4	
Identificam fonte de inspiração	56		fanfic de fanfic	8	
AO3	13		fanfic de prompt	46	
Externo	17		fanfic do fandom	2	
Tumblr	16		podfic de fanfiction	1	
Identificam o fanwork que inspiraram	9		Inspiraram	9	
AO3	5		fanart de fanfic	5	
Externo	1		podfic de fanfic	1	
Tumblr	5		tradução de fanfic	4	
Não identificam fonte de inspiração	8				

Figura 6 - Categorias de fanworks no Nvivo

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

O *software* foi ferramenta utilizada para a leitura e categorização das falas dos autores, bem como para gerar visualizações a partir do material que facilitaram a leitura dos dados, como parte da análise de conteúdo. Essa leitura nos proporcionou a observação de características dessa relação entre *fanworks* para além da simples inspiração, que são analisadas a seguir:

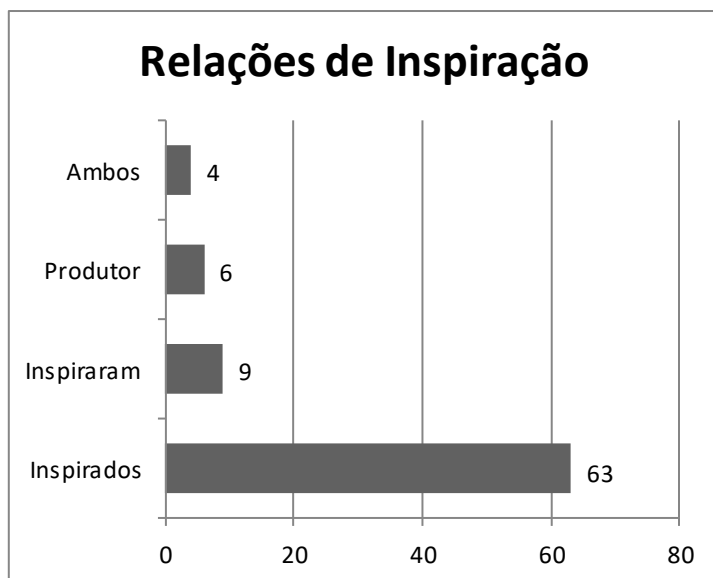


Gráfico 9 - Relações de inspiração entre fanworks

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

Dos 69 trabalhos selecionados, 63 foram inspirados e 9 inspiraram outros *fanworks*. Há 4 casos que fizeram ambos: foram inspirados e inspiraram outros *fanworks*.

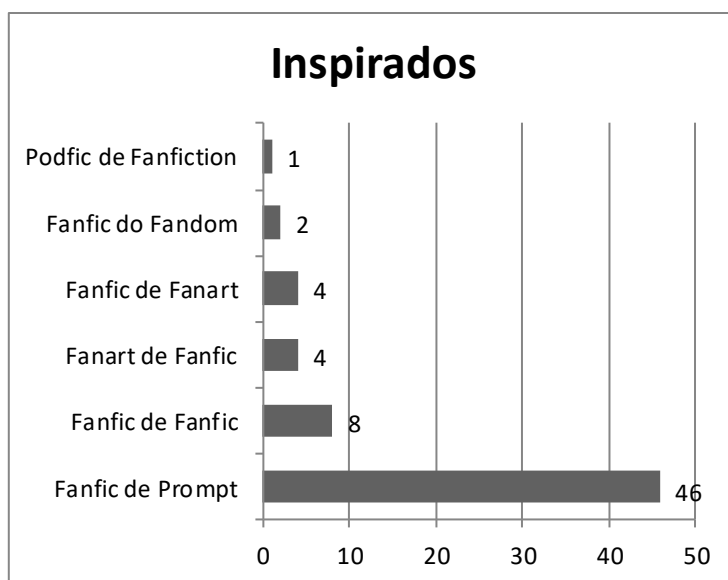


Gráfico 10 - Trabalhos inspirados por fanworks

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

Sobre o formato das produções dos fãs, pudemos observar que, dentre os trabalhos inspirados por outros *fanworks*, 46 geraram *fanfictions* que tomavam por fonte

*prompts*⁹³; 8 geraram *fanfictions* que tomavam por fonte outra *fanfiction*; 4 geraram *fanarts* que tomaram por fonte *fanfictions*; 4 geraram *fanfictions* que tomaram por fonte *fanarts*; 1 gerou um *podfic* que tomou por fonte uma *fanfiction* e 2 geraram *fanfictions* que tomaram por fonte características ou provocações do próprio *fandom*.

Esse último caso podemos perceber, por exemplo, pela nota da autora Thorinsmut em “Almost Home”:

“Para os fans de Dworin, do canto Nwalin. Eu espero que vocês estejam tendo uma semana adorável, e eu espero que vocês aproveitem essa fic.”⁹⁴.

O termo Dworin se refere ao relacionamento entre os personagens Dwalin e Thorin, enquanto o termo Nwalin se refere ao entre Nori e Dwalin, todos personagens de *O Hobbit*. Como *ships* com personagens em comum, a autora se coloca como fã de um casal (Nwalin), mas escreve a *fanfic* inspirada por uma parcela do *fandom* que, naquela semana, estava promovendo um festival de *fanworks* sobre seu casal de preferência (Dworin).

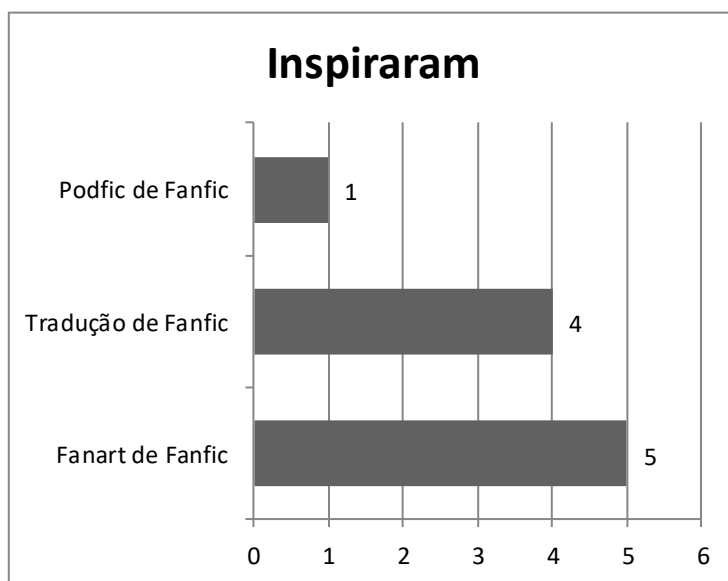


Gráfico 11 - Trabalhos que inspiraram fanworks

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

⁹³ Devido ao alto número de *prompts* presentes nas relações de inspiração de *fanworks*, consideramos que seria interessante analisar os formatos e as características desse material, porém poucas autoras identificavam do que se tratava o *prompt* que a inspirou e, nesse processo, muitos links estavam quebrados ou levavam para páginas que não podiam ser acessadas, seja por sites restritos seja pelo conteúdo não estar mais on-line. Dessa forma, consideramos que essa análise foi inviabilizada.

⁹⁴ Tradução da autora: “For the Dworin fans, from the Nwalin corner. I hope you are having a lovely week, and I hope you enjoy this fic”.

Entre os trabalhos que inspiraram outros *fanworks*, temos 5 *fanfictions* que geraram *fanarts*; 4 *fanfictions* que geraram traduções e 1 *fanfiction* que gerou um *podfic*.

A partir desses cenários de produções, nós podemos visualizar não somente as relações de inspiração entre *fanworks*, mas a grande variedade de formatos midiáticos dos trabalhos produzidos dentro do *fandom* com base nessa relação. Além da inspiração mútua em outros *fanworks*, pudemos observar que em 6 trabalhos os autores afirmaram também se inspirar em outras produções oficiais, além dos filmes de *O Hobbit* (Gráfico 9).

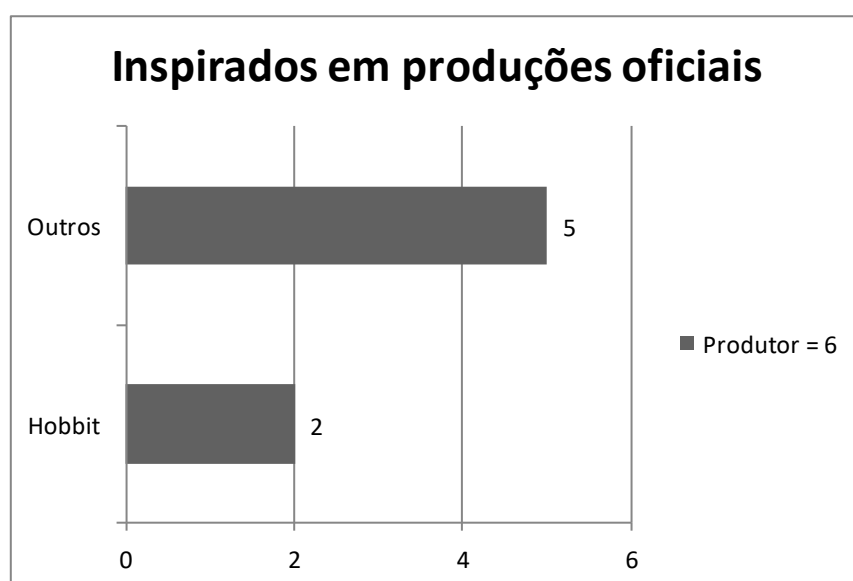


Gráfico 12 - Fanworks inspirados por produções oficiais

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

Dentre os *fanworks* que afirmaram se inspirar também em outras produções oficiais, 2 deles se referiam a produções dentro do universo dos filmes de *O Hobbit* (fotos dos atores e cenas extras cortadas dos filmes) e 5 se referiam a produções diversas de outras fontes, como músicas, poesia e livros não relacionados ao universo da trilogia de filmes. No caso de um trabalho, ele tomava ambas as fontes como inspiração, além de um outro *fanwork*.

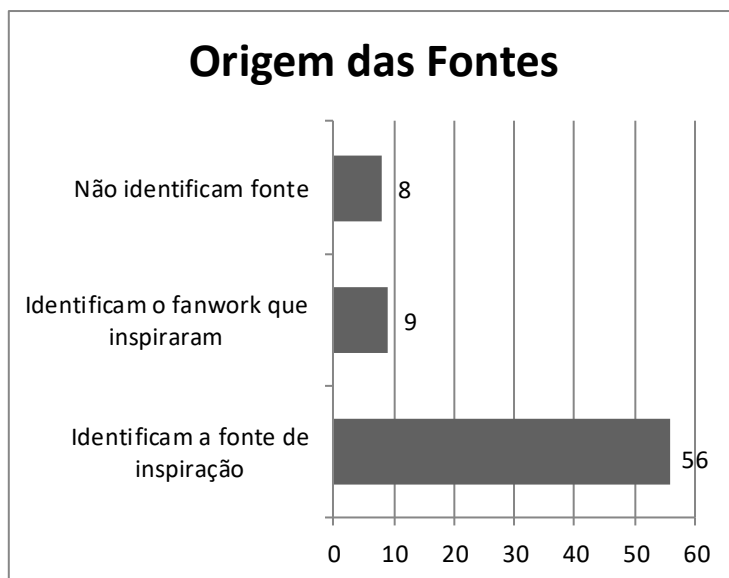


Gráfico 13 - Origem das fontes

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

A origem das fontes de inspiração para os *fanworks* nem sempre são identificadas pelos autores. Ainda que esse tenha sido o caso em 56 dos 69 trabalhos analisados que foram inspirados outro *fanwork* e em 9 casos que inspiraram, houve 8 trabalhos sem identificação. Essa identificação é feita de muitas maneiras, por links, pelo *nick* ou link para o perfil ou site do outro autor, pelo link para o objeto de inspiração ou simplesmente a descrição deste. Essa variação pode nos indicar tipos de relações diferentes entre os sujeitos envolvidos nesse processo de produção.

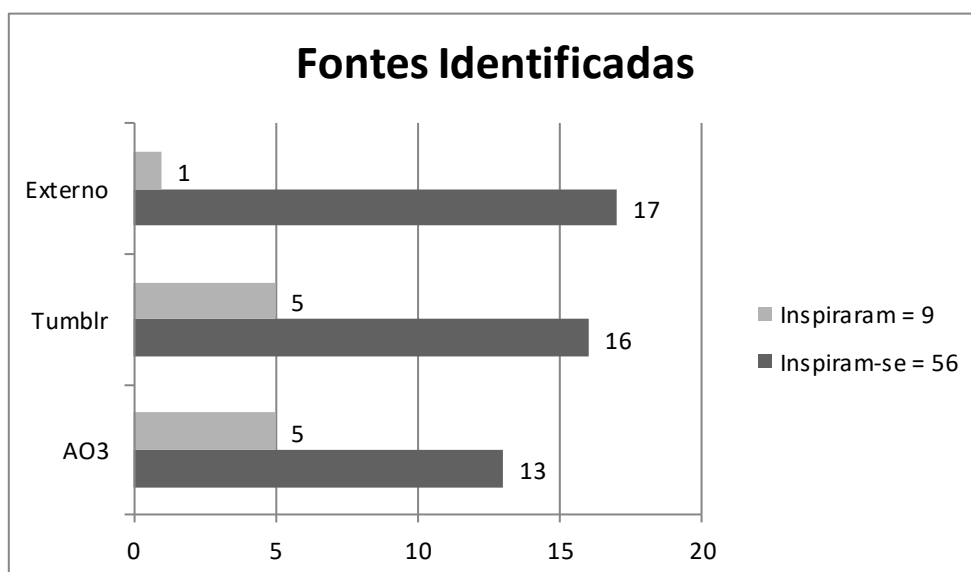


Gráfico 14 - Fontes identificadas

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

A partir das fontes que conseguimos identificar, temos que dentre os 56 trabalhos que se inspiraram em outros *fanworks* para sua produção, 13 buscaram essas fontes de inspiração no próprio AO3, 16 no Tumblr e 17 em outros sites. Dentre os 9 trabalhos que inspiraram outros *fanworks*, 5 se tratavam de produções no próprio AO3, 5 levaram essa produção para o Tumblr e 1 para outros sites. Apesar de não ser o site que originou a maior quantidade de fontes de inspiração, o Tumblr é o site mais citado nas notas das autoras dos *fanworks* na nossa amostra, aparecendo em 32 dos 69 trabalhos selecionados.

Destacamos que nosso estudo aponta como o Tumblr se configura como um espaço de interação muito mais amplo e com fluxos de informação muito mais intensos do que um site de arquivo de *fanworks*, como o AO3. É possível perceber isso tanto pelo fato de que ele é a segunda principal fonte de material que inspira *fanworks* (Gráfico 14), como também pelo fato de que ele é citado constantemente pelos autores, seja como referência de onde buscam e postam material, seja uma forma de contato com seus leitores e com outros autores.

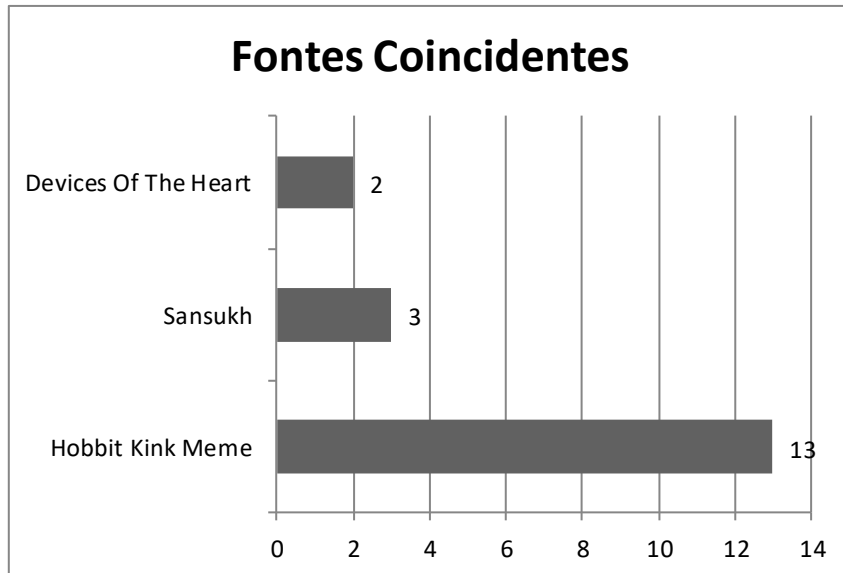


Gráfico 15 - Fontes coincidentes

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

Dentre as fontes identificadas, se destacaram alguns trabalhos que se inspiraram ou foram inspirados pelas mesmas fontes. O primeiro caso é o "Hobbit Kink Meme", um festival de *prompts* criado em uma comunidade no LiveJournal, da qual

foram retiradas as inspirações para 13 dos *fanworks* que analisamos. O segundo caso trata-se de 3 *fanworks* que tiveram como fonte de inspiração uma mesma *fanfiction*, “Sansûkh”, escrita por *determamfidd*⁹⁵, que não estava presente na amostra selecionada para a análise. O terceiro caso trata-se da *fanfiction* “Devices Of The Heart”⁹⁶, escrita por *stewardess*, em que temos a produção de *fanart* e de tradução sobre a mesma *fic*, e esta ainda se inspira em outras produções oficiais, além da trilogia de filmes *O Hobbit*.

A partir desses exemplos, nós pudemos observar também que essa relação de inspiração não se restringe a dois trabalhos, havendo, em alguns casos, *fanworks* de *fanworks* de *fanworks*, em uma continuidade infinita.

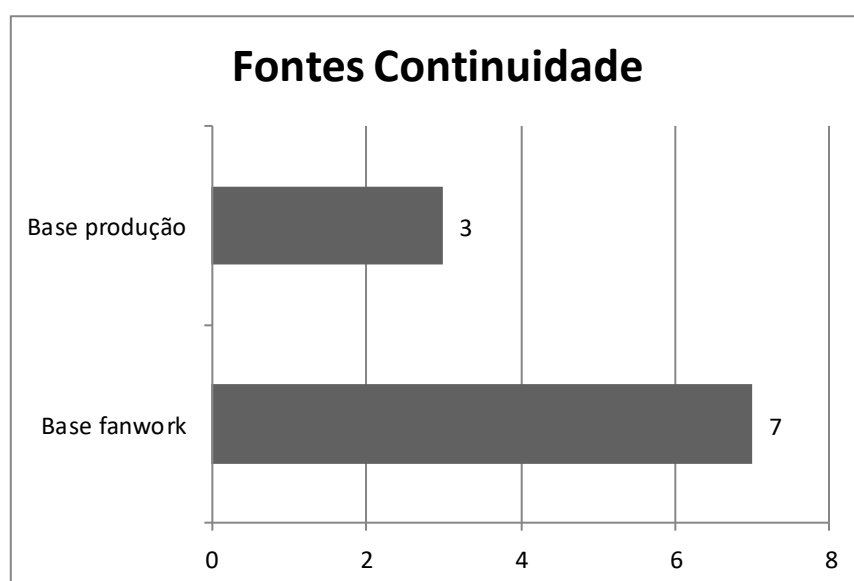


Gráfico 16 - Fontes com continuidade

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

Na nossa amostra, foram identificados 10 trabalhos que apresentaram esse tipo de continuidade, sendo que em 3 deles, o *fanwork* que analisamos foi inspirado em um *fanwork* inspirado por uma obra original (que não os filmes d’*O Hobbit*). Já os outros 7 casos se tratam de *fanworks* que foram originados de *fanworks* que se inspiraram e/ou foram inspirados por outros *fanworks*, originando uma cadeia de produção dentro do *fandom*.

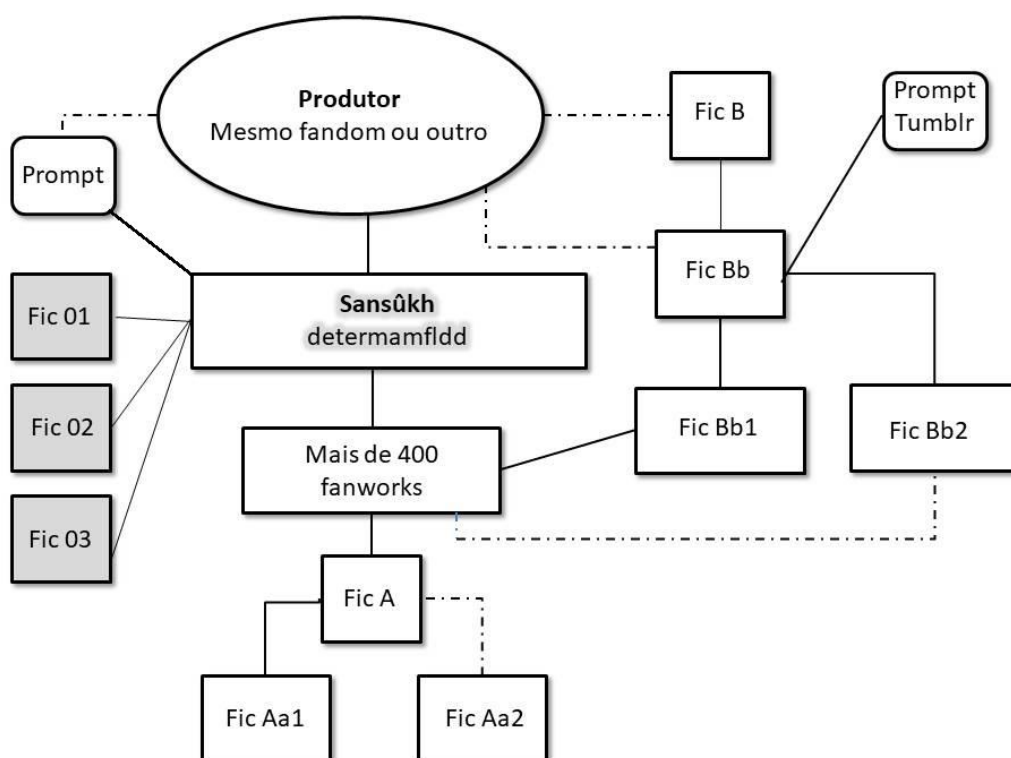
Sobre essa lógica de produção, o caso de “Sansûkh” nos chamou atenção. A *fanfiction* foi inspirada em um *prompt*⁹⁷, começou a ser produzida em 2013 e ainda está

⁹⁵ <http://archiveofourown.org/works/855528>

⁹⁶ <http://archiveofourown.org/works/4378043>

⁹⁷ <http://hobbit-kink.livejournal.com/2320.html?thread=3473168#t3473168>

em processo (a última atualização verificada foi em 20 de setembro de 2017). Ela possui atualmente mais de 350 mil acessos e quase 5 mil comentários⁹⁸. Sobre a quantidade de *fanworks* produzidos sobre esse trabalho: são traduções para 5 idiomas diferentes, 49 *fanworks* linkados diretamente do AO3, e a autora organizou todas as outras produções que recebeu em um post no Tumblr⁹⁹, onde constam mais de 200 *fanarts*, além de poemas, *fanfics* de leitores cogitando continuações da *fic*, imagens dos leitores fazendo *cosplay* de seus personagens, vídeos e uma animação sobre um de seus capítulos, músicas compostas para a *fic* e executadas por outros fãs, *podfics*, *playlists* e uma *graphic novel*. Estima-se que há um total de mais de 400 *fanworks* baseados nessa única *fanfiction*.



Infográfico 2 - Sistema de fanworks

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Publisher

“Sansûkh”, ao reunir tantos *fanworks* em torno de um mesmo trabalho, nos ajuda a ilustrar as relações entre produções que podemos perceber dentro do *fandom*, a partir do que já foi aqui analisado. Dessa *fic*, tivemos 3 trabalhos inspirados como parte

⁹⁸ Dados colhidos em 15 de outubro de 2016.

⁹⁹ <https://determamfidd.tumblr.com/post/66451748399/sans%C3%BBkh-the-mighty-mighty-masterpost>

da amostra sobre a qual nos debruçamos nesse estudo Piloto: “How to Disturb Your Child 101 v.2”¹⁰⁰, escrita por applepieisworthit; “The Carpal Tunnel of Love”¹⁰¹, por applepieisworthit; e “The Talk”¹⁰², por applepieisworthit, representadas no Infográfico 2 como Fic 01, Fic 02 e Fic 03, respectivamente. A partir dessa análise, temos: um *prompt* que inspirou “Sansûkh”, e esta inspirou cada uma dessas *fics* separadamente.

Mas, observando outros trabalhos inspirados nela, pudemos observar outros tipos de derivações. Algumas destas serão cogitadas aqui como possibilidades, apesar de terem sido verificadas (em alguns casos, com mais de uma ocorrência) dentre os *fanworks* produzidos sobre “Sansûkh” (a título de exemplificação, apresentamos os links para os *fanworks* que representam as situações ilustradas abaixo). São elas:

- Há a possibilidade dessa continuidade de inspirações seguir, tendendo ao infinito dentro do potencial produtivo do *fandom*: um *prompt* inspirou “Sansûkh”, que inspirou a Fic A¹⁰³, que inspirou a Fic Aa¹⁰⁴, que inspirará a Fic Aaa, e assim por diante;
- Há a possibilidade de derivações desse caminho, de forma não linear: um *prompt* inspirou “Sansûkh”, que inspirou a Fic A¹⁰⁵, que inspirou a Fic Aa1¹⁰⁶ e a Fic Aa2¹⁰⁷, que podem gerar mais *fanworks*;
- Há a possibilidade de inspirações combinadas, em que uma *fic* que se inspirou em “Sansûkh” pode também ter se inspirado em outros *fanworks*, produzindo outras derivações, como no exemplo: um *prompt* inspirou “Sansûkh”, que inspirou a Fic Bb1¹⁰⁸, que foi inspirada também pela Fic Bb¹⁰⁹, que se inspirou na Fic B¹¹⁰ e em um outro *Prompt*¹¹¹. Sendo que a Fic Bb gerou, além da Fic Bb1, a Fic Bb2¹¹², que pode ou não gerar derivações e que pode ou não também ter alguma ligação com “Sansûkh”.

¹⁰⁰ <http://archiveofourown.org/works/3783283>

¹⁰¹ <http://archiveofourown.org/works/3728989>

¹⁰² <http://archiveofourown.org/works/3873724>

¹⁰³ <http://archiveofourown.org/works/1776712>

¹⁰⁴ <http://archiveofourown.org/works/5801866>

¹⁰⁵ <http://archiveofourown.org/works/3255779>

¹⁰⁶ <http://archiveofourown.org/works/3655029>

¹⁰⁷ <http://archiveofourown.org/works/4418288>

¹⁰⁸ <http://archiveofourown.org/works/3655029>

¹⁰⁹ <http://archiveofourown.org/works/686917>

¹¹⁰ “Lessons In Dwarven Culture” by hobbitdragon – sem link disponível

¹¹¹ The fic was inspired by this post on Tumblr : <http://avelera.tumblr.com/post/42856371278/thorinwantsthebaggins-i-think-there-wouldnt>

¹¹² <http://archiveofourown.org/works/1299334>

Apesar de todos os trabalhos acima estarem descritos como “Fic”, há variação de formatos entre eles. Quando afirmamos que a potencialidade de produção do *fandom* tende ao infinito, isso se embasa no fato de que não é possível quantificar essa produção, uma vez que ela não é organizada nem oficializada de nenhum modo, e está em constante atualização.

Essa variabilidade de produção nos fala muito sobre as dinâmicas internas do *fandom*, mas não nos fala diretamente sobre as relações estabelecidas entre os sujeitos nesse processo. Apesar das restrições que o sistema do AO3 nos impôs ao tentarmos atingir esse nível de informação, conseguimos perceber indícios dos vínculos estabelecidos entre os sujeitos nesse processo a partir de suas falas nas notas:

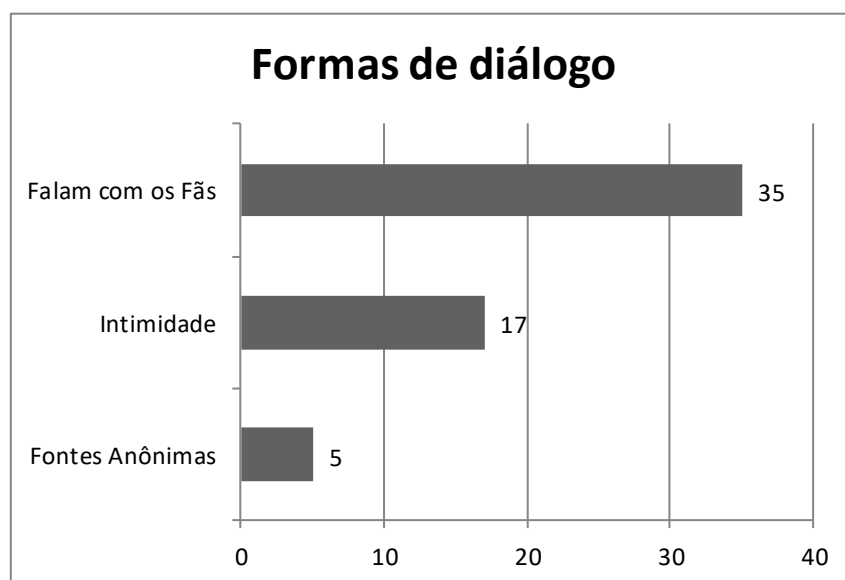


Gráfico 17 - Formas de diálogo entre os fãs

Fonte: a autora, gerado a partir do Microsoft Excel

Foram destacadas, a partir da leitura das notas deixadas pelos autores em seus próprios trabalhos, 3 características sobre as relações entre os sujeitos: a presença de fontes anônimas em 5 trabalhos; a presença de intimidade entre os sujeitos em 17 trabalhos e a fala da autora voltada para sua própria audiência em 35 trabalhos.

Fonte: a autora, gerado a partir do Nvivo

Como vimos, a maior parte dos trabalhos que inspiraram ou foram inspirados em outros *fanworks* identificam suas fontes, mas a relação estabelecida com o autor desse material pode ser feita de diversas formas, das quais percebemos como mais comuns: postagem direta do link; identificação por nome ou indicação de fonte anônima; como parte de um projeto coletivo; postagem direta do material; referência a intimidade.

A apresentação desse outro autor e o material que inspirou o *fanwork* tende a falar mais sobre o trabalho em si do que sobre a relação entre os sujeitos, mesmo quando essa relação se demonstra de certa forma íntima. Isso pode ser percebido na Nuvem de Palavras 14 a partir de termos como “write”, “story” e “work”. A marca da relação entre os *fanworks* pode ser visto em “inspired”, “idea” e “requested”.

Como expressão de uma relação que envolve mais afeto do que o simples referencial a outra produção, essa nuvem de palavras das falas que foram caracterizadas como mais íntimas revelam a expressão desse afeto a partir de termos como “thank (you)”¹¹⁴, “fantastic”, “imagine”, “good”.

O que estamos chamando aqui de relação de intimidade é o reflexo de um pré-conhecimento entre os sujeitos envolvidos nesse processo de produção para além da simples referência enquanto produtores de um mesmo universo. São exemplos desse tipo de relação encontrados na amostra:

“Como minha melhor amiga colocou isso: “a tensão entre você e bagginshield está saindo de controle” então eu escrevi a minha primeira fic bagginshield.”¹¹⁵

“Outro prompt requerido por LoveActuallyFan! Ontem foi o aniversário dela, e que forma melhor de celebrar do que com uma boa e velha troca de roupas?”¹¹⁶

“Demorou, mas os olhos doces da Thrandy foram um pequeno presente para a talentosa Bluehawthorn como um agradecimento por todas as gloriosas histórias (e smut) que ela continua escrevendo :D”¹¹⁷

“Eu não planejei escrever um segundo capítulo para essa história, mas minha amiga pediu por isso e como eu estou no clima...”¹¹⁸

¹¹⁴ Palavras com 3 letras ou menos são excluídas da nuvem de palavras, mas, a partir da grafia da palavra “thank” na nuvem e da leitura do material, podemos concluir que se refere a expressão “thank you”.

¹¹⁵ Tradução da autora: “as my best friend put it, “the tension between you and bagginshield was getting out of hand” so I wrote my first bagginshield fic.”

¹¹⁶ Tradução da autora: “another prompt requested by LoveActuallyFan! yesterday was her birthday, and what better way to celebrate than with a good old clothing swap?”

¹¹⁷ Tradução da autora: “Long time coming, but some Thrandy eye candy as a little gift for the talented Bluehawthorn as a thank you for all the glorious stories (and smut) she keeps writing. :D”

“A inestimável Ismene Jane enviou isso para mim e pediu, não, implorou, que eu escrevesse isso. Como eu poderia recusar?”¹¹⁹

A existência de manifestações de intimidade entre autores de *fanwork* que se inspiram uns nos trabalhos dos outros para sua produção nos conduz à construção de relações e vínculos de afeto que vão para além da produção que pudemos observar nesse estudo. Isso nos indica que da relação de afetividade consolidada entre o fã e o produto cultural derivam relações afetivas de outras ordens e intensidades, que vem a originar uma rede de relacionamentos e dinâmicas de convívio social que são atravessadas e atravessam os processos de produção como parte da dinâmica da comunidade.

7.1 A produção em português

Antes de fazer esse levantamento com *fanworks* em inglês, procuramos os *fanworks* em português para conhecer a produção brasileira e aqui serão apresentados alguns dos dados¹²⁰ encontrados.

No AO3, há 43 *fanworks* em português brasileiro sob a tag “The Hobbit - All Media Types”, sendo somente 27 sob “The Hobbit (Jackson Movies)”. Destes, 25 estão completos. Nós não aplicamos mais critérios de seleção porque julgamos que o número final de *fanworks* seria muito restrito.

Destes 25 *fanworks*, 23 são da mesma autora, Vindalf. Entre eles, somente um¹²¹ é inspirado por outro *fanwork*. Na nota, a autora agradece a duas pessoas por permitirem que usasse seu trabalho. Não há nomes, só links para o Tumblr (e o conteúdo de um dos links não está mais on-line), não há também identificação do material em que ela se inspirou. No meio da *fanfic*, porém, há uma música, então, a partir da fala da autora, supomos que ela seja de composição das fãs a quem ela agradece.

A *fic* possui duas notas:

Agradeço de todo coração <http://motherbagginshield.tumblr.com> e <http://laer-aewen.tumblr.com/> por me deixarem usar sua obra maravilhosa. É tão fantástica que acabou sendo a inspiração para este mini-fic. Como hoje é o

¹¹⁸ Tradução da autora: “I hadn't been planning to write a second chapter to this story, but my friend requested it and seeing I was in the right mood...”

¹¹⁹ Tradução da autora: “The inestimable Ismene_Jane sent it to me and asked, nay, begged, that I write this one. How could I refuse?”

¹²⁰ Coleta realizada em 15 de outubro de 2016.

¹²¹ <http://archiveofourown.org/works/4988425>

Dia da Criança aqui, desejo a todos que cuidem de seus pequenos! Links no fim da fic!

Tem um vídeo dessa magnífica canção de ninar: <https://youtu.be/hkO21fw-mn4>

Permissão para citar essa música foi dada por duas pessoas maravilhosas: <http://motherfuckingbagginshield.tumblr.com> e <http://laer-aewen.tumblr.com/> Que Mahal faça suas barbas ainda mais longas!!

Como ela se refere a “hoje é o dia da criança aqui”, podemos supor também que as autoras do *fanwork* a quem ela agradece não são brasileiras, essa percepção é reforçada pelo fato da música aparente na *fanfic* ser em inglês. “Minha pequena jóia” possui 45 acessos, nenhuma curtida e nenhum comentário.

Entre os outros dois trabalhos que não são de autoria de Vindalf, somente um é inspirado em outro *fanwork*: “Sorrisos”¹²², escrita por Lourd. Ele possui uma nota:

Inspiração gera inspiração. Um talento chamado Vindalf Dvergar com sua linda história, 'O Problema com Kili', me inspirou a escrever esta shortfic. Sem betagem.

Não há nenhum link interligando os dois trabalhos, mas a fonte de inspiração¹²³ se trata de um dos 27 *fanworks* iniciais que percebemos no levantamento desta amostra. A *fanfiction* de Lourd tem 25 acessos, 2 curtidas (*kudos*) e nenhum comentário. Uma das curtidas é da autora Vindalf. Isso não é suficiente, porém, para afirmarmos mais sobre a relação estabelecida entre as duas autoras, além desse reconhecimento mútuo.

Os dados apresentados por essa imersão no AO3 nos fala sobre as práticas em torno do sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks*, seus formatos e as formas de interação dos sujeitos. A partir da sua análise, temos que esse sistema de produção contínuo colabora para a construção dos critérios interpretativos da comunidade, bem como nas relações afetivas e sociais estabelecidas entre os autores e suas audiências.

Por isso, a próxima fase da pesquisa, uma imersão off-line junto a fãs de *O Hobbit*, busca uma maior aproximação dos sujeitos com o objetivo de nos aprofundarmos principalmente nesses questionamentos. A experiência on-line como anterior à off-line nos forneceu dados para a elaboração das questões que guiaram as entrevistas semi-estruturadas e para a definição de critérios e formas de abordagem dos

¹²² <http://archiveofourown.org/works/758363>

¹²³ <http://archiveofourown.org/works/750646>

sujeitos, sendo fundamental como conhecimento prévio do sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks* e das práticas dos fãs.

Capítulo 8 – A batalha dos cinco exércitos: de que práticas estamos falando? O que fazem os fãs de O Hobbit

Esta imersão teve como objetivos: verificar as práticas dos fãs de *O Hobbit* em um evento voltado para fãs desse universo narrativo; verificar as práticas de produção e consumo de *fanworks* em um ambiente de interação entre fãs; verificar como aqueles que se identificam como fãs de *O Hobbit* definem essa relação; verificar como o fã de *O Hobbit* se relaciona com as demais obras do universo de Tolkien.

Optamos por um contato com fãs de *O Hobbit* off-line tanto para podermos observar suas práticas em um espaço de convívio que tem como proposta criar ambientação próxima a esse universo narrativo em específico; quanto para elencarmos possíveis elementos que identifiquem fãs de *O Hobbit* em suas práticas cotidianas. Na falta de um evento especializado em *O Hobbit* ocorrendo no Brasil em momento propício à realização da pesquisa, selecionamos a "Primeira Feira Medieval de São Leopoldo" para a realização do campo, por sua proximidade temática, como um evento destinado à cultura medieval, que enaltece muitas das características do universo narrativo criado por Tolkien.

O evento ocorreu no dia 06 de maio de 2017, das 11h às 17h, nos jardins do Museu do Trem (Rua Lindolfo Collor, 40, Centro, São Leopoldo/RS), organizado pelo SESC (Serviço Social do Comércio) e o Bando Celta (conjunto de música *folk* de inspiração celta), com entrada gratuita. Ser realizado nos jardins do Museu do Trem promoveu ao evento uma atmosfera lúdica, associando a presença da natureza, ao acontecer a céu aberto, e um elemento de um contexto temporal diferenciado, possível a partir das peças em exposição no museu somadas às atividades da própria feira, que incluíam uma forja artesanal e um espaço de tiro com arco e flecha. A presença de apresentações musicais e performances artísticas relacionadas à cultura celta e medieval também colaboraram com a criação de um ambiente que promovia uma maior imersão aos participantes. O evento se autodescrevia como:

Em uma tarde ideal para um passeio em família, a feira trará apresentações de dança celta e tribal, teatro, palestras sobre literatura e história, oficinas de arquearia e swordplay (competição de espadas), exposições de artesanato e

produtos temáticos, cerveja artesanal, exposição de armas antigas e culinária e shows musicais.¹²⁴

O evento trata de referências e práticas culturais características do período medieval e atrai um público que se interessa por diferentes elementos desse conjunto de referências. Estas, porém, são construídas a partir de um repertório histórico, mas reelaboradas ante uma percepção do que é o medieval sob a interpretação de uma cultura urbana contemporânea, que sofre muita influência das representações midiáticas. Essa construção midiática tem como um de seus pilares o universo narrativo criado por Tolkien, de forma que, ainda que o evento não seja especializado no universo fantástico criado pelo autor, o que é considerado cultura medieval nesse ambiente tem muitas das referências desse universo e, portanto, atrai seus fãs.

Durante o evento foram realizadas 17 entrevistas, que duraram entre cinco e oito minutos, dependendo da disponibilidade do entrevistado. Uma das entrevistadas optou por não aceitar o termo de consentimento para participação da pesquisa, alegando timidez, e portanto seu conteúdo não será aqui analisado. Após o evento, foram realizadas mais três entrevistas com sujeitos que participaram e foram abordados durante sua realização; estas entrevistas posteriores tiveram duração de 10 a 17 minutos.

Este, porém, não era um espaço em que se encontravam exclusivamente fãs de *O Hobbit* ou de Tolkien, de forma que precisamos sistematizar um perfil que favorecesse os objetivos da nossa pesquisa. Foram abordadas as pessoas que apresentavam algum elemento visual que indicasse a possibilidade de ser um fã de Tolkien: vestimenta com referências às obras, itens como o Anel ou orelhas de elfo, *cosplay* de personagens ou pessoas que faziam parte de grupos cujos alguns dos integrantes faziam *cosplay*, pessoas que estavam simulando batalhas, danças e outras formas de performance que remetesse ao universo narrativo. Essa delimitação perpassa não só a caracterização dos fãs como vinculados a esse *fandom* em específico, mas também apresenta um conjunto de práticas e produções esperadas desses fãs nesse contexto, tais como colecionismo, *cosplay* e dramatização da obra.

Alguns dos entrevistados mostraram interesse ao perceber que a pesquisadora estava realizando entrevistas e, ao responder positivamente à pergunta "você é fã de *O Hobbit*?", aceitaram ser também participar da pesquisa. Além desse processo, alguns dos entrevistados também indicaram pessoas que se encaixavam no perfil e estavam

¹²⁴ <https://www.facebook.com/events/1362790443796237/>

presentes na feira. Todos os participantes aceitaram e assinaram o termo de consentimento para utilização dos dados fornecidos na pesquisa, as entrevistas foram gravadas em áudio, 11 deles aceitaram ser fotografados e 12 deles deixaram contato com a pesquisadora, se predispondo a continuar participando das próximas etapas. As entrevistas realizadas foram semi-estruturadas a partir das perguntas abaixo:

Perguntas de identificação:

1. Nome?
2. Idade?
3. Gênero?
4. Onde mora?
5. Você gostaria de participar de outras etapas dessa pesquisa?
6. Pode me deixar seu e-mail?

Perguntas sobre ser fã:

7. Você se considera fã de *O Hobbit*? Por que?
8. Você leu o livro ou viu os filmes?
9. Você viu os filmes do *Senhor dos Anéis*? Leu outros livros?
10. Você tem contato com outros fãs? Como é?

Perguntas sobre as práticas no evento:

11. O que te atraiu no evento?
12. Quando decidiu vir no evento, você pensou em fazer algo especial para a ocasião?
13. Que atividades você quer ter aqui hoje?

Perguntas sobre as práticas fora do evento:

14. Você costuma ter contato com o que outros fãs produzem sobre o *Hobbit*, como *fanarts* e *fanfiction*?
15. Do que você gosta?
16. Onde você conversa com eles?
17. Você frequenta fóruns ou grupos para conversar sobre as coisas de que você gosta?
18. Onde você tem acesso ao que eles fazem?
19. Você produz algo também?
20. Onde eu posso encontrar o que você faz?

A partir das respostas dos entrevistados, podemos fazer algumas considerações acerca do que caracteriza os fãs de *O Hobbit* e sua produção. Para tanto, agrupamos suas falas a partir de categorias que foram elencadas acerca das práticas apresentadas pelos sujeitos. Por uma questão de confidencialidade, eles serão aqui identificados somente pelas iniciais de seus nomes.

Tabela 7 - Dados das entrevistas

Identificação	Idade	Gênero	Cidade	Data	Local	Duração (Min.)
EPS	56	F	Não informado	06/05/2017	Feira Medieval	Sem áudio
RM	26	M	Não	06/05/2017	Feira	204

			informado		Medieval	
BK	22	F	Não informado	06/05/2017	Feira Medieval	204
GSV	29	F	Porto Alegre	06/05/2017	Feira Medieval	275
ET	26	M	Novo Hamburgo	06/05/2017	Feira Medieval	Sem áudio
DVM	25	M	Não informado	06/05/2017	Feira Medieval	104
FDR	27	M	Porto Alegre	06/05/2017	Feira Medieval	352
FRU	19	M	Novo Hamburgo	06/05/2017	Feira Medieval	352
MSL	29	F	Canoas	06/05/2017	Feira Medieval	216
LJL	25	F	Porto Alegre	06/05/2017	Feira Medieval	173
YSS	21	F	Esteio	06/05/2017	Feira Medieval	392
MCIL	26	F	Canoas	06/05/2017	Feira Medieval	325
BAF	20	M	Ivotí	06/05/2017	Feira Medieval	325
DT	22	M	Caxias do Sul	06/05/2017	Feira Medieval	160
JG	22	F	Caxias do Sul	06/05/2017	Feira Medieval	180
AM	20	F	Caxias do Sul	06/05/2017	Feira Medieval	108
JLK	26	F	Porto Alegre	15/05/2017	Faculdade	837
ASC	23	F	Sapucaia do Sul	17/05/2017	Casa	1049
VKF	21	M	Porto Alegre	17/05/2017	Casa	646

Sobre o **perfil dos entrevistados**, eles tinham entre 19 e 29¹²⁵ anos e eram de Porto Alegre ou de cidades de sua região metropolitana: Novo Hamburgo, Canoas, Esteio, Ivotí, Sapucaia do Sul e Caxias do Sul, sendo desta última os que vieram de mais longe para participar da feira, que fica a cerca de 100km do local do evento. Esse dado apresenta uma mobilização dos fãs para participação na feira, que não é considerada um evento de grande porte, ainda mais levando em conta que esta era a sua primeira edição e realizada fora da capital.

¹²⁵ Com excessão de uma entrevistada, que tinha 56 anos.

Todos os entrevistados estavam acompanhados de amigos ou companheiros, grupos de até 5 pessoas, que se dispersavam facilmente nas atividades da feira. Isso indica que a participação no evento é uma atividade de sociabilização, que promove o encontro de pessoas com interesses comuns, seja de forma ocasional na própria feira, seja a partir de um conhecimento prévio em que a feira significa o momento de união.

Dentre os 19 respondentes, 8 eram homens e 11 mulheres, um dado que vem ao encontro do panorama apresentado pelo *AO3 Census*, de uma maioria feminina dentre os participantes no *fandom*, algo perceptível mesmo em um grupo pequeno.

Sobre a **relação dos entrevistados com a obra**, todos disseram ter consumido os filmes da trilogia *O Hobbit* e a primeira trilogia do universo de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, mas nem todos tiveram contato com os livros. Os que tiveram (10)¹²⁶, porém, em geral leram os livros que embasaram as trilogias de filmes e o *Silmarillion*, principalmente, mas alguns (9) indicaram ainda outros títulos do mesmo autor, como *Contos inacabados*. O primeiro contato com o universo ficcional se deu majoritariamente (13) durante a adolescência, em geral a partir da primeira trilogia de filmes (15). O fato de terem conhecido a narrativa quando jovens define em grande parte a relação estabelecida com o universo do autor:

A primeira vez que eu li eu era criança e agora lendo adulta dá para ver realmente que a escrita do Hobbit, principalmente, é uma escrita mais para criança. Eu acho que eu me tornei tão fã também porque eu li justamente quando eu era criança e foi incrível, é fantástico esse universo todo, foi muito cativante. Eu realmente tinha uma noção de que o mundo inteiro era do mal e estavam todos contra o Frodo e, meu deus, como é que ele vai conseguir levar esse anel? Está todo mundo contra ele, coitado. Eu sofria junto. Foi a primeira história que eu sofri junto, então eu virei fã e eu acabei agora encontrando agora muita gente que é fã. - JLK

Esse quadro nos faz refletir sobre a viabilidade de se abordar fãs de *O Hobbit* enquanto um *fandom* isolado do universo narrativo de Tolkien, em que, mesmo os entrevistados que demonstraram um carinho particular pelo *Hobbit*, referem-se à importância das outras obras e de seus elementos na sua formação como fã e no seu processo de consumo desse universo. Os entrevistados ressaltaram também como as características das obras de Tolkien reforçam sua ligação com o contexto medieval da

¹²⁶ Como nosso número de respondentes é um grupo pequeno (19), não consideramos ponderar a porcentagem de respostas como significativo para análise. Porém, apresentamos entre parênteses o número absoluto de respondentes que afirmaram o ponto sobre o qual refletimos na questão, de forma que os dados possam corroborar com nossa argumentação.

feira e a importância do universo lúdico criado por ele como parte da composição daquilo que define o que eles gostam e se relacionam.

O universo de Tolkien é uma outra realidade, não adianta comparar com a nossa, totalmente diferente, um mundo à parte. Para quem gosta de coisas tipo dragões, magia, elfos, ele é completamente mágico. - YSS

Mas essa influência também surge como uma dúvida sobre essa composição, em que o conceito de medieval é questionado frente ao sentido desenvolvido a partir das obras de Tolkien, como pode ser percebido na fala de ASC:

Na época que eu li, eu gostava muito daquela jornada e eu acho que eu associei muito o mundo da idade média a essas coisas. Porque, se você for pensar, a idade média não tem uma imagem muito boa, não foi uma coisa muito legal. Só que na história da arte, estudando sobre arte medieval, eu comecei a gostar, porque tem coisas interessantes, mas eu comecei a gostar a partir desse mundo fantasioso em torno da idade média. Teve O Senhor dos Anéis, teve O Hobbit, mas também Game of Thrones... E agora eu estou só pensando por que que as pessoas tem tanto fetiche na idade média? Eu não entendo. E a gente compra essa ideia. Eu acho que a fantasia tornou isso uma coisa legal, pelo menos para mim. Eu não sei por que que eles começaram a fazer isso. - ASC

Essa construção de sentido perpassa não só todo o universo ficcional Tolkieniano, como também outros produtos midiáticos derivados tanto desse conceito narrativo, quanto do contexto histórico. Na feira, pudemos observar exemplos de *cosplays* das séries de TV *Vikings* e *Game of Thrones* e dos livros *As brumas de Avalon* e *As crônicas de Narnia*, entre outros. Esse ambiente ao mesmo tempo tão diverso e tão específico reflete a ideia de medieval composta a partir de um contexto cultural e midiático atual, que tem influências históricas, mas não é fiel a elas. E os participantes do evento estão cientes desse contexto e compartilham tanto das referências quanto dos critérios de interpretação para compreender o resultado final que compõe a feira como medieval.

Sobre as **formas de consumo cultural da obra**, a maior parte dos entrevistados (12), ao ser abordado e informado sobre a natureza da pesquisa, dizia não ser "tão fã de *O Hobbit*", seguida de uma declaração em que o sujeito afirmava "só" gostar ou ter algum vínculo com a obra, indicativo suficiente para que insistíssemos em realizar a entrevista, visto que esse vínculo já o caracterizava como fã. Além disso, no decorrer das perguntas todos indicaram afeição, identificação e conhecimento de particularidades da obra.

Essa afirmação perpassa um questionamento do conceito de fã, realizado pelo próprio fã enquanto sujeito que se caracteriza ou não segundo o que o senso comum lhe diz que significa ser fã. Esse processo de negação de ser fã remonta à relação do termo com uma visão negativa de suas práticas, associadas tanto a um contexto patológico quanto a um isolamento social. Ao questionarmos sobre o que seria ser fã, as afirmações comuns se referem a uma adoração maior do que a praticada pelo sujeito entrevistado, associada ao conceito de fanatismo, ainda que seu vínculo afetivo com a obra seja intenso o suficiente para o caracterizarmos como fã, mesmo que não corroborando com a auto avaliação realizada por esses sujeitos.

Por outro lado, a resposta sobre ser ou não fã de *O Hobbit* fala também sobre a não centralidade do *Hobbit* enquanto produção cultural. Uma resposta comum que recebemos a essa pergunta era "Não tanto, eu gosto mais de [insira elemento/personagem de *O Senhor dos Anéis*]", o que não descaracterizava o sujeito enquanto fã de *O Hobbit*, mas, segundo a sua própria concepção, não o caracterizava também.

Essa não centralidade se torna mais evidente quando o universo narrativo de Tolkien é resgatado pelo fã a partir de obras e referências culturais diversas, além dos filmes e livros. Um exemplo desse tangenciamento aparece na fala de GSV:

O pessoal do RPG, a gente acaba comentando sobre o Tolkien, mas assim do livro em específico não, só quando surgiu o assunto, é uma referência, não tem como a gente não falar. - GSV

Mesmo que indiretamente, as formas de consumo e produção sobre o universo narrativo de Tolkien e, mais especificamente, de *O Hobbit* são presentes em todas as entrevistas. Apesar de hesitarem em um primeiro momento, todos os entrevistados afirmaram ter consumido as obras de Tolkien, destacando a importância dos filmes para, muitas vezes, levar ao consumo dos livros e ao contato com outros fãs.

Meu contato com o Hobbit foi depois do lançamento do filme, na verdade, eu acompanhava o Senhor dos Anéis, que eu gostei bastante, mas não tinha muito conhecimento ainda do Hobbit. Eu gosto de ver as questões de comportamento dos grupos, das culturas diferentes, dentro do filme. Eu procuro informações geralmente no Google também, ou conversando com pessoas que compartilham o interesse. - MCIL

Nesse ponto, as formas de consumo cultural e consumo midiático da obra se encontram. A entrevistada JLK destacou como o contato com a obra influenciou a sua formação com relação ao consumo de mídias em geral, em especial a produção on-line:

Eu não vi no cinema, eu morava no interior e não tinha, acabei vendo em casa, e eu vi várias vezes e foi também o primeiro filme que eu acabei tendo no computador, porque tava começando computador lá no interior, então as minhas primeiras descobertas no computador foi junto com O Senhor dos Anéis, via com legenda e tentava decorar as falas. E aí tinha papel de parede e eu via várias vezes, e vi a versão estendida também. - JLK

Se por um lado o universo narrativo do Tolkien, inclusive *O Hobbit*, encontra-se disperso em diversas mídias, por outro lado o comportamento dos fãs no seu processo de consumo também não se detém a um só canal ou dispositivo. MCIL fala sobre a busca de informações para complementar esse universo e conseguir contato com outros fãs, enquanto JLK fala sobre um processo de aprendizado tecnológico como forma de busca por mais informações e mais referências a essa narrativa central. Esses comportamentos são contextualizados pela convergência midiática, e, embora eles se refiram primariamente aos aspectos referentes ao consumo realizado por essa audiência, eles também se apresentam como os primeiros passos para a produção do fã, em que o acesso ao conteúdo e às ferramentas técnicas permitem o deslocamento, a apropriação, a manipulação e a produção de conteúdo próprio realizados pelos fãs.

Sobre o **diálogo e compartilhamento de informações com outros fãs**, os entrevistados relatam que costumam conversar sobre as obras e discutir com amigos e familiares (17), seja presencialmente (17), seja a partir de redes sociais (11), sendo as mais citadas para essa atividade Facebook (10) e Whatsapp (5). Além de conversas com pessoas previamente conhecidas, alguns (8) indicaram também participar de grupos de fãs on-line:

Eu converso sobre isso com os meus amigos e com os meus familiares também, buscando grupos que também tem a ver com essa temática e na internet. Esses são grupos que são mais especializadas em Tolkien. - JG

A maior parte dos entrevistados afirmaram preferir conversar pessoalmente (17), mas muitos apontaram dificuldades para se reunirem com pessoas que compartilham desse interesse (13), como distância e a vida cotidiana com família e trabalho. Nesse sentido, os eventos são valorizados como um momento de encontro e compartilhamento:

As primeiras vezes que eu fui para eventos, eu fui sozinha, até porque eu não tinha muitos amigos próximos que gostavam. E aí nesses eventos eu conheci muita gente, até a menina que foi comigo lá, eu conheci ela em uma outra feira, em que ela estava fantasiada, com umas tranças bonitas, e eu fui falar com ela por causa disso. - JLK

A maior parte dos entrevistados (16) enalteceu a feira enquanto uma possibilidade de estar em contato com outros fãs e de encontrar pessoas que gostam das mesmas coisas que eles. Alguns indicaram que esse tipo de experiência gera contatos mais permanentes (9), se repetindo em outros eventos ou se tornando mais íntimos. Da mesma forma, outros (12) afirmaram que foram introduzidos ao hábito de ir a eventos (ou a esse evento em específico, como uma primeira vez (6)) por amigos e outros fãs.

Sobre **o que os levou à feira e sua relação com o seu contexto**, percebemos uma relação de afeição e identificação em que as influências do universo narrativo de Tolkien são destacadas, além das da cultura nórdica, celta e medieval europeia. Esse contexto também é relacionado à fantasia e ao lúdico, sendo apresentado por alguns entrevistados (11) como uma possibilidade de quebra da realidade e do cotidiano.

Eu não sabia o que esperar da feira porque era a primeira vez que eu ia em um festival. Eu esperava que fosse ter gente vestida, que fosse ter uma certa imersão, apesar de ser um festival que lembra só a cultura. No começo foi bem de boa, foi mais tranquilo, mas quando começou os shows eu super me senti dentro daquele universo. As pessoas dançando e eles tocando folk, a banda muito bem, foi muito sensacional, eu me senti muito... ali, sabe? Eu estou em um local medieval, sou um viking, um celta. Sério, foi sensacional. Gostoso, não só pelas atividades, pela imersão, foi uma das melhores. Top. - VKF

Os entrevistados se dividiram de forma equilibrada entre aqueles que estavam participando desse tipo de evento pela primeira vez e aqueles que buscam frequentar feiras e eventos de fãs com frequência (8 pela primeira vez, 11 recorrentes), mas a grande maioria (15) fez algum tipo de preparação para tanto, seja a confecção artesanal de roupas para a ocasião à aquisição de objetos que pudessem integrá-los mais adequadamente ao ambiente.

Eu gostei, a feira foi bastante legal. Eu achei que ia ser menos, que ia ter menos pessoas fantasiadas porque era uma coisa em São Leopoldo, então eu fiquei surpreendida positivamente porque não só tinha muita gente fantasiada e tinha várias barraquinhas e coisinhas, eu achei que ia ser bem menor, eu achei bem legal e nem imaginei que ia ser tanto assim do que foi. Eu não tive muito tempo de me preparar então a única coisa que eu fiz é a coroa de flores. E aí eu pensei “eu não estou medieval”, mas foda-se, e eu to bonita com a minha coroa de flores. - ASC

Esse é um outro ponto relacionado a auto avaliação do fã enquanto fã: o quanto o sujeito precisa investir em caracterização e performance para se avaliar enquanto alguém que se preparou para se inserir nesse *fandom* e no contexto da feira. O processo de imersão no universo medieval é traduzido na fala dos entrevistados e, com base na

observação realizada na feira anterior, a própria entrevistadora buscou se caracterizar minimamente segundo esse tema como uma forma de criar mais intimidade com os fãs.

Buscando esse retrato, fotografamos os entrevistados que aceitaram ter suas imagens inseridas na pesquisa, a fim de contrastar suas falas com sua performance. Poucos (4) narram sua preparação para a feira como algo digno de destaque ou como algo que exigiu atenção e dedicação, por isso a necessidade de ilustrar o resultado desse processo. Não é nosso objetivo nesta pesquisa avaliar esse empenho ou essa performance, mas sim registrar e refletir sobre a existência destes enquanto uma forma de produção e inserção do sujeito nessa comunidade.



Figura 7 - Entrevistada EPS

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 8 - Entrevistados RM e BK

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 9 - Entrevistados LJL e VKF

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 10 - Entrevistados MCIL e BAF

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 11 - Entrevistada JG

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 12 - Entrevistada AM

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 13 - Entrevistada JLK

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 14 - Entrevistada ASC

Fonte: a autora, arquivo pessoal



Figura 15 - Entrevistado VKF

Fonte: a autora, arquivo pessoal

Como pode ser observado nas fotos, o empenho em caracterização é variado, porém presente em todos os entrevistados, já que esse era um critério de seleção para abordagem. Isso era interpretado pelos participantes, porém, como uma forma de se contextualizar no evento ou uma forma de imersão cultural, mas não necessariamente como uma manifestação ou uma produção enquanto fã, mesmo que em suas falas esteja presente a associação dessa prática com demarcações de gosto e afeição. O esforço, tempo e dinheiro investido na performance é descrita como uma vitória, algo conquistado pela dedicação e revertido em admiração daqueles que os rodeiam, bem como uma forma de contribuir para a experiência do grupo como um todo.

Muitos entrevistados (15) relacionaram a possibilidade de estar nesse contexto com a liberdade e a oportunidade de expressar elementos de gosto que permeiam sua **construção identitária**, em que os fatores relacionados a afeição pela obra e o processo de performance se mesclam com a forma como os sujeitos se descrevem enquanto indivíduos. Essa relação entre gosto, performance e identidade é perceptível nos exemplos de falas dos entrevistados abaixo:

Eu venho de um segundo grau que tem muita RPG, então o pessoal tem muito do medieval, muito da cultura de fantasia. Meu cabelo é fantasia. - GSV

GSV apresenta essa relação a partir do seu contexto cotidiano para um elemento constante em sua caracterização, como o cabelo. Já MSL ressalta o contexto da feira como um espaço único e pontual para manifestação desses gostos:

Eu gosto de me vestir desse jeito e aqui é um dos únicos lugares onde a gente pode se vestir assim sem ser julgado. - MSL

JLK, porém, apresenta uma interpretação mais complexa dessa relação entre o contexto cotidiano e a representação de um universo narrativo que, ao mesmo tempo que se manifesta como algo pontual de forma intenso no evento, acompanha os sujeitos constantemente em sua formação e nas suas formas de representação social e cultural para os outros:

Muitas pessoas me perguntaram também do meu cabelo nas redes, se eu deixo meu cabelo comprido por gostar desse universo. E, sim, com certeza, eu gosto desse universo, a minha inspiração é o universo de elfos e acaba interferindo em como eu me visto, no meu estilo, no jeito que eu deixo meu cabelo, que é comprido e dá trabalho, mas vale a pena. Eu acho que é parte de eu ter traços que fazem eu me lembrar esse universo: como ser muito branca, muito alta, magrinha, cabelo comprido liso. E aí, o que eu posso, eu ainda dou uma adaptada do tipo, ah, então deixa o cabelo bem compridão que daí lembra. E eu gosto muito das coisas de natureza, eu nasci no interior,

então eu tenho muita ligação com natureza, com floresta, então acaba que linka o universo. Tem até um amigo meu que diz que eu sou um máximo de elfa que se pode ser nesse universo de hoje, nessa relação com a floresta, do jeito que dá. Eu sou o máximo de elfo possível pros tempos atuais. Então, eu acho que as stories [Instagram] conseguiram validar um pouco dessa identidade que eu já tinha e eu consigo reforçar isso, ou talvez eu gosto dessas coisas porque eu já tenho essa aproximação com a floresta e esse personagem é um personagem que tem essa ligação, então me faz gostar mais dele. Uma coisa valida a outra. - JLK

A performance pode ser vista enquanto uma manifestação pontual relacionada ao gosto, mas no caso dos fãs ela passa a integrar um processo de construção de identidade em que a afeição por um objeto cultural integra parte importante do reconhecimento do sujeito enquanto indivíduo em sua vivência em sociedade. Esse reconhecimento perpassa não somente objetos materiais que remetam ao universo narrativo, mas também léxico e linguagem que reproduzam determinado texto e até mesmo posturas políticas e ideológicas coerentes com personagens de sua preferência. Dessa forma, o consumo cultural do fã também reflete a sua vivência em sociedade a partir de suas manifestações enquanto indivíduo.

A influência do universo do Tolkien em outras referências e produtos culturais também ficou claro quando questionamos os fãs sobre **suas produções acerca desse objeto**. Alguns entrevistados afirmaram não produzir nada (4) ou somente tirar fotos como *cosplay* que circulam entre amigos via redes sociais particulares (8) (principalmente Whatsapp, Facebook e Instagram), feitas para consumo próprio mais do que com o propósito de compartilhamento com outros fãs. Mas estes fãs *cosplayers* afirmam que o investimento material e emocional na prática é com o objetivo imediato de entreter os participantes da feira e criar uma ambientação mais verossímil à proposta do evento.

Eu tinha conversado com uns amigos de todo mundo ir vestido e a gente conseguiu um pouco, o pessoal foi vestido e tal para realmente chegar e fazer parte dessa imersão total. Não só a gente se sentir imerso, mas fazer as outras pessoas se sentirem dentro desse local. Fazer as outras pessoas sentirem "nossa, que incrível", a mesma coisa que nós estamos sentindo. Então a gente foi preparado. Com uns chifres, manto, o pessoal botou colar, foi pra isso que eu me preparei. - VKF

Entre estes, porém, alguns (15) afirmaram não produzir sobre Tolkien, mas sobre o conceito de medieval que ele apresenta e é apropriado por outros produtos culturais, como alguns *games*, jogos de RPG (como *Dungeon & Dragons*) e a prática de LARP (*Live Action Role Playing*). Essas produções são compartilhadas por grupos de

amigos específicos, articulados a partir de grandes grupos de *players* e profissionais voltados à cultura *geek* (foram citados Dragão Brasil, A Toca, Jambô e Nerdz). Esse tipo de produção em geral é articulada pessoalmente, mas foram citadas trocas de fichas de criação de personagens, contos e *fanfiction* por e-mail dentro dos grupos, como material de apoio para os jogos.

A gente usa o Facebook, Whats que é mais prático, e e-mail, o que é muito engraçado porque ninguém mais usa, mas a gente usa bastante para passar a ficha ou história, conto, porque tem muita gente que é criativa. - GSV

Além dos *cosplays* e RPG, outras formas de produção também citadas pelos entrevistados foram a confecção de legendas para vídeos de fãs que circulam no Youtube; a releitura e interpretação das músicas da trilha sonora dos filmes, em geral filmadas e compartilhadas via Youtube; a criação de *fanarts* compartilhadas via Tumblr, Instagram e Deviantart; e a criação de *fanfiction* compartilhadas no fanfiction.net e no Tumblr. Apesar de demonstrar uma grande variação de formas de produção, essas práticas foram citadas somente por um entrevistado cada (exceto *fanfiction*, que foi citada por três entrevistadas, mas que se referiram como não sendo uma produção frequente ou atual), o que nos leva a crer que, ainda que importante de serem pontuadas, não são formas de produção marcantes desse público em específico. Foi perceptível também o desejo desses fãs fazerem parcerias para produções futuras e buscar uma profissionalização de sua produção:

Eu posto fotos dos meus cosplays nas minhas próprias redes sociais, mas não tenho nada além disso, é só por diversão mesmo. [...] O que eu tenho vontade de fazer mais a fundo é produção de música, nesse sentido. A trilha sonora do Senhor dos Anéis é fantástica e super inspiradora. Como eu gosto de cantar e tocar, eu tenho vontade de fazer algumas produções nesse sentido. Eu conheço alguns músicos que podem ser parceiros. - LJL

Esse desejo pode vir a partir de uma iniciativa do próprio sujeito de ampliar a sua produção, como no caso da LJL, mas também como um incentivo de outros, a partir do consumo e reconhecimento daquilo que já é produzido:

Eu fiz algumas fotos, até eu estava editando ontem ainda. E eu usei as Stories do Instagram porque a minha amiga tem espada também, então no final da festa eu e minha amiga e mais umas pessoas lá encenamos ataques de guerra, lances com a espada e tal. E a gente fotografou e eu tô editando agora para postar no Instagram, que é o local que eu mais tenho essas coisas. Eu coloco hashtags porque eu acho que acaba encontrando pessoas que são fãs também pela hashtag, e aí é legal ter esse retorno. No sábado, eu postei uma foto de elfa, no Stories, e várias pessoas já me mandaram mensagens diretas, dizendo "ah, e aí, você é incrível, eu quero fazer ensaio assim" eu tenho vários amigos que são fotógrafos, então eles me chamaram para fazer ensaio comigo. - JLK

Ressaltamos, porém, que, pela fala dos entrevistados, mesmo esse desejo de profissionalização não se converte em uma valorização da produção dos fãs. Mesmo o investimento (material, emocional e de tempo) que é feito, os entrevistados demonstraram não reconhecer o seu empenho enquanto um produto ou algo que colabore para alimentar o universo narrativo com o qual eles se relacionam, embora seja visto como uma contribuição importante para os outros presentes no momento de vivência da feira.

Sobre o **consumo da produção de outros fãs**, a maioria dos entrevistados afirmou buscar material visual sobre o universo de Tolkien, principalmente como uma forma de resgatar mais informações sobre a narrativa e seu processo de criação, mas também como inspiração para sua própria produção. As formas de busca mais apontadas foram a partir de *hashtags* ou palavras chaves no Instagram, Printinterest ou Google. Alguns afirmaram ler *fanfiction* (5), e, nesse caso, a busca também se dá por *hashtags* ou palavras chaves no Google e Tumblr, o que os leva para sites específicos das temáticas desejadas.

Aqui, querendo ou não, tem magia nesse mundo, e quanto mais te interessa pelo que estão fazendo, eu acho que é uma forma de ser fã. Você fica procurando mais sobre esse mundo. Geralmente a gente olha blogs sobre fanfiction, sempre, a gente taca [Hobbit fanfiction] no Google e vai. Eu gosto muito de imagens, desenhos, então a gente joga palavras e acha um desenho legal e esse desenho leva outra coisa que leva outra coisa e assim a gente vai conhecendo e isso vai te ganhando. - YSS

Apesar de não reconhecerem formalmente a sua produção como produção de fãs, alguns entrevistados (13) falaram sobre a experiência de serem fotografados e como esse processo de consumo de sua imagem os incentiva a continuar fazendo *cosplay* e participando de eventos. A entrevistada JLK compartilhou um pouco da sua experiência como produtora (*cosplayer*) e a sua relação com o público presente na feira:

O reconhecimento das pessoas é mó legal. A gente mal tinha descido do carro, eu e minha amiga, e já vieram algumas pessoas para tirar foto com a gente. A gente tava "calma, a gente nem chegou ainda", a gente queria ir para o banheiro, a gente ia andando e todo mundo ia parando, parando, parando. Aí uma hora eu falei "ta, esperem, a gente quer ir no banheiro primeiro, aí a gente volta aqui". Na hora que a gente chegou não tinha muita gente caracterizada, então todo mundo veio para cima. Ainda duas gurias totalmente fantasiadas, chama muita atenção. - JLK

Quando questionados "Você busca o que os outros fãs fazem?"¹²⁷, a resposta frequentemente era negativa (17), ao que reformulávamos a pergunta, em geral buscando algum traço do entrevistado ou de suas respostas anteriores que pudesse nos permitir maiores questionamentos sobre sua relação com os outros fãs. Assim como a produção dos fãs não é organizada ou catalogada, a maioria (14) dos entrevistados não conseguia descrever o que faz para acessar essa produção de forma organizada ou sistematizada.

Essa falta de intimidade com o sistema também traduz uma falta de intimidade com o conceito do que é ou não produção dos fãs. Segundo a fala dos entrevistados, muitas vezes esse conceito se restringe a *fanfictions*, mas a maior parte deles (14) tem contato com *fanart* e imagens de *cosplay*, seja buscando ilustrações sobre o universo ou inspirações para sua própria produção. O reconhecimento destes como sendo "uma produção de fãs" é uma realização tardia nas respostas, e muitas vezes colocadas em paralelo a produções secundárias oficiais, como livros e vídeos de *concept art* dos filmes.

A entrevistada ASC reflete sobre como sua forma de consumo de *fanfiction* mudou ao longo do tempo e como ela se relacionava e se relaciona hoje com as ferramentas de busca que levam à produção de outros fãs:

Era uma coisa do tipo, eu achava que era meio errado, não por causa de "ah, fanfics, é bobo e tal", mas eram fanfics yaoi, gay, e muitas delas envolviam sexo, então era errado. It's kind a porn. E rolava um julgamento de "as pessoas não podem saber que eu leio isso", então eu não vou entrar nos sites [especializados em produções de fãs] porque era mais direto. Eu não queria getting too deep no negócio porque eu achava errado e agora eu tô cagando pra isso, eu poderia voltar a ler de boas. Tem duas meninas com quem eu já falei na faculdade sobre fanfiction e é um negócio super natural e as pessoas estão mais de boa com isso. Para algumas pessoas que não conheça e tu vai falar, pode ser que pareça, tipo, bobo. As pessoas falam disso normalmente. Eu acho que quando a gente é adolescente ou young adult, a gente tem mais esse julgamento de pensar "ah, mas o que os outros vão pensar?". Eu acho que se eu procurasse hoje, eu ia usar tudo [Tumblr, Google e sites especializados, buscando por hashtags], porque, de um jeito ou de outro, no Tumblr aparecem as coisas. - ASC

A produção feita por fãs é muitas vezes relacionada com a cultura jovem, seja pelo investimento emocional e de tempo, que geralmente a vida adulta não permite, seja pela relação com imaturidade e impulsividade sob a qual esse afeto pode ser compreendido. Assim, esse processo também muitas vezes é relacionado ao descobrimento juvenil, que pode ser identificado na fala da ASC. Mas ela mesma

¹²⁷ Pergunta reelaborada de forma mais simples, inicialmente presente no formulário como "Você costuma ter contato com o que outros fãs produzem sobre o Hobbit, como fanarts e fanfiction?".

ressalta que a maturidade traz um maior conforto com relação àquilo que se gosta e às escolhas do que consumir, e isso não significa um afastamento do universo das produções dos fãs ou de ser fã em si.

Em sua fala também é exemplificado que esse amadurecimento quanto a temáticas e produtos é acompanhado por um processo de aprendizado tecnológico, em que o acesso e o manejo de ferramentas que permitam o consumo de todo tipo de produção dentro de um universo cultural específico é potencializada. E esse potencial se estende às ferramentas de produção e compartilhamento também.

As informações conseguidas a partir desse conjunto de entrevistas cumpre o objetivo de exemplificar as práticas e formas de consumo cultural dos fãs de *O Hobbit*, de maneira que acreditamos que nos foi possível vislumbrar interações entre fãs e características de sua produção possíveis dentro desse universo.

No próximo capítulo buscamos articular essas informações com as dos experimentos anteriores.

PARTE III - ANÁLISE E RESULTADOS

Bilbo Baggins: Bom dia.

Gandalf: O que você quer dizer com isso? Está me desejando um bom dia, ou quer dizer que o dia está bom, não importa que eu queira ou não? Ou quer dizer que você se sente bem nesse dia em particular. Ou que este é um dia para se estar bem?

*Bilbo Baggins: Tudo isso de uma vez, suponho.*¹²⁸

Capítulo 9 – O livro vermelho: sistematização dos resultados

No percorrer de nossa trajetória de pesquisa foram realizados seis procedimentos diferentes buscando compreender o contexto estudado, a nossa posição enquanto pesquisadores, nossos objetos teóricos e empíricos e nosso campo. Essa trajetória foi guiada por nosso problema de pesquisa: como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*?

O primeiro procedimento, apresentado no Capítulo 1, teve ênfase na teoria, buscando um resgate acerca do que já sabemos sobre fãs tanto a partir da literatura clássica da área, marcadamente internacional, quanto da produção acadêmica brasileira. Esse aprofundamento teórico foi realizado de forma a não ser somente uma catalogação de autores, trabalhos e conceitos, mas uma proposta de articulação do conhecimento no campo com ênfase no papel da Cibercultura a partir de uma categorização de trabalhos e uma análise de conteúdo. Isso nos permitiu não somente ter um conhecimento prévio acerca dos principais conceitos relacionados à Cultura de Fãs, como também um vislumbre das principais técnicas metodológicas, questões de pesquisa e definições de campo já desenvolvidos com relação aos nossos objetos.

A centralidade de pesquisas desenvolvidas on-line e com relação à vivência do fã em comunidade nos despertou preocupações éticas com relação à realização de nossa pesquisa, uma vez que a pesquisadora já teve uma vivência semelhante ao estudo que pretende desenvolver. Se por um lado isso pode ser considerado como um aspecto

¹²⁸ Tradução da autora: *Bilbo Baggins: Good morning. Gandalf: What do you mean? Do you mean to wish me a good morning or do you mean that it is a good morning whether I want it or not? Or perhaps you mean to say that you feel good on this particular morning. Or are you simply stating that this is a morning to be good on? Bilbo Baggins: All of them at once, I suppose.* In: *THE HOBBIT: An Unexpected Journey*. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyb-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2012 (Brasil). Blu-ray (169min.)

positivo, em que a maior intimidade com os sujeitos e o contexto estudados potencializam uma entrada em campo mais cômoda por se tratar de um ambiente familiar (HELLEKSON; BUSSE, 2006), por outro lado isso pode potencialmente representar um comodismo com relação às questões e inferências acerca dos resultados encontrados.

Nosso segundo experimento, apresentado no Capítulo 5, assim como o primeiro experimento já relatado, analisa o conhecimento prévio que temos acerca do nosso contexto e objetos, mas, dessa vez, não sob uma perspectiva teórica, mas sim empírica, propiciada pela autoetnografia. Essa técnica nos permitiu a organização de dados acerca de nossa vivência no *fandom* em um processo que, ao mesmo tempo que destacamos esses dados como resultados distintos da pesquisa que desenvolvemos agora, consideramos esse conhecimento pré-adquirido como parte do repertório que pode ser articulado com as novas descobertas que nossa pesquisa viabiliza.

Assim, nosso terceiro experimento, desenvolvido no Capítulo 6.1, articula questões relacionadas à Cibercultura, buscando no espaço on-line as falas dos fãs nas respostas do *AO3 Census*, e a necessidade de atualizar o nosso conhecimento de quem é o fã enquanto sujeito nesse meio e quais as suas práticas mais comuns. Essa experiência foi crucial para o desenvolvimento de nosso quinto experimento, descrito no Capítulo 7, pois nos permitiu também conhecer mais sobre o ambiente em que o desenvolvemos, o site *AO3*, e seus usuários.

O nosso quarto experimento, desenvolvido no Capítulo 6.2, assim como o anterior, também busca um conhecimento de quem é o fã, mas nesse caso especificamente o fã de *O Hobbit* e suas articulações possíveis em comunidade. Essas primeiras falas, cedidas pelo *Hobbit Project*, nos apresentam a dicotomia entre abordar um *fandom* globalizado a partir de sujeitos locais. Segundo Jacks:

(...) é importante considerar que o *fandom* não é homogêneo. Pensar o *fandom* de *O Hobbit* brasileiro é diferente de pensar o *fandom* de *O Hobbit* enquanto uma comunidade globalizada. Ainda que o universo cultural com o qual o fã se vincula seja globalizado, as formas de distribuição e disponibilidade para consumo dessa narrativa se submetem a fatores regionais, culturais ou econômicos, que impactam as formas de recepção. (JACKS et al, 2016)

Esse diálogo entre o local e o global é uma constante em nossa pesquisa, ainda que não seja uma questão central. Ela está presente na transversalidade da escolha de sujeitos e suas falas que trazemos para análise, de um fã quase anônimo respondente do *AO3 Census* à relação quase íntima da realização de entrevistas presenciais no momento

e ambiente da produção dos fãs durante um evento local. Esse diálogo se faz presente, principalmente, nas relações de consumo que os fãs estabelecem com o globalizado universo narrativo de *O Hobbit*, que perpassa tanto a preferência dos fãs que visitam os cenários dos filmes por se manifestarem em inglês quanto a reflexão da fã que julga seu próprio *cosplay* por não ter acesso a material da mesma qualidade dos figurinos dos filmes ou de outros *cosplayers* cuja produção é acessada pela internet.

Dessa forma, nossos segundo e terceiro experimentos, sobre o *AO3 Census* e o *Hobbit Project*, nos dão os dados preliminares para abordagem dos fãs - uma abordagem etnográfica, que apresenta a necessidade de investigação tanto do fã em seu ambiente de compartilhamento de produção, com as questões técnicas que este engloba, quanto de aproximação em um ambiente de interação mais íntimo, considerando que a organização do *fandom* e de sua produção perpassa as relações estabelecidas entre os sujeitos.

Ainda que presentes nos quatro experimentos anteriores, é no quinto e no sexto, desenvolvidos nos Capítulos 7 e 8, respectivamente, que se torna mais latente o nosso objetivo de pesquisa: verificar como as práticas de consumo e produção relacionadas ao fenômeno de *fanworks* feitos sobre *fanworks* no *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa. Isso porque consideramos que os dados já conhecidos acerca das práticas de fãs e de sua estruturação como comunidade são importantes para nossa interpretação do *fandom* de *O Hobbit*, mas a observação direcionada e os relatos dos sujeitos nesses processos é o que nos dá a real compreensão desse fenômeno.

A produção de *fanworks* sobre *fanworks* é observada de forma mais técnica na nossa imersão no site AO3 e a investigação realizada a partir dos dados disponibilizados pelos próprios produtores. Porém, já nesse estágio da pesquisa podemos entrever as relações pessoais estabelecidas entre os fãs nesse processo de produção.

As formas de produção e compartilhamento se tornam secundárias quando buscamos as falas dos fãs de forma mais direta em nossa imersão em campo na I Feira Medieval de São Leopoldo. Não que as produções em si não sejam relevantes para os fãs, mas são colocadas de forma mais naturalizada, como consequência de seu afeto pela obra e como exercício de aproximação com outros fãs. Nesses relatos, observamos a reflexão do fã enquanto fã e enquanto sujeito que não só compartilha sua produção com outros fãs, mas, como parte desse processo, compartilha também a sua formação de identidade. Segundo Canclini:

A identidade, dinamizada por esse processo, não será apenas uma narrativa ritualizada, a repetição monótona pretendida pelos fundamentalismos. Ao se tornar um relato que reconstruímos incessantemente, que reconstruímos com os outros, a identidade torna-se também uma co-produção. (2008, p. 136)

A partir da descrição desses experimentos, podemos sistematizar alguns achados acerca dos formatos e formas de compartilhamento das produções dos fãs e suas práticas:

Tabela 8 - Atividades dos Fãs

atividades dos fãs	achados da pesquisa
formatos de produção de fãs	fanfiction; poemas; resenhas, colunas e periódicos semelhantes aos jornalísticos; enciclopédias; blogs; scan; legendas; tradução; debates e conversações; prompt; fanfilm; fanart; graphic novel; animação; memes; cosplay; colecionismo; jogos; rpg; larp; podfic; playlists; fanmusic; espaços digitais ambientados
vias de propagação utilizadas por fãs	fóruns; fanfiction.net; nyah!; ao3; floreio & borrões; livejournal; whatsapp; facebook; instagram; youtube; tumblr; google; devinart; hashtags; produtos impressos
práticas de produção e consumo de fãs	colaboração; organização de grupos e atividades; práticas cidadãs; escrita (ficwriters); revisão de texto (beta readers); captação, criação e manipulação de imagens (capistas); desafios (challenges); premiações (awards); crossovers; realidades alternativas; universos alternativos; leitura de fanworks; postagem de fanworks; curtidas (kudos); favoritos (bookmarks); downloads de fanworks; trocas de fanworks; fanworks utilizados como presentes, agrados ou prêmios; busca e criação de hashtags; busca e fidelização a perfis de autores; busca e fidelização a sites com temáticas especializadas; consumo de fanworks slash (por mulheres); preferência por consumo de temáticas adultas; preferência por produção de temáticas adolescentes; confecção artesanal de roupas e acessórios; aquisição de objetos

O levantamento que realizamos de trabalhos anteriores demonstra o seu desenvolvimento em cenário digital como uma escolha metodológica que reflete as atividades dos fãs. Isso pode ser confirmado pelas práticas e formatos de produção realizados pelos fãs abordados em nossa pesquisa, que se desenvolvem em sua maior parte on-line, ou possuem desdobramentos em ambiente digital. Ao analisarmos trabalhos que problematizam dinâmicas e práticas internas ao *fandom*, é notável a abordagem dos fãs como grupo, não dando voz a práticas e iniciativas individuais (SANDVOSS, 2005).

A experiência da pesquisadora em fóruns já indica a dinâmica presente no *fandom* entre a sua estruturação enquanto grupo associado às relações pessoais estabelecidas entre os sujeitos. Nesse ambiente há a possibilidade de produções em formatos próximos ao jornalístico, como produção de resenhas, colunas e periódicos, além da estruturação enciclopédica em plataforma colaborativa *wiki*. Essa experiência aponta também para a capacidade dos fãs de manipularem espaços virtuais (BOOTH, 2010) para potencializar sua produção a partir da criação de jogos, labirintos e diferentes ambientes contextuais para o desenvolvimento dos trabalhos dos fãs. As principais formas de propagação da produção dos fãs se dava nos fóruns e arquivos especializados, como o *fanfiction.net*, *Nyah!*, *AO3* e *Floreio & Borrões* e, eventualmente, impressos como livros e cadernos.

Devemos considerar, porém, a existência de um grande volume de produção realizada pelos integrantes do fórum e compartilhada somente entre eles, para ser descartada como parte do funcionamento do próprio sistema no qual se estrutura, como era o caso dos jogos e alguns dos projetos. Essa produção fechada e facilmente descartada reflete a construção de práticas e critérios de interpretação compartilhados somente entre esses indivíduos, para os quais a sua propagação não é viável ou necessária. Em nossa convivência em fóruns, pudemos observar sujeitos envolvidos em práticas em que se nomeavam como *ficwriters*, *beta readers*, *capistas* e *challengers*, em um sistema de produção organizado e constantemente avaliado pelos próprios participantes, inclusive com meios de recompensa, como o caso dos *awards*. Essa vivência nos fez compreender o *fandom* como espaço de aprendizado crítico, social e técnico (MARTIN-BARBERO, 2009).

A análise feita dos questionários do *AO3 Census* e do *Hobbit Project* apresenta dados limitados quanto às práticas dos fãs. Isso reflete desinteresse dos dois questionários, mas pode ser justificado pelo fato de que seus enfoques são bem

específicos. O *AO3 Census* não apresentou dados sobre formatos da produção dos fãs, o que é curioso devido ao fato de que a possibilidade de fazer postagens em diversos formatos é um dos diferenciais do site. A pesquisa se foca nas atividades dos fãs no próprio site, ainda que se utilize do Tumblr como ferramenta para a propagação da própria pesquisa entre seus respondentes e posterior divulgação dos resultados. Já o *Hobbit Project* não apresenta questões sobre as formas como os fãs divulgam ou acessam *fanworks* e restringe os formatos de *fanworks* às alternativas da questão 12. A pesquisa segue recortes próprios que elenca alguns dos formatos possíveis de produção dos fãs, mas não abre espaço para que os fãs acrescentem outros formatos não previstos.

A partir do cruzamento das respostas das questões 12 e 13 do *Hobbit Project*, pudemos perceber que algumas práticas variam com o formato de produção aos quais os sujeitos se referem: aqueles que abordam a produção de *fanfiction* demonstram ter um domínio maior sobre detalhes da obra e os fãs que fazem esse tipo de produção são considerados mais assíduos; os fãs que praticam *blogging* fazem referência ao livro *O Hobbit*, da mesma forma que os fãs produtores de *fanfilms* se relacionam mais com os filmes da trilogia; os respondentes que fazem comentários on-line falam mais diretamente dos filmes em suas respostas e se identificam enquanto fãs; os *lurkers*, ainda que não produzam, percebem que as pessoas ao seu redor concordam com suas opiniões.

As respostas do *Hobbit Project* à questão 13 também transparecem particularidades das relações estabelecidas entre os fãs a partir de suas práticas: a prática de *fanart* é relacionada a pessoas próximas aos respondentes; a prática de *blogging* faz referência a pessoas do convívio dos respondentes; há a associação entre RPG e amigos e os fãs são associados ao conceito de comunidade mostrando uma proximidade maior entre os componentes desse grupo; os respondentes que jogam fazem referências a familiares como fãs e também aos fãs em comunidade; os produtores de *fanfilms* não são muito integrados a grupos de fãs, se mostrando mais isolados; aqueles que não produzem (*lurkers*) tem uma relação mais distante com os fãs.

A exploração realizada no site AO3 nos permitiu visualizar como o sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks* envolve uma grande variedade de formatos derivados de uma única produção. A imersão no site também evidencia a importância do Tumblr e outros sites, como o LiveJournal, para não só fazer circular o conteúdo como também proporcionar um diálogo e uma convivência mais direta entre os fãs. Ela demonstra também que os fãs buscam uma grande variedade de fontes para a produção

de seus *fanworks*, incluindo produções oficiais e outros *fanworks*, sendo a maior parte sugerida por outros fãs no formato de *prompts*.

Nossa imersão em campo realizada na Feira Medieval nos permitiu identificar formatos específicos de produção que se desenvolvem on-line e off-line, mas que transitam entre plataformas e se transformam no decorrer do processo de produção de acordo com as práticas dos sujeitos. Os entrevistados afirmaram discutir sobre as obras e suas preferências com amigos e familiares de forma presencial ou por meio de suas redes sociais. Essas redes são apropriadas não somente para buscar e compartilhar produções de fãs, mas também como ferramentas de aprendizado em busca de uma profissionalização que tem início a partir dos *fanworks* e, posteriormente, a propagação também de uma produção profissional.

9.1 Repensando o fã

Nossa pesquisa parte de um conceito de fã multifacetado (BENNETT; BOOTH, 2016). Embasado na afetividade desenvolvida pelo sujeito por um objeto cultural no processo de consumo e significação desse conteúdo (JENKINS, 1992), esse conceito se complexifica a partir das inúmeras formas de manifestações, apropriações, produções e sociabilização criadas pelos fãs. Esses desdobramentos contribuem para a caracterização e a compreensão do ser fã, porém, como práticas que variam muito entre grupos e indivíduos, de forma que não podemos restringir o conceito de fã fundamentados por elas (BAYM, 2000).

O mesmo se dá com a definição de *fandom*. As formas de agrupamento e identificação entre os fãs se tornam tão diversas quanto suas práticas. No decorrer dos nossos experimentos, a limitação de um *fandom* a ser estudado se mostrou um dos maiores desafios. Se por um lado encontramos ferramentas criadas e mantidas pelos próprios fãs para delimitação de grupos e nichos de produção, como podem ser entendidas, por exemplo, as *tags* do AO3; por outro lado, ao observar esses nichos, percebemos que os sujeitos e as próprias produções transitam entre esses grupos independentemente dessas limitações.

Isso pode ser observado nas falas dos autores na nossa exploração no AO3 e de forma concreta no sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks*. Porém, foi a partir das entrevistas na Feira Medieval que ficou claro que a restrição que nos impusemos para a realização da pesquisa, de se focar no *fandom* dos filmes da trilogia *O Hobbit*, só

faz sentido como parâmetro metodológico, porque os sujeitos não se limitam a essa definição. Eles possuem afeto por esse objeto cultural em específico, mas *O Hobbit* é somente um dos objetos ao qual o sujeito se vincula com esse tipo de relação. E as consequências desse vínculo se manifestam não somente como produção, mas principalmente na relação estabelecida com as pessoas de sua rede de contatos, incluindo outros fãs.

Parte dessas consequências se refere a definição dos critérios interpretativos mantidos por esses fãs. Dessa forma, entendemos que a construção de significados sobre como o sujeito se define enquanto indivíduo e os relacionamentos que ele constrói com outros perpassa o ser fã e a construção de sua identidade. Segundo Canclini:

(...) a identidade é uma construção, mas o relato artístico, folclórico e comunicacional que a constitui se realiza e se transforma em relação a condições sócio-históricas não redutíveis à encenação. A identidade é teatro e é política, é representação e ação. (2008, p. 138)

O afeto que o fã tem pelo objeto cultural reverbera em sua forma de se vestir, no seu cabelo, no seu léxico, nos assuntos compartilhados com família e conhecidos, na construção e manutenção de amizades e relacionamentos, nos espaços que ele escolhe ocupar. E os critérios definidos pelo fã para significar essa vivência são compartilhados por outros fãs.

A partir dessa constatação podemos facilmente resgatar a definição de Jenkins (1992) abordando o *fandom* como comunidade interpretativa a partir do compartilhamento desses critérios de interpretação. O autor reflete em sua obra sobre a relação dos fãs com os objetos culturais e midiáticos a partir dessa concepção, e a relação entre fãs enquanto grupos organizados. Uma percepção que podemos adicionar a essa construção teórica é de que os critérios interpretativos, por mais que sejam criados e compartilhados por um grupo específico de fãs, são cada vez mais identificados e compreendidos também por grupos de não-fãs, como *haters* (MONTEIRO, 2013), ou mesmo amigos e familiares que não compartilham do afeto pelo objeto que o fã tem, mas conhecem esse objeto e reconhecem os elementos valorizados pelo fã e a importância disso para a construção da sua identidade. Isso se torna visível a partir dos dados do *Hobbit Project*, em que podemos perceber como diferentes formas de produção e manifestação dos fãs são associadas a diferentes tipos de relacionamento e reconhecimento.

Essas diferentes formas de relacionamento dentro do *fandom* nos faz resgatar a reflexão feita por Hills (2002) e Sandvoss (2005) argumentando que o conceito de comunidade pode não ser aplicável ao *fandom* devido a impossibilidade de definição de um grupo único que não exclua, de alguma forma, fãs. Nesse sentido, foi importante observar não só que diferentes formas de produção geram diferentes níveis de relacionamento dentro do *fandom*, como também que fãs que não produzem materialmente, como os *lurkers*, ou que não se identificam como indivíduos dentro do grupo, como os anônimos, também compartilham critérios de interpretação com outros fãs.

Por outro lado, nós temos como fator notável na nossa pesquisa sujeitos que não se identificam como fãs. Essa negativa quanto a auto identificação pode ser percebida tanto pelos respondentes do *Hobbit Project*, que se referem aos fãs de forma distante, quanto pelos entrevistados na Feira Medieval. Ainda assim, os sujeitos abordados em ambos os casos correspondiam ao conceito básico de fã (demonstrar afetividade por um objeto cultural, no caso *O Hobbit*) e, mais do que isso, apresentavam práticas típicas de fãs, como formas diversas de produção sobre esse objeto cultural e compartilhamento dos critérios de interpretação característicos desse *fandom*.

Como resultado observado na análise final dos dados, não tivemos oportunidade no decorrer da pesquisa de questionar os respondentes do motivo de não se identificarem como fãs. Aqui, embasados pelo nosso referencial teórico e pelos experimentos realizados, podemos cogitar dois motivos principais:

- **A negação do termo "fã" devido a um significado negativo associado à palavra:** ser fã já foi abordado como um conceito patológico (GROSSBERG, 2002), se referindo a indivíduos com distúrbios psicológicos ou comportamentos sociais considerados inapropriados. Ainda hoje, o senso comum se refere aos fãs como fanáticos ou pessoas com hábitos e práticas consideradas estranhas e inadequadas (DUFFETT, 2013). Essa imagem distorcida e negativa atrelada a palavra pode impactar a identificação dos sujeitos, resgatando a identidade de ser fã como uma identidade “imprópria” (HILLS, 2002, p. 170).

- **A diversidade de práticas e formas de produção associadas ao ser fã:** nossa pesquisa apresentou uma grande quantidade de práticas e produções realizadas por fãs e muitas vezes percebemos nas falas dos entrevistados que eles executam alguma dessas atividades, mas consideram mais típico ou mais relevante fãs com outra(s) prática(s). Essas referências por vezes perpassam também um fator financeiro,

em que o fã é visto como alguém que investe financeiramente em suas formas de produção e performance como manifestação de seu afeto, buscando a materialidade de sua relação com o objeto cultural (JENSEN, 1997). Fãs com poucos recursos financeiros ou falta de condições de investimento material em produção podem não se reconhecer como fãs em comparação com essa imagem. Esse fã que consome materialmente de forma intensa elementos relacionados ao objeto cultural é um ideal reforçado pela mídia e pelos grandes produtores, pois esse investimento é visado por eles dentro da lógica capitalista. Mas, considerando a realidade socioeconômica brasileira, devemos considerar que não só o volume de investimento dos fãs difere entre países, como também o acesso a determinados produtos e experiências.

A não auto identificação dos sujeitos como fãs não anula o fato de que eles são fãs, uma vez que isso não significa que o sujeito não tem afeto pelo objeto cultural, ao contrário, essa relação com o objeto ainda é expressa e performatizada através do gosto (HENNION, 2010). Isso também não demonstrou afetar o compartilhamento de critérios interpretativos com outros fãs, de forma que não se auto referenciar como fã não os impede de ter práticas e produções típicas do *fandom* e propagá-las (HILLS, 2002).

Assim, entendemos que pesquisar fãs que não se identificam como fãs não significa uma ruptura teórica, uma vez que esses sujeitos ainda correspondem ao conceito teórico de ser fã e assim os podemos nomear, mesmo que eles não se auto nomeiem. Mas esse fenômeno se apresenta como um alerta para uma mudança na relação desses fãs com a nomenclatura que pode vir a modificar o conceito como resultado dessa auto reflexão dos sujeitos.

Porém, essa não auto identificação indica uma ruptura desses fãs com o conceito de comunidade. Por um lado, eles indicam que, apesar de compartilharem critérios interpretativos com um grupo de indivíduos, isso não os faz se sentir parte desse grupo. Por outro lado, eles desenvolvem entre si relações com intensidades, durações e objetivos diversos, que são embasadas nesse compartilhamento de critérios interpretativos, mas com características mais individuais e intersubjetivas do que de grupo.

Podemos considerar, assim, uma indicação para a pesquisa de fãs a partir de como eles se auto representam e como isso transforma suas práticas (WILLIANS, 2015), considerando a sua performance de gosto não somente em relação ao objeto cultural, mas como se manifesta em coletivo (HENNION, 2005, p. 132), uma vez que a

narrativa e seus critérios interpretativos são compartilhados, mesmo que não concretizados em um espaço comunitário (JENSEN, 1997).

Capítulo 10 - O Um Anel: as particularidades do sistema de produção de fanworks sobre fanworks

A produção de *fanworks* realizada sobre outros *fanworks* não é abordada por pesquisas anteriores, segundo o nosso levantamento, nem especificamente pelo *Hobbit Project*. O *AO3 Census* sugere esse tipo de produção ao colocar "trocas" como uma das atividades possíveis entre os usuários do site, o que é uma referência remota a uma prática que se torna evidente no próprio sistema a partir da possibilidade de se vincular trabalhos de autores diferentes com a *tag* "*inspired by*". Isso pode ser um indício tanto do desconhecimento dessa prática como da sua não valorização pelas investigações, acadêmicas ou não, que se debruçam sobre as relações dos fãs com seus objetos de afeto. Essa não valorização pode ser consequência da centralidade das abordagens em relações de consumo culturais pautados pela indústria, o que não diminui o valor da circulação cultural e produção de sentido a partir dos processos de ressignificação considerados periféricos (CANCLINI, 2008).

Durante o período em que frequentamos fóruns, a produção de *fanworks* sobre outros *fanworks* era um processo naturalizado, como parte do convívio social e jogos e brincadeiras do grupo, podendo causar tensões e reforçar hierarquias na comunidade (BAYM, 2000). Esse processo de se estabelecer e consolidar laços entre os sujeitos que interagem nessa forma de produção se torna mais explícito na análise realizada em nossa exploração no AO3, em que esse ciclo de produções infinito (HELLEKSON; BUSSE, 2006) significa não só a continuidade de uma narrativa como também o reconhecimento dos sujeitos envolvidos, sejam autores, fontes ou audiência.

Durante nossa participação em fóruns, vivenciamos a formação de grupos e relações pessoais a partir da produção de *fanworks*, seja por afinidades, seja pela troca de experiências, e essas articulações se refletem na organização dos espaços e sistemas de produção, podendo inclusive extingui-los (BAYM, 2000). A pesquisa do *AO3 Census* não explora a relação entre os sujeitos para além de suas práticas, o que pode ser percebido também na exploração que desenvolvemos no AO3, já que os usuários não puderam ser contatados por limitações do sistema. Porém, essas relações transparecem em suas falas e produção, o que demonstra que os vínculos estabelecidos entre os

participantes vão além dos limites do sistema e se consolidam por diversas vias e em diversos espaços (BAYM, 2015).

Nossa imersão no AO3 indica a existência de uma audiência compartilhada entre os autores dos *fanworks* feitos sobre outros *fanworks*, o que fortalece não só os critérios interpretativos da comunidade como as relações afetivas e sociais entre os sujeitos. Isso tanto indica que os fãs trocam informações entre si intensamente como se apropriam de diversas vias de propagação para sua produção (JENKINS, 2014a). Percebemos, assim, a produção e consumo de *fanworks* como forma de demonstrar afetividade e reconhecimento, seja pelo sujeito, seja pelo produto feito pelo fã.

Essas práticas também estão relacionadas ao compartilhamento de critérios interpretativos no que se refere à continuidade de criação dentro de um mesmo universo, propondo novos conteúdos a partir de conteúdos que já modificam a produção original. No campo realizado na Feira Medieval, percebemos que essa prática pode partir do off-line, com a interação entre os sujeitos, mas o ciclo de produção se consolida on-line, a partir das ferramentas utilizadas pelos fãs para registro e propagação desse material (DUFFETT, 2013). Esse contato presencial entre os fãs se mostra essencial como incentivo para a manutenção de suas práticas, sendo esse o momento de reconhecimento para esses sujeitos, que se dá pela performance (HENNION, 2010). A própria participação no evento é uma atividade de sociabilização, enaltecendo a ocasião como uma possibilidade de estar em contato com outros fãs e de encontrar pessoas que compartilham gostos, uma experiência que gera contatos mais permanentes, se repetindo em outros eventos e se tornando mais íntimos.

Nesse ambiente também pudemos observar algumas formas de manifestações que possuíam um caráter espontâneo e efêmero, em geral performances (COPPA, 2006b), como danças, diálogos e práticas como lutas e uso de forja e arco e flecha, que não possuíam organização prévia ou registro, e, portanto, não eram propagadas para além do compartilhamento com os outros sujeitos que experienciaram esse momento. Essas atividades eram caracterizadas como uma via de imersão em um ambiente climatizado, de forma que essas produções, ainda que efêmeras, reforçam os critérios de interpretação estabelecidos pelos sujeitos nesse espaço.

Nos foram relatadas as práticas de confecção artesanal de roupas e acessórios para a ocasião e aquisição de objetos como formas de demonstrar gosto e afeição. Essas práticas, em particular, revelam características do *fandom* relacionadas a materialidade, em que a posse e a performance se referem não somente a relação do indivíduo com um

objeto cultural, mas também de entrosamento com os outros presentes e imersão no contexto (HENNION, 2005). Essa materialidade também integra um processo de construção de identidade, em que a afeição por um objeto cultural passa a integrar parte importante do reconhecimento do sujeito enquanto indivíduo e em sua vivência em sociedade (CANCLINI, 2008).

A articulação subjetiva entre fãs é um processo íntimo, que tem início a partir do compartilhamento de gosto e critérios de interpretação, mas se desdobra para um relacionamento maior, que perpassa o ser fã e transparece em sua produção. Esta acrescenta como uma de suas finalidades, além de ser uma demonstração de afeto por um objeto cultural, também ser uma demonstração de afeto e uma forma de reconhecimento e vínculo nas relações entre fãs.

Assim, a produção de *fanworks* sobre *fanworks* se caracteriza pela continuidade narrativa, em que são compartilhados e reforçados os critérios interpretativos estipulados pelos sujeitos no decorrer desse processo. Mas também como um processo de intersubjetividade entre os sujeitos, durante o qual se estruturam e se consolidam relações pessoais e é uma forma de se demonstrar o reconhecimento dos participantes.

10.1 Repensando o *fandom*

Ao retomarmos de forma objetiva o nosso problema de pesquisa, “como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks*?”, apresentamos a organização do *fandom* em torno do seu sistema de produção, de forma que o compartilhamento de seu afeto pela obra leva a um processo de reconhecimento entre os fãs e consolidação de relações interpessoais entre eles. Porém, essa produção se dá tanto no nível de significação quanto no nível material, considerando as inúmeras práticas e formatos de manifestação dos fãs.

Ao pensarmos a produção de *fanworks* sobre *fanworks* como objeto da Comunicação, podemos inferir que ela se caracteriza como novo ciclo de produção cultural que, ao mesmo tempo que mantém referências à obra a qual o *fandom* se refere, resulta em desdobramentos de conteúdo com novos processos de significação. Estes não se prendem necessariamente às limitações do *fandom*, podendo dialogar com o universo cultural de outras obras e iniciar outros níveis no sistema comunicacional, em que se estabelecem autorias e audiências específicas para essas produções. Isso leva a um

estreitamento das relações em que os sujeitos se identificam não só a partir do gosto pela obra, mas também pelo reconhecimento de sua própria produção. Esta se torna via para consolidação do afeto do fã por elementos narrativos que resgatam tanto o universo cultural a que se refere inicialmente quanto a outros vários, que podem ou não ser de admiração comum entre os vários autores e suas audiências.

O sistema de produção de *fanworks* sobre *fanworks* implica um reconhecimento do fã não só do sistema de produção e conteúdo da obra a qual direciona seu afeto, mas também da construção narrativa feita por seus pares, suas vias de compartilhamento e, quando produtor, de sua audiência, composta por fãs que possuem afetividade não só pela obra oficial, mas também por aquela criada por outros fãs. Esse processo perpassa uma problematização sobre autoria realizada pelos fãs que produzem, considerando que ao mesmo tempo que valorizam sua posição como autor e reconhecem outros como autores, constroem uma produção coletiva a medida que os *fanworks* se desdobram continuamente sobre uma base comum.

Nesse ponto, ao retomarmos nosso objetivo geral, “verificar como as práticas de consumo e produção relacionadas ao fenômeno de *fanworks* feitos sobre *fanworks* no *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa”, temos que a produção de *fanworks* sobre *fanworks* consolida os critérios interpretativos do *fandom*. Isso se dá tanto pela expansão dos elementos narrativos valorizados e ressignificados pelos fãs, quanto pela consolidação de ambientes de compartilhamento de gosto, que podem ser on-line ou off-line.

A partir do reconhecimento do fã das formas de significação e produção realizadas por outros fãs, se torna mais evidente o processo de construção de identidade do indivíduo com base nos critérios interpretativos compartilhados pela comunidade. As formas de performatização dos sujeitos reforçam características de formação pessoal e social desses indivíduos, levando-os a um questionamento de sua representação para o outro dentro dessa comunidade. Além disso, ter sua produção como fonte de inspiração para a produção de outros conduz os fãs a reconsiderar seu comportamento social e suas formas de manifestação, que não se restringem aos momentos de convivência com outros fãs, mas permanecem como elementos de identificação do indivíduo fortalecido pelo que é legitimado pelo *fandom*.

Aqui propomos que os critérios interpretativos compartilhados pelos fãs são reconhecidos por pessoas de seu convívio, como amigos e familiares, ainda que não sejam fãs. Dessa forma, esses critérios constituem parte da identidade do fã que se

consolida e legitima no *fandom*, mas permanece e é propagada em seu convívio social para além da comunidade. A construção da identidade do fã a partir dos critérios interpretativos é evidente, deixando de se apresentar como elementos performáticos reservados a momentos de convivência com outros fãs para se tornar parte da representação social do indivíduo, relacionada a sua história de vida, estruturação de relacionamentos e objetivos profissionais.

Como consequência, a definição do *fandom* como comunidade interpretativa se dá para além da caracterização do fã enquanto produtor e propagador de significação sobre um produto cultural, mas se amplia para a sua convivência social em um contexto globalizado. Os critérios interpretativos de um *fandom*, ao mesmo tempo que consolidam as relações dos fãs como parte da comunidade, os representa enquanto fãs socialmente para todos os sujeitos aptos a reconhecerem esses elementos como parte de sua identidade.

Com base em nossa análise e reflexões, percebemos que o *fandom*, portanto, se estrutura a partir das relações interpessoais estabelecidas entre os fãs, que são diretamente influenciadas por suas práticas e produções, fundamentadas nos critérios interpretativos compartilhados por eles.

Diante do exposto, afirmamos que a produção de *fanworks* sobre *fanworks* é uma forma do *fandom* olhar para si mesmo, para seus participantes, sua construção de significados e critérios de interpretação, em um processo de afetividade e reconhecimento entre pares. Isso o consolida ao mesmo tempo em uma instância coletiva, como comunidade, e individual, como identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Thorin Oakenshield: Posso perguntar aonde você foi?

Gandalf: Olhar à frente.

Thorin Oakenshield: E o que te trouxe de volta?

Gandalf: Olhar para trás.¹²⁹

Em nosso trabalho, como uma pesquisa de Comunicação, apresentamos inicialmente um resgate teórico acerca do conceito de fãs e uma análise do que outras pesquisas brasileiras abordam quanto à problematização do campo e metodologias possíveis para investigação dos diferentes temas nessa área de estudo. Isso nos permitiu uma articulação com os conceitos principais relacionados à definição de fãs, suas relações sociais a partir do consumo cultural e sua lógica de produção, que remete diretamente à indústria cultural e midiática.

Nesse primeiro estágio da pesquisa, a definição do que é fã se mostra multifacetada e passível de problematização a partir dos próprios fãs e suas práticas. Isso vem a se confirmar com o desenvolvimento da pesquisa, em que uma das principais articulações teóricas que podemos fazer é sobre uma auto definição negativa do fã enquanto fã, o que nos leva a refletir qual o conceito que os próprios fãs consideram.

Para as definições e delimitações metodológicas necessárias para a realização da pesquisa, analisamos dados de duas pesquisas desenvolvidas por terceiros: *AO3 Census* e o *Hobbit Project*. Isso nos permitiu não só um aprofundamento na reflexão acerca dos conceitos de fã e *fandom*, como também estipular as condições de realização necessárias aos próximos experimentos.

O *AO3 Census* nos proporcionou um primeiro contato com as práticas que os fãs realizam no ambiente em que desenvolvemos uma de nossas entradas em campo, que se deu neste mesmo site, investigando de forma mais profunda a produção de *fanworks* sobre *fanworks* a partir do diálogo estabelecido entre os produtores e destes com sua audiência. Já o *Hobbit Project* nos forneceu dados prévios sobre os consumidores da trilogia de filmes de *O Hobbit* e como eles se relacionam com aqueles

¹²⁹ Tradução da autora: *Thorin Oakenshield: Where did you go, if I may ask? Gandalf: To look ahead. Thorin Oakenshield: And what brought you back? Gandalf: Looking behind.* In: *The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012.

com quem compartilham suas percepções acerca deste universo narrativo, indicando que esse relacionamento é variável de acordo com as práticas dos consumidores.

Como parte das preocupações éticas relacionadas à estruturação metodológica da nossa pesquisa, desenvolvemos também uma autoetnografia com o objetivo de refletir sobre o histórico da pesquisadora em experiências anteriores com fãs e como isso se relaciona com as informações apresentadas pela pesquisa atual. A partir dessa análise pudemos elencar algumas possibilidades das práticas e formas de produção dos fãs em sua vivência em comunidade.

Nossa pesquisa se questiona **como se organiza o *fandom* de *O Hobbit* a partir da produção de *fanworks* sobre *fanworks***, ao que buscamos responder com um levantamento crítico dos formatos de produção, práticas de produção e consumo, e formas de propagação de conteúdo exercidos pelo *fandom* de *O Hobbit*. A partir desse levantamento, pudemos observar as particularidades da produção de *fanworks* sobre *fanworks* enquanto uma forma de produção contínua, não linear e infinita, e como ela impacta tanto o desenvolvimento e consolidação de critérios de interpretação entre os participantes como também promove um processo de reconhecimento e construção de relacionamentos diversos entre os sujeitos.

Com o objetivo de **verificar como as práticas de consumo e produção internas ao *fandom* de *O Hobbit* podem defini-lo como comunidade interpretativa**, desenvolvemos uma imersão em campo em um evento de fãs, o que nos permitiu dialogar com os sujeitos diretamente. Suas falas nos apresentaram um conhecimento crítico sobre *O Hobbit*, o evento e os critérios interpretativos compartilhados pelos presentes. Além disso, obtivemos relatos mais detalhados sobre relacionamentos estabelecidos entre fãs a partir de suas práticas.

Os principais limitadores da nossa pesquisa foram o tempo para a sua realização e questionamentos que surgiram durante o processo de investigação, mas que não correspondiam aos nossos objetivos, não cabendo a nossa pesquisa respondê-los.

Entre esses questionamentos, destacamos a necessidade de análise de características de redes em que se encontram a produção dos fãs. Nós pudemos identificar diversos formatos e diversas vias de propagação dessa produção e percebemos, a partir dessa análise, uma preponderância da circulação em meio digital, sendo que mesmo as manifestações off-line possuem formas de continuidade on-line. Isso nos levou também a uma reflexão sobre questões entre a produção dos fãs e o seu compartilhamento midiático, quais características e competências estariam envolvidas

nesse processo. Além disso, percebemos nuances acerca de relações de trabalho e processos de profissionalização nas falas dos nossos entrevistados que poderiam ser mais exploradas em pesquisas que tivessem esse enfoque e objetivo.

As limitações de tempo da nossa pesquisa nos apontaram a necessidade de aprofundamentos acerca do ser fã em um contexto cultural globalizado e os impactos de manifestações culturais locais nos processos de compartilhamento de critérios interpretativos. Nós tocamos nesse ponto em diversos momentos de reflexão, e percebemos que há um desdobramento possível a partir dos resultados aqui elencados articulados com esse enfoque, o que deixamos como sugestão para futuras pesquisas.

Isso porque os nossos principais resultados nos conduzem a uma definição do conceito de *fandom* como comunidade interpretativa para além da caracterização do fã enquanto produtor e propagador de significação sobre um produto cultural, mas considerando sua ampliação para a sua convivência social em um contexto globalizado. Dessa forma, entendemos que os critérios interpretativos de um *fandom*, ao mesmo tempo em que consolidam as relações dos fãs como parte da comunidade, os representa enquanto fãs socialmente para todos os sujeitos aptos a reconhecerem esses elementos como parte de sua identidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Parte I

AMARAL, Adriana. **Manifestações da performatização do gosto nos sites de redes sociais**: uma proposta pelo olhar da cultura pop. Revista EcoPos, v. 17, n. 03, 2014. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1769/pdf_51> Acesso em 11 de agosto de 2017.

BARTON, Kristin M.; LAMPLEY, Jonathan Malcolm. **Fan CULTure**: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century. McFarland, 2013. Documento digital.

BAYM, Nancy K. Talking about soaps: communicative practices in a computer-mediated fan culture. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom**: fans, subculture, and identity. Michigan: Hampton Press, 1998.

BAYM, Nancy K. **Tune in, log on**: soaps, fandom, and online community. California: Sage Publications, 2000. Documento digital.

BENNETT, Lucy; BOOTH, Paul. **Seeing Fans**: Representations of Fandom in Media and Popular Culture. Bloomsbury Publishing USA, 2016. Documento digital.

BENSHOFF, Harry M. Secrets, Closets, and Corridors Through Time: negotiating sexuality and gender through *Dark Shadows* In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom**: fans, subculture, and identity. Michigan: Hampton Press, 1998.

BOOTH, Paul. **Digital Fandom**: New Media Studies. Peter Lang, 2010.

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

BOURDIEU, Pierre. **A distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp, 2008.

BROWER, Sue. Fans and tastemakers: viewers for quality television. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience**: Fan Culture and Popular Media. London: Routledge, 2002.

BUSSE, Kristina. Introduction. In: **Framing fan fiction**: literary and social practices in fan fiction communities. Iowa City: University of Iowa Press, 2017. Documento digital. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B074W7XJXY/_encoding=UTF8?coliid=I2EICJ3EN86Q1M&colid=3JXA4UHXE87MP> Acesso em 22 de novembro de 2017.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

CARLOS, G. S. **A produção científica sobre fãs na Intercom e na Compós no contexto da comunicação digital e da cibercultura**. Intercom, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3920-1.pdf>> Acesso em 11 de agosto de 2017.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

CICIONI, Mirna. Male pair-bonds and female desire in fan slash writing. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom**: fans, subculture, and identity. Michigan: Hampton Press, 1998.

CLASSEN, Steven. Redeeming values: retail coupon and product refund fans. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom: fans, subculture, and identity**. Michigan: Hampton Press, 1998.

CLINE, Cheryl. Essays from bitch: the women's rock newsletter with bite. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

COPPA, Francesca. A brief history of media fandom. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006a. Documento digital.

COPPA, Francesca. Writing bodies in space: media fan fiction as theatrical performance. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006b. Documento digital.

COSTA, S. M.. **Diálogo entre produção e recepção em Teen Wolf**. Santa Maria: II Jornada Gaúcha de Pesquisadores da Recepção, 2014. Disponível em: <http://coralx.ufsm.br/jornadarecepcao/wp-content/uploads/2014/07/POSCOM_-_jornada_resumo_COSTA_S.pdf>

COSTA, S. M.. **Fanfiction em tempo real no Twitter: a relação entre mídias na produção participativa sobre a Copa do Mundo 2014**. V Conferência Sul-Americana de Mídia Cidadã, 2015, Bauru. Disponível em: <<https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/ComunicacaoSocial/midiacidada/dt1-2.pdf>>

CURI, Pedro P. **Entre fan arts, fan fictions e fan films: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura**. Salvador: Facom-UFBA, 2010. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/wordpress/24831.pdf>> Acesso em 28 de janeiro de 2018.

DANUNG, Joakim; ATTAWAY, Lissa Holloway. **All Your Media Are Belong To Us: An Analysis of the Cultural Connotations of the Internet Meme**. 2008. Disponível em: <http://bth.danung.com/danung_rsch.doc> Acesso em 04 de fevereiro de 2018.

DE REZENDE, A. M.; BIANCHET, S. B. **Dicionário do latim essencial**. Autêntica Editora, 2014.

DELL, Chad. "Lookit that hunk of man!": subversive pleasures, female fandom, and professional wrestling. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom: fans, subculture, and identity**. Michigan: Hampton Press, 1998.

DERECHO, Abigail. Archontic literature: a definition, a history, and several theories of fan fiction. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006. Documento digital.

Dicionário de sociologia. Porto Alegre: Editoras Globo, 1967.

DRISCOLL, Catherine. One true pairing: the romance of pornography and the pornography of romance. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006. Documento digital.

DUFFETT, Mark. **Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture**. Bloomsbury Publishing USA, 2013. Documento digital.

EHRENREICH, Barbara; HESS, Elizabeth; JACOBS, Gloria. Beatlemania: girls just want to have fun. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

ESCOSTEGUY, Ana; JACKS, Nilda. **Comunicação e Recepção**. Uma visão latina - americana. *Razón y Palabra*, vol. 12, núm. 57, junio-julio, 2007. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/1995/199520710003.pdf>> Acesso em 11 de agosto de 2017.

FISKE, John. The cultural economy of fandom. In: In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GILLILAN, Cinda. WAR OF THE WORLDS: Richard Chaves, Paul Ironhorse, and the female fan community. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom: fans, subculture, and identity**. Michigan: Hampton Press, 1998.

GRAY, Jonathan; HARRINGTON, C. Lee; SANDVOSS, Cornel. **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. New York: NYU Press, 2007.

GREEN, Shoshanna; JENKINS, Cynthia; JENKINS, Henry. Normal female interest in men bonking: selections from *The Terra Nostra* underground and *Strange Bedfellows*. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom: fans, subculture, and identity**. Michigan: Hampton Press, 1998.

GROSSBERG, Lawrence. Is there a fan in the house?: the affective sensibility of fandom. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

HALL, S. Codificação e decodificação. In: HALL, S.; SOVIK, L. R. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representações da UNESCO no Brasil, 2003.

HARRIS, Cheryl. A sociology of television fandom. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom: fans, subculture, and identity**. Michigan: Hampton Press, 1998.

HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006. Documento digital.

HENNION, A. Pragmatics of taste. In: JACOBS, M., HANRAHAN, N. **The Blackwell Companion to the Sociology of Culture**. Blackwell, 2005. p.131-144. Disponível em <<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00193146/document>> Acesso em 11 de agosto de 2017.

HENNION, Antoine. **Loving Music: from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste**. *Comunicar*, n. 34, v. XVII, Scientif Journal of Media Education, 2010. p. 25-33 Disponível em: < <http://eprints.rclis.org/17415/1/04i.pdf>>

HENNION, Antoine. **Réflexivités**. *L'activité de l'amateur*. 2009. Disponível em: <https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=RES_153_0055> Acesso em 13 de dezembro de 2017.

HILLS, M. **Fan Cultures**. Routledge, 2002. Documento digital.

HINE, C. **Virtual Ethnography**. London: Sage, 2000.

HINERMAN, Stephen. 'I'll be here with you': fans, fantasy and the figure of Elvis. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

JACKS, Nilda (Coord.); PIEDRAS, Elisa; PIENIZ, Mônica; JOHN, Valquiria (Orgs.). **Meios e Audiências III: reconfigurações dos estudos de recepção e consumo midiático no Brasil**. Porto Alegre: Sulina, 2017.

JACKS, Nilda. **Da agulha ao chip: brevíssima revisão dos estudos de recepção**. In: *Texto*. Porto Alegre, UFRGS, n. 34, p. 236-254, set./dez. 2015. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/58055/35616>> Acesso em 11 de agosto de 2017.

JACKS, Nilda. **Repensando os estudos de recepção: dois mapas para orientar o debate**. ILHA. Revista de Antropologia/ UFSC. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Florianópolis. V.10. N.2 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2008v10n2p17>> Acesso em 11 de agosto de 2017.

JACKS, Nilda; TOALDO, Mariangela. **Consumo Midiático: uma especificidade do consumo cultural, uma antessala para os estudos de recepção**. Compós, 2013. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_2115.pdf> Acesso em 11 de agosto de 2017.

JENKINS, H. FORD, S., GREEN, J. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014a.

JENKINS, H. **Invasores do texto: fãs, e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS, Henry. 'Stranges no more, we sing': filking and the social construction of the science fiction fan community. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**. New York: NYU Press, 2006b.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers**. 2006a.

JENKINS, Henry. FORD, S.; GREEN, J. **Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture**. New York: NYU Press, 2013.

JENKINS, Henry. **Invasores de texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. New York and London: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. **Where fandom studies came from: An interview with Kristina Busse and Karen Hellekson (part one)**. Confessions of an aca-fan, 2014b. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2014/11/where-fandom-studies-came-from-an-interview-with-kristina-busse-and-karen-hellekson-part-one.html>> Acesso em 30 de janeiro de 2018.

JENSEN, Klaus Bruhn. **La semiótica social de la comunicación de masas**. Barcelona: Bosch casa editorial, 1997.

JENSEN, Klaus Bruhn. **Media convergence**: the three degrees of network, mass, and interpersonal communication. New York: Routledge, 2010.

JONES, Robert. From shooting monsters to shooting movies: machinima and the transformative play of video game fan culture. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet**: new essays. London: McFarland, 2006. Documento digital.

KEEN, Andrew. **O culto do amador**: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Por uma antropologia do ciberespaço. Edições Loyola: São Paulo, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LINDLOF, Thomas R.; COYLE Kelly; GRODIN, Debra. Is there a text in this audience? Science fiction and interpretative schism. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom**: fans, subculture, and identity. Michigan: Hampton Press, 1998.

MacDONALD, Andrea. Uncertain utopia: Science fiction media fandom & computer mediated communication. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom**: fans, subculture, and identity. Michigan: Hampton Press, 1998.

MACEK, Jakub. **Defining cyberculture**. v. 2. 2005. Disponível em: <http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm> Acesso em 22 de agosto de 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**: Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora URFJ, 2009.

MITCHELL, G. D. **Novo Dicionário de Sociologia**. Rés Formalpress, 1998.

OROZCO GOMEZ, G. **Recepción televisiva**: tres aproximaciones y una razón para su estudio. México: Universidad Iberoamericana, 1991a.

SÁ, Simone Pereira de; POLIVANOV, Beatriz. **DJ Jesus Luz?!** Controvérsias, capital subcultural e performance de gosto em uma cena de música eletrônica. Famecos, v. 23., n. 1. 2016. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/20971/13700>> Acesso em 28 de janeiro de 2018.

SABAL, Robert. Television executives speak about fan letters to the networks. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience**: Fan Culture and Popular Media. London: Routledge, 2002.

SANDVOSS, Cornel. **Fans**: The Mirror of Consumption. Polity, 2005.

SOUSA, Mauro Wilton. **Recepção midiática**: linguagem de pertencimento. Revista Latinoamericana de Ciencias de la comunicación. São Paulo: ALAIC. n. 2. v.2. Jan/jun de 2005. (p. 10-21). Disponível em: <www.alaic.org/revistaalaic/index.php/alaic/article/download/127/130> Acesso em 04 de agosto de 2017.

STEIN, Louisa Ellen. "This dratted thing": fannish storytelling through new media. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006. Documento digital.

TANKEL, Jonathan David; MURPHY, Keith. Collecting comic books: a study of the fan curatorial consumption. In: HARRIS, Cheryl; ALEXANDER, Alison. **Theorizing fandom: fans, subculture, and identity**. Michigan: Hampton Press, 1998.

VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.

VERMONEL, Fred and Judy. A glimpse of the fan factory. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e sociedade**. Petrópolis: Vozes, 2010.

WILLIAMS, Rebecca. **Post-Object Fandom: Television, Identity and Self-narrative**. Bloomsbury Publishing USA, 2015. Documento digital.

WOLEDGE, Elizabeth. Intimatopia: genre intersections between slash and the mainstream. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays**. London: McFarland, 2006. Documento digital.

Parte II

AGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARRETO, V. S. Elementos epistemológicos para uma investigação transformadora da comunicação midiática e digital. In: BONIN, J. A. de; ROSÁRIO, N. M. do. **Processualidades metodológicas – configurações transformadoras em comunicação**. Florianópolis: Insular, 2013.

BAYM, N. K. **Personal Connections in the Digital Age**. Cambridge: Polity Press, 2010. Documento digital.

BAYM, Nancy K. **Tune in, log on: soaps, fandom, and online community**. California: Sage Publications, 2000. Documento digital.

BRAGA, E. C. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. In: LEÃO, L. (org.) **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BRANDÃO, C. R. **Reflexões sobre como fazer trabalho de campo**. Sociedade e Cultura, v. 10, n. 1, jan./jun. 2007, p. 11-27. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fchf/article/view/1719/2127>>. Acesso em 27 de julho de 2017.

BUSSE, Kristina. Introduction. In: **Framing fan fiction: literary and social practices in fan fiction communities**. Iowa City: University of Iowa Press, 2017. Documento digital. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B074W7XJXY/_encoding=UTF8?coliid=I2EICJ3EN86Q1M&colid=3JXA4UHXE87MP> Acesso em 22 de novembro de 2017.

- CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.
- CHIN, Berthan; MORIMOTO, Lori Hitchcock. Towards a theory of transcultural fandom. *Participations*, v. 10, Issue 1, 2013. Disponível em: <<http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/7%20Chin%20&%20Morimoto%2010.1.pdf>> Acesso em 22 de novembro de 2017.
- DOUGLAS, Kitrina; CARLESS, David. A History of Autoethnographic Inquiry. In: JONES, Stacy Holman; ADAMS, Tony; ELLIS, Carolyn. (Orgs.) **Handbook of autoethnography**. Left Coast Press, 2015.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. **Uma introdução aos Estudos Culturais**. Revista Famecos. n. 9. Porto Alegre, 1998. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3014/2292>> Acesso em 17 de julho de 2017.
- FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artemed, 2009.
- FLOWERS, Michael. J.R.R. Tolkien timeline. 2015. Disponível em <<https://www.tolkiensociety.org/author/timeline/>> Acesso em 15 de janeiro de 2015.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FRANÇA, Vera. O objeto e a pesquisa em Comunicação: uma abordagem relacional. In: MOURA, Cláudia; LOPES, Maria Immacolata (Orgs.). **Pesquisa em comunicação: metodologias e práticas acadêmicas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Pdf/978-85-397-0803-1.pdf>> Acesso em 27 de julho de 2017.
- GIBBS, Graham. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- HALL, Stuart. **Da diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.
- HELLEKSON, K., BUSSE, K. (Orgs.) **Fan fiction and fan communities in the age of internet**. McFarland & Company, London: 2006. Documento digital.
- HINE, C. **Etnografia Virtual**. Barcelona, Espanha: UOC, 2004.
- HINE, C. **Towards ethnography of television on the internet: a mobile strategy for exploring mundane interpretative activities**. Sage publications, Media Culture Society, 33 (4), p. 567-582. 2011. Disponível em: <<http://mcs.sagepub.com/content/33/4/567.abstract>> Acesso em 27 de julho de 2017.
- HUNNEWELL, Summer Gary. **Tolkien fandom review: from its beginnings to 1964**. New England: The New England Tolkien Society, 2010. Disponível em: <<http://efanzines.com/TFR/TolkienFandom2ndEd.pdf>> Acesso em 15 de dezembro de 2016.
- JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. Routledge, New York: 2013.
- JENSON, Joli. Fandom as Pathology: the consequences of characterization. In: LEWIS, Lisa A. (Org.) **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. Routledge, London: 2002.

JONES, Stacy Holman; ADAMS, Tony; ELLIS, Carolyn. Introduction: Coming to know autoethnography as more than a method. In: JONES, Stacy Holman; ADAMS, Tony; ELLIS, Carolyn. (Orgs.) **Handbook of autoethnography**. Left Coast Press, 2015.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Content Analysis** – an introduction to its methodology. SAGE Publications, 2013.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo. **Reflexividad y relacionismo como cuestiones epistemológicas en la investigación empírica en comunicación**. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 9, n. 16, 2012, p. 12-25

MONTARDO, S. P.; PASSERINO, L. M. Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações. In: **Novas Tecnologias na Educação**, v. 4, n. 2, dez., Cinted-UFRGS, 2006. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renoteold/dez2006/apresentacoes/estudo_ds_blogs_netnografia.pdf> Acesso em 27 de julho de 2017.

MORGAN, David L. Snowball Sampling In: GIVEN, Lisa M. **The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods**. v. 1 & 2. Los Angeles: SAGE Publications, Inc. 2008.

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**. Desing patterns and business models for the next generation of software. 2005. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>> Acesso em 03 de fevereiro de 2018.

PACKER, Randall. O que é multimídia, de uma vez por todas. In: LEÃO, L. (org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

RECUERO, Raquel; BASTOS, Marco; ZAGO, Gabriela. **Análise de redes para mídia social**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

ROSA, Maria Virgínia de Figueiredo Pereira do Couto; ARNOLDI, Marlene Aparecida Gonzalez Colombo. **A entrevista na pesquisa qualitativa**: mecanismos para validação dos resultados. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

SIERRA, Francisco. Función y sentido de la entrevista cualitativa en investigación social. In: CÁCERES, Luis Jesús Galindo (Coord.). **Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación**. Pearson Educación, 1998.

TOLKIEN, J. R. R. **O Hobbit**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLS-THUMMA, Dawn. **Fictional Scholarship**: How the Peter Jackson Films and fandom archives make Tolkien fanfiction writers into competent critics. Mythprint, v. 52, n. 1, 2015. p. 5-7. Disponível em: <https://www.academia.edu/11729859/Fictional_Scholarship_How_the_Peter_Jackson_Films_and_Fandom_Archives_Make_Tolkien_Fan_Fiction_Writers_into_Compent_Critics> Acesso em 15 de dezembro de 2016.

Parte III

BAYM, Nancy K. **Personal connections in the digital age**. Cambridge: Polity Press, 2015. Documento digital.

- BAYM, Nancy K. **Tune in, log on:** soaps, fandom, and online community. California: Sage Publications, 2000. Documento digital.
- BENNETT, Lucy; BOOTH, Paul. **Seeing Fans:** Representations of Fandom in Media and Popular Culture. Bloomsbury Publishing USA, 2016.
- BOOTH, Paul. **Digital Fandom:** New Media Studies. Peter Lang, 2010
- CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.
- COPPA, Francesca. Writing bodies in space: media fan fiction as theatrical performance. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet:** new essays. London: McFarland, 2006b. Documento digital.
- DUFFETT, Mark. **Understanding Fandom:** An Introduction to the Study of Media Fan Culture. Bloomsbury Publishing USA, 2013. Documento digital.
- GROSSBERG, Lawrence. Is there a fan in the house?: the affective sensibility of fandom. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience:** Fan Culture and Popular Media. London: Routledge, 2002.
- HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan fiction and fan communities in the age of the internet:** new essays. London: McFarland, 2006. Documento digital.
- HENNION, A. Pragmatics of taste. In: JACOBS, M., HANRAHAN, N. **The Blackwell Companion to the Sociology of Culture.** Blackwell, 2005. p.131-144. Disponível em < <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00193146/document>>
- HENNION, Antoine. **Loving Music:** from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste. *Comunicar*, n. 34, v. XVII, *Scientif Journal of Media Education*, 2010. p. 25-33 Disponível em: < <http://eprints.rclis.org/17415/1/04i.pdf>>
- HILLS, M. **Fan Cultures.** Routledge, 2002. Documento digital.
- JACKS, N. A., COSTA, S. M., JOHN, V., MAZER, D., SELIGMAN, L., MONTEIRO, M. C. S., FONSECA, P. C. **Estudio de recepción de la trilogía El Hobbit:** la participación brasileña en una investigación internacional. 2016.
- JENKINS, H. FORD, S., GREEN, J. **Cultura da Conexão:** Criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014a.
- JENKINS, H. **Textual poachers:** television fans and participatory culture. New York and London: Routledge, 1992a.
- JENSEN, Klaus Bruhn. **La semiótica social de la comunicación de masas.** Barcelona: Bosch casa editorial, 1997.
- MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações:** Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora URFJ, 2009.
- MONTEIRO, Camila Franco. **Fãs, só que ao contrário:** um estudo sobre a relação entre fãs e antifãs a partir do fandom da banda Restart. 2013. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3447>> Acesso em 20 de janeiro de 2018.
- SANDVOSS, Cornel. **Fans:** The Mirror of Consumption. Polity, 2005.
- WILLIAMS, Rebecca. **Post-Object Fandom:** Television, Identity and Self-narrative. Bloomsbury Publishing USA, 2015.

Referências Fílmicas

THE HOBBIT: An Unexpected Journey. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyb-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2012 (Brasil). Blu-ray (169min.)

THE HOBBIT: The Desolation of Smaug. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyb-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2013 (Brasil). Blu-ray (161min.)

THE HOBBIT: The Battle of the Five Armies. Direção: Peter Jackson. Metro-Goldwyb-Mayer; New Line Cinema; WingNut Films, 2014 (Brasil). Blu-ray (144min.)

THE LORD of the Rings: The Fellowship of the Ring. Direção: Peter Jackson. New Line Cinema; Saul Zaentz Film Co. WingNut Films, 2002 (Brasil). DVD (178min.)

THE LORD of the Rings: The Two Towers. Direção: Peter Jackson. New Line Cinema; Saul Zaentz Film Co. WingNut Films, 2002 (Brasil). DVD (179min.)

THE LORD of the Rings: The Return of the King. Direção: Peter Jackson. New Line Cinema; Saul Zaentz Film Co. WingNut Films, 2003 (Brasil). DVD (201min.)

GLOSSÁRIO

Amador – a definição do termo se refere tanto à não profissionalização de alguém que produz quanto ao ato de amar ou ser um amante. Hennion (2009) associa o termo aos fãs e como a produção amadora, ao não ser profissional, é embasada por afeto.

AO3 – o site AO3¹³⁰ consiste em uma das plataformas de atuação da *Organization for Transformative Works*¹³¹ (OTW), uma organização sem fins lucrativos gerenciada por um conselho de acadêmicos de diferentes universidades norte americanas, em diversas áreas de pesquisa, como História, Letras e Comunicação. A OTW foi criada em 2007 e tem como objetivo propor acesso e preservar a história dos *fanworks* em suas diversas formas, além de defender o trabalho dos fãs da exploração comercial e legal em vários países. Para tanto, organiza sua atuação em cinco diferentes plataformas, dentre as quais o *Archive of Our Own* (AO3), uma central utilizada para hospedar *fanworks* usando um *software* aberto e colaborativo. O site AO3 se encontra em fase beta desde sua criação, em 2007, devido à atualização constante de seu *software* para melhor adequação às demandas dos usuários. O site costumava disponibilizar em sua página inicial dados numéricos sobre seus usuários e suas produções até março de 2015, quando passou por uma reconfiguração de seu *layout* e esses dados deixaram de ser facilmente visualizados. Em 23 de fevereiro de 2015, o site contava com 492.886 usuários registrados. O arquivo nesta data era de 1.519.677 *fanworks* de 17.650 *fandoms* diferentes.

Arquivo – sites destinados para organização, catalogação e acesso de produção amadora, como *fanworks*. São exemplos de arquivos citados no nosso trabalho: AO3, *fanfiction.net*, Nyah!, Floreio e Borões.

As brumas de Avalon – obra de literatura fantástica publicado em 1983 por Marion Zimmer Bradley.

As crônicas de Narnia – série de romances de fantasia publicados entre 1950 e 1956 por C. S. Lewis, amigo pessoal de J. R. R. Tolkien.

Awards – a palavra de origem do inglês pode ser traduzida como “premiação”. O *Fic Awards* era uma premiação anual promovida pelo fórum Aliança Três Vassouras em que eram eleitas as melhores *fanfictions* produzidas e postadas no site naquele período, possuindo diversas categorias de premiação. Os vencedores recebiam destaque para seus trabalhos na página inicial do site e insígnias que ilustravam os *fanworks*.

¹³⁰ <http://archiveofourown.org/>

¹³¹ <http://www.transformativeworks.org/>

Beatlemania – movimento de fãs em torno das produções e apresentações da banda Beatles, principalmente durante as décadas de 1960 e 1970.

Beta Readers – fãs que se dedicam à revisão textual da produção de outros fãs.

Bookmark – palavra do inglês que designa objeto utilizado para marcar as páginas de livros. No site AO3, e outros arquivos de conteúdo, ela se refere à possibilidade de marcar um texto ou trecho de um texto com tags para acesso rápido posterior.

Canon – uma redução da palavra “cânone” que os fãs utilizam para se referir ao conjunto de informações considerado “verdade” dentro de certo universo cultural, em geral remetendo à produção oficial. Scolari (2013, p. 333) destaca que “dito universo está sujeito a umas regras de coerência interna pelas quais os personagens e cenários devem se apresentar e desenvolver da mesma maneira em cada uma das extensões [transmídia] em que aparecem.”¹³².

Capistas – fãs que produzem ou manipulam imagens e *fanarts* com objetivo de ilustrar *fanworks*.

Challenge (chall) – palavra de origem inglesa que pode ser traduzida como “desafio”. O termo, também reduzido como “chall”, é usado pelos fãs para se referirem a desafios elaborados por outros fãs. Em geral, um usuário, chamado “mestre”, propõe um tema, uma lista de elementos cujo um número mínimo deve constar no *fanwork*, e um método de avaliação e pontuação que mescla a correspondência ao desafio, a qualidade textual do trabalho, a construção narrativa coerente com o universo cultural a que se refere e algum quesito de inovação. Em geral, os participantes ou vencedores do chall recebem algum tipo de premiação, normalmente *fanarts*.

Copyright – conjunto de prerrogativas conferidas por lei à pessoa física ou jurídica criadora de obra intelectual, viabilizando que ela possa usufruir de quaisquer benefícios morais e patrimoniais resultantes da exploração de suas criações.

Cosplay (cosplayers) – performance realizada por fãs ao se caracterizar como algum personagem ou referência a um determinado universo cultural. A pessoa que faz *cosplay* é chamado de *cosplayer*.

Crossovers – obras em que se mesclam dois ou mais universos ficcionais. Podem ser criados pela indústria ou por fãs.

¹³² Tradução nossa: “Dicho universo está sujeto a unas reglas de coherencia interna por las cuales todos los personajes y escenarios deben presentarse y desarrollarse de la misma manera en cada una de las extensiones en las que aparecen.”

Dark Shadows – série televisiva com temática sobrenatural produzida pelo canal estadunidense ABC entre 1966 e 1971.

Disclaimer – palavra de origem do inglês que pode ser traduzida como: retrato; denúncia; aviso. Em geral se refere a um aviso feito por fãs junto com seus *fanworks* informando que não detém os direitos autorais da obra sobre a qual produzem.

Dragão Brasil – revista sobre RPG publicada desde 1994, hoje produzida pela Jambô Editora.

Dungeon & Dragons – RPG de fantasia publicado pela primeira vez nos Estados Unidos em 1974. Hoje o jogo é produzido pela *Wizards of the Coast* e encontra-se em sua quinta edição.

Fanart - produção de fã baseado em artes plásticas, como pinturas, gravuras, esculturas, edição de imagens , desenhos etc.

Fandom – grupo de fãs organizados em torno de um produto cultural em específico (fandom do filme x ou do livro y), uma particularidade desse produto (fandom do casal a ou do contexto b) ou simplesmente a indicação de pertencimento ao grupo de fãs em geral. A palavra é originada a partir da contração dos termos em inglês *fan* (fã) e *kindom* (reino) ou *domain* (domínio), não há consenso sobre sua origem, mas designa o “reino dos fãs”.

Fanfiction (fanfic ou fic) - Produção de fã em formato textual. Alguns autores generalizam a produção de fãs como *fanfiction*, outros incluem sob esse termo qualquer manifestação escrita realizada por fãs, mesmo que não somente a composição de textos. Scolari (2013, p. 335) utiliza como exemplo de *fanfiction*, ilustrando esse caso, a composição de páginas representando personagens no Facebook e Twitter. Nós consideramos que a variedade de manifestações de fãs merecem ser estudadas particularmente, considerando suas formas de apropriação tecnológica e lógica de produção, buscando não nos limitarmos a generalização de sua produção.

Fanfilms (fanmovie ou fanvideo ou fanvid) – manifestação audiovisual produzida por fãs. Curi (2010) se refere aos fan films como a forma mais elaborada de produção dos fãs por envolver outros formatos no decorrer de seu planejamento e execução.

Fanmix - organização de músicas em *playlists* temáticas, com músicas originais compostas pelos fãs ou não. *Fanmixes* podem ser utilizadas como trilha sonora para outros *fanworks* ou uma forma do fã criar uma narrativa a partir da organização musical.

Fanmusic – composição musical realizada por fãs.

Fanom – se contrapõe ao termo “canon” ao se referir a produtos culturais dentro de um universo narrativo feito por fãs de forma a divergir do que é considerado verdade ou oficial.

Fanwork - Nós entendemos *fanworks* como qualquer produção feita por fãs. Tomamos o termo como uma forma de quebrar a dicotomia entre “produção de fãs” e a produção industrial e para valorizar a produção realizada pelo fã enquanto trabalho.

Fanzines – produção de fãs no formato de revistas artesanais.

Ficwriter – fã cuja produção se volta à escrita.

Flood – palavra oriunda do inglês que pode ser traduzida como fluxo ou inundação. Nos fóruns e redes sociais na web é comumente utilizada para se referir a postagens e debates vazios ou que não condizem com a proposta do espaço em que foram feitos.

Game of Thrones – série de televisão produzida pelo canal estadunidense HBO baseada na série de livros de fantasia, *A song of ice and fire*, escrita por George R. R. Martin.

Gen - redução da palavra em inglês “general”, podendo ser traduzida como "geral".

Graphic novel – termo que pode ser traduzido como romance gráfico, se refere a uma arte sequencial que forma uma narrativa.

Harry Potter – série de livros de fantasia publicada entre 1998 e 2007, escrita por J. K. Rowling.

Jambô – editora brasileira de literatura de fantasia, jogos de RPG e histórias em quadrinhos.

Kudos – palavra derivada do japonês com o sentido de felicitação.

LARP (Live Action Role Playing) – termo que pode ser traduzido como jogo de interpretação ao vivo . É uma forma de jogar RPG utilizando o ambiente como cenário.

Little Monsters – grupo de fãs da artista Lady Gaga.

Lurkers – sujeitos que frequentam espaços na internet somente como observadores, sem nenhuma participação ativa (FRAGOSO et al, 2011, p. 234)

Memes – ideias virais ou pensamentos replicados principalmente na internet (DANUNG et al, 2008).

Multifandom – ambientes destinados a discussão e/ou produção sobre mais de um *fandom* ao mesmo tempo.

Nerdz¹³³ – loja de livros, quadrinhos e artigos de RPG localizada em Porto Alegre.

¹³³ <https://nerdz.etc.br/>

Neymarzetes – grupo das fãs mulheres do jogador de futebol Neymar.

Nicks – abreviação do termo em inglês *nickname* que se refere a criação de um apelido utilizado como identificação.

Peer to peer (P2P) – do inglês, ponto a ponto, termo que se refere ao compartilhamento de conteúdo em rede de forma descentralizada. A lógica de organização e distribuição de informações na internet segue esse princípio, mas alguns sites, *softwares* e sistemas se apropriam dessa forma de distribuição de informações para se tornarem independentes de grandes servidores, provedores ou corporações que gerem conteúdo.

Podfic - produção realizada por fãs como narrativa em áudio, podendo ser uma narração oral ou um *audiobook* de uma *fanfiction*. Se difere de *fanmusic*, que são composições musicais originais ou *remix*; e de *fanmix*, que é a organização de álbuns e coletâneas musicais. Essas duas manifestações podem ou não compor narrativas sonoras também e podem ou não ser utilizadas como parte de um *podfic*.

Prompt - mote ou desafio curto que serve de inspiração para outras produções. Pode ser em qualquer formato: texto, imagem, áudio, pergunta, desafio, etc. Pode ser formulado a partir de repertório pessoal do sujeito, como reflexões ou diálogos, de outras obras ou de *fanworks*.

Rating - classificação que indica a faixa etária mais apropriada para ter contato com determinado conteúdo. O AO3 possui cinco níveis de *rating*: “general audiences”, indicado para todas as idades; “Teen and up audiences”, recomendado para a partir de 12 anos; “Explicit”, recomendado para maiores de 18 anos, em geral contendo referências a temas adultos como sexo e violência; “Mature”, trabalhos com temática adulta, mas não obrigatoriamente com conteúdo explícito; “Not rated”, uma opção voltada àqueles que preferem não classificar seus trabalhos.

RPG (Role Play Game) - sigla utilizada para o termo em inglês, que consiste na prática de jogos de construção coletiva de narrativas e interpretação de personagens, podendo se passar nos mais diversos contextos, históricos ou ficcionais. Esses jogos podem ser jogados tanto de forma presencial quanto on-line, em diversos formatos.

Scan – abreviação do termo *scansion*, que, segundo Carlos (2011, p. 90) “é uma junção das palavras inglesas “scan” e “translation” (“tradução”), designando suas principais características: a digitalização e a tradução de um material impresso estrangeiro, geralmente, quadrinhos”.

Ship – termo reduzido da palavra em inglês *relationship* que os fãs utilizam para indicar os pares românticos formados entre personagens. *Friendship* ou Bromance são *ships*

não românticos. O fã que tem por hábito formar *ships* com diversos personagens é chamado de *shiper*. O ato de formar um *ship* foi abrasileirado com o verbo “shipar”. Os *ships* podem ser distinguidos entre aqueles que se referem a relacionamentos heterossexuais ou homossexuais, sendo que, neste caso, eles recebem a nomenclatura de *slash* ou *femmeslash*, se abordar relacionamento homossexual entre homens e mulheres, respectivamente. Fãs que demonstram preferência por consumir e/ou produzir com essa temática são chamados *slashers*. Exemplos de *ships* citados no nosso trabalho: Draco Malfoy/Ginny Weasley (DG), Tom Riddle/Ginny Weasley (TG) e Harry Potter e Draco Malfoy (HD), dentro do universo narrativo de *Harry Potter*; e Dwalin e Thorin,(Dworin) Nori e Dwalin (Nwalin), dentro do universo narrativo de *O Hobbit*.

Slytherin – é o termo em inglês para a casa Sonserina no universo de *Harry Potter*.

Spoiler – termo oriundo do inglês que pode ser traduzido como “estragar”, se referindo a informações não desejadas acerca de determinado universo cultural, que comprometem a significação da narrativa (JENKINS, 2009, p. 55). O *spoiling*, porém, é uma atividade realizada por fãs que consiste em colher informações e tentar decifrar o universo narrativo antes da difusão destas (SCOLARI, 2013, p. 339).

Star Trek – universo narrativo de ficção científica criada por Gene Roddenberry que teve início a partir da série de TV lançada em 1966.

Star Wars – universo narrativo de ficção científica criado por George Lucas que teve início a partir de uma franquia filmes, cujo primeiro foi lançado em 1977.

Toca – grupos de fãs brasileiros com núcleos rganizados em vários estados. Eles se articulam a partir do grupo O Conselho Branco¹³⁴ e do fórum Valinor¹³⁵.

Transmídia - Scolari (2013, p. 45) apresenta que, a partir da leitura de diversos autores, incluindo Jenkins, a definição de narrativa transmídia pode ser embasada em duas características: expansão do relato através de vários meios e colaboração de usuários nesse processo expansivo.

Universo cinematográfico da Marvel (MCU) - universo narrativo constituído pelo conjunto de filmes e séries de TV produzidos pela Marvel desde 2008.

Vikings – série de televisão produzida pelo canal estadunidense History Channel.

Web 2.0 – segunda geração da web caracterizada principalmente pela publicação de conteúdo amador (O'REILLY, 2005) , promovida por melhoria da facilidade de acesso

¹³⁴ <http://conselhobranco.com.br/>

¹³⁵ <https://www.valinor.com.br/>

por cabeamento, desenvolvimento de *softwares* e usabilidade da plataforma que a popularizou.

Wiki - *software* colaborativo que permite a edição colectiva de documentos usando um sistema que não necessita que o conteúdo seja revisto antes da sua publicação.

Yaoi – termo oriundo do japonês que se refere a narrativas com foco em relações homoafetivas ou homossexuais entre homens.

APÊNDICES

1. Referências das teses e dissertações analisadas

ALMEIDA, Cleusa Albilia De. **Consumo Cultural Nas Práticas Juvenis – Fãs De Cosplay E Suas Reinvenções: Um Estudo De Caso Do Grupo Kazejin Cuiabá-Mt.** Tese. UNISINOS. 2015. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2714225> Acesso em 11 de março de 2017.

AMARAL, Adriana da Rosa. **Tão longe, tão perto: uma análise da imagem do U2 e dos laços de socialidade dos seus fãs gaúchos via internet.** Dissertação. PUCRS. 2002. Enviado via email.

BANDEIRA, Ana Paula. **Don't tell me what I can't do: as práticas do consumo e participação dos fãs de Lost.** Dissertação. PUCRS. 2009. Enviado via email.

BLANCO, Danielle dos Reis. **Vitrine Facebook: o consumo espetacular em três espetáculos culturais de Belém-PA.** Dissertação. UFPA. 2012. Enviado via email.

CARLOS, Giovana Santana. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil.** Dissertação. UTP. 2011. Disponível em: <<http://tede.utp.br:8080/jspui/bitstream/tede/194/1/O%20S%20FA%20S%20DA%20CULTURA%20POP%20JAPONESA%20E%20A%20PRATICA%20DE%20SCANLATION%20NO%20BRASIL.pdf>> Acesso em 11 de março de 2017.

CORVAL, Camilla Almeida Cruzal Da Silva. **Tradição E Inovação: Uma Análise Da Popularidade Das Fanfictions De Harry Potter.** Dissertação. UERJ. 2013. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=242410> Acesso em 11 de março de 2017.

COSTA, Sarah Moralejo Da. **Supernatural Na Web: Produção E Reprodução Audiovisual Em Suporte Convergente.** Dissertação. UNESP. 2012. Disponível em: <<http://repositorio.unesp.br/handle/11449/89376>> Acesso em 11 de março de 2017.

CURI, Pedro Peixoto. **À margem da convergência: hábitos de consumo de fãs brasileiros de séries de TV estadunidenses.** Tese. UFF. 2015. Disponível em: <http://www.bdtd.ndc.uff.br/tde_busca/processaPesquisa.php?listaDetalhes%5B%5D=2999&processar=Processar> Acesso em 11 de março de 2017.

CURI, Pedro Peixoto. **Fan films: da produção caseira a um cinema especializado.** Dissertação. UFF PPGCOM. 2010. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3249259> Acesso em 11 de março de 2017.

ESTEVÃO, Flávia Gonçalves De Moura. **A Telenovela E O Diálogo Online Com O Fandom.** Dissertação. UFPE. 2013. Disponível em: <<http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/10778/Disserta%C3%A7%C3>>

A3o%20Fl%C3%A1via_Estev%C3%A3o.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em 11 de março de 2017.

FLORITO, Mariana Morse da Rocha Mandarin. **“Don’t tell me what i can’t do”**: — John Locke (Lost) A Ascensão dos Mediadores de Ficção Seriada Televisiva. Dissertação. UFF PPGCOM. 2014. Disponível em: < http://www.ppgcom.uff.br/uploads/tese_17_7213049b73cfd054540847b1441e6e52.pdf > Acesso em 11 de março de 2017.

INOCÊNCIO, Luana Ellen De Sales. **O Meme É A Mensagem**: Cultura Memética, Entretenimento Digital E Estética Remix Na Cultura Participativa. Dissertação. UFPB. 2015. Disponível em: < https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3161958 > Acesso em 11 de março de 2017.

JACQUES FILHO, Edu Fernandes Lima. **Fãs No Paradigma Da Mdiatização** : Casos De Dispositivos Em Torno De Harry Potter. Dissertação. UNISINOS. 2014. Disponível em: < <http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/00000A/00000AD3.pdf> > Acesso em 11 de março de 2017.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **O despertar de Cthulhu na cibercultura**: as ressignificações do personagem de H. P. Lovecraft realizadas por fãs no facebook. Dissertação. PUC-RS. 2015. Disponível em: < <http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/7076/1/000466516-Texto%2bCompleto-0.pdf> > Acesso em 11 de março de 2017.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Comunicação, consumo e entretenimento**: O interator na ficção seriada Star Wars. Dissertação. ESPM. 2011. Disponível em: < <http://www2.espm.br/sites/default/files/pagina/vicentemartinmastrocola.pdf> > Acesso em 11 de março de 2017.

MATSUZAKI, Luciano Yoshio. **Internet, seriados e emissoras da televisão**: práticas dos portais e das comunidades dos fãs. Dissertação. FCL. 2009. Enviado via email.

MENDONÇA, Bruno Henrique Marques de. **Modos De Compartilhamento Dos Grupos De Legendas**: Utilização Das Redes Sociais E Dos Dispositivos Da Cultura Digital Para A Produção De Legendas Artesanais. Dissertação. UTP. 2014. Disponível em: < <http://tede.utp.br:8080/jspui/handle/tede/230> > Acesso em 11 de março de 2017.

MONTEIRO, Camila Franco. **Fãs, só que ao contrário** : um estudo sobre a relação entre fãs e antifãs a partir do fandom da banda Restart. Dissertação. Unisinos. 2013. Disponível em: < <http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/000005/000005FD.pdf> > Acesso em 11 de março de 2017.

MONTEIRO, Tiago. **As práticas do fã**: identidade, consumo e produção midiática. Dissertação. UFRJ. 2007. Enviado via email.

NOLL, Gisele Corrêa. **Comicidade e recepção**: o riso de fãs de séries cômicas nacionais. Dissertação. UFRGS. 2014. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/101761> > Acesso em 11 de março de 2017.

PARADA, Augusto Rodrigues. **Fãs organizacionais e a memória no relacionamento com as organizações** – um estudo do Canal Viva. Tese. UNISINOS. 2015 Disponível em: < <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3680> > Acesso em 11 de março de 2017.

PORTO, Adriana Correa Silva. **O culto no universo fandom: dinâmicas afetivas e sociais em comunidades de fãs no ciberespaço.** Dissertação. UERJ. 2014. Disponível em:

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1321835 > Acesso em 11 de março de 2017.

RAGUENET, Alberto Freire. **A Criação Em Rede: Tendências De Realocação E Remediação Entre Produtores Fonográficos E Os Fãs.** Tese. PUC RS. 2013. Enviado via email.

SALVATIERRA, Neliffer Horny. **“Dos sistemas virtuais para as ruas” uma construção de culturas juvenis dentro do universo cosplay de Curitiba.** Dissertação. UTP. 2011. Disponível em:

<http://tede.utp.br:8080/jspui/bitstream/tede/98/1/DOS%20SISTEMAS%20VIRTUAIS%20PARA%20AS%20RUAS.pdf> > Acesso em 11 de março de 2017.

SAMPAIO, Theane Neves. **Universos Alternativos: literatura e produção de sentido em sites de fanfictions.** Dissertação. PUC-Rio. 2013. Disponível em: <
http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1112939_2013_completo.pdf >
Acesso em 11 de março de 2017.

SANCHES, André Emilio. **Das narrativas seriadas à cultura participativa: uma visão do universo ficcional de jornada nas estrelas.** Dissertação. UFSCAR. 2015. Enviado via email.

SANTOS, Julio Cezar Colbeich dos. **A Brave new world : formas atuais de distribuição de produtos comunicacionais através da comunidade heroes Brasil.** Dissertação. UNISINOS. 2011. Disponível em: <
<http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/tede/JulioSantosComunicacao.pdf> > Acesso em 11 de março de 2017.

SILVA, Alexandre Honorio Da. **Scans E O Entorno Hipertecnológico E Midiático-Colaborativo De Um Artefato Cultural Expandido.** Tese. UFPE. 2015. Disponível em: <
<http://hdl.handle.net/123456789/14097>> Acesso em 11 de março de 2017.

SILVEIRA, Stefanie Carlan da. **A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o Conselho Jedi RS.** Dissertação. UFRGS. 2010. Disponível em: <
<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/25129>> Acesso em 11 de março de 2017.

SIQUEIRA, Márcio André Padrão de. **A desconstrução da Fanfiction - resistência e mediação na cultura de massa.** Dissertação. UFPE. 2008. Enviado via email.

SOUZA, Rosana Vieira De. **Slide To Unlock: Um Estudo Das Táticas De Resistência Cotidiana Dos Usuários Do Ecosistema Ios/Apple.** Tese. UNISINOS. 2014. Disponível em:

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2147208 > Acesso em 11 de março de 2017.

TOLEDO, Paula Mouta de. **We Will hold the line: O Fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect.** Dissertação. UFSCar. 2015. Disponível em: <

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2924518> Acesso em 11 de março de 2017.

TRENTO, Francisco Beltrame. **A construção de mundos online**: uma análise da comunidade de fãs de Lost, Darkufo. Dissertação. UFSCar. 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5613>> Acesso em 11 de março de 2017.

URBANO, Krystal Cortez Luz. **Legendar e distribuir**: O fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. Dissertação. UFF PPGCOM. 2013. Disponível em: <http://www.ppgcom.uff.br/uploads/tese_48_d29b501c2606488870a95475df5bc456.pdf> Acesso em 11 de março de 2017.

VENANCIO, André Luiz Salata. **Espectador atuante**: a evolução do fã de série televisual. Dissertação. ANHEMBI. 2011. Disponível em: <http://portal.anhemi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/comunicacao/2011/andre_luiz_salata_venancio.pdf> Acesso em 11 de março de 2017.

2. Lista de links das fanfics analisadas

A Long Night, de ZoeLinkingal

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3171299>

All Is Forgiven, de mistymountainking

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3711904>

Almost Home, de Thorinsmut

Link: <http://archiveofourown.org/works/4257279>

Apéritif, de yeakahttp

Link: <http://archiveofourown.org/works/4525275>

Appetite, de Plooby

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3273887>

Are You Sure That We Are Awake, de star_named_andy

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3558995>

Awake, de shipsicle

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5257592>

Bánh, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4163409>

Big Surprise, de HildyJ

Link: <http://archiveofourown.org/works/5074129>

Blooming, de pt_tucker

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4036297>

Comatose, de shinigami714

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3196493>

Cover, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5445332>

Cranberry Waistcoats and Courting Rituals: A Primer on Plighting Troth (Dwarrow-Style), de beetle

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5312147>

Crumpets, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4113847>

Day 3 Provocation, de ofplanet_earth

Link: <http://archiveofourown.org/works/5138366>

Day 12 Take Your Shot, de ofplanet_earth

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5197985>

Devices Of The Heart, de stewardess

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4378043>.

Divinity, de badskippy

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4635186>

Dribble, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4425329>

[Fanart] Fire, de Autheane

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5001040>

Firmament, de Vivian

Link: <http://archiveofourown.org/works/3250538>

Five Things Kili and Tauriel Do Well Together [Podfic], de _dragongirl

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3903922>.

Flop, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4036093>

Good is Not Soft, de karategal

Link: <http://archiveofourown.org/works/3238010>

Goodbye My Wolf, Goodbye My Sunshine, de AshynnaStarlight

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3166367>

How to Disturb Your Child 101 v.2, de applepieisworthit

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3783283>

I Want to See You, de MagicMarker

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5433524>

ikh-khuzd uzbad (The Dwarf King), de badskippy

Link: <http://archiveofourown.org/works/3829804>

Indulgence, de avi17

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3995791>.

Investigative Journalists Really Shouldn't Make Assumptions, de Pegasus_Eridana

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4045174>.

Ioras, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4515081>

I've Just Seen A Face, de star_named_andy

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3793906>

Jacuzzi, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4125949>

Lakritzwolf's Birthday Big Bang, de Lakritzwolf

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5477333>

Love Bites From A Lion, de AshynnaStarlight

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3595455>

Luxury, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4715651>

Many Paths, de flakedice

Link: <http://archiveofourown.org/works/4040140>

New Growth (adorns an old tree), de The_Readers_Muse

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3184127>

No-strings, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4001935>

Now of all times?, de prefertheconsultingdetective

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5367869>

Obsidian, de Foxstress

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3176050>

Of Love, Mithril Combs, and Tea Tree Oil, de beetle

Link: <http://archiveofourown.org/works/5376332>

One Night Stand, de Ryu_Reikai_Akuma

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3762808>

Paid in Blood turned Stone, de FannishMinded

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3282380>

Pats, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4323300>

Plaything, de Lady_Sci_Fi

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5185046>

Please Sign Here, de dragonsir

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5479502>

[Podfic] In Silence, de Liannabob

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3635463>

Poker Face, de trashy_kai -

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3249911>

|| **Promise You'll Remember That You're Mine** ||, de Nervawkward,
Nuggetasaurus, xxVoodoo Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3754000>

Scarred, de le_chat_vilain

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5219744>

Sea, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4576077>

She-Wolf, de MocaJava

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3414332>

Simple Reasons, de FannishMinded

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3265973>

Stolen Moments, de BevJMorrison

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4333979>

Tea with Sweets, de Jaro (jar_o_mirth)

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4550961>

The Carpal Tunnel of Love de applepieisworthit

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3728989>

The King of the Forest, de Ysilme

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3316013>

The Lesson, de AceLucky

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5173067>

The Moon, de Romennim

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3732766>

The Planet, de Romennim

Link: <http://archiveofourown.org/works/3732625>

The Sun, de Romennim

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3732709>

The Talk, de applepieisworthit

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3873724>

To Claim Possession, de SomewhatByronically

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3690786>

Transpose, de yeaka

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4954939>

Well Matched, de Thorinsmut

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3499340>

Where Everything Started, de Khafushun

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/4087072>

Winter Camp, de Thorinsmut

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/5493968>

You are beautiful, de SweetCandy

Link: <http://download.archiveofourown.org/works/3476057>

3. *Íntegra das entrevistas*

EPS

Entrevista sem registo em áudio.

Idade de EPS: 56 anos, feminino



A entrevistada afirmou que se interessou pela feira porque o universo fantástico é muito atrativo, principalmente a partir de referências da TV e de filmes. Ela disse que gosta muito de literatura fantástica também, em especial da obra de Tolkien, e que tenta passar essa paixão para sua filha, que a acompanhava na feira. As duas costumam assistir a séries de TV com essa temática.

RM

BK

Idade de RM: 26 anos, masculino

Idade de BK: 22 anos, feminino



RM: "Essa cultura medieval, essa mistura com Celta, acho que foi o que mais chamou a atenção para a gente vir aqui, o que inclui o Tolkien."

RM: "Eu já participei de outros eventos, mas eu não tava tão fantasiado, não tinha feito uma fantasia tão elaborada. Essa é a primeira vez que a gente faz uma coisa mais elaborada e essa é a primeira vez que a BK vem. Eu acho que vale a pena para entrar no clima, acho que é importante."

RM: "Nós temos amigos e amigos em comum e a gente conversa sobre as coisas de que a gente gosta, mais pessoalmente."

RM: "Eu conheço textos e vídeos que os fãs fazem, mas não tenho contato com ninguém."

BK: "Eu participo bastante desses eventos cosplayers, eu tenho muitos amigos desse mundo. Eu costumo ir no Anime Extreme, que ta acontecendo hoje também, e é ruim isso porque um tira o público do outro, porque é o mesmo público pros dois."

BK: "Eu busco muito material sobre esse universo principalmente no Facebook e em comunidades."

RM: "Eu procurei ideias mais do Pinterest, tem bastante coisa, nossa, tem muita coisa legal lá."

RM: "A gente não costuma produzir nada porque essa é a primeira vez que a gente embarca nessa questão de fantasias. A gente vai postar algumas fotos nas nossas próprias redes sociais."

GSV

Idade: 29 anos, feminino

Cidade de origem: Porto Alegre

"Faz uns 15 ou 12 anos que eu li O Hobbit, depois eu vi os filmes e li todo o universo: o Silmarillion, Os contos inacabados, toda a trilogia, o Hobbit, tudo."

"Quando tava os filmes, a gente conversava mais, hoje em dia a gente faz comparação aos novos autores ou à liberdade de expressão que o pessoal tá tendo para criar os contos. O pessoal do RPG, a gente acaba comentando sobre o Tolkien, mas assim do livro em específico não, só quando surgiu o assunto, é uma referência, não tem como a gente não falar."

"Eu venho de um segundo grau que tem muito RPG, então o pessoal tem muito do medieval, muito da cultura de fantasia. Meu cabelo é fantasia. São quase seis anos de convívio com as mesmas pessoas ou com os grupos parecidos que surgiu na escola."

"A gente tá direto na rede hoje em dia, o pessoal não tem muito tempo para se encontrar. A gente se encontra uma vez por mês pro RPG básico, ou quando tem eventos, feiras, ou alguma coisa com comida, que dá liberdade para gente puxar assunto. A gente usa o Facebook, Whats , que é mais prático, e email, o que é muito engraçado porque ninguém mais usa, mas a gente usa bastante para passar a ficha ou história, conto, porque tem muita gente que é criativa."

"Eu tenho muitos amigos que são da Jambô e da Dragão Brasil que fazem legendas, então a gente produz muita coisa. E eu não escrevo fanfiction, mas participo de muita coisa, agora ta tendo uma mesa de fada e o pessoal cria bastante. Você pode procurar na Jambô, na Nerdz, na Dragão Brasil, que voltou com projetos muito legais, e, claro, Facebook, o perfil de cada um, eles se divulgam."

"Pro evento hoje eu queria muito fazer uma fada moderna, eu pensei muito nisso, só que daí eu pensei que eu moro em Porto Alegre, não moro em São Leopoldo, eu tinha que pegar um ônibus e um trem, e a gente chama muita atenção das crianças. E eu tive dificuldade de montar alguma coisa em uma semana, que foi quando eu fiquei sabendo do evento. E aí eu me propus: ano que vem eles vão repetir, ano que vem eu

trago uma fada moderna, o que eu acredito que seria para 2017. Dá para você pegar qualquer look de Celta ou medieval e criar uma coisa que você adora. Dá para fazer coisas muito boas."

ET

Áudio incompleto

Idade de ET: 26 anos, masculino

Cidade de origem: Novo Hamburgo

"Eu não sou o mais fã."

O entrevistado afirmou que tem muito interesse pela temática do medieval e pelas obras de Tolkien por causa da complexidade do enredo. Ele gostou muito dos filmes porque se interessa por composição de roteiros. Ele gosta também de jogos que se desenvolvam nesse universo e costuma assistir conteúdo relacionado a isso no Youtube, inclusive algumas produções de fãs. O que o atraiu para a feira foi a possibilidade de ter contato com esse tipo de atmosfera ao vivo.

DVM

Idade: 25 anos, masculino

"Pior que eu não fiz nenhum preparativo para a feira. Eu só falei com uns amigos e vim pra cá, nada de especial."

"Meu primeiro contato com o Hobbit faz uns 15 anos, no lançamento do primeiro filme do Senhor dos Anéis. Eu prefiro os filmes, é que eu li os livros muito depois, então eu fiquei mais nos filmes mesmo."

"Eu não tenho muitos amigos que gostam. Quando eu quero saber mais eu procuro em podcast na internet, tipo o Rapadura ou o Nerdcast."

FDR

Idade: 27 anos, masculino

Cidade de origem: Porto Alegre

"Sou de Porto Alegre e vim na feira para conhecer. Não é a primeira vez que eu queria vir, mas eu nunca consegui. Eu não tive muito tempo para me preparar."

"Eu gosto mais do Senhor dos Anéis do que do Hobbit. Eu li o primeiro livro até uma certa parte, porque eu tinha 11 anos, e daí já saiu o filme, e eu comprei todos os livros mas eu não li."

"Eu falo com o pessoal da faculdade, ao vivo, porque eu não uso redes, só frente a frente."

"Eu não conheço o trabalho de fãs."

FRU

Idade: 19 anos, masculino

Cidade de origem: Novo Hamburgo

"Gosto bastante da cultura medieval, do Senhor dos Anéis, especificamente. Eu gosto muito das obras do Tolkien. Eu faço coleção, eu comprei já vários livros dele, eu to com o Silmarillion. Eu já li todos os livros e já vi os filmes."

"Não consigo fazer cosplay. Na verdade, essa ideia a gente fez para cá. A minha roupa é muito simples, a minha amiga fez uma camisa e eu botei. Aí teve o acampamento Celta um tempo atrás, a gente fez essa roupa aqui, aí eu comecei a gostar. Na verdade, eu já gostava disso há muito tempo atrás, mas eu tinha preguiça de fazer."

"Eu gosto bastante de escrever, mas não faço fanfic. Eu até pretendia fazer vídeo no YouTube, mas não rolou. Mas eu tenho uma bateria, eu queria fazer cover, mas não tenho... ainda."

"Hoje eu tirei muita foto, mas não foi com meu telefone, foi com o telefone das pessoas, eu meio que não ligo muito. Eu gosto que as pessoas tiram foto comigo, mas eu não me importo muito. Eu não venho pro evento pra tirar foto, eu venho pra me divertir, se as pessoas querem tirar foto, eu topo."

"A minha amiga que tá fazendo tranças ali gosta de bastante coisas que eu gosto e a gente conversa bastante sobre isso. Basicamente todas as minhas amigas tem um pouquinho de mim, é um pedacinho de mim que eu gosto de dividir. Eu gosto de conversar essas coisas mais pessoalmente porque eu fico mais empolgado e eu tenho preguiça de escrever. Você tá todo empolgado escrevendo alguma coisa, aí tem um texto gigante e aí você erra e tem que apagar. Pessoalmente é mais legal."

MSL

Idade: 29 anos, feminino

Cidade de origem: Canoas

"Eu gosto de me vestir desse jeito e aqui é um dos únicos lugares onde a gente pode se vestir assim sem ser julgado. E também para ver meus amigos, que tenho muitos amigos espalhados."

"Eu já tinha essa roupa em casa, isso aí para mim é comum. Semana passada teve um evento grande também, desse estilo, então eu já tinha tudo pronto. E não tem muito mais além disso, a gente tira foto, eu compartilho com os meus amigos, vai pro grupo do Whats e tal."

"Eu era muito criança quando eu conheci o Tolkien. Eu li o Senhor dos Anéis, o Hobbit, o Silmarillion, o Contos Inacabados. Eu gosto dos filmes, tem uma diferença dos livros, mas eu gosto."

"A gente costuma se reunir para conversar com quem gosta das mesmas coisas. Mas é muito difícil a gente se reunir, todo mundo tem trabalho ou estudo, família já, né, todo mundo já ta casado, menos eu. A gente usa mais o Face porque daí dá pra ver as fotos do grupo na timeline e dá para combinar as coisas."

"Eu só vejo produção dos fãs que eu conheço, mas mais foto de cosplay. Meio fake, né, porque veludo alemão é muito caro, falta dinheiro, né."

LJL

Idade: 25 anos, feminino

Cidade de origem: Taquara, mas mora em Porto Alegre



LJL e VKF

"Eu costumo ir em eventos. Eu gosto de coisas medievais, gosto das séries, gosto desse universo também pela estética de videogames, pela música, gosto muito de música celta."

"Quem me apresentou Tolkien foi meu ex-namorado, que eu conheço desde a infância. Ele gostava muito, eu já conhecia os filmes, mas ele me apresentou mais a fundo esse universo. Eu li o livro do Hobbit e o primeiro livro do Senhor dos Anéis, mas eu gosto bastante dos filmes, que eu vi todos eles, mais de uma vez."

"Às vezes eu converso com o pessoal, mas a verdade é que eu não conheço muita gente no meu meio que gosta dessas coisas."

"Eu posto fotos dos meus cosplays nas minhas próprias redes sociais, mas não tenho nada além disso, é só por diversão mesmo. Eu procuro muitas referências no Pinterest, tentando me inspirar, mas realmente eu não conheço muita gente que faça isso. Eu discuto mais com umas amigas e com a minha irmã e pessoas que eu conheço, aí eu converso sobre isso."

"O que eu tenho vontade de fazer mais a fundo é produção de música, nesse sentido. A trilha sonora do Senhor dos Anéis é fantástica e super inspiradora. Como eu gosto de cantar e tocar, eu tenho vontade de fazer algumas produções nesse sentido. Eu conheço alguns músicos que podem ser parceiros, a gente procura a referência na internet, Youtube e Twitter."

YSS

Idade: 21 anos, feminino

Cidade de origem: Esteio

"Eu particularmente venho aqui para dançar, porque é muito diferente, venho comprar, porque eu adoro, bateu a feira medieval e tal, eu vi no jornal e pensei, ah, vou pra lá com o que eu tiver."

"Eu gosto do Hobbit. Eu vi os filmes. Infelizmente eu não tive tempo de ler os livros porque a vida acadêmica tá tentando me esfaquear por trás, não tô achando legal isso."

"O universo de Tolkien é uma outra realidade, não adianta comparar com a nossa, totalmente diferente, um mundo à parte. Para quem gosta de coisas tipo dragões, magia, elfos, ele é completamente mágico."

"Eu não conheço muitas pessoas que gostam disso, mas de vez em quando a gente conversa, na verdade. Mas a gente só se fala ao vivo. Encontrei uma menina da minha sala, bah, melhor coisa."

"Aqui, querendo ou não, tem magia nesse mundo, e quanto mais te interessa pelo que estão fazendo, eu acho que é uma forma de ser fã. Você fica procurando mais sobre esse mundo. Geralmente a gente olha blogs sobre fanfiction, sempre, a gente taca (Hobbit fanfiction) no Google e vai. Eu gosto muito de imagens, desenhos, então a gente joga palavras e acha um desenho legal e esse desenho leva outra coisa que leva outra coisa e assim a gente vai conhecendo e isso vai te ganhando."

"Eu faço alguns desenhos, mas amadores por enquanto, porque eu realmente preciso de um curso para desenhar bem. Eu compartilho só com alguns amigos mesmo. Eu quero melhorar, quero participar mais com certeza. É que quando a gente vê quadros feitos por artistas, tudo muito lindo, dá vontade de querer aprender mais, querer saber mais como fazer as coisas, eu acho que é um impulso produtivo. Mesmo sendo de fãs, se a pessoa está fazendo aquilo por ser fã, ele cria um sentimento forte por ele. Você tem que pensar que é bom a expressão, tudo aquilo que ele sabe é uma expressão."

MCIL

BAF

Idade de MCIL: 26 anos, feminino

Idade de BAF: 20 anos, masculino

Cidade de origem de MCIL: Canoas

Cidade de origem de BAF: Ivoití



BAF: "Eu tenho a vestimenta, na verdade, para vários eventos que eu participo. E eu gosto de participar dos eventos que o Bando Celta organiza, porque eles são geralmente bastante interessantes, tem bastante galera. Minha expectativa para o evento de hoje é que ele seja muito interessante, que tenha bastante interação com muitas pessoas. Eu gosto de ver a galera dançando, a galera vestida, a galera conversando sobre a cultura Nórdica e Celta."

MCIL: "Eu me preparei menos do que eu gostaria, não tive tempo também. É a primeira vez que eu participo de uma feira medieval, então eu vim conhecer. Eu também queria ver bastante gente vestida, pra ver as interações culturais, como é que é isso ao vivo, como é que se interage com culturas diferentes da nossa."

BAF: "Eu tiro as fotos quando as pessoas me pedem, mas eu não venho com esse intuito. Mas eu compartilho, sempre que eu tiro uma foto eu peço para as pessoas passarem para mim porque é sempre é bom mostrar as coisas que a gente gosta para

outras pessoas, para fazer com que elas também se interessem caso tenha aquele toque de, bah, que legal, vou começar a pesquisar sobre isso, vou dar uma olhada, ver o que esses malucos fazem."

MCIL: "Eu gosto mais de tirar foto das coisas do que minhas próprias. Eu sempre gosto de compartilhar as experiências. Eu acredito que o conhecimento tem que ser compartilhado. Eu faço isso mais por redes sociais, por exemplo Facebook e Instagram. Eu não costumo usar o Twitter. Mais nas conversas, nos diálogos."

BAF: "Facebook, Instagram, Twitter."

MCIL: "Eu não acompanho ninguém específico, mas eu gosto de buscar. Eu não uso tanto hashtags, por exemplo, eu gosto de procurar coisas do meu interesse pessoal, mas ler artigos sobre também. Se eu participo de algum evento, algum seminário, eu gosto de ver as referências que as pessoas usam, ver se tem algo que me interessa, e vou buscando, sempre vou atrás daquilo que eu posso achar interessante."

BAF: "Eu gosto bastante de Hobbit, do Senhor dos Anéis e outras histórias que tem por aí, mas eu não assisto muitos vídeos de fãs, até por falta de tempo, né, faculdade, trabalho, a gente acaba não tendo tanto tempo livre. O meu contato com o Hobbit é bastante recente não tem acho que 7 anos. O primeiro filme que eu assisti, eu gostei bastante, eu me senti bastante interessado por esse mundo fantástico, pela mitologia, pelo nórdico, pelas runas. A primeira vez que eu tive contato com runas foi assistindo o Senhor dos Anéis, e a partir disso eu comecei a pesquisar sobre outras mitologias a partir do Senhor dos Anéis. Eu normalmente utilizo o Google, eu vejo páginas falando sobre isso, falando sobre as runas, por exemplo, sobre o misticismo que tem nessas culturas."

MCIL: "Meu contato com o Hobbit foi depois do lançamento do filme, na verdade, eu acompanhava o Senhor dos Anéis, que eu gostei bastante, mas não tinha muito conhecimento ainda do Hobbit. Eu gosto de ver as questões de comportamento dos grupos, das culturas diferentes, dentro do filme. Eu procuro informações geralmente no Google também, ou conversando com pessoas que compartilham o interesse."

DT

Idade: 22 anos, masculino

Cidade de origem: Caxias do Sul

"Eu gosto dessas coisas medievais, eu já fui em várias vezes no show da banda também."

"Eu já tinha uma toga, eu comprei umas blusas e amarrei aqui."

"Um amigo me apresentou Tolkien, aí eu comecei a assistir, gostei, e comecei a acompanhar vários filmes e séries com o universo parecido. Eu não li os livros, mas vi os filmes do Senhor dos Anéis e gostei."

"Eu comento com amigos, pessoalmente, não uso redes. Mas talvez eu tire algumas fotos pra postar hoje."

"Eu não gosto de escrever fanfiction, eu gosto de jogar RPG só, Dungeons & Dragons. Qualquer coisa que tu jogue ou que tu assista tem referências do universo do Tolkien. A gente conversa em reunião de amigos, quando a gente joga, e até alguns joga videogame, que tem tudo a ver, é basicamente baseado em Tolkien, né, não tem como não falar."

"Eu peguei referências na internet ou em filmes para me vestir pra hoje. Tem páginas do Facebook que a gente pesquisa, ver algumas notícias e tal. A gente tá sempre esperando um milagre de que vai sair mais filmes, né?"

JG

Idade: 22 anos, feminino

Cidade de origem: Caxias do Sul



"Vim para cá pra feira, mas não imaginei que fosse ter tanta gente quanto tem, ta bem legal. Eu fiz uma capa e uma saia e uma blusa medieval, fiz as orelhas e vim de elfa. Eu provavelmente vou tirar fotos e postar no Instagram, que é o que eu mais uso."

"Eu gosto bastante de vikings, elfos, hobbits, bruxas. Imagens, vídeos e pessoas que também fazem caracterização. Mas eu busco mais textos informativos do que fanfiction."

"Meu primeiro contato foi através dos filmes do Senhor dos Anéis, mas assisti os filmes do Hobbit também e li o Senhor dos Anéis e o Hobbit, o Silmarillion ainda não."

"Além de toda essa temática medieval e de ter várias criaturas, também a mensagem por trás de todas as coisas é o que me interessa bastante."

"Eu converso sobre isso com os meus amigos e com os meus familiares também, buscando grupos que também tem a ver com essa temática e na internet. Esses são grupos que são mais especializadas em Tolkien, aí eu tenho uns amigos de Curitiba que tem um grupo sobre o Tolkien e é bem legal. Eles são tanto on-line quanto off-line, eles são da Toca do Paraná. A gente se fala mais pela internet é porque a gente não tem tanto contato assim fisicamente, principalmente através do Facebook, a gente se comunica, eles me mostram as coisas que eles tem, às vezes eles pedem ajuda pra montar os stands deles."

AM

Idade: 20 anos, feminino

Cidade de origem: Caxias do Sul



"Meu primeiro contato com o Hobbit foi quando eu era criança, eu assisti o Senhor dos Anéis com o meu pai. Mas eu vi também os filmes do Hobbit e gostei mais de Uma Jornada Inesperada, o primeiro, né, é o melhor. Ainda não tive a oportunidade de ler os livros."

"Eu vim para cá só pra feira e minha expectativa era o que ta acontecendo agora, na verdade, eu sempre gostei muito dessa cultura celta, medieval então ta ficando bem legal a experiência."

"Eu comprei algumas coisinhas, fiz a capa manual e to aqui de elfa. Não dá para mudar assim todo dia, então algum dia do ano, pelo menos. Eu me identifico muito com esse universo. Eu converso com amigos e família pessoalmente, e procuro material na internet em blogs. Eu acesso muito o Taberna dos Bibelugos, pra conseguir bandas folk, o pessoal de lá é bem legal. Eu não costumo pedir material, mas se alguém me passar, é sempre bem vindo, eu não produzo nada ainda."

JLK

Entrevista concedida em local isolado após a feira (Jardins da Fabico)

Idade: 26 anos, feminino

Cidade de origem: Porto Alegre



"Eu acho que a feira antes de tudo é uma oportunidade para poder se vestir do jeito que a gente quer, para poder ser caracterizar e reviver os personagens. Por mais que tu vá se vestir assim dia a dia, vai ser mais estranho. Eu às vezes faço, mas é mais estranho. Então a feira é uma oportunidade para poder se caracterizar e para conhecer mais pessoas que são fãs da mesma forma que eu. Então tem essa troca das histórias, dos personagens. E nessa feira em específico tem atividades, como arco e flecha, que aí é legal que tem esse contato. Eu não consegui atirar porque a fila estava absurda, mas no mês passado eu participei de uma aqui que eu atirei e tal, muito legal. Mas lá estava muito cheio."

"Eu estava vestida de elfa. A minha elfa, na verdade, era meio misturada, era uma elfa meio guerreira, pegando coisa emprestada da minha amiga, que foi de viking,

então a gente fez uma mistura. Eu deixei para a última hora, então eu passei a sexta-feira inteira na rua, no centro, procurando coisas, comprando coisas para montar a fantasia. Eu fiquei toda tarde de sexta e toda noite, fui dormir tarde e acordei cedo no sábado para me arrumar, fiquei sábado a manhã inteira me arrumando. Eu fiz as orelhas de elfo, que demorou um tempão, a maquiagem. Foi pelo menos um dia inteiro assim, em função."

"O reconhecimento das pessoas é mó legal. A gente mal tinha descido do carro, eu e minha amiga, e já vieram algumas pessoas para tirar foto com a gente. A gente tava "calma, a gente nem chegou ainda", a gente queria ir para o banheiro, a gente ia andando e todo mundo ia parando, parando, parando. Aí uma hora eu falei "ta, esperem, a gente quer ir no banheiro primeiro, aí a gente volta aqui". Na hora que a gente chegou não tinha muita gente caracterizada, então todo mundo veio para cima. Ainda duas gurias totalmente fantasiadas, chama muita atenção."

"Eu fiz algumas fotos, até eu estava editando ontem ainda. E eu usei as Stories do Instagram porque a minha amiga tem espada também, então no final da festa eu e minha amiga e mais umas pessoas lá encenamos ataques de guerra, lances com a espada e tal. E a gente fotografou e eu tô editando agora para postar no Instagram, que é o local que eu mais tenho essas coisas. Eu coloco hashtags porque eu acho que acaba encontrando pessoas que são fãs também pela hashtag, e aí é legal ter esse retorno. No sábado, eu postei uma foto de elfa, no Stories, e várias pessoas já me mandaram mensagens diretas, dizendo "ah, e aí, você é incrível, eu quero fazer ensaio assim" eu tenho vários amigos que são fotógrafos, então eles me chamaram para fazer ensaio comigo. Ok, eu disse que pode ser, agora já sei fazer orelha."

"Muitas pessoas me perguntaram também do meu cabelo nas redes, se eu deixo meu cabelo comprido por gostar desse universo. E, sim, com certeza, eu gosto desse universo, a minha inspiração é o universo de elfos e acaba interferindo em como eu me visto, no meu estilo, no jeito que eu deixo meu cabelo, que é comprido e dá trabalho, mas vale a pena. Eu acho que é parte de eu ter traços que fazem eu me lembrar esse universo: como ser muito branca, muito alta, magrinha, cabelo comprido liso. E aí, o que eu posso, eu ainda dou uma adaptada do tipo, ah, então deixa o cabelo bem compridão que daí lembra. E eu gosto muito das coisas de natureza, eu nasci no interior, então eu tenho muita ligação com natureza, com floresta, então acaba que linka o universo. Tem até um amigo meu que diz que eu sou um máximo de elfa que se pode ser nesse universo de hoje, nessa relação com a floresta, do jeito que dá. Eu sou o

máximo de elfo possível pros tempos atuais. Então, eu acho que as stories conseguiram validar um pouco dessa identidade que eu já tinha e eu consigo reforçar isso, ou talvez eu gosto dessas coisas porque eu já tenho essa aproximação com a floresta e esse personagem é um personagem que tem essa ligação, então me faz gostar mais dele. Uma coisa valida a outra.”

“As primeiras vezes que eu fui para eventos, eu fui sozinha, até porque eu não tinha muitos amigos próximos que gostavam. E aí nesses eventos eu conheci muita gente, até a menina que foi comigo lá, eu conheci ela em uma outra feira, em que ela estava fantasiada, com umas tranças bonitas, e eu fui falar com ela por causa disso. A gente se tornou amigas e troca referências e ela me passou vários locais para ver no Pinterest, que tem várias referências de fantasias, aí a gente acompanha juntas, uma manda pra outra. E no próprio Instagram, eu procuro pelas hashtags de elfo, O Senhor dos Anéis. E aí tem muita coisa de gente que faz cosplay. E toda vez que eu vou em um evento eu conheço novas pessoas que faz fantasias e agora a gente formou um grupo em que a gente tá se falando e trocando referências pra próxima vez ir mais fantasiada.”

“A gente criou um grupo no WhatsApp e tem um grupo no Facebook também, a galera fala demais, nem dá pra acompanhar tudo. Mas eu já vi que eles fazem vários eventos paralelos às feiras, que eles se organizam para vir. Essas pessoas que eu conheci, por exemplo, nesta feira, todos eram de fora. Eram meninos que vieram de São Francisco de Paula, só para feira, eles já se comunicavam e combinavam de vir juntos para feira. Agora eles incluíram a gente no grupo também e querem combinar de fazer trilhas fantasiados e os próprios jogos de RPG estilo LARP. Eles até me falaram “a gente precisa de elfas”, eu disse “Pronto! Agora tem!”. Enfim, eles organizam várias coisas e eu vi que, além do RPG, tem também simulações de batalhas, é bem de ver o personagem. Tocar instrumentos também, tinha um menino que tocava flauta, tocava as trilhas dos filmes, tocava tambor também.”

“O Senhor dos Anéis é, de longe, a minha saga preferida. Deve ter sido a primeira saga que eu vi, quando eu era ainda criança, eu tinha uns 12 anos e eu lembro que foi o primeiro filme que me fez entrar na história: eu sofria junto com os personagens. Eu lembro que tinha uma cena com aranha gigante que ataca o Frodo, eu me escondia atrás do sofá, apavorada. Eu não vi no cinema, eu morava no interior e não tinha, acabei vendo em casa, e eu vi várias vezes e foi também o primeiro filme que eu acabei tendo no computador, porque tava começando computador lá no interior, então as minhas primeiras descobertas no computador foi junto com O Senhor dos Anéis, via

com legenda e tentava decorar as falas. E aí tinha papel de parede e eu via várias vezes, e vi a versão estendida também. E tinha os livros, eu não li ainda o Silmarillion; O Hobbit eu li mais recentemente, aí eu li agora de novo por causa do filme, eu vi que tinha muitos trechos do Silmarillion também que estavam incluídos nos filmes também.“

“A primeira vez que eu li eu era criança e agora lendo adulta dá para ver realmente que a escrita do Hobbit, principalmente, é uma escrita mais para criança. Eu acho que eu me tornei tão fã também porque eu li justamente quando eu era criança e foi incrível, é fantástico esse universo todo, foi muito cativante. Eu realmente tinha uma noção de que o mundo inteiro era do mal e estavam todos contra o Frodo e, meu deus, como é que ele vai conseguir levar esse anel? Está todo mundo contra ele, coitado. Eu sofria junto. Foi a primeira história que eu sofri junto, então eu virei fã e eu acabei agora encontrando muita gente que é fã. Semana passada eu estava conversando com esse guri e eu vi que ele é muito fã também, ele até me emprestou uma réplica do Um Anel, que eu estava na feira, e eu fiquei “Nossa, que incrível!”. Mesmo depois, assistindo novos programas nesse estilo Game of Thrones e tal, eu gosto também, mas meu primeiro amor foi o Senhor dos Anéis e segue.”

“A gente conversa também bastante pela internet, faz memes e tal e compartilha entre o grupo. Tem um meme que eu acho que ficou famoso mesmo para quem não conhece O Senhor dos Anéis, tem umas fotos do Aragorn ou do Legolas muito clássicas, muito boas. E é legal até porque Game of Thrones ficou famoso e tem um ator o que faz a série e ele também faz O Senhor dos Anéis, então fica nessa conexão entre os universos e ele é um cara que deu muito certo nesses memes. Eu pego memes de outros, mas eu tenho um amigo que é muito fã e ele faz, ele fez um genial esses dias nesse contexto de se passar no mestrado, que era com umas cenas do Aragorn, eu não lembro agora o que dizia, mas ele quem criou. A gente posta esse tipo de coisa no Facebook, é legal que a galera entende, mesmo quem não assistiu. Mas rola umas críticas, tem gente que eu conheço que foi ver O Senhor dos Anéis e dormiu durante o filme. Ah, por favor, não fala comigo, sai daqui! Coincidentemente, acho que pelo meu visual, acaba que são os primeiros assuntos quando alguém me conhece, já me perguntam: você gosta de medieval? É, eu sei, eu sou a louca do medieval.”

“Tinha também uma briguinha entre O Senhor dos Anéis e Harry Potter. Eu não sei por que, mas eu nunca li Harry Potter, só assisti um ou outro filme. Então eu não fico “ah, sou fã de Harry Potter, sou fã de O Senhor dos Anéis”. Eu acho que é porque

surgiu na mesma época e aí eu fiquei para um lado e a galera para o outro. Eu gosto também, mas acho que não me chamou tanta atenção, acho que eu me identifiquei, talvez pelos elfos. Até na feira, foi muito engraçado, nós fizemos muitas piadas com os elfos, uma hora eu saí com um amigo meu e o resto da galera não nos encontrou mais, o pessoal me perguntou “onde é que você tava?” e a minha resposta era “Gente, eu usei o Anel, né? Óbvio!”. E tinha outras brincadeiras, tipo de ser imortal, o pessoal perguntava minha idade e eu “ai, gente, sou elfa, tenho 300 mil anos, estou aqui eternamente”. É legal brincar com essas coisas. Tem a realidade tensa, então a gente usa isso para extrapolar um pouco, fazer com que a gente seja um pouco mítico. É uma válvula de escape, usar fantasia dessa forma, ser um personagem. Eu não vejo novela, então para mim funciona esse universo.”

ASC

Entrevista concedida em local isolado na feira (casa do namorado em Porto Alegre)

Idade: 23 anos, feminino

Cidade de origem: Sapucaia do Sul



“Eu gostei, a feira foi bastante legal. Eu achei que ia ser menos, que ia ter menos pessoas fantasiadas porque era uma coisa em São Leopoldo, então eu fiquei surpreendida positivamente porque não só tinha muita gente fantasiada e tinha várias barraquinhas e coisinhas, eu achei que ia ser bem menor, eu achei bem legal e nem imaginei que ia ser tanto assim do que foi. Eu não tive muito tempo de me preparar então a única coisa que eu fiz é a coroa de flores. E aí eu pensei “eu não estou medieval”, mas foda-se, e eu to bonita com a minha coroa de flores.”

"Eu acho que a gente tem um fetiche na era medieval porque a gente tem muita coisa da era medieval. Mas pensando na era medieval mais fantasiosa, eu sempre gostei de O Senhor dos Anéis, por exemplo, eu gosto desse mundo, eu li quando eu tava no ensino médio e eu sempre curti. Minto. Meus pais gostavam dos filmes e eles me

levaram para ver o terceiro filme legendado e eu odiei porque eu tava aprendendo a ler, então foram 3 horas lendo, então eu odiei, e eu odiei até que eu li os livros. Porque, apesar dos livros serem densos para caralho, eu curti muito, principalmente porque tinha canções. Eu tenho um professor que dizia que todo mundo pulava as canções, eu não pulava as canções, eu tentava descobrir qual era a melodia e tentava cantar. E eu gostava do jeito que ele descreve as batalhas porque eu sempre gostei de guerras e batalhas, aquela coisa épica. Na época que eu li, eu gostava muito daquela jornada e eu acho que eu associo muito o mundo da idade média a essas coisas. Porque, se você for pensar, a idade média não tem uma imagem muito boa, não foi uma coisa muito legal. Só que na história da arte, estudando sobre arte medieval, eu comecei a gostar, porque tem coisas interessantes, mas eu comecei a gostar a partir desse mundo fantasioso em torno da idade média. Teve O Senhor dos Anéis, teve O Hobbit, mas também Game of Thrones... E agora eu estou só pensando por que que as pessoas tem tanto fetiche na idade média? Eu não entendo. E a gente compra essa ideia. Eu acho que a fantasia tornou isso uma coisa legal, pelo menos para mim. Eu não sei por que que eles começaram a fazer isso.”

“Eu acho que eu li O Hobbit depois de O Senhor dos Anéis. Ou antes, na real. Eu não curti muito O Hobbit, depois do Senhor dos Anéis eu até curti. Foi no ensino médio, eu tava no comecinho, ou no final do fundamental. Eu comecei o Silmarillion, mas eu não consegui, eu disse pra mim “eu não tô na vibe”, mas eu só achei chato. Eu não sei se eu quero pegar mais alguma coisa do Tolkien porque eu não sei mais se é a minha vibe. Eu lia muito mais naquela época, agora eu tô meio parada e eu vejo mais série, então eu me esforcei para ler porque eu gostava do mundo e da história, e agora os outros livros eu vou ter que me esforçar para ler e eu não sei mais se vale a pena.”

“Eu vi os filmes, mas eu fui assistir com *mixed feelings*. Eu achava que ia ser um filme e não três, e aí eu vou ver o primeiro filme e acaba quando eles estão chegando lá no negócio, nem chegaram no dragão e eu tava “Ué, por que acabou?” E minha mãe me falou que vai ter mais. E eu “Como assim? Enfiaram um monte de coisa nessa história, não tinha nada disso!”. E aí eu pensei “vai ser dois, então” e ela “não, vai ser três” e eu fiquei “mas como assim?” é um livro pequenininho! E eu tava com uma boa expectativa, mas isso me cortou total. E aí tá, no segundo eu já pensei “ah, vai ser uma merda”, e daí eu gostei porque eu baixei as minhas expectativas. Minhas expectativas eram, tipo, negativas, então eu gostei, só que eu não vi no cinema. O último eu nem lembro, eu acho que assisti no cinema, e o último é o que eu mais gostei.

Porque tem a guerra dos cinco exércitos e é praticamente o filme inteiro de uma batalha e é isso que eu gosto das coisas do Tolkien, é as batalhas. E é aquela coisa de que não é uma história foda acontecendo, praticamente não tem história no último filme, é só uma batalha épica. Em geral, eu não gosto disso em filmes, de épica luta e não sei que, mas no Tolkien é isso que eu gosto. Eu me divirto vendo as batalhas, é muito divertido. E não é que seja memorável, um ótimo filme, eu não acho que seja. Mas é divertido, então eu gostei.”

“Eu normalmente não falo sobre Tolkien, mas se eu encontro alguém que gosta eu falo. A maioria das pessoas com quem eu convivo não é muito de Tolkien. Porque, tipo, o livro é uma merda de ler, e é isso o que as pessoas falam, de ser denso e tal, e eu concordo, então eu nunca me aprofundei em discussões sobre Tolkien, porque eu acho que não tenho com quem conversar. E eu não gosto tanto para ir procurar on-line, não é o tipo “ah, eu preciso conversar sobre isso com alguém”. Tem algumas coisas que eu sinto essa necessidade, mas nisso não. É muito engraçado porque, nessas coisas de *fandom*, eu tenho dificuldade de interagir. Faz alguns anos que eu não leio *fanfic*, mas eu lia muito antes, tava sempre nessa de *fanfic* e *fanart*, tudo, e eu tava muito no Tumblr, é uma época, só que eu não interagia com as pessoas porque eu sou meio tímida e fechada. Eu consumo as coisas que eles fazem, mas eu não interajo, eu não vou lá falar com eles. Eu nunca escrevi uma *fanfic*.”

"Mas essa época foi antes, quando eu estava lendo e gostando de O Senhor dos Anéis foi antes de eu virar *shipper*. Quando eu tava nesse lance do *shipper*, já tinha passado a *hype* dos filmes do Senhor dos Anéis e não tinha chegado o Hobbit ainda, então eu não procurei nada sobre isso. Depois, no Tumblr, tinha um negócio das pessoas shipparem o Bilbo com o anão Rei, o Thorin, e depois quando eu assisti o último filme, eu já tava sabendo desse *ship*. Eu não era *hardcore shipper*, mas eu achava bonitinho, gostava do *ship* deles e gostava do *ship* do anão e da elfa lá. Aí quando eu vi que o Thorin morreu eu fiquei "ah, não, e eles?" e eu fiquei muito triste. *I shipped it!* Agora eu fiquei até com um pouco de vontade de procurar algo nesse sentido. Às vezes me pergunto por que eu não tô lendo e é porque eu tô fazendo um monte de outras coisas, o meu tempo agora é limitado e odeio isso. Não é que eu não tenho tempo, mas é que eu não percebo as coisas que eu faço ou deixo de fazer. E aí quando eu falo dessas coisas eu lembro que existem *fanfics* e por que eu não to lendo? Eu não sei se eu vou ler coisas de O Senhor dos Anéis ou do Hobbit. O Hobbit talvez, ele te permite mais, porque que *ship* você vai tirar de O Senhor dos Anéis? Eu era meio apaixonada pelo

Legolas, mas eu shippava ele comigo, antes de eu saber o que era shipar. Eu acho que eu procuraria coisas que são mais a minha praia.”

“Antes eu lia muitas *fanfic* de Harry Potter e de Sherlock, e algumas de Supernatural, mas eu achei muito ruins. Eu achava tudo no Tumblr, eles me direcionavam para sites como o fanfiction.net, o AO3, tinha uns outros, mas esses eu lembro. Eu jogava a *tag* do *ship* no Tumblr e aí aparecia, tem sites dedicados a postar *fanfic* de tal *ship* e *fanart* de tal coisa, então foi pelo Tumblr mesmo. Hoje eu sei que eu posso tacar no Google, ou posso entrar nesses sites, que agora eu sei. Não sei porque eu antes não procurava pelos sites, eu procurava só pelo Tumblr, era mais fácil. Não era mais fácil, não sei porque eu fazia isso. Era uma coisa do tipo, eu achava que era meio errado, não por causa de "ah, *fanfics*, é bobo e tal", mas era *fanfics yaoi*, gay, e muitas delas envolviam sexo, então era errado. *It's kind a porn*. E rolava um julgamento de “as pessoas não podem saber que eu leio isso”, então eu não vou entrar nos sites porque era mais direto. Eu não queria *getting too deep* no negócio porque eu achava errado e agora eu tô cagando pra isso, eu poderia voltar a ler de boas. Tem duas meninas com quem eu já falei na faculdade sobre *fanfiction* e é um negócio super natural e as pessoas estão mais de boa com isso. Para algumas pessoas que não conheça e tu vai falar, pode ser que pareça, tipo, bobo. As pessoas falam disso normalmente. Eu acho que quando a gente é adolescente ou *young adult*, a gente tem mais esse julgamento de pensar “ah, mas o que os outros vão pensar?”. Eu acho que se eu procurasse hoje, eu ia usar tudo, porque, de um jeito ou de outro, no Tumblr aparecem as coisas. E, olha só, agora eu posso salvar nos meus favoritos! Porque eu até escondia isso! Já existia isso de salvar nos favoritos antes, mas eu não podia porque alguém podia ver que eu estava lendo aquilo. Eu tinha um bloco de notas, eu espero que eu ainda tenha, em que eu tinha links das *fanfics* que eu estava lendo, a maior parte de Harry Potter e Sherlock, tinha alguma coisa de Supernatural. Mas eu acho que eu começaria a procurar nos sites, é mais fácil, até porque hoje, estudando biblioteconomia, eu entendo como as coisas são organizadas em termos de busca e recuperação de informação. Então eu acho que eu iria direto no site, porque é mais fácil e não tem mais essa coisa do julgamento. Mas eu gosto de procurar *fanart* no Tumblr também porque tem umas coisa legal, *fanart*, e *fanfiction* às vezes. Nesse negócio que eu tinha anotado tinha até sites que eram dedicados a postar tipos específicos de *fanfiction* de tal *ship*, então tem uma categorização. Não era só a louca aleatoriamente catando *fanfic*.”

VKF

Entrevista concedida em local isolado na feira (casa de um amigo em Porto Alegre)

Idade: 21 anos, masculino

Cidade de origem: Porto Alegre



"Eu não sabia o que esperar da feira porque era a primeira vez que eu ia em um festival. Eu esperava que fosse ter gente vestida, que fosse ter uma certa imersão, apesar de ser um festival que lembra só a cultura. No começo foi bem de boa, foi mais tranquilo, mas quando começou os shows eu super me senti dentro daquele universo. As pessoas dançando e eles tocando folk, a banda muito bem, foi muito sensacional, eu me senti muito... ali, sabe? Eu estou em um local medieval, sou um viking, um celta. Sério, foi sensacional. Gostoso, não só pelas atividades, pela imersão, foi uma das melhores. Top. Eu tinha conversado com uns amigos de todo mundo ir vestido e a gente conseguiu um pouco, o pessoal foi vestido e tal para realmente chegar e fazer parte dessa imersão

total. Não só a gente se sentir imerso, mas fazer as outras pessoas se sentirem dentro desse local. Fazer as outras pessoas sentirem "nossa, que incrível", a mesma coisa que nós estamos sentindo. Então a gente foi preparado. Com uns chifres, manto, o pessoal botou colar, foi pra isso que eu me preparei. E dinheiro."

"Pra fazer essa caracterização, eu busquei inspiração na cultura Nórdica, em primeiro lugar. É uma feira medieval, eu pensei que deve vir um monte de gente como cavaleiros, tinha até padres, mas eu pensei que se for para o medieval, eu vou viking. Até porque, eu sou muito desse lado. Eu me inspirei tanto em filmes quanto imagens, desenhos, até ilustrações, principalmente de RPG. Até pegar essa questão de bárbaro de um país viking, diminuindo um pouco a questão do bárbaro para chegar na cultura nórdica, porque os bárbaros são muito exagerados às vezes. A própria série Vikings, eu acho legal o figurino deles, apesar de ser um pouquinho exagerado sobre o que realmente era, mas é tri. Eu procurei mais vikings mesmo, mais rústico, bem *roots*."

"O universo do Tolkien é completamente inspirado tanto na bíblia, na questão do cristão medieval, quanto na cultura nórdica mesmo. Eu posso falar em mitologia cristã e mitologia nórdica, ele se influenciou em várias culturas, a nórdica é uma das mais fortes, mas a cristã também. Então, dentro do Tolkien, é basicamente isso, é tudo o que existia naquela época medieval, mas com uma fantasia muito maior."

"Eu vi todos os filmes, mas eu nunca terminei um livro, o que eu me arrependo. Eu comecei a ler a Sociedade do Anel, e o Hobbit eu li até uma parte também, mas é bem pouco. Os dois eu comecei lendo e meio que comecei a deixar para depois, terminar outra hora. Eu tava no ensino médio, um amigo comprou e eu pedi emprestado. Aí pensei "vamo começar pelo Hobbit, que é mais tranquilo", só que a linguagem do Tolkien é muito interessante, mesmo traduzida para o português eu acho muito interessante. Eu consegui ver uma versão em inglês também, mas é quase impossível de ler, porque ele usa um linguajar diferente. Então eu comecei a deixar pra depois e aconteceu a mesma coisa, acabei não lendo O Hobbit, nem cheguei na metade."

"Mas os filmes eu vi todos, os três de O Senhor dos Anéis e os três do Hobbit. Daqueles de O Senhor dos Anéis eu prefiro o Retorno do Rei, mais pela grandiosidade dos acontecimentos. E todos eu me refiro a versão estendida, não a básica, aquelas de quatro horas. O Retorno do Rei é a minha preferência, só que ele bate junto com a primeira parte do Hobbit, e é sensacional como ele criou aquele gancho. Só que teve os extras que eu sei que o Peter Jackson botou, mas eu acho ok. Eu acho estranha a parte do Legolas aparecer, mas ok. Ele fez uma coisa pros fãs que gostam dos filmes, então

eu acho ok também. Mas o primeiro é o melhor de todos os do Hobbit e de O Senhor dos Anéis o terceiro é melhor."

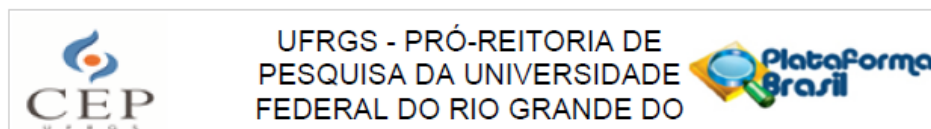
"Na época do ensino fundamental, o pessoal fazia vídeos do tipo LARP, live action role play, de O Senhor dos Anéis, só que LARP de fora os caras faziam mesmo, se figuravam não só como personagens dos filmes e da história em si, mas como pessoas, tipo, eu sou um elfo de Valfenda, sou um hobbit do Condado, pessoas criaram seus personagens dentro daquele universo, e fazem todo um jogo. Vi muito isso, coisas escritas não muito, mas vejo direto ilustrações. Eu trabalho muito com ilustrações, então eu vejo direto ilustração de pessoas que se basearam nos filmes, nos livros, e criaram coisas que não tem nesse universo. Assisti um desenho animado que saiu do Senhor dos Anéis antes dos próprios filmes, que faz parte da arte em si que eu via bastante. Jogo também, mas ilustração, Concept Art, é o principal."

"Eu uso redes sociais, a princípio, em que eu pesquiso "concept art aragorn", "concept art hobbit", gosto muito de procurar os *backgrounds* dos personagens, porque o conceito de *background* nos filmes são sensacionais, mas para as pessoas também. Os jogos, em geral, que foram feitos. Eu uso muito o Pinterest, adoro que eles tem muita coisa que não aparece se você só tacar no Google, então sempre foi o meio para mim de procurar ilustrações, principalmente de fãs, porque é basicamente só fã que põe lá. E nos próprios Art books de jogo e coisas assim, que às vezes sai, daí não é pela internet, mas em livrarias, e daí não é de fãs, uma produção mais oficial. Gosto muito de fãs do Deviantart, Pinterest, Facebook nas páginas das pessoas e YouTube, que tem sido uma grande influência de rede para mim, porque tem vários canais de pessoas que ilustram e fazem tipo a semana do Senhor dos Anéis, o cara vai lá e faz um desenho por dia, tudo baseado nisso, é muito bala."

"Como eu sou o ilustrador, eu comecei querendo criar histórias, e a melhor forma de colocar no papel é ou você escreve, e eu não sou o melhor dos escritores, ou tu desenha, e eu nasci desenhando, então foi isso que eu segui. E o universo do Tolkien simplesmente me inspirou a criar um dos meus universos. Eu tenho um universo em que eu criei desde o nascimento do universo, do mundo, até o fim dele. Eu não criei um fim ainda, mas, sabe, mais de milhões de anos passando e eu criei tudo aquilo baseado principalmente no universo do Tolkien. Porque ele fez um início e, isso é legal, não tem um fim. Até por isso tem uma abertura para vários jogos e criações de fãs, principalmente esses jogos que nem foram feitos pela criação do Tolkien, até porque ele não está mais conosco, existem jogos como, sei lá, Shadow of Mordor, que pegou de

um gancho entre O Hobbit e o primeiro Senhor dos Anéis, com uma coisa diferente, só que tudo pode ser explorado. Então ele abriu possibilidades para você criar coisa em cima, se inspirar, fazer coisas que pode estar ali, mas você pode botar outro nome, botando a sua originalidade, que é muito fácil. Ou não fácil, mas para quem é criativo, é mais tranquilo. Mas é muito sensacional de pegar, não é feio dizer "ah, me inspirei em O Senhor dos Anéis", todo mundo faz isso. Eu gosto de colocar os meus trabalhos tipo ilustração no Pinterest e no Deviantart, porque é um meio em que as pessoas te encontram com mais facilidade porque o nome de artista fica mais claro lá e também você pode linkar. Tem Facebook, página no Facebook foi o meu primeiro passo, na verdade, e aí tem o boca a boca, você vai mostrando, o pessoal vai mostrando, compartilha, e o compartilhamento, independente da página, é o melhor lugar de ser reconhecido."

ANEXOS

1. Documento de aprovação pelo comitê de ética**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

Título da Pesquisa: FANWORKS DE FANWORKS: A PRODUÇÃO DOS FÃS EM REDE

Pesquisador: Raquel da Cunha Recuero

Área Temática:

Versão: 3

CAAE: 73232217.4.0000.5347

Instituição Proponente: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 2.375.242

Apresentação do Projeto:

A pesquisa "FANWORKS DE FANWORKS: A PRODUÇÃO DOS FÃS EM REDE" é um projeto de tese de doutorado de Sarah Moralejo da Costa, aluna do Programa de Pós-Graduação Comunicação e Informação, da FABICO/UFRGS, orientado pelo Profa. Dra. Raquel Recuero. As autoras pretendem mapear as redes de produção de fanworks de O Hobbit a fim de compreender como as dinâmicas de consumo e produção interna ao fandom de O Hobbit o definem enquanto comunidade. Apresentam, como pergunta de pesquisa, "Como se estrutura a organização de produção do fandom de O Hobbit a partir da produção de fanworks sobre fanworks? E como procedimento metodológico, a prática etnográfica.

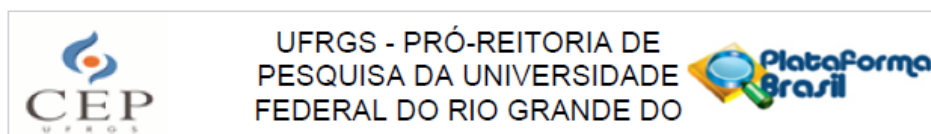
Objetivo da Pesquisa:**Objetivo Geral:**

Compreender como as dinâmicas de consumo e produção interna ao fandom de O Hobbit o definem enquanto comunidade interpretativa.

Objetivos específicos:

- Identificar os formatos de produção praticados e consumidos pelos fãs;
- Identificar as formas de produção praticadas e consumidas pelos fãs;
- Identificar as vias de propagação da produção a partir das práticas e consumo de fanworks realizados pelos fãs;

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro
Bairro: Farroupilha **CEP:** 90.040-080
UF: RS **Município:** PORTO ALEGRE
Telefone: (51)3308-3738 **Fax:** (51)3308-4085 **E-mail:** etica@propesq.ufrgs.br



Continuação do Parecer: 2.375.242

- Verificar as particularidades de fanworks de fanworks nesse processo (formatos e formas de produção, propagação e consumo);
- Verificar como os sujeitos se articulam em torno desses processos.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos

A pesquisa não prevê riscos aos entrevistados, além de uma reflexão sobre suas próprias práticas e formas de consumo, o que também pode ser considerado um benefício.

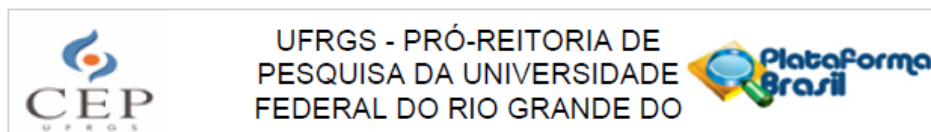
Benefícios

Como benefício é oferecido também acesso aos resultados desta pesquisa, como forma de compartilhamento do conhecimento construído a partir dos dados oferecidos pelos entrevistados.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

As autoras pretendem desenvolver um "estudo dentro do fandom dos filmes de O Hobbit e das produções articuladas por seus fãs, online e offline". Definem fandom como uma organização de fãs em torno de um produto em específico (fandom do filme x ou do livro y), de uma particularidade desse produto ou simplesmente a indicação de pertencimento ao grupo de fãs em geral. Complementando, apresentam a concepção de fanworks como qualquer produção material feita (produção de artes plásticas, textos, vídeos, revistas artesanais, playlist de músicas, performance de personagens, etc) pelo fandom. Argumentam que a construção contínua de uma narrativa abre a possibilidade de produção sobre a produção participativa. Assim, "a construção narrativa feita por fãs e a mediação desta dentro de determinada comunidade geram um novo processo de consumo, que, a partir de sua apropriação, pode gerar um novo ciclo de produção. Em um primeiro momento, há a produção participativa de fanworks sobre a produção cultural comercial, mas, em um segundo momento, há a produção de fanworks sobre fanworks". Para dar conta da proposta de pesquisa, as autoras selecionarão, num primeiro momento, "informantes", objetivando obter informações iniciais sobre práticas de fãs de O Hobbit e aplicarão uma entrevista semiestruturada com duração máxima de 15 minutos. Estes participantes serão contatados de forma presencial, em eventos de fãs a serem realizados em Porto Alegre durante o ano de 2017. Na seqüência, os participantes considerados mais aptos a fornecer informações para dar continuidade à pesquisa serão contatados via e-mail, sendo convidados a indicarem pessoas de seu círculo social. Será solicitado que cada "informante" indique ao menos um fã produtor, e a cada fã produtor será pedida uma nova indicação, sendo esse processo repetido mais uma vez, de forma a alcançar 3 fãs produtores indicados a cada informante, a partir da técnica 'bola de neve'.

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro
Bairro: Farroupilha **CEP:** 90.040-080
UF: RS **Município:** PORTO ALEGRE
Telefone: (51)3308-3738 **Fax:** (51)3308-4085 **E-mail:** etica@propesq.ufrgs.br



Continuação do Parecer: 2.375.242

Estas entrevistas realizadas com esses fãs produtores serão feitas online, a partir de instrumentos de chat, como o Facebook e Whatsapp. O número de indivíduos abordados pessoalmente será de 3 a 5 e abordagem online de 9 a 15, totalizando de 12 a 20 participantes. A interpretação das falas dos entrevistados será inspirada na prática etnográfica, assim como a utilização das técnicas de cartografia para conhecer as formas e formatos da produção analisadas. Os gastos previstos são os de deslocamento até o evento onde serão realizadas as entrevistas e os critérios de inclusão especificados nos documentos são: ser fã de O Hobbit e demais obras do autor (John R. R. Tolkien); realizar algum tipo de produção material amadora relacionada ao universo narrativo de O Hobbit; estar inserido em uma rede de fãs, online ou offline, para consumo, produção ou compartilhamento de fanworks; estar disponível para a participação na pesquisa e ter aceitado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O projeto está acompanhado dos seguintes documentos de apresentação obrigatória:

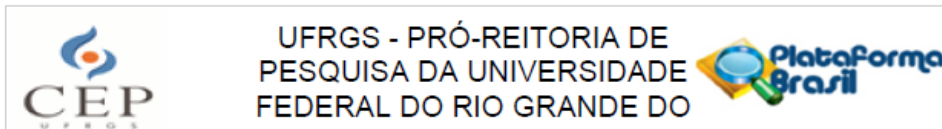
Folha de rosto para pesquisa envolvendo seres humanos; Formulário de Informações Básicas sobre Projeto de Pesquisa Envolvendo Seres Humanos – Formulário PB; Termo de Consentimento Livre e Esclarecido; Roteiro de entrevistas (consta no projeto).

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Pendências diversas:

- Alterar, em todo o projeto (e em outros documentos), o termo "informante" para "participante", conforme Res. 510/16. – CONTEMPLADO
- Na Metodologia, especificar como será realizada a abordagem dos primeiros entrevistados, "contatados de forma presencial", a ser realizada em eventos em Porto Alegre. CONTEMPLADO
- Anexar o texto do mail a ser enviado ao segundo grupo de participantes. CONTEMPLADO
- O orçamento deve ser de responsabilidade do pesquisador (não do aluno). Ajustar. CONTEMPLADO
- Revisar os Critérios de exclusão (A título de esclarecimento, entende-se por critério de exclusão, eventos ou condições que determinem a saída de um participante depois de o mesmo ter sido incluído no estudo. Há uma confusão entre critério de elegibilidade. Se um sujeito não é elegível, não pode ser excluído). CONTEMPLADO
- Dúvida: Roteiro da entrevista apresentado no projeto comportará as primeiras e as segundas entrevistas? Serão as mesmas perguntas? Caso contrário, apresentar o segundo modelo de roteiro de entrevista. CONTEMPLADO

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro
Bairro: Farroupilha **CEP:** 90.040-000
UF: RS **Município:** PORTO ALEGRE
Telefone: (51)3308-3738 **Fax:** (51)3308-4085 **E-mail:** etica@propesq.ufrgs.br



Continuação do Parecer: 2.375.242

Formulário Plataforma Brasil – FPB

- Ajustar o número de participantes que consta no Quadro “Grupos em que serão divididos os participantes da pesquisa neste centro”. Neste quadro constam 10 e na descrição constam de 3 a 5 fás online. CONTEMPLADO

Cronograma:

Em função do tempo necessário para os ajustes não contemplados a partir do Parecer anterior, solicita-se adequação do cronograma, ou seja, recomenda-se que a Coleta de Dados seja iniciada somente após aprovação do CEP-UFRGS – CONTEMPLADO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

- No Termo consta que as entrevistas serão realizadas por áudio e fotografia. No entanto, na Metodologia, não consta formas de análise e/ou uso das fotografias no escopo da pesquisa. Como serão utilizadas estas imagens na pesquisa? Retirado o “uso de fotografias” e deixado somente “áudio e texto”. CONTEMPLADO
 - NO TCLE não deverá constar dados de identificação do participante (Carteira de Identidade, CPF, etc), mas sim, constar o contato das pesquisadoras e do CEP da UFRGS (051.3308.3738). CONTEMPLADO

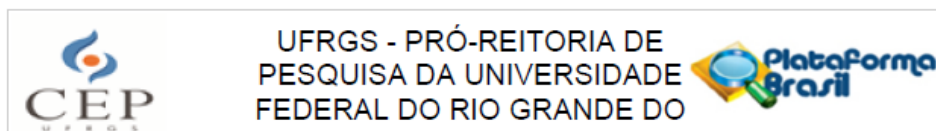
- Incluir discussão de Riscos e Benefícios - CONTEMPLADO

Riscos

- Revisar os aspectos éticos da pesquisa, em relação aos Riscos. Toda pesquisa tem algum Risco. Revisar conforme Res. 510/16. CONTEMPLADO

As pesquisadoras revisaram o item Riscos e apresentaram da seguinte forma: “A pesquisa prevê como risco aos entrevistados uma auto reflexão sobre suas próprias práticas e formas de consumo, o que pode ter como consequência a reavaliação de seus gostos, hábitos e rituais de consumo midiático”. A versão anterior era: “A pesquisa não prevê riscos aos entrevistados, além de uma reflexão sobre suas próprias práticas e formas de consumo, o que também pode ser considerado um benefício”.

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro
Bairro: Farroupilha **CEP:** 90.040-060
UF: RS **Município:** PORTO ALEGRE
Telefone: (51)3308-3738 **Fax:** (51)3308-4085 **E-mail:** etica@propesq.ufrgs.br



Continuação do Parecer: 2.375.242

Considerações Finais a critério do CEP:

Aprovado.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_P ROJETO_963606.pdf	21/10/2017 02:59:58		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	21/10/2017 02:18:56	Raquel da Cunha Recuero	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	CartaResposta.pdf	21/10/2017 02:18:31	Raquel da Cunha Recuero	Aceito
Folha de Rosto	folhaderostoassinada.pdf	12/09/2017 13:06:58	Raquel da Cunha Recuero	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

PORTO ALEGRE, 10 de Novembro de 2017

Assinado por:
MARIA DA GRAÇA CORSO DA MOTTA
(Coordenador)

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro
Bairro: Farroupilha **CEP:** 90.040-080
UF: RS **Município:** PORTO ALEGRE
Telefone: (51)3308-3738 **Fax:** (51)3308-4085 **E-mail:** etica@propesq.ufrgs.br