

A convergência das mídias e sua utilização em processos de produção artística¹

Karllini Porphirio²

¹Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF. Orientador: Professor Dr. Aluizio Ramos Trinta; Co-orientador: Professor Dr. Ricardo Cristóforo

²Graduada em Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo pela Uniron.

Índice

Capítulo 1

Resumo

Esta monografia, apresentada como trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, buscou caracterizar o fenômeno *fanfiction* sob a perspectiva de seus processos comunicacionais e produtivos, percebendo como os mitos passaram a ser parte do enredo das ficções e resignificaram.

Usamos como base inspiradora e teórica o texto de Walter Benjamin “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” para que pudéssemos compreender a maneira pela qual as novas tecnologias da comunicação contribuem para a reprodução técnica das *fanfictions* perante a cultura de massas e como interferem no indivíduo.

Desta forma, entendemos que este trabalho possa ser uma contribuição ao campo da comunicação social ao desvendar a temática proposta e apresentá-la num primeiro estágio.

Palavras chave: *fanfiction*, mito, ficção, comunicação.

Capítulo 2

Introdução

Dentre os anos 1400 a. C. a 30 a. C., os gregos, devido ao pouco conhecimento científico da época, atribuíam todos os acontecimentos aos deuses. Segundo Alexandre Mattiuzzi, autor do livro “Mitologia ao Alcance de Todos”, com o tempo, construíram mitos e cada deus ficou responsável por “um ou mais fatos da existência” (2000, p. 09). Ainda segundo Mattiuzzi, apesar da Mitologia Grega estar “extinta há muito tempo como religião, [...] sobreviveu através dos séculos, fazendo parte indissolúvel do patrimônio cultural ocidental, no qual influiu e ainda influi” (*Idem*, p. 9). É interessante observar que tanto nomes de planetas e continentes, como Europa e Ásia, até palavras como eco e megera, cujos significados reais são pouco conhecidos atualmente, tiveram origem na Mitologia Grega.

Com as transformações sociais vividas pelo homem no decorrer dos séculos, os mitos perderam grande parte de seu caráter sagrado, transformando-se em lendas, “narrativas que são meros vestígios dos mitos fundadores” (COSTA, 2002, p. 26). Os mitos deram origem as lendas, e as lendas, posteriormente, contribuíram para o surgimento da ficção. O elemento fundamental para a expansão do gênero ficcional é o personagem, pois “é ele que desencadeia o processo de identificação” (*Idem*, p. 27); através desse item é que o público desenvolve o desejo de interferir na obra.

Todas essas transformações, de mito à lenda e de lenda à ficção, só foram possíveis devido à reprodução. Ao mesmo tempo em que ela proporciona a aproximação entre obra e destinatário, também fere sua autenticidade, sua “aura” - conceito desenvolvido por Walter Benjamin e que significa “única aparição de uma realidade longínqua, por mais próxima que ela possa estar” (2000, p. 229). A quebra dessa originalidade é uma das principais críticas da indústria cultural, termo criado por Theodor Adorno e Max Horkheimer,

definida como “conversão da cultura em mercadoria” (HOLFELDT, MARTINO, FRANÇA, 2001, p. 138). A junção dessa nova forma de cultura com as horas livres, resultado da diminuição da carga horária dos trabalhadores, e o surgimento de novos meios de comunicação de massa, resultou, além de novas técnicas de reprodutibilidade e a padronização de obras, num aumento de consumo de obras ficcionais.

Com a abertura nos jornais para o chamado “correio dos leitores” (BENJAMIN, 2000, p. 240) surge um novo fenômeno: a transformação do leitor em escritor. Segundo a autora de “Ficção, Comunicação e Mídias” Cristina Costa (2002), para a ficção, esse processo teve início com os folhetins, produção ficcional com origem no século XIX, publicada em jornais para ocupar espaços diários. Os leitores enviavam cartas ao jornal pedindo tanto pela vida dos personagens como pela felicidade do par romântico principal.

Esse fenômeno em que os fãs interferem no enredo da obra deu origem ao que hoje conhecemos como *fanfiction*. Segundo o mestre em Comunicação Márcio Padrão (2007, p. 1) define o termo como o “*hobby*literário cujo objetivo é escrever histórias baseadas em universos ficcionais – personagens, cenários e acontecimentos – criados por terceiros”, mas sem fins lucrativos. Pode-se citar como exemplo um fã que, insatisfeito com o final de seu livro favorito, decide reescrevê-lo conforme sua vontade.

Inicialmente as *fanfictions* foram publicadas em *fanzines*, junção dos termos *fan*(fã) e *magazine*(revista). Segundo a professora mestre em Letras Maria Lucia Bandeira Vargas dois motivos impulsionaram uma nova geração de escritores e leitores de *fanfictions*. O primeiro é o sucesso dos livros da série Harry Potter, da escritora inglesa J. K. Rowling, mas as *fanfics*¹ ganharam mais espaço com a popularização das novas tecnologias. Dentre elas, a *internet* merece destaque, já que facilita tanto a publicação das histórias como a leitura, atingindo um público maior e dando a esse fenômeno grande visibilidade.

Apresentados os conceitos principais obtidos nas pesquisas bibliográficas e expostos no projeto, seguiremos com os capítulos monográficos, onde exploramos de modo mais detalhado o tema e apresentamos a análise proposta.

¹ Abreviação do termo *fanfiction*.

Capítulo 3

Mito

Ao utilizar a palavra mito no cotidiano muitas pessoas ignoram sua importância e presença na vida tanto dos povos “primitivos”¹ quanto da sociedade atual. Para a autora do livro “Breve história do mito” Karen Armstrong (2005) a tendência é de subjugar o valor do mito e considerá-lo algo que não é verdadeiro. Segundo as professoras Maria Lúcia de Arruda Aranha e Maria Helena Pires Martins, o mito é “uma imitação compreensiva da realidade, cujas raízes se fundam nas emoções e afetividades” (2003, p. 72). Assim, as histórias desenvolvidas pelos povos antigos para explicar o desconhecido também são verdade, embora intuída, baseadas na fé e na crença e, portanto, não necessitam de comprovações.

3.1 Origem e características

A origem dos mitos remete aos homens de Neanderdal. Com base em pesquisas realizadas nos túmulos, Armstrong (2005, pp. 9-10) elabora cinco aspectos essenciais dos mitos. O primeiro refere-se à base, composta pela experiência de morte e no medo de extinção, conforme afirma o autor do livro “O Poder do Mito” Joseph Campbell quando explica que “a primeira evidência de qualquer coisa parecida com pensamento mítico está associada à sepultura” (1991, p. 84). Logo, o homem de Neanderdal, temeroso da morte, executava um ritual onde o corpo era colocado em posição fetal, como se preparado para o renascimento.

O segundo aspecto, inclusive, aborda esse tema: o mito geralmente é acompanhado de um ritual, com ou sem sacrifícios. O terceiro é a relação

¹ Segundo o antropólogo Claude Lévi-Strauss (2000, *apud* Martins e Aranha, 2003, p. 71) a palavra primitivo não se refere a esses povos como sendo inferiores, mas diferentes.

entre mito e extremo, como no caso de Neanderdal, entre o homem, forçado a “ir além” de sua experiência, a imaginar, e a morte. Já o quarto refere-se ao caráter comportamental do mito, e o quinto, do aspecto divino; toda mitologia faz relação entre o mundo real e outro paralelo, habitado por deuses.

Com base nessas últimas características, o filólogo Mircea Eliade (*apud* Martins e Aranha, 2003, p. 73) aponta uma das funções do mito: estabelecer um modelo para as atividades humanas. Assim, o “primitivo” seguia o exemplo dos deuses, imitando ações, rituais e gestos.

Martins e Aranha (2003) estabelecem três fases na formação dos deuses. No início, eles não possuíam representação, nem humana nem das forças da natureza. Eram apenas um estado da consciência, como a alegria e inteligência, ou eram um objeto, uma realidade percebida, enviada do céu.

A segunda fase traz os deuses como seres individuais e, como os homens iniciavam o processo de divisão do trabalho, a eles também eram atribuídas determinadas atividades. Entre os gregos, por exemplo, Afrodite era a deusa do amor e da paixão e Démeter, a das estações e colheitas.

Por último, vem o período do “deus pessoal, fruto do processo histórico que inclui o desenvolvimento lingüístico” (*Idem*, pp. 74-75). Os deuses, antes restritos a sua função estabelecida, passam a representar um nome próprio, desenvolvendo-se (e vivendo) como um ser humano. Palas Atenas começa como a protetora dos povos guerreiros e, posteriormente, devido a suas características, torna-se a deusa da sabedoria e protetora da cidade de Atenas.

É nesse contexto que surgem dois aspectos integrantes das histórias, utilizados até hoje: o personagem e o herói. Os tribais acreditavam que o xamã, responsável pela religião das sociedades nômades e dependentes da caça, tinha “o poder de sair do corpo e viajar em espírito ao mundo celestial” (ARMSTRONG, 2005, p. 27), e através do contato com os deuses, beneficiava seu povo. Tanto ele quanto os guerreiros² e os caçadores passavam, sozinhos, em ambiente desconhecido e perigoso, por provações, para só depois voltar à tribo vitoriosos, heróis.

Segundo a autora de “Ficção, Comunicação e Mídias” Cristina Costa a função do personagem teve origem nos rituais de possessão e nas atividades de mediação religiosa, em que os homens “teriam desenvolvido essa capacidade de ser, ao mesmo tempo, eles mesmos e outros” (2002, p. 27). Assim, ao executar alguma dessas práticas, os tribais desenvolviam outras personali-

² Segundo Armstrong (2005, p. 34), para ser considerado guerreiro na sua tribo, o adolescente passava por um ritual. Alguns eram enterrados em tumbas ou no solo, numa referência clara ao aspecto mítico Neanderdal referente a morte. Somente após o término ele era considerado apto a servir seu povo.

dades ou identidades, aprimorando a imaginação, fator essencial na criação de personagens.

Diversos povos, desde os nórdicos até os indígenas, criaram seu próprio conjunto de mitos, muitas vezes baseados em outros ou em conceitos já existentes. Um em especial obteve destaque devido à sua dimensão: a mitologia grega, posteriormente adotada pelos romanos.

Devido ao pouco conhecimento científico da época, os gregos entre, aproximadamente, os anos de 1400 a.C. a 30 a.C, atribuíam todos os acontecimentos, desde fenômenos da natureza até suas vidas, aos deuses. Segundo Alexandre Mattiuzzi, autor do livro “Mitologia ao Alcance de Todos” cada um deles era responsável por “um ou mais fatos da existência” (2000, p. 9). Algumas histórias apresentam divergências quanto a detalhes, como a ascendência de alguns deuses, variando de autor para autor.

3.2 Significação

A origem da palavra significação remete a signo. A doutora em teoria literária Lucia Santaella (2006) o define como a representação que um intérprete faz de um objeto, independente da correta associação entre um e outro. Na mitologia grega, assim, significação refere-se a como os gregos interpretavam os acontecimentos ao seu redor.

Para entendermos o significado dos mitos gregos seguiremos o autor da coleção “Mitologia Greca Romana” René Ménard (1991). Ele nos conta que: no início o universo era apenas uma massa confusa em que o princípio de todos os seres misturava-se. A essa indefinição os gregos chamaram Caos. Segundo o autor de “Contos e Lendas da Mitologia Grega” Claude Pouzadox (2001), algum ser superior desconhecido – Ménard, citando Ovídio, defende que era Deus – dividiu o mundo em partes essenciais: moldou o disco terrestre, encheu a abóbada celeste de ar e luz, dividiu as planícies, montanhas e vales e ordenou as águas que rodeassem as terras. Para habitar e povoar esse novo mundo era necessário um casal de deuses. Assim surgiram Urano (Céu) e Gaia (Terra).

Da união deles nasceram doze deuses, seis Titãs e seis Titânides, além de monstros como os Ciclopes e os Cem-Braços, condenados por seu pai a permanecerem enclausurados no Tártaro, “região escondida nas profundezas da terra” (POUZADOUX, 2001, p. 14). Gaia, irritada com a atitude de Urano, instigou os Titãs a libertá-los. Cronos liderou os irmãos e “armado de uma espécie de foice chamada harpe, que sua mãe lhe entregara, feriu gravemente o pai, reduzindo-o à impotência” (MÉNARD, 1991, p.34). O sangue de Urano,

ao cair na terra, deu origem as Erínias³ (nome grego para as Fúrias) e, do que caiu no oceano, nasceu Afrodite (Vênus⁴), deusa do amor e da beleza.

Cronos (Saturno) tornou-se sucessor do pai, mas reinou sozinho, ignorando os irmãos. Para evitar ser destronado, conforme Gaia predisse, devorava os filhos. Réia, sua esposa, decidiu esconder seu último filho, Zeus (Júpiter), em uma gruta na ilha de Creta, entregando em seu lugar uma pedra coberta a Cronos.

Zeus, no entanto, não podia derrotar o pai sozinho. Ofereceu a Cronos uma bebida que o fez regurgitar seus irmãos e, com a ajuda deles e dos seres aprisionados no Tártaro, destronou o pai. O mundo foi então dividido em três partes. Segundo Pouzadoux (2001), Zeus reinava sobre a terra e o céu; Posêidon (Netuno), as águas e Hades (Plutão), a parte subterrânea, o Inferno. Para os romanos, a imponência de Zeus transmitia-se através do Templo Capitólio, considerado, segundo o autor Alexandre Mattiuzzi, “o mais famoso templo romano” destinado ao senhor dos deuses” (2000, p. 13). Os deuses, em sua maioria, habitavam o Olimpo, a maior montanha da Grécia.

Diversos outros deuses e mitos tiveram origem, principalmente, após a derrota de Cronos. Através desses e de outros mitos os gregos buscaram explicar a maioria dos fenômenos, tanto naturais como humanos. Assim, como a mitologia grega é extensa, abordaremos apenas algumas dessas histórias.

3.2.1 Os primeiros homens

Segundo Ménard (1991), apesar da existência dos homens em épocas anteriores, foi Prometeu, filho do Titã Japeto e da ninfa⁵ aquática Ásia, o responsável por moldar o homem de forma distinta dos animais, de forma artesanal, e a Atena (Minerva) coube animar os seres criados. Logo, nas divergências entre humanos e deuses, Prometeu apoiava suas criaturas. Numa dessas discussões, a qual Mériad desconhece o motivo, o deus despertou a ira de Zeus, que tirou o fogo dos humanos. Como o fogo era essencial para a sobrevivência, Prometeu roubou uma faísca do carro do Sol e o devolveu aos homens.

Zeus puniu ambos. Para a humanidade enviou Pandora, a primeira mulher, a quem foi entregue uma caixa misteriosa, sobre ordem de não abri-la em nenhuma circunstância. A curiosidade, no entanto, prevaleceu e Pandora espalhou

³ Segundo Pouzadoux (2001), as Erínias eram divindades infernais que atormentavam suas vítimas, levando-as a loucura.

⁴ Os nomes dentro dos parênteses referem-se ao nome romano dos deuses.

⁵ Segundo Alexandre Mattiuzzi (2000), as ninfas eram consideradas divindades secundárias, representadas como jovens e lindas, responsáveis pela fertilidade e harmonia no mundo e servindo aos demais deuses.

pelo mundo todos os males, restando no interior da caixa apenas a esperança. Para Prometeu reservou um castigo pior, permanecer eternamente acorrentado a uma montanha com o corpo exposto; durante o dia seu fígado era devorado por uma águia e a noite, o órgão se regenerava, para que o ciclo se repetisse⁶. Apesar das hostilidades, Zeus (e outros deuses) manteve ligações com os seres humanos.

3.2.2 As amantes de Zeus

Apesar de casado com sua irmã Hera (Juno), Zeus manteve diversos relacionamentos paralelos, tanto com deusas como com mortais. Para evitar a cólera da esposa, metamorfoseava-se. A rainha Leda o viu como um cisne; Antíopa, como um sátiro (metade homem, metade cabra); Egina, fogo e Io, uma nuvem escura.

Segundo Mattiuzzi (2000), para aproximar-se de Europa, filha do rei de Tino e conhecida por sua formosura, Zeus tomou a forma de um touro branco. Raptou-a, levando-a a ilha de Creta, onde ela deu à luz, entre outros, a Minos, futuramente rei do local e guardião do Minotauro.

Do relacionamento de Zeus com a deusa Leto (Latona), perseguida por Hera e obrigada a conceber os filhos na flutuante ilha de Letos, nasceram os gêmeos Apolo (Febo Apolo) e Ártemis (Diana), deuses, respectivamente, do Sol e da Lua. A Apolo ainda era atribuído o “título de senhor da medicina” (*Idem*, p. 67), pelas propriedades salutares do Sol, e portava o caduceu, bastão mágico posteriormente dado a Hermes (Mercúrio) em troca de uma harpa.

Outra importante deusa nascida da infidelidade de Zeus foi Atena (Minerva). Com medo de ser destronado por um filho gerado com Métis (Prudência), conforme profecias, Zeus engoliu a deusa e, mesmo sem saber, continuou a gestação. Ao término, com fortes dores na cabeça, pediu a Hefesto (Vulcano) que abrisse seu crânio. Assim nasceu Atena, já desenvolvida e armada.

Por sair da cabeça do pai, Atena era a deusa da inteligência e sabedoria e devido a sua armadura, também estava apta a guerra, defendendo causas justas e honradas. Seus protegidos ficavam sob tutela de Nike (Vitória), deusa do triunfo guerreiro, subordinada a Atena.

Além dos templos, outro local considerado sagrado para os gregos eram os Óraculos, destinados a adivinhações e profecias.

⁶ Conforme Mattiuzzi (2000), o suplício de Prometeu só teve fim quando o herói Hércules matou a ave, durante uma de suas doze tarefas.

3.2.3 Édipo, Eco e Narciso

Os soberanos da cidade de Tebas, Laio e Jocasta, consultaram um desses oráculos, o da Pitonisa de Apolo, para saber o destino do filho. A mulher predisse que ele mataria o pai e se casaria com a mãe. Para evitar esse destino abandonaram o bebê numa região remota, “amarrado pelos pés e suspenso a uma árvore” (MATTIUZZI, 2000, p. 70). Édipo foi, no entanto, salvo por um pastor, Coríntio, e por ele criado.

Quando adulto, consultou também um oráculo para saber seu futuro. A mesma profecia foi a ele revelada e, para proteger aqueles que considerava seus pais, Édipo exilou-se do país. Ao passar por um desfiladeiro encontrou Laio e, numa discussão, acabou matando-o. Para continuar seu caminho a Teba, Édipo prosseguiu através da única estrada até encontrar uma Esfinge, “monstro alado com corpo de leão alado e busto de mulher” (MATTIUZZI, 2000, p. 72). Diversos viajantes morreram na tentativa de seguir viagem, mas Édipo respondeu corretamente ao enigma proposto pela Esfinge.

Ainda segundo Mattiuzzi, como recompensa por livrar a única rota de acesso a Tebas, Édipo recebeu o trono e a mão de Jocasta, rainha da cidade. Os deuses, indignados com a morte de Laio, instigaram a população a descobrir o assassino. Dessa forma todos tomaram conhecimento da origem de Édipo. Jocasta, para aplacar a dor diante da tragédia, enforcou-se; Édipo perfurou os próprios olhos e, após seu banimento da cidade, vagou pelo mundo apenas com a companhia da filha, Antígona.

Outro mito com final trágico foi o da ninfa Eco, condenada pela deusa Hera a repetir apenas as últimas palavras por ela ouvidas. Há divergências do motivo da punição da ninfa. Para Mattiuzzi (2000), Hera a puniu porque Eco encobria as infidelidades de Zeus, mas Ménard (1991) defende que Hera cansou-se de sua tagarelice e palavras falsas. O castigo, porém, mostrou-se mais cruel quando a ninfa apaixonou-se por Narciso. Por só conseguir repetir poucas palavras, era sempre repelida ao tentar cortejar o rapaz. Deprimida, Eco isolou-se e morreu.

Conforme Mattiuzzi (2000), por ser extremamente belo, Narciso foi condenado a jamais ver seu rosto. Ao observar a própria imagem refletida na superfície de um lago, apaixonou-se perdidamente por ela. No entanto, quando tentou alcançá-la, desapareceu sob as águas, deixando no lugar uma flor.

3.2.4 O Inferno: Parcas, Megera e Cérbero

Senhor dos mortos e do Inferno, Hades contava com a ajuda de outras divindades e criaturas para controlar seu reino. O barqueiro Caronte era o respon-

sável por atravessar as almas dos mortos, mas apenas os sepultados, pelo rio Aqueronte, que separava o mundo dos mortos do mundo dos vivos.

O guardião das portas do Inferno era Cérbero, enorme cão de três cabeças, cuja missão era “garantir a ordem no reino de Hades, mantendo os vivos sempre saudosos de seus parentes, longe do mundo do além, e os mortos, sedentos por voltar à vida, dentro dele” (MATTIUZZI, 2000, p. 35). O único vivo a passar por Cérbero foi Orfeu, através da música.

Segundo Ménard (1991), as Moiras (Parcas), três filhas de Zeus com uma Titânide, cuidavam do destino dos homens. A vida de cada um era representada por um fio. Clotos fia, Láquesis marca o destino e Átropos é a responsável por cortá-lo no momento certo.

Outras habitantes do Inferno eram as Erínias ou Eumênides (Fúrias), também três: Alecto, Tisífone e Megera. Não eram subordinadas a nenhum outro deus e tinham como missão espalhar tormentos aos humanos, conforme afirma Mattiuzzi:

“Divindades independentes, quando unidas eram as responsáveis pela disseminação de terríveis punições contra os mortais que praticassem crimes considerados insultosos aos olhos dos deuses, especialmente o assassinato. Nesse caso, enviavam aos condenados uma infinidade de tormentos que os levavam à desgraça total e à loucura” (MATTIUZZI, 2000, p. 38).

Assim, com sua imagem associada à desgraça, a própria aparência das Erínias, com asas e cabelos de serpente, já afligia e causava temor entre os homens, bem como os outros seres do Inferno. Através desses mitos e de tantos outros o ser humano desenvolveu a capacidade imaginativa e utilizava as histórias, mesmo depois de perder a crença nos deuses.

Os mitos foram essenciais para a evolução do homem, mas com o desenvolvimento urbano e o surgimento de novas ciências, como a filosofia, que instigou o ser humano a usar o logos para “atingir seu potencial” (ARMSTRONG, 2005, p. 86), sua importância e seu sentido real perderam-se. Hoje, quando narrados, não transmitem a mesma experiência; sem o ambiente e as condições em que foram criados vivenciar a transformação por eles causadas antigamente torna-se complicado. Logo, por exemplo, “ler um mito sem o ritual transformador que o acompanha é uma experiência tão incompleta quanto ler o libreto de uma ópera sem ouvir a música” (*Idem*, p. 35). Aos poucos a mitologia foi substituída por outras religiões, na maioria monoteístas, que, apesar de subestimar os mitos, herdaram diversas características dessas histórias.

3.3 Do mito a ficção

Vários fatores contribuíram para a desvalorização dos mitos. Com a agricultura os homens abandonaram a vida nômade e começaram a buscar explicações objetivas, reais, baseadas na lógica. Assim, os mitos perderam seu caráter sagrado e transformaram-se em outro tipo de narrativa, conforme explica Costa:

“As transformações sociais, a sedentarização e a agricultura, com a conseqüente dessacralização do universo mítico do homem, teriam transformado os mitos – que são parte intrínseca da vida social – em lendas, meros vestígios dos mitos fundadores” (COSTA, 2002, p. 26).

As lendas transformaram-se em base para o surgimento do gênero ficção, “forma peculiar de comunicação humana”, que estimula a imaginação e permite que a realidade seja apresentada de forma indireta (*Idem*, p. 12). As obras ficcionais são caracterizadas por permitirem uma maior liberdade de escrita, sem obrigação de narrar fatos verdadeiros.

Para construir enredos e atrair o público a ficção apropria-se de elementos originados da mitologia. O principal deles é o personagem, “pois é ele que desencadeia o processo de identificação” (*Ibidem*, p. 27) entre a obra ficcional e o seu destinatário.

Segunda a crítica literária Beth Brait, o personagem também nos remete a mitologia grega, pois é nesse período que se desenvolve uma “tradição voltada para o conhecimento e a reflexão dessa instância narrativa” (2000, p. 28). Um dos aspectos iniciais dos estudos era a semelhança entre pessoa e personagem. Por muito tempo o conceito de personagem esteve ligado ao termo definido por Aristóteles como *mimesis*, traduzido posteriormente como “imitação do real”. Ainda conforme Brait, o filósofo coloca como características principais a personagem como reflexo do ser humano e construção, ligada às leis do texto.

Para o autor Antonio Candido (1976), a limitação das obras ficcionais ajuda na caracterização do personagem. Como as orações são menores, ele tem mais coerência que uma pessoa real, assim como maior significação e riqueza, devido à concentração do contexto. É através do texto e a forma como o autor desenvolve a narrativa, apresentando características tanto físicas quanto comportamentais, que o personagem torna-se um conhecido para o leitor.

Candido aponta ainda os três elementos básicos para um romance: o enredo e a personagem, representantes da matéria, e as idéias, elaboradas pela técnica e representantes do significado (*Idem*, p.54). Assim, embora o personagem

seja a parte mais atuante, mais atrativa da história, não funciona sem os outros; juntos, formam a estrutura do romance.

Na Idade Média a concepção do personagem muda. O imperialismo e os valores cristãos o transformam numa “fonte de aprimoramento moral” (BRAIT, 2000, p. 36), em que ele deve representar o melhor do ser humano. Na metade do século XVIII ocorre outra mudança: o personagem torna-se a “representação do universo psicológico de seu criador” (*Idem*, p. 37). É nessa época que o romance, devido ao público burguês, desenvolve-se e alcança novos leitores.

No século XX o personagem sofre outras transformações. György Lukács (*apud* Brait, 2000), autor do livro *Teoria do romance*, analisa a relação entre o romance e a burguesia encara essa relação como um confronto entre o herói problemático e o mundo de conformismos e convenções. Logo, o personagem sofre influências diretas das estruturas sociais, embora sem se desvincular do modelo humano.

Foram essas mudanças que permitiram aos teóricos literários dividir o personagem em tipos, conforme sua utilização na obra e determinados critérios. Ainda segundo Brait (2000), somente em 1916, com os formalistas russos, estudos que desvinculavam ser fictício de pessoa, tornando-o o personagem ser de linguagem, tiveram início. Assim, ciências como a Psicanálise, Sociologia e a própria Semiótica, abordada no próximo capítulo, contribuíram para a Teoria Literária moderna.

Apesar dos benefícios da limitação dos recursos textuais apresentados anteriormente, os romancistas perceberam que o personagem ficava restrito ao determinado no enredo. Passaram, então, a utilizar recursos de caracterização para dar maior profundidade ao personagem e transmitir a idéia de que ele é um ser vivo e, portanto, ilimitado, “infinito em sua riqueza” (CANDIDO, 1976, p. 59). Assim, ao escrever, o autor constrói não só um personagem, mas toda uma história para justificá-lo, muitas delas baseadas nos mitos.

3.4 Resignificação

Mesmo depois de perder seu caráter sagrado os mitos continuam presentes no cotidiano, embora muitas vezes o significado original deles esteja perdido com a reprodução constante. Embora modificados, os rituais e ritos de passagem acontecem até hoje, o casamento é um exemplo.

O desenvolvimento do pensamento filosófico também contribuiu para a desvalorização do mito. Segundo Aranha e Martins, o filósofo Frances Augusto Comte, fundador do Positivismo, ao considerar o mito uma “tentativa fracassada de explicação da realidade” e exaltar a ciência, criou ele próprio

um, o mito do cientificismo, ou seja, “a crença na ciência como única forma de saber possível” (2000, p. 75).

Embora não tenham o mesmo significado dos gregos antigos, ainda hoje são criados mitos para servir como referência aos demais. Como exemplo, Aranha e Martins citam James Dean como mito da juventude transviada e Marilyn Monroe como mito sexual. As histórias em quadrinhos e até os contos de fadas remetem ao mito do herói, em constante luta contra as forças do mal, além de exemplos negativos, como o mito da raça ariana defendido por Hitler.

A mitologia grega, embora não exista mais como religião, também faz parte do “patrimônio cultural ocidental, no qual influiu e ainda influi” (MATTIUSZI, 2000, p. 9). Os nomes romanos utilizados nos mitos serviram para identificar alguns objetos astronômicos. Os planetas Saturno, Urano e Júpiter representam os maiores deuses da mitologia e foram nomeados de forma a manter a ordem de geração. Hades nomeou o planeta mais longínquo do Sol, Plutão, e Caronte, seu servo fiel, transformou-se no único satélite a ele pertencente.

Algumas das amantes de Zeus foram designadas para representar satélites do planeta homônimo ao deus, Júpiter: Ananke, Calisto, Carme, Elara, Europa, Himália, Io, Leda, Métis e Sinope. Europa, ainda, foi o nome dado a um dos continentes da Terra, assim como Ásia e Oceania, que teve origem no pai de Ásia, o deus Oceano.

Outros personagens importantes da mitologia transformaram-se em simples palavras. Embora Caos ainda designe desordem e Eco mantenha o legado por ela deixado, o de ser o som vocal repetitivo na natureza, poucos conhecem sua origem sagrada. Cronos deu nome ao planeta Júpiter e, como era o “mais distante visível a olho nu, seu movimento era o mais lento entre outros planetas conhecidos desde a Antiguidade” (MATTIUSZI, 2000, p. 16). Assim, Cronos associou-se a tempo e do nome do deus originaram-se palavras como cronômetro e cronologia. Megera manteve parte de seu significado e se tornou sinônimo de mulher má ou cruel.

O caduceu portado por Apolo hoje é o símbolo da medicina, devido à associação do deus a cura assim como “caixa de Pandora” designa algum segredo ou mal que não deve ser libertado (MATTIUSZI, 2000, p. 18). Embora não fosse intencional, parte do mito de Prometeu provou-se real: o fígado possui a capacidade de regeneração, quando retirado um pedaço.

Minerva, por ser a deusa da sabedoria, “presidia um tribunal de Justiça que julgava pessoas que haviam cometido crimes graves” e, quando acontecia empate de votos, cabia a ela determinar se o réu era culpado ou não (MATTIUSZI, 2000, p. 56). Assim, “voto de Minerva” designa voto decisivo ou de

desempate. Sua protegida, Nike, foi utilizada para nomear uma empresa⁷ fabricante de artigos esportivos variados. Já Narciso deu origem a termos como narcisismo e narcisista, usados para designar a admiração por si mesmo.

Capitólio, o templo romano para Zeus, possui o significado de “um lugar poderoso, com máxima glória e poder” (MATTIUZZI, 2000, p. 13). Logo, o Capitólio da cidade de Washington, sede do Parlamento dos Estados Unidos, busca referências, associando a idéia de centro político ao poder.

Outros mitos serviram como base para algumas teorias científicas. Os psicanalistas utilizam o de Édipo para estudar as raízes do desejo humano. Segundo Martins e Aranha a “pedra angular da psicanálise se encontra na interpretação feita por Freud” (2003, p. 76), em que explica o mito como o desejo inconsciente da criança.

Ainda segundo as autoras, o mito torna-se mais presente através dos romances, onde fica ao alcance de todos através de uma história “fácil de seguir” (*Idem*, p. 77). Assim, a ficção apropria-se dos mitos e de seus personagens para compor o enredo. Stephen King no livro *Insônia*, por exemplo, utiliza as Parcas, Clotos, Láquesis e Átropos. Apesar das modificações físicas e de algumas características, a referência é explícita: os “doutores carecas”, como o personagem principal as chama, usam cordões para designar o tempo de vida de cada ser, cortando-o no momento certo.

Livros infantis também utilizam a mitologia. Em *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, da autora J. K. Rowling, o guardião do local onde se esconde a pedra filosofal é Fofo, um enorme cão de três cabeças que, assim como Cérbero, adormece ao som de uma melodia. Essas modificações e o modo como as pessoas interpretam os mitos, assim como a Linguagem, são objeto de estudo da ciência denominada Semiótica.

⁷ <http://www.nike.com/index.jhtml?l=nikehome&re=LA&co=LA&la=PT> . Acesso em 31 de outubro às 17:04.

Capítulo 4

A comunicação

A necessidade de comunicar-se e interagir com seus semelhantes é uma característica intrínseca dos seres humanos. Segundo os professores e pesquisadores de comunicação Melvin DeFleur e Sandra J. Ball-Rokeach (1993), o início da comunicação¹ remete aos mais antigos homídeos, que se expressavam através de ruídos e movimentos corpóreos, constituindo símbolos e sinais compreendidos mutuamente – um tipo de código. A fala e a linguagem, conseqüências da evolução biológica e da constante transformação humana, surgiram, segundo, há aproximadamente 35 e 40 mil anos atrás. Para Bordenave (2003), a linguagem foi resultado da junção dos signos e de regras para combiná-los.

Para compreender o processo de resignificação é necessário entender como a linguagem influencia na comunicação, desde o conceito básico até como os elementos do sistema comunicacional sofrem modificações com as divergências entre quem remete a mensagem e quem a recebe.

4.0.1 2.1 Códigos, meios e mensagens

O surgimento de estudos sobre os signos aconteceu simultaneamente em três localidades distintas. No século XIX, filólogos russos já possuíam em suas obras raízes da estrutura lingüística. Apesar de controvérsias com Stalin, o psicólogo L. S. Vigotski, em conjunto com o cineasta S. M. Eisentein, continuaram seus estudos, que “incluíam relações entre a linguagem e os ritos antigos, assim como entre a linguagem dos gestos e a língua articulada” (SANTAELLA, 2006, p. 16). Esses estudos, e outros posteriormente, abrangiam diversos campos, mas ainda não se referiam a Semiótica em si, mesmo com

¹ Comunicação, segundo Marques de Melo *apud* professor de jornalismo João Batista Perles, “vem do latim ‘communis’, comum. O que introduz a idéia de comunhão, comunidade” (PERLES, 2007, p. 2).

importantes contribuições para a problemática dos signos. Conforme aponta Santaella, faltavam pesquisas, uma base teórica própria.

Ainda segundo Santaella, na Europa, Saussure funda uma “ciência da linguagem verbal” (SANTAELLA, 2006, p. 17), com o objetivo de estudar os elementos, regras e princípios lingüísticos gerais, comuns a todas as línguas. A ciência de Saussure foi denominada Semiologia e, apesar de ter como objeto de estudo os signos, inseridos em sistemas, é divergente em vários aspectos da desenvolvida pelo norte-americano Charles Sanders Peirce, percussor da Semiótica como conhecemos hoje, que estuda toda e qualquer linguagem.

2.1.1 A semiótica de Peirce

Peirce (1839-1914), apesar de bacharel em Química pela Universidade de Harvard, dedicou-se a estudar e trabalhar em diversas áreas, como Matemática, Geodésia, Metrologia e Astronomia Segundo Santaella (2006), a grande variedade de campos a que ele se dedicou era um modo de também se dedicar à Lógica, primariamente a das ciências. Para compreendê-la, no entanto, seria necessário entender seu funcionamento:

“Ora, entender a Lógica das ciências era, em primeiro lugar, entender seus métodos de raciocínio. Os métodos diferem muito de uma ciência a outra e, de tempos em tempos, dentro de uma mesma ciência. Os pontos em comum entre esses métodos só podem ser estabelecidos, desse modo, por um estudioso que conheça as diferenças, e que as conheça através da prática das diferentes ciências” (SANTAELLA, 2006, p. 3).

Conforme a citação, Peirce acreditava que conhecer o maior número de ciências era fundamental para o domínio da Lógica. Outra ciência influente nos seus estudos semióticos foi a Filosofia.

Peirce estabeleceu que a Lógica era apenas outra denominação para Semiótica, após estudos de uma corrente de pensamentos por ele chamada de Pragmaticismo, e, como destaca o autor J. Teixeira Coelho Netto (2003), anteriormente denominada Pragmatismo. Alguns dos fundamentos desta teoria, desenvolvidos pelo próprio Peirce, são essenciais para a compreensão dos princípios semióticos:

“1) fenômenos experimentais são os únicos capazes de afetar a conduta humana; 2) a soma dos fenômenos experimentais implicados numa proposição constitui o alcance dessa proposição sobre a conduta humana; 3) o significado dessa proposição é exatamente essa soma de fenômenos experimentais” (*Idem*, p. 55).

Citados acima, os fenômenos², objetos de estudo da Fenomenologia, permitiram a análise e divisão das três categorias de pensamento e natureza: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. De forma sintética, a Primeiridade dá à experiência originalidade irrepetível e liberdade; a Secundidade, “seu caráter factual, de luta e confronto” e a Terceiridade “aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual” (SANTAELLA, 2006, p. 11), ou seja, transforma sensações e pensamentos em signos. O signo é, portanto, resultado da interpretação que cada pessoa faz de um determinado fenômeno. Além dele, Peirce estabeleceu outros componentes da Semiótica.

2.1.2 Elementos da Semiótica

Peirce concebeu a Semiótica como um processo composto de três elementos básicos: signo, objeto e interpretante. Interligados, esses elementos dependem um do outro para o funcionamento do processo semiótico, conforme expõe Netto:

“Dirigindo-se a essa pessoa, esse primeiro signo criará na mente (ou semiose) dessa pessoa um signo equivalente a si mesmo ou, eventualmente, um signo mais desenvolvido. Este segundo signo criado na mente do receptor recebe a designação de *interpretante* (que não é o intérprete), e a coisa representada é conhecida pela designação de *objeto*” (NETTO, 2003, p. 56).

Assim, o signo é a representação que uma pessoa faz do objeto e o interpretante, a forma ou idéia de como ela interpreta o primeiro signo. Os elementos semióticos definidos por Pierce seguem essa base, sempre em três.

Outra tríade importante para a Semiótica é a de divisão dos signos em ícone, índice e símbolo. Segundo Netto (2003), o ícone possui semelhança com o objeto representado, como a estátua de uma mulher; já o índice refere-se a uma conseqüência ou modificação do objeto, por exemplo, a fumaça como sinal de fogo e por fim o símbolo, que representa um objeto associado a alguma idéia por uma convenção, como a cor branca como símbolo da paz. Pierce classifica os signos, ainda, em outras categorias, mostrando a amplitude do campo semiótico.

Para facilitar o uso, os signos são divididos em códigos, conforme Netto, que o define como o “conjunto de signos e suas regras de utilização” (2003, p. 46). Décio Pignatari (2002) defende que código e linguagem são sinônimos, embora ele mencione que Colin Cherry separa os dois conceitos, em que a

² Santaella define como fenômeno “qualquer coisa que esteja de algum modo e em qualquer sentido presente à mente” (2006, p. 7).

linguagem representa a parte orgânica e o código, a técnica. Como exemplos de códigos pode-se citar o código Morse, as libras dos surdos-mudos e, ainda, a Língua Portuguesa.

Apesar dessa ligeira divergência de definições, a importância do código dentro de um processo comunicacional é incontestável, pois ele ajuda a diminuir os ruídos, aumentando assim o “rendimento informativo” (NETTO, 2001, p.140) da mensagem, conforme a seguir:

“Sendo do conhecimento preliminar tanto do destinador quanto do destinatário da mensagem, e apresentando-se como as regras do jogo, o código coloca-se como uma linguagem própria ao canal específico que será utilizado e na qual deve ser traduzida a mensagem-objeto” (*Idem*, p. 140).

Dessa forma, o código utilizado na mensagem deve ser conhecido tanto pelo emissor (quem a emite) quanto pelo destinatário (quem a recebe).

A mensagem também é um conjunto de signos, de um código ou mais, mas com um sentido. Para o autor Juan E. Diaz Bordenave, “a mensagem é resultante de uma interação, possui um conteúdo e um sentido: assim como uma estrutura” (2002, p. 54). Logo, numa conversa, por exemplo, a pessoa utiliza um código (no caso, a língua portuguesa) para transmitir a mensagem (composta de signos) a outra. Falta ainda um elemento fundamental para a mensagem chegar corretamente ao destinatário: o meio, ou canal, utilizado na transmissão. Na conversa, o meio utilizado é a fala.

Esses elementos, estudados tanto pela Semiótica como por outras ciências relacionadas ao ser humano, sofreram modificações com o decorrer do tempo. A comunicação foi fundamental para a evolução do ser humano. A linguagem foi, e ainda é, uma das principais formas e permitiu que o homem interagisse com o próximo com maior facilidade, mas outros tipos de comunicação também tiveram grande importância nessas transformações.

4.0.2 2.2 Cultura de massa – Receptores passivos

Na mesma época em que desenvolviam a linguagem, os Cro-Magnon, “uma nova forma de homo sapiens” (DEFLEUR, BALL-ROKEACH, 1993, p. 23), já faziam gravuras em diversos materiais, como ossos e pedras. Essas gravuras rudimentares, denominadas pictogramas, eram uma forma de representar idéias por meios de imagens ou desenhos e foram os primeiros indícios do surgimento da escrita. As pinturas nas cavernas, geralmente representando animais e homens caçadores, são um exemplo.

Segundo DeFleur e Ball-Rokeach (1993), diversos povos aprimoraram esse sistema, mas foram os sumérios os responsáveis por atribuir um símbolo para cada som, em vez de idéia. Os gregos, por volta de 500 a.C., já possuíam um

alfabeto completo. O desenvolvimento da escrita estava sempre interligado com o do papel.

Ainda conforme os autores, tão importante quanto a fala e a escrita foi a invenção da prensa. Antes os livros ou qualquer escrito eram reproduzidos à mão e, conseqüentemente, sujeitos a erros de edição para edição. Apesar da idéia de utilizar ferramentas, como o sinete, para impressão ser antiga, foi Johann Gutemberg o responsável pela invenção do sistema conhecido hoje. A facilidade na impressão e reprodução fez com que milhares de exemplares de livros ficassem a disposição do público, incentivando um número cada vez maior de pessoas a passar pelo processo de alfabetização. A impressão em grande escala permitiu uma massificação não só da comunicação e seus meios, inicialmente com o jornal impresso, mas também da cultura. Os conceitos de comunicação e cultura de massa têm origem nessa época, com o surgimento das primeiras teorias comunicacionais.

2.2.1 A Teoria das Balas Mágicas (Agulha Hipodérmica)

A primeira teoria da comunicação teve como cenário a Grande Guerra, na primeira década do século XX. Nos Estados Unidos não havia envolvimento direto dos americanos com a guerra, mas era necessário motivar as pessoas a participarem, a contribuir para sua nação. O meio escolhido para realizar essa aproximação foi a propaganda, através de todos os meios possíveis; assim, “os cidadãos tinham de odiar o inimigo, amar sua pátria, e devotar-se ao máximo ao esforço da guerra”. (DEFLEUR, BALL-ROKEACH, 1993, pp. 179-180). O resultado foi a persuasão de grande parte da sociedade, de uma forma antes desconhecida.

O objeto de estudo dessa primeira teoria da comunicação era o poder de influência das mídias. Como resultado, foi apresentada uma teoria básica, denominada Teoria das Balas Mágicas ou Agulha Hipodérmica, de Estímulo Resposta, em que o público, visto de forma individual, não como uma sociedade, era afetado diretamente pelo conteúdo propagado nos meios de comunicação de massa. Esse modelo simples é uma transformação do clássico de Aristóteles, restrito ao estudo do “efeito da mensagem que vai do comunicador (aquele que fala), ao receptor (ouvinte) e a resposta do último (juízo) à mensagem” (GUARALDO, 2007, pp. 2-4). No início do século XX, no entanto, dois acontecimentos importantes para os estudiosos da comunicação descartaram essa teoria:

“Primeiro, a pesquisa empírica em grande escala sobre o processo e efeitos da comunicação de massa foi encetada. [...] O segundo evento foi terem extraídos novas conclusões significativas, por psicólogos e sociólogos, refer-

entes aos atributos pessoais e sociais dos seres humanos” (DEFLEUR, BALL-ROKEACH, 1993, p. 185).

Assim, com as pesquisas empíricas, os estudiosos tinham uma base científica para comprovar as teorias desenvolvidas. Várias tiveram origem no decorrer do tempo, mas não são relevantes para a temática deste trabalho. Em 1948, no entanto, o cientista social Harold Lasswell dá início a Escola Funcionalista, que até hoje influencia nos estudos da comunicação.

2.2.2 A Escola Funcionalista

Harold Lasswell, um dos teóricos fundadores da Escola Americana de Comunicação (também conhecida como Funcionalista) foi o responsável pelo desenvolvimento da fórmula “quem diz o que por que canal e com que efeito?” (MATTELART, 2003, p. 40), além de elaborar outro modelo comunicacional, em que cada pergunta tem como resposta um ato da comunicação, com a base: Emissor Mensagem Meio Receptor Efeito. No entanto, permanecia a idéia defendida na Teoria das Balas Mágicas, esclarecida aqui por Ausonia Favorido Donato em sua tese de Doutorado:

“O pressuposto básico desse modelo é de que a iniciativa seja exclusivamente do comunicador e os efeitos recaiam exclusivamente sobre o público. Daí depreende-se que os processos de comunicação são absolutamente assimétricos, com um emissor ativo que produz estímulo e uma massa passiva de receptores que ao ser “atingida” responde a este estímulo” (DONATO, 2000, p. 48).

A população, então, continuava restrita a receber a mensagem enviada pelos meios de comunicação, sem contestar ou interferir no conteúdo. Para contradizer essas teorias, Paul Lazarsfeld desenvolve a teoria do fluxo de comunicação em dois tempos.

Segundo os autores Armand e Michèle Matterlart (2003), através de pesquisas, Lazarsfeld, em conjunto com Bernard Berelson e Gaudet, analisa a influência da mídia, primeiro sobre seiscentos eleitores de Erie County (Ohio) na época da campanha presidencial de 1940, e depois, em parceria com Elihu Katz, sobre o comportamento dos consumidores de moda e lazer, com enfoque na escolha de filmes. O resultado é a descoberta de um “grupo primário” (*Idem*, p. 46) entre os meios de comunicação de massa e o público:

“É o que lhes permite apreender o fluxo de comunicação como um processo em duas etapas, no qual o papel dos “líderes de opinião” se revela decisivo. No primeiro degrau, estão as pessoas relativamente bem informadas, porque diretamente expostas à mídia; no segundo, há aquelas que freqüentam

menos a mídia e dependem dos outros para obter a informação” (*Ibidem*, p. 48).

O líder de opinião, conforme a citação, seria o responsável por disseminar o conteúdo da mídia, a qual ele possui amplo acesso, aos outros. Assim, em determinada comunidade, havia um (ou mais) líder de opinião, que divulgava e persuadia a mensagem entre as pessoas. A influência não era mais restrita as mídias.

Durante esse mesmo período, Claude Elwood e Shannon Weaver desenvolviam outra teoria da comunicação, remodelando o processo comunicacional.

2.2.3 O modelo de Shannon e Weaver

Baseados nos estudos realizados por Lazarsfeld, Claude Elwood e Warren Weaver desenvolveram um “sistema geral da comunicação” (MATTELART, 2003, p. 58) para delinear como uma mensagem ia de um ponto a outro. Segundo o doutor em Ciências da Comunicação Roberto Elísio Santos (2003), os componentes desse novo sistema ficaram assim estabelecidos: fonte mensagem codificador canal decodificador destinatário. Através dessa estrutura, Shannon pretendia quantificar a mensagem e analisar como diminuir os ruídos, “perturbações aleatórias” (MATTELART, 2003, p. 59) no processo comunicacional que impedem a total compreensão da mensagem.

O processo comunicacional, definido por Umberto Eco como “a passagem de um Sinal (que não significa necessariamente ‘um signo’) de uma Fonte, através de um Transmissor, ao longo de um Canal, até um Destinatário (ou ponto de destinação)” (2005, p. 5), o de Shannon e Weaver, no entanto, limita o destinatário a compreender a mensagem e, quando as circunstâncias permitem, dar uma resposta ao emissor.

2.2.4 Cultura de massa

O desenvolvimento dos meios de comunicação de massa, com impulso do sistema capitalista, cujo objetivo principal era obter lucro através de novas artes técnicas, permitiu que as obras (livros, jornais e até mesmo música), entre elas as ficcionais, deixassem de ser restritas a determinado grupo social e se popularizassem. Edgar Morin (2002) classifica esse fenômeno como cultura de massa, produzida conforme as normas da fabricação industrial e propagada pelos meios, através da difusão maciça, com o objetivo de atingir a massa social. Os estudiosos da cultura de massa, em geral, dividem-se em duas linhas de pensamento: apocalípticos (críticos) e integrados (defensores).

Os componentes dessa nova cultura têm como base a antiga cultura popular e o folclore. As novas técnicas industriais não acabam com esses elementos, ao contrário: unem-se a eles, formando a cultura de massa.

Outro fator determinante para esse processo de massificação das obras foi a diminuição da carga horária de trabalho, resultando nas horas livres. Com mais tempo para dedicar-se a si mesmo, o trabalhador encontrou na nova cultura de massa um modo de lazer.

Dwight MacDonald (*apud* ECO, 2001) divide a cultura de massa em *masscult* e *midcult*, baseado na divisão em três níveis intelectuais feita por Van Wyck Brooks, *high*, *middle* e *lowbrow*. Segundo ele, a *masscult* é a cultura de elite, “uma cultura propriamente dita” (*Idem*, p. 37), e a *midcult*, a da classe média. A *midcult* também é caracterizada por se apropriar de elementos culturais da *masscult* e transformá-los:

“Obviamente, são *masscult* as histórias em quadrinhos, a música gastronômica tipo *rock’n roll*, ou os piores filmes de TV, ao passo que o *midcult* é representado por obras que parecem possuir todos os requisitos de uma cultura procrastinada, e que, pelo contrário, constituem, de fato, uma paródia, uma depauperação da cultura, uma falsificação realizada com fins comerciais” (ECO, 2003, p. 37).

Assim, a *midcult* transforma a cultura e a banaliza, ao transformar seus significados e ideologia, reduzindo seu conteúdo para o consumo das massas. O público-alvo da *midcult*, então, acostuma-se ao que lhe é oferecido, produtos de fácil compreensão e superficiais.

Como os mitos, cujos significados reais perderam-se com a apropriação das histórias e personagens para nomear diversos elementos, a cultura, inicialmente disponível apenas para a elite, também tem seu valor inicial reduzido quando adaptada. As versões cinematográficas de obras literárias, por exemplo, muitas vezes não abrangem a dimensão e essência do enredo original. Um dos primeiros grupos a analisar a cultura de massa e suas conseqüências para a sociedade e a arte foi a Escola de Frankfurt.

4.0.3 A Escola de Frankfurt

Inicialmente os teóricos pertencentes a esse grupo tinham sede em Frankfurt, na Alemanha, mas a ascensão do nazismo no país fez com que eles emigrassem para os Estados Unidos. Conforme Santos (2003), a partir do contato com a sociedade de massa norte-americana os estudos do grupo, em sua maioria, destinaram-se a cultura de massa.

Theodor Adorno e Max Horkheimer desenvolveram o conceito de indústria cultural. Para eles, o capitalismo, a busca incessante pelo lucro, retira da cultura seu caráter artístico. Resultado disso seria a padronização das obras, conforme destaca Adorno:

“Desde o começo, é possível perceber como terminará um filme, quem será recompensado, punido ou esquecido; para não falar da música leve em que o ouvido acostumado consegue, desde os primeiros acordes, adivinhar a continuação, e sentir-se feliz quando ocorre”. (ADORNO, 2002, p. 14)

Os dois autores condenavam a massificação da cultura e atribuíam a ela características como a alienação, já que, apesar de supostamente ser uma comunicação de massa, não é ela que controla e determina, por exemplo, o que será publicado no jornal. Adorno (2002) aponta também que a cultura de massa incentiva a sociedade de consumo e atrofia a imaginação e a espontaneidade do consumidor cultural, além da já citada padronização.

Walter Benjamin, outro teórico da Escola de Frankfurt, em seu artigo “A obra de arte em sua reprodutibilidade técnica”, mostra como a reprodutibilidade técnica (a reprodução das obras através de uma técnica) fere a aura das obras, “o que ela contém de originariamente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico” (BENJAMIN, 2000, p. 225); ou seja, sua autenticidade e originalidade.

Apesar de defender a integridade da obra, Benjamin expõe os benefícios da reprodução: ressaltar peculiaridades despercebidas no original e aproximar a obra do público.

Edgar Morin (2002) também aponta pontos positivos e negativos da reprodutibilidade de obras. Segundo ele, a reprodução supervaloriza o original, por criar em torno dele uma espécie de mitificação, gerada pelas críticas a cultura de massa. Por outro lado, ela utiliza elementos da “alta cultura” (*Idem*, p. 54), transformando os produtos conforme deseja seus valores (uma referência ao conceito de *midcult* de MacDonal). Ainda segundo Morin, ao mesmo tempo em que os produtos da cultura de massa criam um público universal, redescobre um “tronco humano comum ao público de massa” (*Ibidem*, p. 45), ou seja, elementos que agradam tanto determinado grupo de pessoas como outro. Então, de certa forma, é o público que determina o conteúdo da produção cultural, mesmo que o diálogo entre um e outro seja inexistente, conforme explica:

“A produção (o jornal, o filme, o programa de rádio) desenvolve as narrações, as histórias, expressa-se através de uma linguagem. O consumidor – o espectador – não responde, a não ser

por sinais pavlovianos; o sim ou o não, o sinal ou o fracasso. O consumidor não fala. Ele ouve, ele vê ou se recusa a ouvir ou a ver” (MORIN, 2002, p. 46).

Embora a tese de Morin ainda se aplique a alguns meios de comunicação, várias obras sofrem interferência direta do público, quebrando o modelo comunicacional proposto por Shannon e Weaver. Uma das primeiras manifestações de um público interessado em mudar o enredo de obras vem dos folhetins, produção ficcional com origem no século XIX, publicada em jornais para ocupar espaços diários, conforme destaca Costa:

“Com os folhetins tinha início a tentativa do público de interferir no desenrolar das histórias – através de cartas enviadas ao jornal, os leitores pediam pela vida dos personagens ou pela felicidade do par amoroso. Em razão do apego do leitor aos personagens, os folhetins eram emcompridados e a história podia dar saltos inexplicáveis” (COSTA, 2002, p. 51).

Dessa forma, o personagem torna-se fator essencial para a identificação do público com a obra. Para satisfazê-los, “acentuam-se os traços simpáticos e traços antipáticos, a fim de aumentar a participação do espectador” (MORIN, 2002, p. 55). Conseqüentemente, o personagem torna-se um elemento constante em histórias, ficcionais ou não – até matérias jornalísticas utilizam esse elemento para atrair o leitor.

É através da reprodutibilidade que ocorrem os principais processos de resignificação. Assim como as obras ficcionais expandiram-se como consequência de novas técnicas, como a prensa para os livros, e banalizou a cultura, também os mitos, embora através da reprodução oral, modificaram-se. Na indústria cultural eles passam a integrar as obras. Diversos autores utilizam personagens da mitologia, apenas adaptando-os conforme o enredo, mas nem todos se preocupam em manter o significado real, distorcendo sua aura.

O desenvolvimento de novos meios de comunicação, como a televisão e o rádio, aumentaram a participação do público nas obras. Novelas, por exemplo, já sofreram mudanças extremas em seu roteiro original porque os telespectadores não simpatizavam com determinado personagem ou casal romântico. Nenhum deles, no entanto, trouxe as possibilidades e ferramentas que a internet fornece aos seus usuários.

4.1 Cibercultura - Receptores ativos

Nos anos 80, um novo meio de comunicação transformou o modo como as pessoas utilizavam as mídias. O computador pessoal permitiu uma mudança em que “os espectadores começaram a se transformar também em usuários” (SANTAELLA, 2003, p. 81). Se antes estavam restritos no processo comunicacional, agora possuem meios de interferir, através de programas que exigem maior participação.

No início essa bidirecionalidade, numa relação homem-máquina, estava limitada ao número de respostas previamente gravadas no computador. A criação de uma rede, conhecida como *internet*, ligando as máquinas possibilitou a relação homem-homem e um aumento na interação.

4.1.1 Internet

A origem da *internet* remete a pesquisas de diversos componentes da computação essenciais ao seu funcionamento, como as fibras óticas e o videofone, a rede Transpac de comunicação por pacotes e o modem. No entanto, foram os serviços Teletel e Minitel, no Brasil chamados de videotextos, que demonstraram a existência de um público interessado em “serviços interativos de informação *online*” (SANTAELLA, pp. 84-85), posteriormente dando origem aos serviços públicos de informação.

A Agência de Projetos de Pesquisa Avançada Americana (ARPA), durante a Guerra Fria, baseou-se na idéia do pesquisador Paul Baran de criar um sistema em que pacotes de informações passam pelas redes, para, além de evitar congestionamento, que informações chegassem ao destinatário independente da possível destruição do local de origem; um sistema invulnerável a ataques nucleares, conforme explica Manuel Castells:

“Com base na tecnologia de comunicação de troca de pacotes, o sistema tornava a rede independente de centros de comando e controle, para que a mensagem procurasse suas próprias rotas ao longo da rede, sendo remontada para voltar a ter sentido coerente em qualquer ponto da rede” (CASTELLS, 2003, pp. 375-376).

Assim, apesar das metas iniciais envolverem pesquisas com fins militares, após a abertura do sistema para uso dos centros de pesquisa, os cientistas passaram a usar a rede para outros tipos de comunicação. Com isso, a Darpanet foi dividida em duas: a ARPAnet, para fins científicos e a MILNet, para aplicações militares. Posteriormente, a Usenet desenvolveu um fórum *online* para debates

sobre computadores, “um dos primeiros sistemas de conversa telefônica em larga escala” (SANTAELLA, 2003, p. 86).

Dois fatores contribuíram para a popularização da internet: a criação do protocolo TCP/IP, “idioma dos computadores” na rede (*Idem*, 2003, p. 87) e a do *browser*, também chamado de navegador. O funcionamento da rede baseia-se em características próprias.

O termo interatividade surgiu no final dos anos 1970 na França, apesar da idéia já estar presente nos estudos da comunicação em Bertold Brecht, no início dos anos 1930, quando se referiu a uma “inserção democrática dos meios de comunicação com a participação direta dos cidadãos” (MACHADO, 1997 *apud Ibidem*, p. 152). Uma das três noções desenvolvidas por Rabaté e Lauraire sobre o uso da palavra no ambiente francês refere-se à associação a bidirecionalidade, conceito interligado ao processo comunicacional.

A bidirecionalidade ocorre “quando a comunicação opera nos dois sentidos, sob forma interindividual ou intergrupar” (SANTAELLA, 2004, p. 152), opondo-se ao modelo desenvolvido por Shannon e Weaver, que mostrava o processo comunicacional como uma via de mão única. Assim, a função de emissor e receptor confunde-se, ambos transmitem e recebem mensagens, tornando essa via de comunicação bidirecional.

A autora divide a comunicação interativa em quatro tipos. A comunicação face-a-face, que acontece nos diálogos vivos entre pessoas, é um exemplo de bidirecionalidade, pois as duas (ou mais) pessoas se revezam ao falar, ouvir a responder. O segundo tipo é a comunicação epistolar, como as cartas, limitadas pela linguagem escrita e “pelo espaço de tempo entre a emissão e a recepção” (*Idem*, p. 161). A terceira, a comunicação telefônica, apesar de interativa, limita-se a voz a escuta, sem outros elementos dos sentidos humanos.

O quarto tipo, a comunicação mediada por computador, possui uma variedade de interações, devido a diversos componentes.

Doug Engelbart foi responsável pelas primeiras noções de interface. Heim (1993 *apud* SANTAELLA, 2003, p. 91) a conceitua como um fenômeno caracterizado pelo encontro de duas fontes de informação face-a-face, ainda que aconteça entre o homem e a computador. É essa interação entre um e outro que gera a interface.

A linguagem utilizada nesse processo é o hipertexto e hiperímídia. Theodor Nelson (*Idem*, 2003, p. 93) define o primeiro como um “sistema de escrita não seqüencial: um texto que se desmembra e que permite escolhas ao leitor” e hiperímídia, como “uma nova forma mídia que utiliza o poder do computador” e as diversas ferramentas por ele disponibilizadas, arquivar e recuperar, por exemplo. No início a hiperímídia dependia do CD-ROM para seu fun-

cionamento, mas na internet, através da www, as possibilidades de interação aumentaram: cada *site* oferece diversas opções de interação ao usuário, principalmente através de *hiperlinks*, “conexão entre dois pontos no espaço digital” (2003, p. 94).

É através dessa hiperligação entre as diversas partes da internet que a memória, segundo Marcos Palacios (2003), torna-se coletiva. As informações e arquivos permanecem disponíveis na rede, permitindo que o usuário tenha acesso a eles, independente do local, horário e data.

Resultado dessas novas tecnologias e da transformação social e cultural por elas causadas é o ciberespaço:

“Hoje, “ciberespaço” sedimentou-se como um nome genérico para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, algumas familiares, outras só recentemente disponíveis, algumas sendo desenvolvidas e outras ainda ficcionais. Todas têm em comum a habilidade para simular ambientes dentro dos quais os humanos podem interagir” (*Ibidem*, p. 99).

É no ciberespaço e através das ferramentas disponíveis no computador, e principalmente na internet, que se desenvolve a cibercultura. Além da bidirecionalidade, outras conseqüências dessa nova forma de cultura são as comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

4.1.2 Cibercultura

No ano 2000, o escritor Mario Prata recebeu um convite diferente: escrever crônicas num portal feminino na *internet*. Em conversa com uma colega, comentou que não via diferença entre a publicação no jornal impresso ou no *site*. Ela sugere um *site* vivo. Prata, então, desenvolveu um projeto inovador: escrever seu próximo livro utilizando essa nova ferramenta.

Assim, acompanhado diariamente por 4.000 leitores, escreveu o livro *Os Anjos de Badaró*³. A primeira diferença notada entre o livro impresso e o digital foi as críticas e sugestões recebidas a cada novo capítulo – a interação entre autor e público.

Os fãs também formaram um grupo, por eles chamado de *Anjos do Prata*⁴. É um exemplo de comunidade virtual, definida por Santaella como “grupos

³ Informações sobre o livro retiradas de <http://www.marioprataonline.com.br/>. Acesso em 04/11/2008 às 15:17.

⁴ Retirado do site http://www2.correioweb.com.br/cw/EDICAO_20020605/vid_mat_050602_29.htm. Acesso em 04/11/2008 às 16:22.

de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades” (2003, p. 121). Através dessas comunidades, os leitores, mesmo de diferentes localidades, interagem, abordando tanto o assunto de interesse comum como outros diversos.

Essas relações, que se tornaram possíveis principalmente devido ao browser, constituem a inteligência coletiva, ou seja, a internet é “um cérebro, um cérebro coletivo, vivo [...] que nunca pára de trabalhar, de pensar, de produzir informação, de analisar e combinar” (KERCKHOVE *apud Idem*, 2003, p. 106). Assim, além da interatividade humana-computador e humana-humana, a *internet* permite a criação e armazenamento de informações.

Parte dessa inteligência coletiva funciona por meio dos agentes inteligentes, programas computacionais baseados na delegação de tarefas; conforme explica Negroponte (1993 *apud Ibidem*, p. 108) ao afirmar que “muitas pessoas simplesmente não querem usar a máquina: querem apenas que ela desempenhe uma tarefa”. Os sistemas de buscas são exemplos desses agentes, além da integração de eletrodomésticos e outros objetos ao computador, para que eles ajam de forma inteligente e independente.

Todas essas transformações alteram também a linguagem. Se antes a letra impressa garantia estabilidade por possuir um sujeito de identidade fixa e estável (*Ibidem*, p. 126), com a cibercultura a visão e os significados atribuídos a diversos elementos alteram-se, tornando as novas tecnologias “agentes de transformação” (HAYLES, 1993 *apud SANTAELLA*, 2003, p. 130). Uma das inovações trazidas pela computação é o surgimento de novas práticas de escrita.

Mario Prata, durante a experiência do livro *Os Anjos de Badaró*, percebeu a importância da internet no estímulo a escrita e desenvolveu um concurso de crônicas entre os fãs, sugerindo a editora observar os novos talentos literários na *internet*⁵. Uma dessas novas práticas de letramento teve origem nas próprias comunidades de fãs de obras ficcionais: as *fanfictions*.

⁵ Retirado do site http://www2.correioweb.com.br/cw/EDICAO_20020605/vid_mat_050602_29.htm. Acesso em 04/11/2008 às 16:22.

Capítulo 5

Fanfiction

A expansão dos meios de comunicação contribuiu para a massificação da cultura. Diversas pessoas ganharam acesso a obras ficcionais e os admiradores delas puderam interagir entre si, trocando informações e opiniões. Dessa relação surgiu a palavra *fã*, derivada de fanático, cujos significados divergem. Segundo a mestre em Comunicação Maria Inês Vilhena da Cunha, enquanto *fã* caracteriza uma ação passiva e “de certo modo inofensiva” (2008, p. 1), a palavra fanático teve sua origem modificada devido a utilização em notícias sobre o terrorismo. Assim, convencionou-se chamar o grupo ou uma comunidade de fãs de determinada obra de *fandom*¹.

5.1 *Fanfictions*

– Histórico

Os integrantes dos *fandoms* desenvolveram vários produtos para demonstrar sua admiração, como desenhos de personagens e cenários das obras. Esses desenhos, junto com notícias, editoriais e outras informações, eram publicados geralmente em *fanzines*, junção das palavras *fã* (*fan*) e revista (*magazine*). Segundo a mestre em Letras Maria Lucia Bandeira Vargas, essas publicações eram distribuídas em convenções de fãs, mas fabricadas de forma caseira, “com tiragem e circulação bastante modestas” (2005, p. 23), devido a dificuldades tanto na confecção como na impressão.

A identificação dos fãs com os personagens e contexto da obra despertava neles o mesmo desejo que os leitores de folhetins possuíam: o de interferir

¹ Segundo o site Aurores (<http://www.aurores.com/news/fan-fiction-uma-historia-parte-1/print/>, acesso em 02 de dezembro de 2008 às 10:03) *fandom* é a junção das palavras *fan* e *domain*, domínio de fãs.

no enredo. Assim, um dos elementos criados pelos *fandoms* foram as *fanfictions*, “*hobby* literário cujo objetivo é escrever histórias baseadas em universos ficcionais – personagens, cenários e acontecimentos – criados por terceiros”, porém sem fins lucrativos (PADRÃO, 2007, p. 1). O primeiro registro dessas histórias, segundo Vargas (2005), remete a primeira *fanzine* conhecida sobre a série televisiva *Star Trek* (Jornada nas Estrelas), lançada no ano de 1967, embora a autora mencione que as *fanfictions* existem desde o surgimento de um público interessado nelas.

O desenvolvimento tecnológico permitiu melhorias nas *fanzines*, que utiliza de novas ferramentas para compor a estrutura da publicação, conforme o doutor em Sociologia Henrique Magalhães:

“Os primeiros *fanzines* brasileiros foram editados em mimeógrafos à tinta e a álcool, instrumentos mecânicos simples mas que viabilizavam as pequenas tiragens com baixo custo. O desenvolvimento das fotocopiadoras provocou uma verdadeira revolução na produção dos *fanzines*, abrindo a possibilidade da execução de projetos gráficos mais bem acabados, incluindo amplamente o uso de ilustrações” (MAGALHÃES, 2003, p. 3).

Assim, as *fanzines* aos poucos deixaram de ser restritas a fãs e tornaram-se meio de divulgação de histórias em quadrinhos, devido a dificuldade para encontrar editoras que invistam em novos autores.

Essas publicações sofreram outra transformação com a chegada da *internet*. Com maior número de ferramentas e amplo alcance, as *fanzines* foram substituídas gradativamente pelas *e-zines*, versões eletrônicas, mas que possuem o mesmo conteúdo. As *fanfictions*, por sua vez, ganharam impulso com a facilidade para os integrantes de um mesmo *fandom* se comunicarem e trocarem informações:

“Dessa forma, a internet passou a desempenhar o papel de instrumento de sociabilização e de divulgação da prática, possibilitando a multiplicação não apenas de seus participantes, mas dos temas que servem de base para ela, numa velocidade nunca antes experimentada” (VARGAS, 2005, p. 24).

Dessa forma, os fãs de obras ficcionais passaram a criar sites específicos para cada *fandom*, e em muitos deles existe uma área reservada para a publicação e leitura de *fanfictions*. Segundo Vargas (2005), outro fator que impulsionou esse fenômeno foram os livros da série Harry Potter, da autora inglesa J. K. Rowling.

Ainda conforme a autora, um dos principais arquivos online de *fanfics*, abreviação do termo *fanfiction*, é o site *Fanfiction.net*², com vasto acervo: são 8 categorias principais, de Livros a Desenhos, subdivididas em títulos das obras solicitadas pelos fãs, e diversos idiomas. Ainda oferece serviços como comunidades, fóruns e *beta readers*, um dos termos próprios para os escritores e leitores de *fanfics*.

5.2 Tudo o que você sempre quis saber sobre *fanfictions*

Apesar de baseadas em obras já existentes, as fanfictions apresentam características próprias. Diversas vezes o universo cânone (*canon*), “o universo ficcional original do qual o fã se inspira para escrever suas *fanfics*” (PADRÃO, 2007, p. 2), não corresponde ao desejo do fã, que encontra nas *fanfics* uma forma de expressar suas idéias sobre a obra. Para suprir essa necessidade surgem novos termos, gêneros e funções.

5.2.1 Termos e gêneros

No site *Fanfiction.net*, ao publicar uma história, o fã precisa, além dos campos de identificação, como título e categoria, preencher um destinado ao resumo, para que o leitor identifique o gênero, casal (quando existe) e outros elementos da *fanfic*. Alguns dos gêneros são comuns, romance, drama, comédia, por exemplo, mas outros são desconhecidos pelo público.

Quando o *ficwriter* (escritor de *fanfics*) deseja romper com o cânone da obra e, por exemplo, utilizar os personagens originais em um enredo diferente, cria uma história de Universo Alternativo. Segundo o site *The Force.net*³, esse gênero se caracteriza por possuir um universo diferente daquele estabelecido no original.

Entre os fãs é comum encontrar aqueles que admiram mais de uma obra ficcional e, portanto, pertencem a dois ou mais *fandoms*. Alguns, ao escrever *fanfics*, misturam esses enredos, formando uma *Crossover*. Outros, segundo Vargas (2005), utilizam letras de músicas como base para a história: são as denominadas *Songfics*.

Os casais românticos são conhecidos no *fandom* como *ships*, abreviação do termo *relationship* (relacionamento), conforme o site *TheForce.net*. Os de-

² Disponível em <http://www.fanfiction.net/>. Acesso em 11/11/2008 às 19:23.

³ Tradução livre. Disponível em <http://fanfic.theforce.net/lexicon.asp>. Acesso em 11/11/2008 às 17:59.

fensores desses casais são, assim, denominados *shippers*. Nem todos os pares, no entanto, são convencionais ao universo cânone. Diversas *fanfics* defendem um *ship* inusitado, como as de gênero *slash*, utilizado em histórias cujo casal principal é do mesmo sexo, seja feminino ou masculino. Embora em número reduzido, histórias com incesto, assim como do gênero NC-17, definido por Vargas como “fanfictions que descrevem cenas de sexo e/ou violência” (2005, p. 34), também aparecem nos *fandoms*, embora não com a mesma recepção:

“Entretanto, não é em todos os círculos de fãs que as *fanfictions* do gênero *slash* são bem aceitas. Comprovando a existência de restrições ao gênero, incluindo ameaças judiciais de parte dos autores dos originais, o *fanfiction.net* proibiu a postagem e retirou do ar todas as *fanfictions* do gênero *slash* e NC-17 em setembro de 2002” (*Idem*, p. 34)

Apesar dessa restrição, diversos autores ainda publicam histórias dos gêneros citados no *site*. Para evitar quaisquer problemas por causa do conteúdo os *sites* e os próprios autores tomam algumas medidas de prevenção. A primeira é indicar através de uma pequena nota no começo da *fanfic*, chamada *disclaimer*, que o conteúdo e personagens utilizados não pertencem ao *ficwriter*, mas sim ao autor do original. O segundo é prevenir o leitor sobre os *spoilers*, “revelações sobre conteúdos mais recentes constantes do original” (*Ibidem*, 2005, p. 28), para evitar que ele se depare com acontecimentos que ainda não são de seu conhecimento.

O último é classificar a *fanfiction* conforme a faixa etária estabelecida no *site* onde ela ficará armazenada. Alguns *sites* brasileiros usam o mesmo sistema dos outros meios de comunicação, geralmente divididos em Livre, 12, 14, 16 e 18 anos⁴. Já o *Fanfiction.net*⁵ divide as histórias da seguinte forma: K – para crianças acima de 5 anos, conteúdo livre; K+ – para crianças acima de 9 anos, com linguagem livre de temas adultos, mas permite algumas cenas leves de violência; T – para adolescentes acima de 13 anos, com alguma violência e sugestão de temas adultos; M – indicada para adolescentes acima de 16 anos e adultos, forte, mas não explícito tema adulto, e violência.

Existem ainda as categorias, como a MA (acima de 18 anos, com tema e linguagem adulta), não mais permitida dentro do site, que proibiu histórias como as NC17, e a B (para crianças de 1 a 4 anos, com linguagem simples e idéias que elas compreendam), definida como suplementar.

⁴ Um exemplo de sites de fanfics que utiliza essa classificação etária é o Alinça 3 Vassouras, disponível em <http://www.alianca3vassouras.com>.

⁵ Disponível em <http://www.fictionratings.com/guide.php>. Acesso em 14/06/2008 às 17:02.

Mesmo com todos esses cuidados, alguns autores não permitem o uso do conteúdo de suas obras ficcionais para a composição de *fanfictions*, embora a maioria não entre com processos judiciais devido, segundo Vargas (2005), ao fim não lucrativo da prática e a dificuldade de localizar os autores, que usam apelidos. O site *Fanfiction.net*, na área de publicação de histórias, disponibiliza uma lista de autores e publicações cuja apropriação para escrita de *fanfics* é proibida, entre eles Robin Hood.

Uma função importante no universo das *fanfictions* é a de *beta reader*, “revisores de texto” (VARGAS, 2005, p. 39), responsáveis, conforme determinação do autor, em corrigir o texto tanto na parte gramatical como na estrutural e, por vezes, criticando também a coerência e prováveis falhas no enredo.

As *fanfictions* abrangem ainda um vasto número de gêneros e outras peculiaridades. Uma delas são as críticas sobre a apropriação, muitas vezes considerada indevida, que os fãs fazem da obra ficcional e como seu enredo original e personagens são descaracterizados pelos escritores de *fanfics*.

5.3 *Fanfictions* e comunicação

Uma das principais discussões sobre o tema abrange os conceitos da indústria cultural, como a alienação, e a modificação, muitas vezes feita de forma radical, como nas *fanfics* de gênero Universo Alternativo. No entanto, diversos autores defendem a prática como forma de desenvolvimento da leitura e escrita.

As características básicas da indústria cultural definidas por Adorno, a alienação e a passividade do público, sofreram mudanças. Padrão (2007) aponta que, apesar das *fanfictions* não serem os primeiros produtos a confrontar essa teoria, é um modelo atual para novas discussões sobre o tema. Os fãs não se limitam mais a receber a mensagem e decodificá-la. No caso das *fanfictions*, um novo processo tem início a partir do primeiro, conforme demonstra a professora doutora Simone Pereira de Sá:

“Pois no caso dos fãs que escrevem *fanfictions*, a decodificação do receptor frente à televisão não implica não só na interpretação da mensagem por um sujeito ativo mas também na apropriação e transformação material da trama do seriado que, se não repercute diretamente na série transmitida na tv, distingue-se da atividade abordada por Hall” (SÁ, 2002, p. 4).

Sá utiliza a análise feita por Stuart Hall em “Encoding/Decoding” para demonstrar a inaplicabilidade do modelo comunicacional proposto por Shan-

non e Weaver emissor – receptor – mensagem, em que o primeiro possui domínio da comunicação. O fã, ao escrever uma *fanfic*, rompe esse modelo, criando um completamente novo.

A teoria do fluxo de comunicação em dois tempos, de Lazarsfeld, também possui ligação com as *fanfictions*. É comum o fã indicar a obra ficcional por ele admirada para algum amigo ou conhecido, influenciando-o a participar do respectivo grupo de fãs ou ao menos ter conhecimento da obra. Quanto a indústria cultural e a alienação, Vargas defende a prática como uma forma de desenvolver a leitura e escrita:

“A escrita e a leitura de *fanfictions* constituem verdadeiras práticas de letramento – no sentido que o termo evoca – pelo fato de seus participantes fazerem uso daquelas aprendidas nos meios escolares para a promoção de tarefas significativas num determinado meio – virtual, no caso -, onde, unidos por um vínculo muito significativo, chegam a constituir verdadeiras comunidades literárias” (VARGAS, 2005, p. 119).

Assim, apesar de ferir a autenticidade, a aura da obra original, conforme Benjamin, o fã encontra nas *fanfics* uma forma de expor suas idéias sobre a história, desenvolvendo as habilidades de escrita e leitura. Mesmo utilizando enredo, personagens, cenários e outros integrantes de uma obra de outro autor, o fã cria fatos e, muitas vezes, enredos e personagens novos, conforme sua imaginação. Um dos gêneros de *fanfics*, inclusive, é caracterizado pela presença de uma personagem original, geralmente uma “representação idealizada do autor, uma espécie de alterego excessivamente perfeito, irreal e destoante do contexto da história” (*Idem*, 2005, p. 41), conhecido como Mary Sue, ou Gary Stue, no caso masculino. Esse elemento sofre críticas até dos próprios *ficwriters*, que, conforme afirma Vargas, consideram-no superficial.

Além dos *betas readers*, muitos fãs desenvolvem o senso crítico através da correção e análise das produções de outros, como na comunidade Análise de *fanfics*⁶, em que o *ficwriter* deixa sua história a disposição para outro membro ler e apontar erros e acertos. Essa prática encontra-se também na *fanzone* The Quibbler, sobre Harry Potter⁷. Na 15ª edição, as colaboradoras da publicação analisaram diversos nomes de personagens dos livros e publicaram seus significados e origem, muitos deles remetem a mitologia, como Narcissa [*sic*], derivada de Narciso.

⁶ Disponível em <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=46134125> . Acesso em 04/11/2008 às 10:26.

⁷ 15ª edição, disponível no site <http://www.alianca3vassouras.com> . Acesso em 31/10/2008 às 16:20.

Vargas (2005) realizou uma pesquisa com *ficwriters* para coletar dados sobre a prática. Dos 42 questionários respondidos, a autora identificou oito que desejavam publicar histórias originais ou interessados em usar “a escrita como instrumento de trabalho” (*Idem*, p. 110). As *fanfictions*, para esses *ficwriters*, seriam uma forma de desenvolver a escrita e a imaginação. Esses benefícios, no entanto, foram apontados respectivamente, por 33 e 16 autores, demonstrando os aspectos positivos da prática.

Os autores de *fanfics* que desejam publicar histórias originais também encontram na *internet* um local específico para essa atividade. No mesmo formato do site *Fanfiction.net* há o *FictionPress.com*⁸. Com o subtítulo sugestivo de ‘deixe as palavras fluírem’⁹, o site divide as histórias em duas categorias principais, Ficção e Poesia, cada uma subdividida em diversos gêneros. Embora com arquivo menor, talvez devido ao não conhecimento do site, o *FictionPress* possibilita que não só os fãs, mas qualquer pessoa, publique sua história e tenha contato com possíveis leitores.

As *fanfics* encontram maior recepção por usar personagens já conhecidos e, portanto, mais suscetíveis a aceitação dos fãs leitores. Dentre as diversas categorias do site *Fanfiction.net*, a de Livros (*Books*) concentra grande variedade de obras disponíveis para escrita de *fanfics*, desde as clássicas como *Odisséia* e *Sherlock Holmes* até ficções mais recentes, como o livro *O Código da Vinci*.

5.4 Análise de caso: “O Segredo de Langdon”

Robert Langdon é professor de Simbologia Religiosa da Universidade de Harvard e autor de diversos livros sobre o tema. Convidado para ministrar uma palestra sobre símbolos em Paris, França, envolve-se numa trama de assassinatos e busca por um objeto sagrado, o Santo Graal, junto com Sophie, neta do antigo curador do museu do Louvre. Esse é, basicamente, o enredo do livro *O Código da Vinci*, do escritor Dan Brown, a segunda aventura de Langdon (a primeira é narrada na obra *Anjos e Demônios*). Além do livro, em 2006 uma adaptação cinematográfica¹⁰ foi produzida

Lançado em 2003 e, segundo o site *eBay*¹¹, com mais de 60 milhões de cópias vendidas no mundo, o livro ganhou popularidade por abordar temas polêmicos, como a organização religiosa *Opus Dei*. Apesar disso, os registros

⁸ Disponível em <http://www.fictionpress.com>. Acesso em 15/11/2008 às 11:44.

⁹ Tradução livre. No original “let the words flow”.

¹⁰ Informações disponíveis em http://www.danbrown.com/novels/davinci_code/reviews.html. Acesso em 15/11/2008 às 18:30.

¹¹ Disponível em http://reviews.ebay.com/A-Guide-to-Da-Vinci-Code-Game-Movie-Book-etc_W0QQugidZ10000000001097918. Acesso em 15/11/2008 às 19:09.

do site *Fanfiction.net*¹² indicam 206 *fanfics* para essa obra. Desse número, apenas 3 estão disponíveis em língua portuguesa. Entre elas, destaca-se a de título “O Segredo de Langdon¹³”, tanto pelo número de comentários (*reviews*) como pela forma de abordagem do personagem Robert Langdon.

5.4.1 Breve comparação

“Os olhos agora focalizavam um folheto amassado na mesinha-de-cabeceira. THE AMERICAN UNIVERSITY OF PARIS *orgulhosamente apresenta* UMA NOITE COM ROBERT LANGDON PROFESSOR DE SIMBOLOGIA RELIGIOSA DA UNIVERSIDADE DE HARVARD Langdon gemeu. A palestra daquela noite – uma exibição de *slides* sobre simbolismo pagão oculto nas pedras da Catedral de Chartres – provavelmente havia deixado arrepiados alguns conservadores presentes na platéia. [...] Ele estava de pé sob a antiga Linha Rosa, cercado pelas obras de mestres. *Que lugar seria melhor para Saunière vigia-lo?* Agora, por fim, entendia o verdadeiro significado do poema do Grão-Mestre. Erguendo os olhos para o alto, contemplou, através do vidro, um céu noturno glorioso, todo estrelado. Sob estrelado céu descansa em paz. Como os murmúrios de espíritos na escuridão, palavras esquecidas ecoaram. *A busca pelo Santo Graal é a busca para se ajoelhar diante dos ossos de Maria Madalena. Uma jornada para orar aos pés da exilada.* Com um súbito transbordamento de reverência, Robert Langdon caiu de joelhos. Por um momento, pensou ter ouvido uma voz feminina... a sabedoria milenar... sussurrando, vindo lá do seio da terra”. (Trecho retirado do livro “O código da Vinci”, do autor Dan Brown, edição de 2004, páginas 15 e 475, respectivamente).

“- Sabe Robert, Erick tinha mesmo demônios ou monstros que o atormentavam e machucavam, ele se chama Tumor, é uma doença cerebral Erick o tinha faz tempo, e como isso o machucava, ele os simbolizava com se fossem monstros. - Simbolizava? - Sim, é simbolismo, usa-se o simbolismo em muitas coisas, desde desenhos simples, até nas melhores pinturas, e também há aquela que se ocultam por trás de outras coisas, como religião, textos e outros... - Nossa... Que legal... Desde aquele dia eu fiquei fascinado por simbologia, nunca havia imaginado que Erick usava isso para descrever o que não entendia bem, então desde aquele dia eu me esforçava muito para tirar aqueles da minha cabeça. E um dia,

¹² Informação do dia 15/11/2008. Disponível em <http://www.fanfiction.net/book/>.

¹³ Disponível em http://www.fanfiction.net/s/2675480/1/O_Segredo_de_Langdon. Acesso em 12/09/2008 às 07:54.

eu parei de vê-los... Bob - Robby, que estás fazendo? Pensando em coisas tão deprimentes, não faça isso, devia estar feliz de nunca estar sozinho...Mas nunca parei de ouvi-los... E com o tempo, deixem de falar com eles, passei a ignorá-los, e isso deu resultado, logo, me deram alta do hospício. - Betty - Mas nós sempre estaremos aqui, somos o seu maior segredo Robbyzinho... Graças ao Erick me tornei simbolista. Hoje sou um famoso professor de Harvard e também já escrevi muitos livros. Mas sempre penso: “As coisas que faço, são mérito meu ou de Betty ou Bob?” Mas bem, de qualquer modo, esse é meu maior segredo, minha maior mentira, meu maior tormento...” (Trecho retirado da *fanfiction* “O segredo de Langdon”, da autora Pinku Aisu Kuriimu)

5.4.2 Análise

Escrita pela autora de *pen name*¹⁴ Pinku Aisu Kuriimu em 2005, O Segredo de Langdon é narrada pelo próprio personagem, o que nas *fanfics* é denominado POV (*point of view*), ou ponto de vista. Brait (2000) caracteriza esse tipo de narrativa como a de narrador em primeira pessoa. Os elementos utilizados pelo escritor transmitem ao leitor a impressão de vida, da existência real do personagem. Esse tipo de narrativa assume aspectos variados, como os diários íntimos. Nessa *fanfic* encontramos dois deles: as memórias, que, diferente do diário, possui um público receptor e tem o pretexto de “mostrar o presente e as nuances da interioridade” (*Idem*, p. 62), e o monólogo interior, definido da seguinte forma:

“O monólogo interior é o recurso de caracterização de personagem que vai mais longe na tentativa de expressão da interioridade da personagem. O leitor se instala, por assim dizer, no fluir dos “pensamentos” do ser fictício, no fluir de suas “consciência”” (*Ibidem*, p. 62).

Assim, no início da *fanfic*, logo após o livro O Código da Vinci, o personagem principal Robert Langdon está dentro do avião, numa viagem de volta aos Estados Unidos. Langdon questiona sua participação na descoberta do Graal e relembra acontecimentos de sua infância. O leitor acompanha o personagem em suas memórias e em seus monólogos interiores, explicados no final da história.

A idéia de escrever essa *fanfic*, segundo Pinku¹⁵, surgiu após a leitura das duas obras, com a sua predileção pelo personagem principal, considerado por

¹⁴ Identificação, apelido, utilizada pelos autores de *fanfics*.

¹⁵ KURJIMU, Pinku. Re: olá! [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por karllini@hotmail.com em 12/11/2008 às 22:50.

ela o “mais interessante”. Apesar de pensar em diversas histórias, sua preocupação em agradar os outros fãs foi determinante na escolha do enredo. O objetivo da autora é explicar a origem do interesse de Langdon por simbolismo, e, ao juntar alguns elementos de sua preferência – a cena de Langdon caído no poço em Anjos e Demônios e doenças psicológicas – desenvolveu o seguinte enredo. Depois de cair em um poço, Langdon passa a ouvir vozes, mas de seu próprio interior. Os pais, preocupados, internam-no em uma clínica e diagnosticam que o rapaz possui esquizofrenia e claustrofobia. Na instituição médica faz amizade com outro menino, Erick, que sofre de um tumor na cabeça e encontra na analogia, ou simbolismo, uma forma de expor seu problema, no caso, do tumor com “demônios malvados”.

A preocupação em manter as características originais do personagem é, conforme Pinku, uma de suas preocupações; Ela relata que quando os personagens divergem de suas personalidades originais os leitores têm mais dificuldade em identificá-los e imaginar a *fanfic* como uma possibilidade real de acontecimento.

No entanto, é possível verificar que os interesses pessoais da autora influenciaram no enredo da *fanfic*. O personagem de Pinku herda algumas de suas características, o que Aristóteles define como “reflexo da pessoa humana” (*apud* BRAIT, 2000, p. 29). O Robert Langdon da *fanfic*, entretanto, não se torna limitado por isso. Mesmo com o enredo pouco trabalhado e eventuais erros de português e concordância, o personagem é redondo, classificação feita por E. M. Forster:

“As personagens classificadas como redondas, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano” (FORSTER *apud* BRAIT, 2000, p. 41).

Assim, é provável que o leitor se surpreenda com os elementos criativos, embora não tão bem desenvolvidos, utilizados pela autora no decorrer da narrativa. A originalidade, mesmo nas *fanfics*, é uma característica valorizada pelos fãs.

Sobre esse assunto, Pinku transformou uma *fanfiction* sua em história original, e reconhece as melhorias que essas novas formas de escritas trouxeram: com a leitura e observação de diversas *fanfics*, hoje uma visão crítica sobre “o que é um texto bem escrito e um texto com uma escrita não tão boa”.

Capítulo 6

Conclusão

Um simples contato com outro ser humano pode modificar os significados que cada um possui. Através de conversas e debates, ao ouvir uma opinião diferente, o homem, mesmo não a aceitando, passa a conhecer a idéia proposta e, portanto, a questionar qual delas está correta, instigando-o a pesquisar e descobrir. Nesses constantes processos de aprendizagem é comum que o significado inicial que possuíamos antes da interação com o outro se modifique. A resignificação das palavras, porém, às vezes acontece de forma negativa: no cotidiano a reprodução delas não instiga a pessoa a descobrir a origem e importância desses elementos na história da humanidade.

Um dos exemplos de como a reprodução modifica os significados iniciais são os mitos. Com o desenvolvimento da lógica e de outras ciências exatas, deixaram seu aspecto sagrado, tornando-se sinônimo de mentira e falsidade. No entanto, poucos atentam para a conexão entre as religiões atuais e essas histórias: de politeístas a monoteístas, ambas reverenciam um ser superior, divino, habitante de um local sagrado (na maioria o céu), e para comprovar sua crença, realizam rituais e sacrifícios – o que não remete necessariamente a morte.

A cultura também sofreu alterações. Após a invenção da prensa e dos meios de comunicação de massa, o conceito de cultura; que antes remetia a composições, tanto de músicas como de pinturas e obras literárias, elaboradas e bem desenvolvidas; abrange produtos como novelas, jornais tablóides e outros que desestimulam o público a aprender, conhecer. Adorno aponta a alienação como característica dessa nova cultura e, para negar esse aspecto, surgem fenômenos como as práticas de escrita *online*, tanto as baseadas em outras obras ficcionais como as *fanfictions*, como histórias originais.

As *fanfics*, dessa forma, contrastam opiniões: enquanto surgem como argumentos favoráveis a cultura de massa, quebrando o paradigma da uniteralidade e da alienação (o fã, além de tornar o processo comunicacional bilateral, deixa de ser passivo e impõe sua opinião sobre determinada obra), outros condenam a prática. As indagações dos críticos vão desde a criatividade dessas histórias, baseadas em outras e que, portanto, limitam o fã, à distorção dos aspectos originais do enredo.

Ao analisar os pontos explorados nessa monografia, no entanto, percebemos, que apropriar-se de uma idéia original e transformá-la não é algo exclusivo das *fanfictions*. Essa prática, desde os mitos, permitiu a evolução tanto da linguagem como da comunicação e seus meios. A aura de alguns se perde, mas novos elementos surgem. Além desses pontos, é interessante observar como as obras ficcionais, através de seu enredo e personagens, motivam os fãs a, além de produtos como *fanzines* e *fanfictions*, encontrar vários meios de se aproximar da obra.

Durante as buscas realizadas constatamos a escassa produção científica aprofundada sobre o tema. Dessa forma, pretendemos continuar os estudos e usar essa monografia como base para futuras pesquisas.

Capítulo 7

Referências

Livros

- ADORNO, Theodor W. (2002), **A Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. (2003), **Filosofando: Introdução a Filosofia**. São Paulo: Moderna.
- ARMSTRONG, Karen. (2005), **Breve história do mito**. São Paulo: Companhia das Letras.
- BENJAMIN, Walter. (2002), **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa. 6ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, pp. 215:254.
- BORDENAVE, Juan E. Diaz. (2002), **Além dos meios e mensagens: introdução à comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência**. Rio de Janeiro: Editora Voraz.
- BRAIT, Beth. (2000), **A personagem**. 7ª Ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Editora Ática.
- BROWN, Dan. (2004), **O Código da Vinci**. Rio de Janeiro: Sextante.
- CANDIDO, Antonio. (1976), **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva.
- CASTELLS, Manuel. (2003), **A Sociedade em Rede**. Editora Paz e Terra. 7ª edição. São Paulo.

- COELHO, Teixeira. (1998), **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense.
- COSTA, Cristina. (2002), **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora Senac.
- COSTA, Luiz. (2002), **Teoria da cultura de massa**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- DEFLEUR, Melvin L., BALL-ROKEACH, Sandra. (1993), **Teorias da comunicação de massa**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- ECO, Humberto. (2001), **Apocalípticos e integrados**. 6ª ed. Coleção Debates – Estética. São Paulo: Editora Perspectiva.
- _____. (2005), **Tratado geral da semiótica**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva.
- HOHFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga. (2001), **Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- MATTELART, Armand e Michèle. (2003), **História das teorias da comunicação**. 6ª ed. São Paulo: Edições Loyola.
- MATTIUZZI, Alexandre Augusto. (2000), **Mitologia ao alcance de todos – Os deuses da Grécia e Roma antigas**. São Paulo: Editora Nova Alexandria.
- MORIN, Edgar. (2002), **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9ª Ed, 2ª reimpressão. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- NETTO, J. Teixeira Coelho. (2001), **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Editora Perspectiva.
- PIGNATARI, Décio. (2002), **Informação Linguagem Comunicação**. 25ª ed. de ordem. São Paulo: Ateliê Editorial.
- SANTAELLA, Lucia. (2003), **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus.
- _____. (2004), **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. (2003), **As teorias da comunicação – da fala a internet**. São Paulo: Paulinas.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. (2005), **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: UPF Editora.

E-books

CAMPBELL, Joseph. (1991), **O poder do mito**. Disponível em http://www.4shared.com/file/23647098/4320d18a/joseph_campbell_-_o_poder_do_mito.html?s=1 [consultado a 19 de Outubro de 2008].

MÉNARD, René. (1991), **Mitologia greco-romana – Volumes I, II e III**. São Paulo: Opus, 1991. Disponíveis em < <http://www.4shared.com/network/search.jsp?sortType=1&sortOrder=1&sortmode=2&searchName=rene+menard&searchmode=2&searchName=rene+menard&searchDescription=&searchExtention=&sizeCriteria=atleast&sizevalue=10&start=0> [consultado a 17 de Outubro de 2008].

POUZADOUX, Claude. (2001), **Contos e lendas da mitologia grega**. 3ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras. Disponível em: http://www.4shared.com/file/19817465/6515af89/Contos_e_Lendas_da_Mitologia_Grega_-_Claude_Pouzadoux.html?s=1 [consultado a 17 de Outubro de 2008].

SANTAELLA, Lucia. (2006), **O que é semiótica**. 1ª ed. São Paulo: Brasiliense. Disponível em < http://www.4shared.com/file/17505466/87d4778b/Lucia_Santaella_-_O_que__Semitica.html?s=1 [consultado a 26 de Setembro de 2008].

Artigos

CUNHA, Maria Inês Vilhena da. **A figura do fã enquanto criador**. Disponível em < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/cunha-ines-figura-fa-criador.pdf> [consultado a 06 de Novembro de 2008].

DONATO, Ausonia Favorido. **Trançando redes de comunicação : releitura de uma práxis da educação no contexto da saúde**. Disponível em <http://www.obore.com.br/cms-arquivo/Donato,%20Ausonia.Tran%C3%A7ando%20Redes.pdf> [consultado a 19 de Setembro de 2008].

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. **Aspectos da pesquisa norte-americana em comunicação – Primeira metade do Século XX**. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/guaraldo-tamara-aspectos-da-pesquisa.pdf> [consultado a 18 de Setembro de 2008].

MAGALHÃES, Henrique. **A mutação radical dos fanzines**. Disponível em: http://www.adufpb.org.br/publica/conceitos/10/art_15.pdf [consultado a 11 de Outubro de 2008].

PADRÃO, Márcio. **Ascensão de uma subcultura literária: Ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização**. Disponível em < <http://www.uff.br/ciberlegenda/artigomarciofinal.pdf> [consultado a 02 de Junho de 2008].

PALACIOS, Marcos. **Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online: o Lugar da Memória**. Disponível em http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2003_palacios_olugardamemoria.pdf [consultado a 6 de Novembro de 2008].

PERLES, João Batista. **Comunicação: conceitos, fundamentos e história**. Disponível em < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/perles-joao-comunicacao-conceitos-fundamentos-historia.pdf> [consultado a 23 de setembro de 2008].

SÁ, Simone Pereira de. **Fanfictions, comunidades virtuais e cultura das interfaces**. Disponível em http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/18855/1/2002_NP8sa.pdf [consultado a 10 de Julho de 2008].