



Identificação dos Subgêneros Fanfílmicos Através dos Conceitos de Transtextualidade¹

Andrea Ferraz FERNANDEZ²

Marcelo Ricardo Miranda ESPÍNDOLA³

Maurício FALCHETTI⁴

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

Os *fan films* são trabalhos audiovisuais desenvolvidos por fãs inspirados em produtos culturais como filmes, gibis, livros e jogos. Através dos conceitos de transtextualidade desenvolvidos por Genette e utilizados por Stam, pretende-se encontrar, distinguir e mapear os *fan films* em subgêneros para facilitar análises futuras. Como resultado, foram mapeados quatro subgêneros de *fan films*: *Sweded*, *5 seconds*, *Live Action* e *Fan Film* propriamente dito.

PALAVRAS-CHAVE: *Fan Film*; Cânone; Cultura Participativa; Transtextualidade.

Introdução

O *fan film* é, dentre as suas várias definições, o resultado em forma de vídeo de um produto cultural interpretado por um fã *videomaker* – uma adaptação audiovisual de grandes obras, como séries de TV, jogos, filmes e gibis. O fã é capaz de conhecer todas as informações do seu objeto de admiração. Não obstante, alguns vão além e participam criando histórias paralelas, o que para Luiz (2009) transforma-se em uma forma de homenagem. Uma das maneiras de homenagem que vem se popularizando atualmente é o desenvolvimento de vídeos de fãs, ou *fan films*. A relação entre a obra cultural original e o *fan film* nela baseada é significativamente transtextual, por esta definição pode-se dizer que só existe a segunda em função da primeira. Houve no processo de roteirização da idéia e desenvolvimento do vídeo, uma apropriação de certos significados e a efetiva corporificação em outra obra cultural.

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Ergonomia da Informação, pela UPC – Universitat Politècnica de Catalunya/Espanha. Professora de Pós-Graduação do Programa de Mestrado ECCO e do Departamento de Comunicação Social da UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso. Líder do Grupo de Pesquisa MID - Mídias Interativas Digitais. E-mail: drecafer@gmail.com.

³ Mestre em Ciência da Informação pela UNB – Universidade de Brasília. Professor de Comunicação Social da Universidade UNIDERP/ANHANGUERA. Pesquisador do Grupo MID – Mídias Interativas Digitais. E-mail: celitoespindola@hotmail.com.

⁴ Videomaker; Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudo de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso. Pesquisador do Grupo MID – Mídias Interativas Digitais. E-mail: mauricio.falchetti@hotmail.com



Representação cultural e artística, o *fan film* surgiu na década de 60 com a proposta dos fãs de produtos culturais (fandoms) em reinterpretar suas obras culturais preferidas, complementando-as com suas próprias singularidades. Esse trabalho de criação já existia através das fanzines⁵. O alcance desse material, porém, era limitado à geografia local. Através do desenvolvimento tecnológico e a barateação de equipamentos eletrônicos como filmadoras, o surgimento do ciberespaço e suas facilidades de propagação de conteúdo, popularizou-se a produção de vídeos que não fossem por grandes produtoras. Dessa forma o fan film tornou-se uma nova de se fazer fanfictions através do meio audiovisual. Paralelo à isso, o modo de fazer fanzines também mudou, muitos fãs utilizam blogs, sites e fóruns segmentados para produzir e divulgar suas histórias ficcionais.

O Desenvolvimento do *fan film*.

Neste processo de invenção e evolução dos *fan films*, surgiram subgêneros com características próprias, diferenciando-se em seu tempo de duração, técnicas de gravação, efeitos especiais e utilização de determinadas linguagens cinematográficas. O intuito deste trabalho é distinguir estes subgêneros e classificá-los a partir dos conceitos de transtextualidade levantados por Genette em sua obra “Palimpsestes: La littérature au second degré” (1982) e utilizados por Stam no livro “A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação (2008)” e também pelas técnicas empregadas na produção do vídeo, levando em conta aspectos sócio-culturais do fandom. Para isso, foram analisados quatro fan films, decorrentes de cada subgênero proposto: Jurassic Park para Sweded, Titanic para 5 Seconds, Dragon Ball Z para Live Action e -- em Fan Film. Essas obras foram escolhidas por serem conhecidas não apenas entre os fãs, mas também para o público em geral. Duas das produções são provindas de filmes, uma delas vem de um game e outra de um anime.

Texto é, no sentido mais amplo da palavra, qualquer forma de representação simbólica. Dessa maneira, o audiovisual é o formato textual utilizado nos fan films. Dentro dos conceitos de textualidade estudados por Genette e utilizados neste estudo, encontram-se intertextualidade e hipertextualidade. Por intertextualidade, entende-se a “presença de um texto em outro, com ou sem referência (citação, plágio, alusão, etc.) (Mello, 1996)”, os fandoms captam elementos das obras originais para produzir suas

⁵ *Fan Magazine* são revistas criadas por Fãs.



versões paralelas e muitas vezes encontram problemas de direitos autorais respectivos aos donos das obras e portadores dos direitos autorais e de exibição, que consideram estas “homenagens” ilegais, utilizando-se de artifícios jurídicos para barrar suas projeções.

Percebem-se constantemente vídeos no Youtube.com que perdem sua faixa de áudio por utilizar músicas protegidas por direitos autorais. Direitos autorais e Cultura Participativa são conceitos que de certa maneira conflitam de forma a um barrar a continuação do outro, já que o primeiro se baseia na posse restrita de uma obra artística e o segundo na apropriação pública das obras. Porém, esta é uma questão complexa e não cabe a esse artigo discuti-la.

Na hipertextualidade, definido como “toda relação que une um texto B (designado hipertexto) a um texto A anterior (hipotexto) no qual o texto derivado se enxerta de uma forma que não é a do comentário.” (Mello, 1996:01). Em seu livro “A literatura através do cinema”, Stam utiliza-se do conceito de hipertextualidade para analisar as adaptações fílmicas baseadas na literatura. Nesse mesmo contexto trastextual, o fan film é designado hipertexto e o produto cultural da qual ele se baseou é o hipotexto (Stam, 2008) ou mesmo cânone (Félix, 2008).

O objeto produzido pelo fandom não pode ser considerado exclusivamente uma adaptação - por não ter esse objetivo único e principal - mas também algo paralelo, adicional. O fan film é, de certa maneira, uma continuação da obra e também uma paródia: os fãs inventam novas histórias para que seus personagens preferidos não existam apenas na obra original, desde que essas criações não tirem as características fundamentais do cânone.

Para os fandoms, o objetivo do fan film e de todos os tipos de fanfics é propiciar a leitura de uma nova história de um hipotexto que “só tem sentido dentro de seu cânone e é direcionado aos fãs desse mesmo cânone” (Félix, 2008:121-122). A história do fan film pode ser dentro do mesmo mundo, com seus personagens ou objetos familiares ou até diferentes mundos, personagens ou objetos paralelos de outros hipotextos, misturando assim personagens de universos diferentes em uma única história. O predador, um personagem do cinema aparece em fan films enfrentando Rambo, Ewoks (universo Star Wars), Apocalypto (Filme de Mel Gibson) e até Batman (personagem da DC Comics). Este processo é denominado crossover.



Batman enfrenta Predador. Encontro possível nas ficções de fãs.

A finalidade do fan film também se difere em função de cada um dos seus gêneros. O interesse é aprofundar o conhecimento do fã, e para isso, os elementos transtextuais devem ser minimamente coerentes à obra original.

Uma adaptação é automaticamente diferente e original devido à mudança do meio de comunicação. A passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme,(...) (STAM, 2008, p.20).

Assim como na adaptação cinema-livro, em alguns fan films ocorre mudança do meio de comunicação, o vídeo do fã passa a ter elementos sonoros e visuais. A maioria dos fan films já provém de obras audiovisuais, como filmes, desenhos animados e jogos, dessa maneira pode-se dizer que o fan film não existe somente com a função de adaptação, mas também de complementação. Como fala Stam (2008:21) a respeito das adaptações do cinema embasadas na literatura, a originalidade total nos fan films não é possível, nem mesmo desejada. Um dos fatores que enriquece o vídeo criado pelo fã é a sua parcela de influência no vídeo, de representação de identidade, de elementos da sua realidade social e cultural, e até certo ponto, de confrontação à obra original.

Aspectos culturais e sociais influenciam diretamente no resultado do vídeo, seja a realidade de sua cidade, do quintal da sua casa, o beco ou a esquina em que as imagens foram gravadas. Os elementos de figurino utilizados: se foi papelão, isopor ou tecido especial. Desde o orçamento gasto na produção até a concepção técnica de enquadramento, movimento de câmera e edição usada pelos fãs. Como esses elementos influenciam e como as dificuldades são contornadas para que a obra tenha a fidelidade desejada são fatores que modelam o fan film. Em resumo, a criação do vídeo é uma



mistura entre os elementos do cânon e sua necessidade parcial de fidelidade – exigida pelos próprios fãs – e os contornos e improvisos balizados pela influência sócio-cultural do fã.

A fanfic pode entrar em acordo ou desacordo com o enunciado (história) original, pode continuar com as idéias ou o contexto daquela primeira história, mas também pode destoar completamente do sentido dela e criar polêmicas e desavenças que, não raramente, tornam-se parte do fanon. (Félix, 2008, p. 121-122).

Fanon, segundo Siqueira (2008:30), é uma informação inventada por fandoms, e que através da análise criteriosa de outros fãs, torna-se uma informação não-oficial do cânone. Essas informações Fanônicas só se tornam relevantes por conter uma parcela fiel das originais, não é possível e nem intenção fugir completamente das características fundamentais do hipotexto.

Gêneros de Fan Films.

Foram identificados quatro gêneros de fan films diferenciados entre si pelo grau e tipo de alteração que infligem ao hipotexto e sistematizados pelas técnicas de criação, são eles: Sweded (Suecados), 5 Seconds, Fan Film propriamente dito e Live Action. A intenção dessa divisão é facilitar estudos futuros sobre histórias ficcionais criadas por fãs.

Sweded

Esse termo surgiu através do filme *Rebobine, por favor*, de Michel Gondry (2008). Na história, Jerry (Jack Black) acidentalmente apaga as imagens de todas as fitas VHS de uma vídeo-locadora, onde seu amigo Mike (Mos Def) trabalhava. Para que Mike não seja demitido, os dois começam a regravar os filmes à medida que os clientes visitam a locadora. Começando por *Ghostbuster*, são filmados também *Robocop*, *King Kong*, 2001, uma odisséia no espaço, entre outros. Por orientação do diretor, os atores não reassistiram os filmes novamente. A memória dos atores foi um fator importante pois as gravações foram feitas através dela.

(...) ali, naquelas fitas regravadas, está registrada uma “história real”, ou história anônima, contra aquilo que seria uma história “oficial”. O fake é a condição primeira desses filmes “suecados”, e daí estar claro que essa nova memória sendo registrada e arquivada nas prateleiras da resistente locadora importa mais pelo significado do que pela origem. (Lima).

As versões sweded se compõem de bonecos de plásticos, cenários e figurinos de papelão, isopor, tinta, massa de modelar e outras ferramentas que mimetizam os personagens e criam efeitos especiais caseiros. A partir dos conceitos de transtextualidade de Genette, percebe-se um caráter burlesco nessas obras, segundo ele o disfarce burlesco é um hipertexto cuja transformação produz uma relação satírica, cômica e exagerada dos personagens, do mundo e dos eventos que constituem o hipotexto, (Mello, 1996).

Na versão sweded de Jurassic Park , percebe-se muito bem o caráter burlesco nas cenas em que os personagens encontram um dinossauro de papelão (brachiosaurus) e quando o personagem John Hammond tem sua barba feita de algodão.



Personagens encontram Brachiosaurus (Jurassic Park Sweded e Original)

Os planos utilizados tentam mimetizar os hipotextos, os mesmos elementos do plano cônico também aparecem no fan film: o Brachiosaurus, o céu, as árvores e os três personagens, enquadrados em um Grande Plano Geral.

5 Seconds

Diferente das outras produções dos fãs, os vídeos de 5 segundos utilizam o processo de edição para criar uma história, nomeado neste artigo como fan ed ou edição de fã. Os vídeos 5 seconds são feitos de edições curtas com imagens originais e são restritamente baseados em filmes e cinemática de jogos, não há como ter versões de 5 segundos de livros, pois não há como editá-las em um vídeo sem que sejam criadas imagens. A intenção deste gênero é resumir a história em cinco segundos.

Na maioria das vezes as cenas utilizadas são partes humorísticas da trama. Apoiando-se nos conceitos de Genette, esse estilo de fan film tem um caráter mais lúdico do que

satírico, pois o humor ainda está presente em sua essência, mas não de forma tão exaltada quanto o Sweded.



Apresentação do Fan film 5 seconds “Titanic” no Youtube

Em *Titanic 5 seconds* (duração de 12 segundos), os primeiros 7 segundos mostram a imagem do mar, escrito em caixa alta TITANIC in 5 seconds, juntamente com a música tema. Nos próximos cinco segundos vemos a cena em que um dos personagens diz “But this ship cannot Sink!”. Na próxima cena o navio afunda no mar, há a adição de um efeito sonoro de algo afundando e novamente a música tema do filme de fundo. Essa versão de *Titanic* é apenas uma das possíveis maneiras de resumi-lo, nesse caso foi ignorada a trama romântica entre Jack (Leonardo Di Caprio) e Rose (Kate Winslet).

Fan Film e Live Action

Nestes gêneros, há um aumento significativo de qualidade técnica e de produção se comparados ao Sweded. Alguns deles são produzidos por alunos de escolas de cinema dos Estados Unidos e Canadá, países onde há maior concentração de Fan Films. A maquiagem e figurino são essenciais nestes dois últimos gêneros. Há uma maior preocupação com a qualidade e com a fidelidade, e não necessariamente com o humor. Pode-se classificá-los em paródia, que segundo Genette seria o desvio mínimo do hipotexto.

A etimologia da palavra [paródia] compõe-se de dois segmentos: ode, que significa canto e para, ao lado, ao longo de. Etimologicamente, portanto, paródia significa cantar ao lado, ou seja, cantar falso ou cantar em outro tom. (Mello, 1996)

A diferença entre os gêneros Fan Film e Live Action está no hipotexto da qual acontece a transtextualidade, enquanto o Fan Film é baseado em produções feita com atores reais, o Live Action se fundamenta em produções desenhadas e/ou animadas, cartoons (desenhos animados americanos), animes (desenhos animados japoneses), histórias em quadrinhos (HQs) e até jogos. O critério para ser denominado Live Action é que os cânones sejam desenhados ou animados para que os fãs possam se utilizar de roupas ou efeitos para transformar nos personagens.

Uma das principais preocupações do fandom de Live Action é com o figurino, mais até que as próprias características do personagem adaptado, esse gênero de fan film está muito ligado ao Cosplay, prática em que os fãs se fantasiam dos seus personagens preferidos.



Andróides 17 e 18 - Live Action (Acima) e versão Original

Percebe-se em Dragonball Z: Gohan vs 17 & 18 REAL características do cânone na música, efeitos sonoros de poderes, golpes, som de teleporte e super-velocidade, efeitos visuais da batalha e da roupa dos personagens. Algumas dessas produções são consideradas por muitos fãs mais fiéis que a adaptação fílmica oficial.

Para analisar o Fan film propriamente dito, foi utilizada uma versão do jogo half-life, nesse caso o objeto de fundamentação não foi um personagem em especial, mas sim o próprio mundo do jogo: o planeta terra pós-apocalíptico invadido por alienígenas. Percebe-se a fidelidade na própria ambientação do cenário. Através desses aspectos contou-se uma história paralela, ou segundo Genette, uma paródia.



*Jogo Half-Life (foto a cima) e seu respectivo Fan Film.
A qualidade técnica do hipertexto pode superar a versão original.*

Utilizou-se essa nomeação provisória para o subgênero Fan Film pois é o formato de vídeo que mais abrange as características do fanfic audiovisual: desenvolver uma história paralela através das características originais no cânone para complementar o conhecimento de um grupo específico de fandoms.

Considerações Finais

Os estudos sobre cultura de fã ainda são novos. O próprio processo criativo do fandom está começando a se desenvolver e ganhar espaço na internet. Dividir o fan film em subgêneros é útil para entender como esse processo se forma, quem são seus atores, onde atuam, entre diversas outras questões possíveis. Algumas dessas divisões foram



possíveis utilizando conceitos de transtextualidade, mas há ainda outras maneiras para poder distinguir e classificar subgêneros de fan films.

Segundo Bakhtin (in Mello, 1996), os fan films assim como os hipotextos – que de certa maneira também são designados hipertextos que vieram de outros hipotextos – não são produções inteiramente originais, mas sim uma construção conjunta, que foram fundamentadas em outras para existir. No processo de criação do vídeo de fã, videomakers colaboram entre si, trocando trabalhos, espelhando-se uns nos outros para criar novas histórias e imortalizar a vida dos seus personagens preferidos.

A cultura participativa (Jenkins in Luiz: 2008) faz com que os fãs construam novas histórias dos seus personagens preferidos e não se limitem ao que os produtores originais façam. A criação conjunta fomenta a produção e consumo desse meio segmentado e chega algumas vezes a funcionar como feedback para que os produtores das obras originais utilizem-se dos conceitos desenvolvidos pelos fãs para incluí-los em novas obras e expandir seu próprio mercado, principalmente dentro dessa convergência das mídias a que estamos acostumados atualmente: um único produto cultural migra da literatura através de livros ou mesmo histórias em quadrinhos para o cenário dos filmes ou dos games, séries de TV para a literatura, dos games para camisetas, canecas personalizadas e todo material que pode se utilizar de um produto se interligam através de convergências midiáticas e constroem a personalidade dos usuários dessa cultura, que não só assistem passivamente como têm interesse de interferir, de criar conteúdos, participando muito além do simplesmente “comprar e assistir”.

REFERÊNCIAS

FÉLIX, Tamires Catarina. **O Dialogismo no Universo Fanfiction**: uma análise da criação de fã a partir do dialogismo Bakhtiniano. Revista dos alunos da graduação em Letras. Versão Online – ISSN 1984-7408. Universidade Federal de Pernambuco, PE, 2008.

GENETTE, Gerard. In MELLO, Ana Maria Lisboa de. **A noção de hipertexto e sua contribuição para os estudos literários**. Ensaios - CPC Letras UFRGS 8, 1996.

JENKINS, Henry in LUIZ, Lucio. **A Expansão da cultura participatória no ciberespaço**: Fanzines, fan fictions, fan films e a “cultura de fã” na internet. Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais. Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ, 2008

LUIZ, Lucio. **Fan Films e cultura participatória**. Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais. Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ. Apresentado no INTERCOM Curitiba – PR, 2009



MELLO, Ana Maria Lisboa de. **A noção de hipertexto e sua contribuição para os estudos literários**. Ensaaios - CPC Letras UFRGS 8, 1996.

SIQUEIRA, Márcio André Padrão de. **A desconstrução da fanfiction**: resistência e mediação na cultura de massa. Pernambuco, 2008.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema**: realismo, magia e a arte da adaptação. Tradução de Marie-Anne Kremer e Gláucia Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2000.