



O CÓDIGO FANFICTION

Mito, ficção e comunicação na época de sua reprodutibilidade técnica¹

Karllini PORPHÍRIO²

Marco BONITO³

UNIRON - Faculdade Interamericana de Porto Velho, Porto Velho, RO

Resumo

A originalidade é uma característica valorizada nas obras de ficção. No entanto, mesmo livros ou filmes considerados inovadores fazem referência a algum conceito criado antes pela natureza ou por outra pessoa. Este processo de reaproveitamento remete aos mitos.

A partir do desenvolvimento dos meios de comunicação de massa, no entanto, diversos fenômenos de reprodução de obras tiveram início, muitos desses baseados nas mitologias gregas que servem, até hoje, para o embasamento das ficções e nos personagens, elementos de identificação do público com a obra.

A proposta deste trabalho é analisar um desses fenômenos comunicativos conhecido como *fanfiction*, identificando seus modos de produção e consumo em face da indústria cultural.

Palavras-chave

Fanfiction; mito; ficção; comunicação; indústria cultural.

Introdução

A originalidade sempre foi uma característica valorizada nas obras de ficção. No entanto, mesmo os livros ou filmes considerados inovadores fazem referência a algum conceito criado anteriormente, pela natureza ou por outra pessoa. A reprodução e os meios técnicos utilizados nesse processo foram o tema de um dos mais importantes artigos de Walter Benjamin, teórico da Escola de Frankfurt: “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”. Nele o autor cria o conceito de aura, o que a obra “contém de originariamente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico” (BENJAMIN, 2000, p. 225), ou seja, sua autenticidade e originalidade. Benjamin defende a integridade da obra, pois a reprodução muda alguns itens e descaracteriza a ideia original, mas apresenta também alguns aspectos positivos, como ressaltar peculiaridades despercebidas e aproximar a obra do público.

Uma das novas práticas de letramento baseadas nesse processo são as *fanfictions*, junção das palavras *fan* (fã) e *fiction* (ficção), e definidas pelo mestre em

¹ Trabalho submetido ao INTERCOM Norte 09 e apresentado nas Divisões Temáticas de jornalismo.

² Graduada em Comunicação Social – habilitação em Jornalismo, e-mail: karllini@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor dos Cursos de Comunicação Social – Jornalismo e Publicidade, e-mail: marcobonito@marcobonito.com.br.



comunicação Márcio Padrão como o “*hobby* literário cujo objetivo é escrever histórias baseadas em universos ficcionais – personagens, cenários e acontecimentos – criados por terceiros” (2007, p. 1). Como exemplo pode-se citar um fã que, insatisfeito com o final de seu livro favorito, decide reescrevê-lo conforme sua vontade.

O início da transformação de leitor em escritor remete a abertura nos jornais para o chamado “correio dos leitores” (BENJAMIN, 2000, p. 240). Segundo a autora de “Ficção, Comunicação e Mídias”, Cristina Costa (2002), para a ficção este processo começou com os folhetins, produções ficcionais com origem no século XIX, publicados em jornais para ocupar espaços diários. Os leitores enviavam cartas ao jornal pedindo pela felicidade do par romântico da história ou pela punição do vilão. Assim, o elemento da ficção responsável pela atração do público é o personagem, “pois é ele que desencadeia o processo de identificação” (*Idem*, p. 27), além de servir como base para a construção da trama. Logo, a identificação com determinado personagem é um dos fatores que motiva o leitor⁴ a se tornar fã da obra ficcional.

1. Fãs

Da relação entre os admiradores de obras ficcionais e da interação entre eles, para troca de informações e opiniões, 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 sua utilização em notícias sobre o terrorismo. Assim, denominou-se *fandom* um grupo ou comunidade de fãs.

Para demonstrar sua admiração pela obra, os integrantes dos *fandoms* reuniam notícias, editoriais, informações e produtos próprios, como as *fanarts*, desenhos de personagens e cenários, em uma publicação conhecida como *fanzine*, união 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.

Os primeiros registros de *fanfictions*, segundo Vargas (2005), remetem a primeira *fanzine* conhecida sobre a série televisiva *Star Trek* (Jornada nas Estrelas), lançada no ano de 1967, embora a autora mencione que esse tipo de história existe

⁴ As *fanfictions* são escritas com base em qualquer obra ficcional, como séries de televisão ou filmes. Nesse artigo nos limitaremos a mencionar as histórias baseadas em livros.



desde o surgimento de um público interessado nelas. O desenvolvimento de novas técnicas permitiu melhorias na composição da estrutura das *fanzines*. Aos poucos essas publicações deixaram de ser restritas a fãs e se tornaram meio de divulgação de histórias em quadrinhos, devido a dificuldade em encontrar editoras que invistam em novos autores.

No entanto, foi um novo meio de comunicação que contribuiu não só para a expansão como para a interação das comunidades de fãs. A *internet*, apesar de desenvolvida para fins militares, popularizou-se com a criação do protocolo TCP/IP, definido pela doutora em teoria literária Lucia Santaella como o “idioma dos computadores” na rede (2003, p. 87), e a do *browser*, também chamado de navegador. As diversas ferramentas presentes na informática e na *internet*, desde a interatividade até a bidirecionalidade no processo comunicacional, contribuíram não só para a integração entre os membros do *fandom* como facilitaram a publicação e leitura de *fanfictions*. Além desse novo meio, Vargas (2005) aponta outro fator que impulsionou esse fenômeno: os livros da série Harry Potter, da autora inglesa J. K. Rowling.

Assim, 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 criação de *sites* próprios para cada *fandom* e de outros que reúnem diversas categorias de histórias. Segundo Vargas (2005), um dos principais arquivos online de *fanfics*, abreviação do termo *fanfiction*, é o site *Fanfiction.net*⁵, com vasto acervo: são 9 categorias principais, de Livros a Desenhos, subdivididas em títulos das obras solicitadas pelos fãs, em diversos idiomas. Recentemente o *site* disponibilizou uma seção específica para os *Crossover fanfics* que misturam duas obras ficcionais, também divididas em nove categorias. Como exemplo desse gênero de histórias pode-se citar um fã que deseja reunir personagens dos livros “O Senhor dos Anéis”, do autor J. R. R. Tolkien, com os de Harry Potter.

O *fanfiction.net* também oferece serviços como comunidades, fóruns e *beta readers*, um dos termos próprios para os escritores e leitores de *fanfics*. Apesar de baseadas em obras já existentes, as *fanfics* 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 nessas histórias uma forma de expressar suas ideias sobre a obra. Para

⁵ Disponível em <http://www.fanfiction.net/>. Acesso em 8/04/2009 às 08h05min.



suprir essa necessidade surgem novos termos, gêneros e funções. Romance, drama, comédia, entre outros, estão incluídos, 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*⁶, esse gênero se caracteriza por possuir um universo diferente daquele estabelecido no original.

Os casais românticos são conhecidos no *fandom* como *ships*, abreviação do termo *relationship* (relacionamento), conforme o site *TheForce.net*. 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. 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 anos⁷. Já o

⁶ Tradução livre. Disponível em <http://fanfic.theforce.net/lexicon.asp>. Acesso em 11/11/2008 às 17h59min.

⁷ Um exemplo de sites de *fanfics* que utiliza essa classificação etária é o Aliança três Vassouras, disponível em <http://www.alianca3vassouras.com>.



*Fanfiction.net*⁸ 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 outras 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 ideias que elas compreendam), definida como suplementar.

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.

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 Odisseia e Sherlock Holmes até ficções mais recentes, como o livro O Código da Vinci.

2. Análise de caso

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

⁸ Tradução livre. Disponível em <http://www.fictionratings.com/guide.php> . Acesso em 14/06/2008 às 17h02min.



Brown, a segunda aventura de Langdon (a primeira é narrada na obra *Anjos e Demônios*). Além do livro, em 2006 uma adaptação cinematográfica⁹ foi produzida

Lançado em 2003 e, segundo o site eBay¹⁰, 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 do site *Fanfiction.net*¹¹ indicam 206 *fanfics* para essa obra. Desse número, apenas três estão disponíveis em língua portuguesa. Entre elas, destaca-se a de título “O Segredo de Langdon¹²”, tanto pelo número de comentários (*reviews*) como pela forma de abordagem do personagem Robert Langdon.

2.1 – Comparação

Este trecho foi retirado do livro “O código da Vinci”, do autor Dan Brown, edição de 2004, páginas 15 e 475, respectivamente:

“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 plateia.

[...]

Ele estava de pé sob a antiga Linha Rosa, cercado pelas obras de mestres. *Que lugar seria melhor para Saunière vigiá-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*

⁹ Informações disponíveis em http://www.danbrown.com/novels/davinci_code/reviews.html . Acesso em 15/11/2008 às 18h30min.

¹⁰ Disponível em http://reviews.ebay.com/A-Guide-to-Da-Vinci-Code-Game-Movie-Book-etc_W0QQugidZ1000000001097918 . Acesso em 15/11/2008 às 19h09min.

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

¹² Disponível em http://www.fanfiction.net/s/2675480/1/O_Segredo_de_Langdon. Acesso em 12/09/2008 às 07h54min.



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”.

O trecho seguinte foi retirado da *fanfiction*: “O segredo de Langdon”, da autora Pinku Aisu Kuriimu:

“- 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, 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...”

2.2 - Análise

Escrita pela autora de *pen name*¹³ 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. A crítica literária Beth 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

¹³ Identificação, apelido, utilizada pelos autores de *fanfics*.



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 ideia de escrever essa *fanfic*, segundo Pinku¹⁴, surgiu após a leitura das duas obras, com a sua predileção pelo personagem principal, considerado por 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

¹⁴ KURJIMU, Pinku. Re: olá! [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por karllini@hotmail.com em 12/11/2008 às 22h50min.



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 ela possui uma visão crítica sobre “o que é um texto bem escrito e um texto com uma escrita não tão boa”.

3. Reprodutibilidade técnica

A reprodução de obras e as conseqüências dessa prática foram a base para os estudos dos teóricos da Escola de Frankfurt. Entretanto, o próprio gênero ficção é uma vertente dos mitos. Ao utilizar essa palavra no cotidiano muitas pessoas ignoram sua importância e presença na vida tanto dos povos “primitivos”¹⁵ quanto da sociedade atual.

3.1 - Mitos

Apesar da tendência em considerar mito algo que não é verdadeiro, para 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.

A origem dos mitos remete aos homens de Neanthertal. A autora de “Breve história do mito”, Karen Armstrong, (2005, pp. 9-10) elabora cinco aspectos essenciais:

¹⁵ 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.



o primeiro refere-se à base, composta pela experiência de morte e no medo de extinção; no segundo a autora explica que o mito geralmente é acompanhado de um ritual, com ou sem sacrifícios. O terceiro é a relação entre mito e extremo, como no caso de Neanthertal, entre o homem, forçado a “ir além” de sua experiência, a imaginar, e a morte; 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.

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 guerreiros¹⁶ e os caçadores passavam, sozinhos, em ambiente desconhecido e perigoso, por provações, para só depois voltar à tribo vitoriosos, heróis.

Segundo 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 algumas dessas práticas, os tribais desenvolviam outras personalidades ou identidades, aprimorando a imaginação, fator essencial na criação de personagens. Entre os diversos povos que desenvolveram seu conjunto de mitos estão os gregos. A mitologia grega, posteriormente adotada pelos romanos, obteve destaque devido à sua dimensão.

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: as lendas, que foi uma das bases para o surgimento do gênero ficção, “forma peculiar de comunicação humana” (COSTA, 2002, p. 12), que estimula a imaginação e permite que a realidade seja apresentada de forma indireta. As obras ficcionais são caracterizadas por permitirem uma maior liberdade de escrita, sem obrigação de narrar fatos verdadeiros.

¹⁶ 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 Neanthertal referente à morte. Somente após o término ele era considerado apto a servir seu povo.



Mesmo depois sem o caráter sagrado inicial, os mitos continuam presentes no cotidiano, embora muitas vezes o significado original deles esteja perdido. Logo, o processo de reprodução estudado por Benjamin tornou possível a transformação desses gêneros, de mitos em lendas, de lendas em ficção e de ficção em *fanfictions*.

3.2 - *Fanfiction* e comunicação

O artigo de Walter Benjamin complementa outros conceitos. Theodor Adorno e Max Horkheimer desenvolveram o termo indústria cultural. Para eles, o capitalismo, a busca incessante pelo lucro, retira da cultura seu caráter artístico, além de alienar a população. Por isso, o principal objeto de críticas dessa escola é a cultura de massa, classificada por Edgar Morin (2002) como a produzida conforme as normas da fabricação industrial e propagada pelos meios.

Os estudiosos da cultura de massa, em geral, dividem-se em duas linhas de pensamento: apocalípticos (críticos) e integrados (defensores). Assim, os estudiosos também se dividem nas opiniões sobre a prática dos fãs de utilizarem obras ficcionais de outros autores. Apesar das críticas sobre a descaracterização do original, diversos autores defendem a prática:

“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 ideias 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 fanfics¹⁷, 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 Potter¹⁸. 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.

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*¹⁹. Com o subtítulo sugestivo de ‘deixe as palavras fluírem’²⁰, 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.

A reprodução é um processo comum no desenvolvimento do homem. É através dele que ocorre o processo 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. Assim como os autores se baseiam em outros elementos para construir sua trama, as *fanfictions*, então, apesar de todas as críticas, não são uma prática nova e a reprodutibilidade não descarta os

¹⁷ Disponível em <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=46134125>. Acesso em 04/11/2008 às 10h26min.

¹⁸ 15ª edição, disponível no site <http://www.alianca3vassouras.com>. Acesso em 31/10/2008 às 16h20min.

¹⁹ Disponível em <http://www.fictionpress.com/>. Acesso em 15/11/2008 às 11h44min.

²⁰ Tradução livre. No original “let the words flow”.



benefícios que surgem com a apropriação de obras ficcionais, entre eles, uma nova geração de escritores.

Conclusão

A reprodução sempre esteve presente no desenvolvimento do homem. É através dela que ocorrem os principais processos de resignificação. 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 ideia 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.

Assim como as obras ficcionais expandiram-se como consequência de novas técnicas, como a prensa para os livros, também os mitos, embora através da reprodução oral, modificaram-se. 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.

Na indústria cultural os mitos 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 próprio gênero ficção é uma vertente dos mitos.

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 unilateralidade 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 no desenvolvimento da monografia, no entanto, percebemos, que apropriar-se de uma ideia 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.

Referências bibliográficas

LIVROS

ADORNO, Theodor W. **A Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: Introdução a Filosofia**. São Paulo: Moderna, 2003.

ARMSTRONG, Karen. **Breve história do mito**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BENJAMIN, Walter. **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, 2002, pp. 215-254.

BRAIT, Beth. **A personagem**. 7ª Ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Editora Ática, 2000.

BROWN, Dan. **O Código da Vinci**. Rio de Janeiro: Sextante, 2004.

COSTA, Cristina. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2002.

COSTA, Luiz. **Teoria da cultura de massa**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

DEFLEUR, Melvin L., BALL-ROKEACH, Sandra. **Teorias da comunicação de massa**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.



HOHFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2001.

MATTIUZZI, Alexandre Augusto. **Mitologia ao alcance de todos – Os deuses da Grécia e Roma antigas**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2000.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9ª Ed, 2ª reimpressão. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

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

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>> Acesso em 06 de novembro de 2008, às 19:47.

MAGALHÃES, Henrique. **A mutação radical dos fanzines**. Disponível em: http://www.adufpb.org.br/publica/conceitos/10/art_15.pdf > Acesso em 11/10/2008 às 13h30min.

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>> Acesso em 02 de junho de 2008 às 09h46min.