



## **FANFICTIONS, COMUNIDADES VIRTUAIS E CULTURA DAS INTERFACES<sup>1</sup>**

Dra. Simone Pereira de Sá

Prof. Adjunta / UFF

e-mail: [sibonei@gbl.com.br](mailto:sibonei@gbl.com.br)

Resumo: Abordagem das fanfictions - histórias produzidas por fãs das séries televisivas e filmes, que proliferam nos sites da Internet. Centrando-se nas fanfictions sobre a série televisiva Arquivo X, o trabalho tem por objetivo identificar e discutir as características deste gênero em sua angulação com a comunicação mediada por computador. Reconhecendo a atividade de escrever e compartilhar fanfics como uma nova forma de criação típica da “cultura das interfaces”, que floresce preferencialmente na Internet, a premissa é a de que ela contribui para o aprofundamento da discussão sobre as especificidades comunicacionais do computador.

### **INTRODUÇÃO**

O seriado Arquivo X estreou na tv americana em setembro de 1993 e chegou à televisão brasileira no ano seguinte, criado, produzido e (em alguns episódios) dirigido por Chris Carter.

O autor, inspirado por séries policiais e de terror dos anos 70, criou o clima e os personagens que sustentam a trama: o psicólogo Fox Mulder e a médica legista Dana Scully - agentes especiais que trabalham na seção “X Files” do FBI, encarregados de investigar casos não esclarecidos pelos métodos científicos de investigação envolvendo alienígenas, conspirações governamentais, paranormalidade, cultos, lendas e outros fenômenos bizarros.

Aliando casos intrigantes à química de uma dupla de protagonistas surpreendente, que interage de forma complexa e complementar, contrariando os estereótipos dos papéis masculino e feminino tradicionais - uma vez que Dana Scully é cética e racional enquanto seu parceiro é sensível, intuitivo e crente em paranormalidade - a série tornou-se, ao lado de Guerra nas Estrelas, uma das mais cultuadas por fãs no mundo inteiro que assistem com interesse o desenrolar dos episódios de cada nova temporada e torcem contra seu anunciado término.

Utilizando-se da Internet, parte deste fã-clubes desenvolve e/ou frequenta uma infinidade de sites, listas de discussão e chats dedicados aos mais variados aspectos do seriado, acompanhando e discutindo a trama, torcendo para que aconteça o envolvimento romântico dos protagonistas ou - no caso que nos interessa focar - escrevendo histórias que têm os personagens e o enredo do seriado como tema.

---

<sup>1</sup> Este trabalho é uma versão modificada da exposição apresentada no V Encontro da Socine realizado na PUC-RS. Porto Alegre, novembro de 2001, intitulada “Arquivo X e Fanfictions – interfaces entre ciberficção e seriados audiovisuais”. Outrossim reitera alguns dos argumentos apresentados no trabalho “Comunidades virtuais e atividade ergódica” (Sá; 2002), que trata de listas de discussão sobre o carnaval carioca, explorando-os para analisar um novo objeto, no caso as fanfictions.

Partindo desta constatação, o presente artigo tem por objetivo focalizar os sites dedicados às fanfictions (ou fanfics) - histórias escritas por fãs - sobre Arquivo X que proliferam na Internet, buscando dar continuidade a algumas indagações sobre aspectos da comunicação mediada por computador e suas comunidades virtuais.

Reconhecendo a atividade de escrever e compartilhar fanfics como uma nova forma de criação típica da “cultura das interfaces”, que floresce preferencialmente na Internet, a premissa é a de que ela contribui para o aprofundamento da discussão sobre as especificidades comunicacionais do computador.

O trabalho divide-se em quatro seções. Na primeira, discute-se as características do gênero fanfiction, tendo como referência a reflexão de Steven Johnson sobre a “cultura das interfaces”; na segunda aborda-se a atividade das fanfictions a partir de uma dupla comparação: por um lado, com a *decodificação* proposta por Hall para o receptor da televisão e por outro, com o modelo da *interação conversacional* de Jensen, remetendo ainda à noção de *atividade ergódica* proposta por Aarseth; na terceira seção, a reflexão se detém nas características do computador e sua contribuição específica para a consolidação das fanfictions; finalmente, na quarta, articulamos as discussões das seções anteriores a um modelo comunicacional centrado nas noções de compartilhamento e reciprocidade.

## 1) FANFICTION E A CULTURA DAS INTERFACES

As fanfictions são histórias de ficção escritas por fãs a partir de personagens já existentes, seja na literatura, no cinema ou na televisão. Conforme definido no site Crime e Castigo, de Claudia Modell (<http://www.subsolo.org>) - que tomaremos como referência para a análise - “fanfic é um gênero de literatura que se caracteriza pela utilização de personagens criados por outro autor. Quem escreve uma fanfic geralmente é fan (sic) de alguma série de tv, livro, filme e até mesmo conjunto musical e utiliza os personagens (...) para criar histórias diferentes daquelas já conhecidas”.

O site esclarece ao neófito que escrever fanfics não é ilegal, uma vez que a legislação sobre direitos autorais permite que alguém use as idéias anteriormente concebidas para fazer paródias ou paráfrases. Além disto, a utilização de nomes próprios - tais como Fox Mulder ou Dana Scully - não pode ser patenteada.

A premissa é a de que “qualquer um” pode escrever uma história, desde que atento a umas poucas regras básicas. “Apenas escreva uma história que você gostaria que acontecesse. Preste atenção na gramática, na ortografia e também na coerência do texto. Lembre-se de pesquisar bastante sobre o que você vai escrever.”

Ainda na seção das dúvidas mais frequentes, a autora esclarece a pergunta sobre se “quem escreve fanfics não pode escrever sobre algo original” da seguinte forma: “claro que pode mas já existindo uma comunidade pronta para receber o texto fica bem mais fácil a divulgação.”

Mais adiante, na seção dos links, a autora comenta e recomenda algumas das melhores fanfics - indicando os prêmios ganhos, o estilo dos autores, o gênero (geralmente comédia, drama, shippers - que são as histórias que envolvem os personagens principais em situações românticas; ou crossovers - que são aquelas que misturam gêneros) - deixando claro que há toda uma enorme comunidade virtual<sup>2</sup> compartilhando, redistribuindo e cultuando através da Internet estas histórias que são ignoradas pelas outras mídias.

Aqui, poderíamos remetermo-nos à discussão de Steven Johnson, identificando este novo gênero literário como um exemplo típico da *cultura das interfaces*. O argumento do autor é o de que, cada vez mais, na contemporaneidade, testemunhamos o aparecimento de gêneros híbridos, preocupados não em contar novas histórias, mas sim em “comentar, dissecar, dismantelar, samplear outros meios”. Longe de “gêneros menores”, eles são a expressão de um novo paradigma de organização da informação no mundo contemporâneo, uma vez que frente ao excesso informacional, temos a necessidade de filtros que mediem a nossa relação com os dados brutos. (Johnson; 2001 :27)

Assim, os programas de computador, por exemplo, que mediam a relação dos usuários com a máquina, são interfaces. Mas, também todos os programas de metacomentários da tv, as revistas de cinema, as críticas literárias e os milhares de produtos que filtram a informação; e entre os quais poderíamos incluir as fanfictions, pensadas aqui como metaficções que, ao cruzarem as fronteiras entre gêneros bem definidos - no caso o roteiro de televisão sobre um seriado existente e a ficção textual - respondem à indagação de “como essa informação se relaciona à minha visão particular de mundo”. Conforme declarou uma escritora de fanfics: “É como se de repente eles [Mulder e Scully] não fossem apenas personagens de televisão, e sim pessoas reais das quais se comenta, se contam as novidades. Pessoas com as quais os fãs realmente se preocupam.” (Faria; 2000)

Nas discussões, fica claro que o grande desafio dos escritores é o de escrever uma história cativante e original, que seja fiel ao clima da série e à caracterização dos personagens, tanto quanto às regras definidas pelos pioneiros do gênero, e que inclui até mesmo censura - sem a “deturpação” creditada a uma parcela dos (maus) escritores, tornando os personagens “irreconhecíveis”.

Por outro lado, justifica-se o interesse dos leitores pelas fanfics por motivos diversos. “Desde a vontade de conhecer a visão dos fãs sobre a série até o fato de que só nas fanfics podem haver situações que o criador do seriado não permitiria, como por exemplo o fato das fanfics virem a suprir uma carência de romance no seriado [entre Dana e Scully]. Ainda há o fato de muitas pessoas acharem que apenas um episódio inédito por semana (uma média de 22 por ano) é muito pouco, e que muitas pessoas lêem fanfics apenas por gostar, pois as histórias são muito criativas e por vezes surpreendentes.”(idem)

---

<sup>2</sup> Para a discussão da noção de comunidade virtual, ver: Sá (2001); e (2002).

Entretanto, ao contrário de outras metaformas que povoam o imaginário contemporâneo, no caso das fanfictions o seu meio ambiente por excelência é o computador - ou mais precisamente a Internet e suas comunidades virtuais - e é esta peculiaridade que vai nos interessar.

## II) FANCFICTIONS E ATIVIDADE ERGÓDICA

### II. 1) Fanfictions e decodificação

Para discutir a atividade do escritor de fanfics do ponto de vista da teoria da comunicação - nosso objetivo principal nesta seção - partiremos da análise proposta por Stuart Hall em “Encoding/Decoding”.(1980) Neste trabalho clássico, o autor problematiza o modelo E-M-R, apontando seus limites, a partir da crítica à visão unilateral que atribui ao emissor todo o poder e domínio do processo comunicativo. Relativizando este poder, ele propõe compreender a recepção - especialmente das mensagens televisivas - a partir de três posições diferenciadas.

A primeira é a posição dominante-hegemônica, quando o espectador opera dentro do código proposto pelo emissor. A segunda é a posição do código negociado, quando o espectador concorda com o código dominante, reservando-se entretanto o direito de fazer uma aplicação mais negociada às “condições locais”. Finalmente, a terceira é aquela que compreende o código dominante mas decodifica a mensagem de um modo “globalmente” contrário ao emissor, divergindo da interpretação proposta e recriando-a.

De uma maneira muito genérica, podemos inserir o trabalho de Hall entre as diversas contribuições críticas ao modelo transmissional, que definem a comunicação como um processo complexo, dialógico, contextual, tomando a mensagem como “obra aberta”, infinitamente interpretável; ao mesmo tempo que o receptor como um sujeito ativo, que participa do processo de construção do sentido a partir de diferentes posições sociais, políticas, ideológicas, culturais, etc.<sup>3</sup>

O problema é que, embora reconhecendo a relevância desta argumentação para o alargamento do modelo hegemônico, parece-nos que ela não contempla em sua inteireza o processo que pretendemos abordar. Pois no caso dos fãs que escrevem fanfics, a decodificação do receptor frente à televisão 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.

Conforme observa uma autora de fanfics: “Quem nunca pensou em dar um final diferente para um livro, em avisar aos protagonistas dos ‘perigos’ iminentes aos quais eles estavam sujeitos? Quem nunca imaginou o que aconteceu com os personagens depois do final da obra?(...) O que antes ficava apenas no campo da imaginação - criar novos destinos - agora é posto no papel ou, para ser mais exato, na tela do computador, para ser compartilhado com outros fãs.” (Faria, 2000)

---

<sup>3</sup> Não cabe, nos limites deste trabalho, a análise detalhada das diferentes correntes e pensadores que contribuem para a crítica do modelo transmissional. Para referências, ver Mattelart (1999)

Ou seja: no caso do receptor ativo de Hall, a “apropriação” é metafórica, pois mesmo podendo divergir dos sentidos propostos, dificilmente o receptor intervém materialmente no conteúdo a ponto de colocar em jogo sua estabilidade e/ou o poder do emissor. Falta aqui, portanto, o genuíno sentido de reciprocidade e troca entre os termos envolvidos, uma vez que a mensagem não reage nem se adapta às decodificações do público. (Jensen; 1999) No caso das fanfics, contrariamente, ela gera uma nova “obra” tanto quanto uma comunidade virtual que vai compartilhá-la.

## II.2) Fanfictions e interatividade

Em outra direção, ao buscarem compreender a atividade do usuário<sup>4</sup> do computador, alguns autores recorrem à articulação entre as noções de interatividade e hipertexto, propondo o argumento de que ocorre neste processo uma aproximação, quando não fusão dos papéis de emissor e receptor. É o caso de George Landow (1995;1997), por exemplo, que propõe a expressão *lector* - junção das palavras leitor e autor - para compreender este processo.

Aproximando as discussões pós-estruturalistas - no que dizem respeito às críticas sobre a legitimidade autoral e o texto estável, fechado e linear - dos experimentos literários hipertextuais na Internet, a premissa do autor é a de que o hipertexto concretizaria a proposta de um leitor participante, que intervenha na trama e atue como um co-autor.

A transposição do texto para o ambiente virtual e sua organização através de links “reversíveis” e “acessíveis por várias entradas” concretizariam assim a idéia do “texto ideal” de Barthes, tanto quanto a reivindicação de Derrida da desconstrução textual; e ainda do dialogismo de Bahktin e sua defesa das múltiplas vozes presentes no texto.

Da mesma forma, a estabilidade, a linearidade e os limites do livro tanto quanto a fidelidade à voz do autor dariam lugar ao hipertexto disperso, multilinear, aberto, polifônico a ser explorado através de um leitor ativo, caracterizando uma “mudança de paradigma” onde é central a crítica às idéias de margem, centro, hierarquia e linearidade.

Ainda que estas observações sejam pertinentes ao perceberem que a questão do autor e do texto foi revitalizada pela comunicação mediada por computador, o problema é que a relação do usuário com o meio aparece aqui fetichizada, por atribuir à noção de hipertexto a responsabilidade quase exclusiva pela reconfiguração do modelo E-M-R. Além disto, o autor generaliza o conceito de hipertexto para o texto digital a partir de alguns exemplos bastante restritos, que dizem respeito antes a experimentações vanguardistas no terreno da literatura, do que às práticas digitais correntes; tornando difícil o reconhecimento do hipertexto ideal nas práticas cotidianas. Um terceiro ponto a ressaltar é o de que a oposição entre texto e hipertexto demonstra-se frágil, tal o enorme número de exceções que advém da história do livro e que exigem ser tratadas como “hipertextuais avant la letre”

---

<sup>4</sup> Com a intenção de distingui-lo do par emissor/receptor da teoria da comunicação, utilizamos a noção de usuário por comodidade, na falta de outro termo melhor. Não ignoramos, entretanto, a crítica que sublinha a ressonância de aspectos tecnicistas e mercadológicos na sua utilização.

- dos experimentos do futurismo às enciclopédias, numa sucessão interminável de ressalvas. (Aarseth; 1997) Finalmente, ele reitera a postura ideológica centrada na noção de interatividade, aqui tomada não só como um dado a priori, mas como referência estruturante, em oposição à unilateralidade e centralização da transmissão da informação das mídias de massa tradicionais.<sup>5</sup>

Traçando o percurso da noção de interatividade a partir de diferentes tradições, Jensen (1999) vai demonstrar como sua utilização é problemática, se transposta automaticamente para compreender a comunicação mediada por computador. Na formulação do autor, há que se distinguir primeiramente entre esta noção e uma outra que lhe é anterior - a noção de interação, fortemente marcada pela tradição das ciências sociais, que remete a “troca” ou “influência mútua” entre indivíduos. Nos seus próprios termos; “(...) it would be expedient to retain the concept of ‘interaction’ in its original, strong sociological sense to refer to ‘actions of two or more individuals observed to be mutually interdependent’ (but not mediated communication) and to use the concept of ‘interactivity’ to refer to media use and mediated communication.” (p.182)

A seguir, passando em revista diversas concepções de interatividade, o autor demonstra a inadequação daquelas que se baseiam muito rigidamente em especificidades tecnológicas - opondo por exemplo o computador, como mídia interativa, à televisão como mídia pouco interativa.

Finalmente, ele recomenda pensar a interatividade como um “continuum” em relação a diversos parâmetros. “There appears to be a particular difference in interactivity which consists of a choice from a selection of available information content; interactivity which consists of producing information via input to a system and interactivity which consists of the ability to adapt and respond to a user. It might, therefore, be appropriate to operate with different - mutual independent - dimensions of the concept of interactivity.”(p.183)

Fundado nesta premissa, ele define interatividade como “a measure of a media’s potential ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication” - propondo quatro sub-dimensões de análise:

1) Interatividade transmissional - Diz respeito à habilidade potencial de uma mídia de permitir que o usuário faça escolhas, dentre o conjunto de informações transmitidas por via única - sem a possibilidade de retorno. (um exemplo é o de um sistema de televisão com múltiplos canais)

2) Interatividade consultacional - Refere-se à capacidade de um meio de permitir ao usuário escolher as informações que lhe interessam acessando, através de um sistema de comunicação de via dupla, o conjunto das informações disponíveis (é o caso do FTP, das enciclopédias em CD-ROM, etc.)

3) Interatividade conversacional - Concerne à capacidade de um meio de permitir ao usuário introduzir as suas próprias informações em um sistema de comunicação de via dupla (tais como e-mail e listas de discussão)

---

<sup>5</sup> Para a crítica a esta noção de interatividade, ver: Albuquerque e Sá (2000).

4) Interatividade registracional - Remete à capacidade de um meio de registrar, se adaptar e, de algum modo, responder às informações produzidas pelo usuário, com ou sem a sua autorização (pensemos nos jogos de computador como exemplo do primeiro caso; e dos sistemas de segurança que rastreiam o trajeto de um usuário através da internet como exemplo do segundo).

O fato é que, mesmo frente a esta proposta bastante sofisticada, que não associa a interatividade à “maior liberdade” do usuário nem a confunde com o “tipo-ideal” de interação social baseada no modelo conversacional, permitindo assim o reconhecimento de diversas modalidades de relação entre usuários e máquinas, nossa questão está longe de esgotar-se. Pois, estas sub-dimensões só contemplam parte da atividade que pretendemos analisar, e que envolve níveis diferentes de relação com duas mídias distintas, no caso a televisão e o computador. Senão vejamos.

Num primeiro nível, Cris Carter - o autor da série televisiva - mantém a sua “aura” frente a toda a comunidade de fãs/escritores: seu “plotting” altamente estruturado, sua assinatura fortemente autoral e sua longevidade como autor à frente do seriado criou uma marca que é a referência para quem se inicia na atividade das fanfictions e obviamente não está sendo problematizada pelos fãs. Ao contrário, o que se vê no processo em questão é uma quase “homenagem” ao autor, que mantém assim sua legitimidade autoral intacta, uma vez que as fanfics são, em sua maioria, extremamente respeitosas à ambientação e características dos personagens da série.

Ou seja: em relação ao meio original - a televisão - não houve qualquer possibilidade de intervenção dos fãs no destino dos personagens, o que desqualifica o processo como interativo, segundo os parâmetros acima expostos, caracterizando-o antes como um caso específico de *decodificação* (nos moldes propostos por Hall).

Entretanto, a apropriação material e a intervenção ocorrem na transposição das histórias para o computador e na criação das comunidades virtuais que compartilham fanfics – que caracterizariam assim um segundo nível, este sim, remetendo aos parâmetros de *interatividade conversacional* de Jensen.

A fim de compreender esta atividade que combina, portanto, níveis de decodificação e interatividade conversacional, propomos ainda um outro passo: reconhecê-la como inserida dentro do *modelo ergódico* proposto por Espen Aarseth, que diz respeito ao esforço “físico” ou “material” do usuário ao lidar com um texto dinâmico, chamado de cibertexto.<sup>6</sup> No caso do computador, especificamente, este esforço supõe a imersão em um ambiente materialmente instável - seja tecendo numa sala de bate-papo, jogando um game, participando de uma lista de discussão ou, acrescentamos,

---

<sup>6</sup> Categoria abrangente, que não se limita aos textos eletrônicos de computador mas acolhe exemplos bastante distintos tais como o I-Ching, algumas obras experimentais de literatura, poesias que podem ser “montadas” como quebra-cabeça pelo leitor, etc.

escrevendo/lendo uma fanfiction- e que difere do esforço “interpretativo” típico da decodificação do receptor frente às ambiguidades semânticas de uma mensagem estável.<sup>7</sup>

Em trabalho anterior cujo foco era a comunidade virtual estabelecida em torno de uma lista de discussão sobre carnaval carioca, (Sá; 2002) foi proposta a hipótese de pensar as comunidades virtuais como *espaços interlocutivos com base na comunicação textual*. Ou seja: pensá-las - em seu estágio atual de desenvolvimento - como comunidades “letradas” de um novo tipo que não o tradicional, uma vez que cada um dos participantes estabelece a comunicação e passa a pertencer ao grupo com base na atividade de escritura. O texto escrito, dentro das comunidades virtuais, tanto quanto os softwares, estabelece as bases da comunicação e desta forma ele é uma interface fundamental. Mais do que isto - ele dá concretude àquela “comunidade imaginada” (Anderson; 1989) que não dispõe de bases territoriais, étnicas ou culturais, traduzindo-a materialmente.

No mesmo trabalho, propomos pensar nos participantes como “jogadores” que criam e envolvem os outros jogadores nas mais diversas formas discursivas a partir do ambiente imersivo do computador. Para tanto, eles lançam mão dos diferentes gêneros disponíveis para a apropriação, de sua competência textual negociando ao mesmo tempo com as regras simbólicas dos softwares e com as regras sociais estabelecidas pelo grupo.

Este novo exemplo - dos escritores e leitores de fanfics - corrobora o argumento de forma exemplar. Ao mesmo tempo ele complexifica a discussão, por apresentar uma nova modalidade de atividade ergódica, uma vez que o desafio que se coloca ao “autor” de fanfics é de ordem distinta do participante das listas. Se nestas últimas o texto produzido assemelha-se a uma “colcha de retalhos” composta pelas diversas contribuições dos participantes; se o estilo é casual, elíptico, conciso, coloquial e dialogal; no caso do autor de fanfics predomina o imperativo de manter o “controle autorial” sobre a história, seguindo as regras construídas para o gênero.

Desta forma, a máxima de que “qualquer um pode ser um escritor de fanfics só pode confirmar-se de forma paradoxal, uma vez que a qualidade estética do texto de alguns escritores - ou seja, o domínio da “tecnologia textual” - vai transformá-los em autores cultuados dentro deste universo que, curiosamente é dominado pelas mulheres.

“É bem provável que alguém que nunca tenha lido uma fanfic na vida e comece a perguntar aos fãs de Arquivo-X por onde começar ouça como resposta Dance Without Sleeping, escrita por Lidia Bower. Esta história ganhou todos os prêmios possíveis e imagináveis em 1998 e Bower é uma estrela do mundo das fanfics de Arquivo X. A comunidade virtual em torno do seriado a conhece e respeita, assim como a vários outros autores de fanfics.” (Faria; 2000)

---

<sup>7</sup> Conforme assinalamos (Sá; 2002) este contexto ilustra o sentido em que Rheingold (1993) usa a expressão “writing as a performative act”. Neste ambiente, escrever (e ler) as histórias são atividades performativas, que remetem a um esforço não trivial que tem suas regras negociadas socialmente com seus pares e implica em graus diversos de participação e engajamento por parte dos membros da coletividade.

No caso brasileiro, os concursos promovidos pela revista Sci-Fi ou mesmo por sites amadores, premiando os melhores escritores e publicizando suas histórias, também foi fundamental para a difusão e consolidação do gênero.

Sem apostar na premissa da “morte do autor” ou de sua fusão com o leitor, apregoada às vezes de forma apressada frente a estas novas formas de escrever/ler, podemos, sim, identificar deslocamentos sutis, que acabam por problematizar estes termos. Enquanto “receptores” do seriado Arquivo X, os escritores de fanfics deram um passo além da interpretação/decodificação, utilizando-se do computador para intervir na trama que na televisão se mantém inalterada. Praticando uma atividade que chamaremos de *criação suplementar e derivada* - uma vez que baseada em uma obra anterior - levam mais longe as idéias do receptor como um sujeito ativo; e da intertextualidade, dialogismo e circularidade da mensagem tão caros à teoria da recepção e aos estudos culturais.

Por outro lado, vale ainda observar que a criação e o reconhecimento autoral não devem ser traduzidos segundo os parâmetros do mundo artístico profissional. Aqui, a atividade ainda é vista como um hobby e a ambição maior não é a da recompensa material mas sim um reconhecimento simbólico por parte da comunidade de escritores/leitores, que nos remete aos parâmetros da *gift economy* (Rheingold; 1993) - traduzida nos termos de cooperação e troca gratuita de capital simbólico entre os membros da comunidade.

### III ) A CONTRIBUIÇÃO DO MEIO À CONSOLIDAÇÃO DAS FANFICTIONS

Ao discutir as formas de escrita mediadas pelo computador, David Bolter (1999) afirma que: “the computer is our newest technology of writing and we are still learning how to use this space”. Partindo desta observação, podemos indagar de que forma o computador contribui para a consolidação do gênero fanfiction; ou ainda de que forma o escritor faz uso deste espaço e com que resultados. Mais uma vez, vamos nos remeter ao site Crime Castigo para a análise.

*Meu nome é Claudia. Moro em Brasília. Sou advogada e trabalho com contratos administrativos. Minha maior paixão é Arquivo X e meu hobby é escrever fanfics e ficar mudando minhas páginas na Internet.*

*Assisto Arquivo X desde a primeira temporada e escrevo desde 1998. Naquela época ninguém escrevia fanfics no Brasil. Era uma coisa bem solitária. Mas, no final de 1999, acho, começaram a surgir novos autores, como a Cristy Carter, uma ótima amiga que também é de Brasília.*

*Em 2000, descobri o site da Késsia, também de Brasília e me envolvi ainda mais com a comunidade de escritores, que a essa altura já tinha crescido bastante, mas ainda era um pouco tímida. (...)*

*De fato, desde que entrei na internet pela primeira vez, em 1996, descobri um mundo incrível, com centenas de pessoas com os mesmos interesses que eu, apesar das enormes diferenças de idade, classe social, cor, religião.*

*Por intermédio das fanfics, também conheci muitas outras pessoas. Leitores desconhecidos que leram minhas histórias e me escreveram, tornando-se desde então ótimos companheiros de internet.(...)*

O site de Claudia Model permite a navegação de forma simples e extremamente eficaz para o leitor que busca as fanfics, classificando as histórias, todas de sua própria autoria, dentro das categorias já mencionadas de comédia, drama e shippers (ou MSR). Além das histórias acabadas, há a categoria de WIPs - work in progress - constituída por textos inacabados, que a autora disponibiliza para sugestões e críticas dos leitores, além do espaço para “idéias” que os leitores queiram enviar.

Merece destaque, ainda, a categoria dos links - que indica outros sites brasileiros e americanos; e as diversas referências a ficções premiadas, que ganharam concursos através da Internet, etc - as quais, somadas às informações dadas pela autora na sua apresentação, revelam a importância da Internet na constituição de toda uma rede comunicativa extremamente eficiente divulgando estas histórias entre os fãs, publicizando seus autores, discutindo as regras e critérios para a eleição das melhores histórias, recebendo sugestões de leitores.

Voltemos agora à nossa indagação sobre a contribuição do computador ao gênero. Num primeiro nível, podemos perceber que as fanfictions são histórias lineares, com “começo, meio e fim”, e poderiam ter sido escritas sem qualquer outro recurso além de um processador de texto - ou mesmo à mão, com lápis ou caneta.

Não é portanto no nível primeiro, “interno”, da forma das histórias que devemos reconhecer a principal contribuição do computador mas sim num segundo nível - que é aquele que vai articulá-las com a comunidade virtual de escritores/leitores.

Supomos que é aqui, neste segundo nível, que alguns aspectos da comunicação mediada por computador tornam-se imprescindíveis.

Primeiramente, destaca-se a característica de *interconexão generalizada*, que consolida a vocação pública da comunicação em rede, disseminando mensagens em velocidade assim como o feedback de novos leitores e que permite que novos autores de fanfics se apresentem aos seus leitores sem as mediações institucionalizadas.

Além disto, o leitor pode ter acesso ao arquivo de histórias, graças à característica *enciclopédica* (Murray; 1997) deste ambiente. Em rápida consulta à base de dados, ele pode se informar sobre os temas, discussões e personagens do grupo, integrando-se mais rapidamente à comunidade.

Some-se uma terceira característica, que diz respeito à facilidade com que usuários sem domínio especializado de informática podem lidar com as principais ferramentas - montando sites, criando listas de discussão e digitando e enviando as histórias - no caso do autor de fanfics - ou de comentários, no caso dos leitores. Ela vai ser outra característica decisiva para o surgimento deste tipo de comunidade virtual, permitindo a “apropriação social” do computador.

Uma quarta característica - destacada por Claudia na sua apresentação - é a possibilidade de participar de um agrupamento articulado sobre afinidades, interesses específicos e imagens “desencarnadas”- livres do constrangimento social aferrado às regras sociais de aparência, status, e proximidade geográfica. Este princípio de desterritorialização, que permite a separação entre “lugar” (físico) e espaço (socialmente construído) - uma vez que estamos tratando de um “espaço-informação” (Johnson; 2001) vai caracterizar o ambiente desta comunidade como aberto e inclusivo, ainda que marcado por regras e por um código social.

Finalmente, destaque-se a função dos links como formas de pontuação (Johnson; 2001) - permitindo o remetimento a outros sites com informações, novas histórias, concursos de escritores, etc.

O ponto a ser ressaltado é o de que o processo de escritura na Internet só pode ser adequadamente compreendido se pensarmos no texto integrado às ferramentas e protocolos que constituem as interfaces da Internet - a transmissão por pacotes, a linguagem HTML, os aplicativos para navegação desenvolvidos a partir do Mosaic; as ferramentas de meta-busca.

Dito de outra forma: a complexidade específica da noção de meio de comunicação, quando aplicada ao computador, diz respeito ao fato de que estamos frente a um sistema ou um ambiente constituído tecnologicamente pelos diversos programas, que devem ao mesmo tempo ser traduzidos para usuários humanos (através das interfaces) e para a máquina. Tal como enfatiza David Bolter (1999; 298): “The computer’s memory and central processing unit are intricate hierarchies of electronic components. Layers of softwares in turn, transform the machine’s physical space of electronic circuits into a space of symbolic information, and it is in this space that a new kind of writing can be located.”

Assim sendo, para compreender a atividade de escritura das fanfictions em relação ao seu meio, devemos considerar sua imersão no espaço topográfico do computador. A nova forma de escrever enfatizada por Bolter vem menos da estrutura das fanfics - que na sua maioria são histórias lineares, escritas num processador de textos sem maiores recursos - e sim da articulação destas histórias ao espaço-informação através de usuários e máquinas interligados em rede, numa cadeia onde cada elemento constitui-se como um sistema não trivial, que altera – materialmente, e não somente na forma de interpretações - o rumo e o sentido da informação.

#### **IV - O SENTIDO RITUAL DA COMUNICAÇÃO**

Um último aspecto a ser abordado é o de que esta relação do grupo com o texto - que supõe reciprocidade e compartilhamento - resgata ainda um outro sentido de comunicação que, se não é excludente à visão transmissional do paradigma clássico da comunicação, foi relegado a segundo plano em algumas análises: o sentido ritual, já apontado por uma gama variada de pensadores (Weber,

Durkheim, Levi-Strauss, Huizinga, Geertz, Berger) que a toma como “a sagrada cerimônia que une as pessoas em amizade e comunidade”. (Carey; 1989).

A partir desta perspectiva, podemos perceber que dentro das comunidades virtuais, se a troca de informação especializada é um dos objetivos importantes do grupo; o que lhes dá o sentido de comunidade é a confirmação de que compartilham uma visão de mundo mais ampla e que confirmam aquele espaço como um espaço de troca de bens simbólicos, reforçando os laços comunais que garantem a coesão do grupo.<sup>8</sup>

Ao analisar dois modelos dominantes na reflexão sobre os meios de comunicação, Sfez (1994) remete-se às metáforas da “máquina” e do “organismo”, que correspondem, por sua vez, ao modelo da comunicação como representação ou como expressão.

No primeiro modelo “(...) a comunicação é a mensagem que um sujeito emissor envia a um sujeito receptor através de um canal. O conjunto é uma máquina cartesiana concebida com base no modelo da bola de bilhar, cujo andamento e impacto sobre o receptor são sempre calculáveis. Causalidade linear. Sujeito e objeto permanecem separados e bem reais. A realidade é objetiva e universal, exterior ao sujeito que a representa. A representação e suas características constituem o próprio fundamento da ação e da percepção.”

No segundo modelo, “deixa de haver aqui envio, por um sujeito emissor, de uma mensagem calculável a um objeto receptor. A comunicação é inserção de um sujeito complexo num ambiente que é ele mesmo complexo. O sujeito faz parte do ambiente, e este faz parte do sujeito. Causalidade circular. Idéia paradoxal de que a parte está num todo que é parte da parte. O sujeito permanece. Mas ele esposou o mundo. Par sujeito/mundo, no qual os dois parceiros não perderam totalmente a identidade, mas praticam trocas incessantes.” (p. 65)

O mais estimulante da análise de Sfez, ao tratar destas perspectivas, é que ele as percebe não em oposição mas sim em complementaridade, corrigindo-se e completando-se uma à outra. Para o autor, tratam-se antes de dois modos distintos de estabelecermos laços com o ambiente - o primeiro utilizando-se de elementos exteriores, esquematizados, estocásticos, de forma decisional e programática; e o segundo, através de uma ligação participativa, por imagem e fusão, recobrimento e identificação, anamorfozes e rumores.

Frente a estas reflexões, nossa sugestão final é a de pensar em um modelo que considere a comunicação mediada por computador como um processo comunicativo entre sistemas não triviais, com níveis diversos de mediação e que supõem intrinsecamente a atividade ergódica. Ambiente este constituído por uma gama variada de cibertextos cujas especificidades demandam uma análise caso a caso - de games a experimentos ficcionais hipertextuais, de bloggers a salas de bate papo, de sites de

---

<sup>8</sup> É claro que, de forma genérica, poder-se-ia argumentar que qualquer meio pode propiciar este sentido de comunidade. Entretanto, dificilmente reconhecemos, na prática, “uma comunidade televisiva” ou mesmo “uma comunidade de leitores do Jornal do Brasil”.

serviços a listas de discussão que se constituem como comunidades virtuais passando pela atividade de fanfictions - a fim de que percebamos as diversas formas de articulação entre o paradigma transmissional e o expressivo, comparando-as e distinguindo-as caso a caso.

## CONCLUSÃO

A *criação suplementar e derivada* é anterior ao surgimento da Internet. Todavia, ao ser transportada para este meio, esta atividade consolida-se, permitindo-nos reconhecer uma prática social e um gênero específico - típico da cultura das interfaces - que deve suas características ao meio.

Buscando compreender de forma concreta a utilização do computador pelo participante das comunidades de fanfictions, desenvolvemos o argumento de que o que o distingue da atividade interpretativa do receptor dos meios de comunicação “clássicos” é a atividade ergódica, que exige dele um esforço não trivial para se relacionar com um meio instável, que pode ser melhor compreendido como um ambiente imersivo, constituído tecnologicamente pelos softwares. Desdobrando esta questão, buscamos ainda reconhecer estas comunidades como essencialmente textuais, ainda que não letradas no sentido tradicional.

Finalmente, concluímos apontando para a necessidade do resgate de teorias da comunicação complementares onde as metáforas da máquina e do organismo não se excluam, uma vez que o modelo comunicacional predominante, que tem na tríade E-M-R suas referências básicas, não dá conta inteiramente do processo em questão. Seja porque os papéis de emissor e receptor não esgotam a compreensão do processo envolvendo os escritores e leitores de fanfics; seja porque o ambiente onde ele desenvolve esta atividade exige um tipo de atividade que chamamos de “ergódica”, supondo um processo comunicativo entre sistemas não triviais, com níveis diversos de mediação entre humanos e softwares.

## Bibliografia

AARSETH, Espen - *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore & London; The John Hopkins University Press, 1997.

ALBUQUERQUE, Afonso & SÁ, Simone Pereira de - “Hipertexto, Jogos de Computador e Comunicação”. Revista FAMECOS, n. 13, 2000

ANDERSON, Benedict - *Nação e consciência nacional*. São Paulo, Ática, 1989

BOLTER, Jay David - “Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space”. In: MAYER, Paul (org.) - *Computer Media and Communication*. NY, Oxford Univ, Press, 1999 pp. 294-306

CAREY, James W. - *Communication as culture: essays on media and society*. Boston. Unwinhyman, 1989

FARIA, Clarissa Kezen - “Fan Fiction: uma forma de arte disseminada na Internet”. Paper apresentado à disciplina Estética e Cultura de Massas.IACS/UFF. Dez. 2000

HALL, Stuart- “Encoding/Decoding”. In: Hall et al. Culture, media, language. London/Birmingham: Hutchinson/CCCS, 1980

JENSEN, Jens F. - “Interactivity - Tracking a New Concept in Media and Communication Studies”. In: MAYER, Paul (org.) - *Computer Media and Communication*. NY, Oxford Univ, Press, 1999 pp. 160-187

JOHNSON, S. - A Cultura das Interfaces. Como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2001

LANDOW, George - Hipertexto. La convergencia de la teoria crítica contemporanea y la tecnologia. Barcelona, Buenos Aires, Mexico. Ed. Paidos, 1995.

\_\_\_\_\_ (org.) *Teoria del Hipertexto*. Barcelona, Buenos Aires, Mexico. Ed. Paidos, 1997

MATTELART, Armand e Michéle – *História das teorias da comunicação*. SP. Ed. Loyola, 1999

MAYER, Paul - *Computer Media and Communication*. NY, Oxford Univ, Press, 1999

MURRAY, Janet - Hamlet on the holodeck: the future of the narrative in cyberspace. Cambridge, Mass.; The MIT Press, 1997

RHEINGOLD, H. - Virtual Communities: Homesteading on the eletronic frontier. Reading, MA. Addison-Wesley, 1993.

SÁ, Simone Pereira de – “Utopias comunais em rede. Discutindo a noção de comunidade virtual.” Revista Fronteiras, vol. III, n 2 - Dezembro de 2001.pp.131-150; e 159-160.

\_\_\_\_\_ - “Comunidades virtuais e atividade ergódica”. Trabalho apresentado no GT de Com e Sociabilidade na XI COMPÓS. ECO/UFRJ. Rio de Janeiro, junho de 2002.

SFEZ, Lucien - *Crítica da comunicação*. SP, Ed. Loyola, 1994

Sites:

Crime e Castigo – <http://www.subsolo.org> - site de Claudia Modell (consultado em novembro de 2001)

ShipperX – <http://www.shipperx.com> Site de Késsia Nina. Bom arquivo de fanfictions Shipper.

The Gossamer Project – <http://fluky.gossamer.org> Um dos maiores arquivos de fanfics sobre Arquivo X.

Ephemeral – <http://ephemeralfic.org>. Arquivo que lista todas as fanfics postadas em determinadas listas e fóruns.



X Fonte - <http://www.xfonte.net> – de Mario Coelho. Bom site brasileiro, com links para sites diversos.

Site oficial do Arquivo X – [www.thexfiles.com](http://www.thexfiles.com)