

Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação

Curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo

FANFICTION NO JORNALISMO DIGITAL:

Nova matriz da produção jornalística na Web

Felipe Oliveira Cavaliere

Bauru

Junho de 2011

Felipe Oliveira Cavalieri

**FANFICTION NO JORNALISMO DIGITAL:
Nova matriz da produção jornalística na Web**

Projeto Experimental apresentado pelo discente Felipe Oliveira Cavalieri, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo, ao Departamento de Comunicação Social (DCSO) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Bauru, sob orientação do Prof. Dr. Ricardo Nicola.

Bauru

Junho de 2011

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Curso Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo

Projeto Experimental apresentado pelo discente Felipe Oliveira Cavalieri, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo, ao Departamento de Comunicação Social (DCSO) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Bauru, sob orientação do Prof. Dr. Ricardo Nicola.

Banca Examinadora

Membros:

Prof. Dr. João Eduardo Hidalgo

Prof. Dr. Maria do Carmo Plácido Palhaci

Presidência e Orientação

Prof. Dr. Ricardo Nicola

Bauru, junho de 2011

AGRADECIMENTOS

A Deus. Acima de tudo.

Aos meus pais. Por todo o apoio que me deram em todo o momento que precisei nestes anos de formação acadêmica. Pelo sacrifício, pela orientação, pela sabedoria e exemplo. Por acreditar em mim, mesmo quando eu não acreditei.

Ao meu orientador, Ricardo Nicola. Por me ajudar a entender a internet e o jornalismo digital. Por organizar as minhas ideias sobre transmídia. Pela oportunidade de trabalhar, como bolsista, em um programa de mestrado tão importante quanto o Poéticas Visuais.

A minha irmã, Bianca. Por me ouvir quando eu chegava da faculdade com idéias que pareciam absurdas. Pela ajuda nos trabalhos domésticos de casa, quando eu estava estudando. Por me fazer gostar de ler, em voz alta. Mas principalmente por me trazer, depois de um dia cheio, um pouco mais de alegria com seu sorriso.

A minha tia, Maria Emília Cavalieri. Pela ajuda cristã no momento mais decisivo da minha formação acadêmica e sem a qual eu não chegaria aqui.

Aos amigos. Pelas risadas e parcerias.

A Universidade Estadual Paulista. Por me dar a oportunidade de realizar um sonho.

Dedico este trabalho a um conjunto:

Aos três anos e meio de estudos.

A esta cidade com nome de lanche.

A minha família.

A tudo que me faz ser hoje, aquilo que eu não era quando tudo começou.

“A tarefa não é tanto ver o que ninguém viu ainda, mas pensar o que ninguém
pensou sobre algo que todos vêem”

Arthur Schopenhauer

CAVALIERI, F. O. "Fanfiction no jornalismo digital: Nova matriz da produção jornalística na Web" Projeto Experimental de pesquisa (Bacharelado em Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo). Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP, Bauru, 2011.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo estudar a inserção do conteúdo ficcional característico da cibermídia, denominado *Fanfiction*, como fonte de informação, no texto jornalístico digital.

O trabalho se divide em três etapas, sendo elas: o texto jornalístico digital e suas características, definição conceitual do fenômeno cibernético fanfiction e por fim, propor uma hibridização da produção jornalística, tendo como contributo a produção ficcional elaborada por fãs.

Quanto ao desenvolvimento do texto jornalístico digital e suas características fundamentais destacam-se as teorias de divisão do texto por camadas interligadas por links e o caráter formador da web 2.0, somado à produção ficcional da comunidade virtual de fãs. É abordado, também, o ideal proposto pela profissão jornalística e prometido pelo advento do jornalismo digital para Web, onde não haveria uma relação de emissor e receptor, mas sim que a plataforma seria uma via de discussão e debate.

Por fim, a união da Fanfiction e o Jornalismo Digital, podem ser ilustrados através de um piloto de site noticioso, que conta com a participação dos membros desta comunidade virtual através de um espaço livre para inserção de novos textos e material audiovisual, que se apresentam apenas como material complementar, propondo um novo olhar interpretativo onde a ficção pode ajudar no entendimento da realidade.

ABSTRACT

That work to separate in three stages. The digital journalistic text and your characteristics, conceit definition to the cibersocial fan fiction phenomenal and to the end, search a journalistic production hybridization using the fictional fans contend.

SUMÁRIO

Introdução	11
1. A origem da plataforma web e do jornalismo digital	14
2. Comunidades virtuais- Um estudo sobre o fenômeno <i>fanfiction</i>	29
2.1. <i>The Daily Profet</i> , um estudo de caso sobre os direitos autorais	36
2.2. Diferenças entre reprodução e cultura participatória	40
2.3. Questões de endereçamento	42
2.4. Os <i>fanfilms</i>	43
3. Hibridização – Site FicNews.net	45
Considerações finais	49
Referências bibliográficas	51
Referências sitio gráficas	55
Sites referenciais	56
Anexos	
1. Cessão de Direitos Autorais	57
2. Figura 1 – Pesquisa divulgada pela agencia <i>World Stats</i> ,	60
3. Figura 2 - Pirâmide deitada proposta por João Canavilhas (2001)	61
4. Figura 3 - Esquema apresentado por NICOLA (2004:127)	62
5. Figura 4 - Crescimento da Wikipédia por TANCER (2008:160)	63
6. Figura 5 – Home do site Ficnews.net	64
7. Figura 6 – Matéria 1 do site Ficnews.net	65

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem início em meados de 2009 quando, através do interesse pelo jornalismo digital, pesquisando na internet novas ferramentas de comunicação, deparei-me com o termo *fanfiction*, produção ficcional desenvolvida por fãs.

A pesquisa sobre o significado do termo *fanfiction* e a sua aplicação na produção jornalística de web, veio após uma intensa discussão sobre as questões relativas ao percurso do ciberleitor em busca de aprofundamento de informações. Logo após a leitura e pesquisa de autores como Pierre Lévy, Henry Jenkins e João Canavilhas, *é que foi possível compreender novos aspectos idiossincráticos do ciberleitor, que poderiam fazer relação entre essas duas áreas da comunicação tão separadas nos estudos de minha graduação e tão correlatas quando estudadas para este trabalho.*

Foi preciso então uma organização em etapas em que seriam feitas as devidas considerações sobre as origens do jornalismo digital, o terreno movediço dos estudos sobre fanfiction e por fim, o ineditismo do casamento entre os dois por meio de um site noticioso de cultura de massa, desenvolvido exclusivamente para ilustrar esta possibilidade.

Nesta primeira etapa, foi possível encontrar as primeiras dificuldades em tentar resumir o fenômeno do jornalismo digital. Sendo ele tão recente e suas mudanças acontecendo de maneira tão dinâmica, prendi-me a avaliar o histórico do jornalismo praticado nesta plataforma ajudado pela disciplina de jornalismo digital, que é oferecida, de maneira mais que apropriada, no penúltimo semestre da graduação em jornalismo. Foi através do exercício diário como editor on-line da versão digital do jornal COMUnesp e portal WebCiência, que encontrei um melhor entendimento sobre a importância das camadas de informação ligadas por links e os processos de navegabilidade presentes na cibermídia.

Os dados encontrados neste levantamento fizeram com que eu me despertasse para as características formadoras que a internet apresenta ao

webjornalismo 2.0. Trabalhos como o de Bill Tancer , onde eram contabilizadas as buscas de usuários americanos em sites como Google, Bing e Yahoo a procura de vestidos de formatura meses antes do fim das aulas, ou questionamentos sobre a existência de Deus em feriados religiosos ou ainda, a maneira com que os populares buscadores encontravam sites na rede, fizeram com que eu mergulhasse em terrenos cada vez mais voláteis e tivesse um interesse especial pelo futuro da profissão de jornalista.

Em um destes “mergulhos” por águas tão traiçoeiras, deparei-me com uma produção ficcional denominada por seus criadores de fanfiction. Interessado pelo caráter questionador as teorias da comunicação de massa propostas por Theodor Adorno e Max Horkheimer, que defendiam que a indústria cultural cerceava a capacidade criativa de seu público; fiquei profundamente interessado em sua produção, pois vislumbrava ali um terreno muito fértil para a prática do jornalismo. Percebi que esta comunidade virtual de fãs possuía um nível intelectual avançado em suas especialidades, além de um grande interesse por informações relativas a sua série de quadrinhos favorita, ou aos personagens de certo livro ou filme. Tinham também interesse em manifestar suas opiniões a acrescentar sugestões. Por fim, chegavam a tal ponto de recriar aquela obra em formato de fanfiction, fanarts e fanfilms.

Essas produções eram criadas aos milhares em toda a web e sobre os mais diversos assuntos, sendo que muitos deles faziam parte da pauta do webjornalismo brasileiro, principalmente em editorias de cultura e entretenimento. Não por acaso, esses cadernos exploravam o aspecto narrativo e ficcional das produções cinematográficas, literárias e televisivas, mas não o faziam de maneira apropriada, justamente pela deficiência em coletar a variedade extraordinária de dados que a cibernídia oferece.

Percebendo esta “falha” de comunicação entre a comunidade virtual de fãs e o webjornalismo, propus a criação de uma maneira de potencializar as especificidades de cada área, através de um site informativo de cultura de massa que ofereceria uma maneira do ciberleitor tornar-se mais participativo na rede, fazendo não apenas comentários, mas lhe permitindo a produção de conteúdo ficcional.

Um trabalho de prospecção em arquivos na web seria necessário para facilitar este primeiro contato do leitor com a fanfiction. E tal prática se mostrou muito prazerosa, pois permitiu que fosse descoberta outra das muitas variáveis que as comunidades virtuais podem nos apresentar. Elas são excelentes fontes de informação para jornalistas interessados em cultura de massa, já que tudo que é produzido nesta indústria é pensado para fidelizar o público, ou seja, torná-lo fã.

Assim sendo, os objetivos deste trabalho são apresentados, desde este capítulo introdutório, procurando demonstrar a mesma empolgação e cuidado com que me deparei, quando me abri a esta possibilidade de unir jornalismo e ficção.

PRIMEIRO CAPÍTULO

A ORIGEM DA PLATAFORMA WEB E DO JORNALISMO DIGITAL

1. A origem da plataforma Web e do jornalismo digital

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver uma maneira de agregar a participação de comunidades virtuais de fãs no webjornalismo. Mas para que este desenvolvimento seja eficaz é preciso que sua plataforma de veiculação seja contextualizada a partir de seus aspectos históricos.

Chamada de “ciberespaço” por Willian Gibson (1991) em seu romance, a rede está em constante reformulação e transformação justamente por conta de sua característica fundamental: a conexão.

Para Pierre LÉVY (1999:125) “O ciberespaço é como um conjunto de computadores interligados, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante e inacabado”.

Sobretudo se levarmos em conta apenas os aspectos técnicos, desde o seu surgimento, em 1969, originário de um projeto do Departamento de Defesa Americano (DOD), a rede passou por diversas transformações que mudariam sua utilidade para sempre.

Em sua primeira experiência de uso não militar, que se tem notícia, a rede serviu como canal de comunicação entre pesquisadores de uma mesma localidade e que através de mensagens exclusivamente textuais, desenvolviam seus trabalhos de maneira colaborativa.

Nesta época surgia a linguagem *Hyper Text Transfer Protocol* (HTML) e com ela a possibilidade de adaptações e melhorias na comunicação entre estruturas computacionais.

Um dos aprimoramentos mais relevantes foi o sistema *Usenet News*, criado em 1977 por alguns programadores selecionados pelo *Bell Laboratory* dos Estados Unidos, em parceria com estudantes das universidades americanas da Carolina do Norte e Duke – O *Usenet* tinha como suporte o aplicativo *Unix*, que permitia a conexão entre máquinas e a possibilidade de cópia de arquivos. Através deste sistema tornou-se possível a localização das comunidades espalhadas em redes locais e por consequência, a interação dos ambientes virtuais.

Em 1991 a equipe multidisciplinar de pesquisadores da Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear (CERN¹), desenvolveu uma plataforma gráfica de hipermídia para a rede, onde era possível recuperar os dados gravados, chamada *World Wide Web* (www).

Esta ferramenta, que é usada até os dias atuais, permite que um computador conectado em um ponto da rede possa acessar outro e assim colher informações codificadas e salvas em um banco de dados.

A partir daí, a internet modificou também seu público, uma vez que as máquinas também foram caminhando em direção aos *Personal Computers* (PCs), ou seja, os computadores pessoais, menores, menos sofisticados e mais acessíveis fazendo com que a tecnologia da informação deixasse de ser exclusividade de especialistas de universidades americanas, técnicos e *hackers*².

Fazendo isso, uma grande massa de usuários não-especialistas pôde ter acesso ao conteúdo da Web e modificar suas programações, transformando-a nesta ferramenta em metamorfose constante.

Em uma pesquisa, divulgada pela agência *World Stats*, em que era avaliado o índice de *penetração*, ou seja, número de usuários da rede por quantidade de habitantes (Figura 1) foi constatado que a América do norte possui o maior índice de penetração com 77,4 por cento, seguida de Oceania e Austrália com 61,3 por cento, Europa 58,4 por cento, América Latina e Caribe com 34,5 por cento, Oriente médio 29,8 por cento, Ásia 21,5 por cento e por fim África com 10,9 por cento.

No Brasil conforme outro índice, de novembro de 2010, colhido pela empresa *F/Nazca*³, existem 81,3 milhões de internautas com idade a partir de doze anos. Esses números são espantosos se pensarmos que esta tecnologia

1 Expressão oriunda do francês que significa *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*

2 Os hackers são usuários da rede que utilizam todo o seu conhecimento para melhorar softwares de forma legal.

só nos foi apresentada a menos de quinze anos.

No que tange à webjornalismo tais informações favorecem a compreensão de suas especificidades bem como promovem discussões visando alternativas para seus próprios dilemas.

Dificuldades sempre marcaram o seguimento de jornalismo on-line desde seu surgimento. Por ser um fragmento importante, mas complexo de uma variedade de temáticas, presente na cibermídia, inicialmente as empresas de comunicação fracassaram em suas tentativas de se adaptar a esta nova plataforma.

O primeiro Jornal da grande imprensa a oferecer serviços on-line foi o “*The New York Times*”, em meados da década de 1970, por intermédio da seção *New York Times Bank*⁴. Mas de um modo geral as empresas jornalísticas iniciaram suas publicações eletrônicas apenas como extensão dos seus serviços editoriais impressos, que não eram produzidos para um público Web.

O jornalismo digital só começou a caminhar na direção do que é consumido hoje, nos projetos laboratoriais das universidades de comunicação social americanas, por possuírem condições para isso.

Explica-se, que o ambiente acadêmico dos Estados Unidos possuía equipamentos de informática de última geração e com excelentes condições de conexão para transferências de dados.

Além disso, corpo técnico altamente qualificado e capacitado para criação e operacionalização dos primeiros *softwares* desenvolvidos para Web e liberdade total para os universitários criarem conteúdos variados, já que as atividades jornalísticas on-line eram consideradas produtos laboratoriais, ou

3 A F/Nazca pertence a rede internacional de agencias *Saatchi & Saatchi* e realiza a pesquisa sobre internet desde o início de 2007. No levantamento de abril deste ano, foram feitas 2.247 entrevistas em 143 municípios. A margem de erro é de 2 pontos percentuais para mais ou para menos, dentro de um nível de confiança de 95%. O desenho amostral foi elaborado com base em informações do Censo 2000 e estimativas de 2009 do IBGE.

4 Retirado de: W. Dizard Jr., A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação, Rio de Janeiro: Zahar, 1998,p.245.)

seja, tinham maior flexibilidade quanto ao mau uso dos direitos autorais e reprodução sem o devido consentimento dos dados de outros jornais.

Para Nicola (2004:30), foi através deste exercício e estímulo universitário que foi possível o surgimento de jornais de boa qualidade.

“A preocupação dos universitários era efetivar uma experiência da forma diferenciada de apresentação das notícias. Enquanto os serviços on-line da mídia impressa comercial exaltavam os excertos dos cadernos segmentados, como uma tendência de narrowcasting, os jornais on-line do mundo universitário propunham-se, com desenvoltura, estabelecer uma dinâmica com a atividade jornalística e a nova mídia que surgia, produzindo matérias opinativas.”

Ao ficarem sabendo destas novidades e adaptações, jornais como *USA Today* e *The Washinton Post*, além do já comentado *The New York Times*, passaram a divulgar o conteúdo de sua produção impressa na versão digital, mas não faziam com a intenção de apresentar algo novo, mas sim criar outra forma de acesso as mesmas informações.

Foi somente por intermédio de outro pesquisador do *CERN*, o inglês Tim Berners-Lee, que desenvolveu trabalhos relacionados ao hipertexto em sua versão gráfica, que a rede pode se ampliar a outros centros, transformando-a em uma rede de redes⁵.

A partir daí, já na versão Web, os jornais on-line equipararam-se a suas versões impressas e as desvantagens estéticas deixaram de existir como nas tentativas anteriores. Pois reestruturados os projetos gráfico-editoriais, que neste momento passam a respeitar a estrutura dos hipertextos, é que começam os desafios de se aprofundar na análise das matérias no meio digital.

Os jornais encontram uma maneira de sustentar a produção digital por meio de divulgação de marcas nos *banners*⁶ publicitários que se

5 A palavra *internet* é uma abreviação de *Internetworking*, cuja tradução é “entre rede”. J.Carlos Damaski e André Valente, *Internet...cit*.

6 Banners consistem em “faixas fixas, com publicidade, nas páginas dos sites, que permanecem na tela mesmo quando rola o texto”. Cf. R. Stout, *Dominando a World Wide Web*. Trad. João Eduardo Nóbrega Tortello, São Paulo: Makron Books, 1997,

mostram/mostram muito rentáveis e até hoje atraentes.

Feito isso, o *boom* na mídia on-line dos Estados Unidos foi questão de pouco tempo. Já no final de 1993, vinte jornais estavam on-line no país, hoje, praticamente todos os jornais impressos também trabalham na plataforma on-line.

Mas se a história e os números nos indicam que o meio digital é um terreno fértil para a comunicação, sobretudo no que diz respeito à parte técnica, por que ele não é mais explorado sobre o aspecto do conteúdo?

Há que se fazer uma ressalva quanto à importância, principalmente dos índices, no entendimento da qualidade da internet oferecida aos seus usuários no Brasil e no mundo.

Nem todo o conteúdo oferecido na Web pode ser consumido de maneira satisfatória, por que grande parte deste acesso a rede é feito via conexão *dial up*, ou seja, a ligação com a rede tem uma capacidade reduzida, que restringe o acesso a conteúdos de áudio e vídeo.

Sem a presença, em ampla cobertura, de uma conexão em banda larga ⁷, o jornalismo, na plataforma web, fica restrito a produção textual para difusão de conteúdo. E nestes termos, o profissional apela para o formato padrão do jornalismo impresso, onde o *lide* e a pirâmide invertida (Schuman, 2005) são os grandes alicerces.

Tais estudos foram desenvolvidos com o interesse de facilitar o trabalho dos editores de conteúdo em jornais impressos. Tais editores ficavam com a, árdua tarefa, de “recortar” o texto apresentado pelo repórter e “encaixar” seu conteúdo em um espaço pré-fixado pela equipe gráfica.

Este dilema não faz parte da realidade do jornalismo digital, uma vez que a plataforma web oferece espaço, praticamente, infinito em seus bancos de

p.145.

7 A recomendação I.113 do setor de Padronização da União internacional de Telecomunicações (UIT) define banda larga como a capacidade de transmissão que é superior àquela da primária do Rede Digital Integrada de Serviços (RDIS).

dados espalhados na rede.

Mas se a pirâmide invertida é ultrapassada quando a utilizamos na plataforma on-line, qual seria a alternativa a ela?

Autores como Robert Darnton (1999), propõem uma opção ainda que aplicável em um primeiro momento para publicações acadêmicas na Web.

A arquitetura sugerida pelo autor evolui em seis camadas de informação: uma primeira com o resumo do assunto; uma segunda com versões alargadas de alguns dos elementos dominantes, mas organizadas como elementos autônomos; um terceiro nível de informação com mais documentação de vários tipos sobre o assunto em análise; um quarto nível de enquadramento, com referências a outras investigações no campo de investigação; um quinto nível pedagógico, com propostas para discussão do tema nas aulas e por fim, a sexta e última camada com as reações dos leitores e suas discussões com o autor.

Na pirâmide deitada (Figura 2) proposta por Canavilhas(2001), ao invés de seis camadas, o texto informativo para web só usaria quatro camadas de leitura.

A primeira, chamada de unidade Base, ou *lide*, que responderá ao essencial de uma notícia: O quê, Quem, Quando e Onde.

A segunda camada, chamada de Nível de Explicação, responderia as questões Por que e Como, completando assim a informação essencial sobre o acontecimento.

Na terceira camada, chamada de Nível de Contextualização, é oferecida mais informação, podendo ser apresentada em diversos formatos, como texto, áudio, vídeo ou infografia.

E por último, na quarta camada, chamada Nível de Exploração, é oferecido ao leitor um arquivo de primeiro nível do banco de dados do próprio site ou até mesmo externo, que possibilitaria ao leitor uma disponibilização on-line de toda a informação anteriormente produzida e armazenada, através de arquivos digitais, com sistemas sofisticados de indexação e recuperação de informação.

Canavilhas(2001) fecha seu trabalho com um resumo do que tais mudanças na estrutura do texto de web trariam aos profissionais de jornalismo:

“Em suma, a pirâmide deitada é uma técnica libertadora para utilizadores, mas também para os jornalistas. Se o utilizador tem a possibilidade de navegar dentro da notícia, fazendo uma leitura pessoal, o jornalista tem ao seu dispor um conjunto de recursos estilísticos que, em conjunto com novos conteúdos multimídia, permitem reinventar o webjornalismo em cada nova notícia.”

Apesar de este estudo ter tido grande significação dentro do jornalismo on-line é importante reforçar que apesar da utilidade destas novas ferramentas a presença do jornalista devidamente formado é fundamental em todas as etapas deste desenvolvimento, já que suas atividades superam a de um mero recorte e seleção de dados. Sua responsabilidade de interpretar a partir de análises colhidas em campo e traduzir tais impressões em formato de notícia é um exercício árduo e pessoal, que não pode ser substituído ou ignorado.

Entretanto seja pela falta de tempo na confecção da notícia, ou pelo total desconhecimento destas teorias, o jornalismo digital praticado no Brasil, não possui um modelo de conteúdo informativo condizente com a sua plataforma.

O profissional da área de comunicação que se prepõe a exercer atividades nesta área deve estar ciente sobre o fluxo de leitura de seu público e adequar-se a ele. Do ponto de vista técnico, Lévy(1992) nos ajuda a entender esse fluxo através do que ele denomina como “conjunto de nós”.

Esses nós, segundo ele, “são ligados por conexões e funcionam como um tipo de programa para a organização de conhecimentos”. Em seu livro, Nicola(2003:119) explica e reafirma tais idéias de Lévy acrescentando:

“As razões da escolha pelo usuário do hipertexto se justificam, em grande parte, pelo trajeto dinâmico de nós, que compôs um discurso intertextual, ou seja, o novo emissor/receptor dialoga com vários textos simultaneamente. O usuário é um leitor dialógico por excelência e, partindo dessa realidade, a leitura no sistema digital corresponde a uma navegação, termo que passou a subentender o processo de leitura no mundo on-line”.

Essa navegação do usuário possibilitou uma maior participação nos conteúdos on-line e a possibilidade de ele construir e inserir seu hipertexto na

matriz, fez com que esta fosse recriada constantemente. Essas recriações são à base do funcionamento e do interesse por parte dos usuários ao acessarem salas de bate papo, blogs, entre outros – onde a cada participação o assunto e o tema em discussão podem ser alterados.

Vargas(1997) acrescenta que assim como a imprensa transformou a cultura, os meios para o processamento e a transmissão digital de dados imprimiram mutações na geração, disseminação, leitura e interpretação dos textos.⁸

O uso de hipertexto dentro do jornalismo on-line é pouco explorado na mídia informativa digital brasileira e quando é feito normalmente, desviam a atenção dos usuários para outros endereços sitio gráficos, anulando assim sua verdadeira função: prender a atenção do leitor.

Laufer & Scavetta(1995) identificam a título de orientação, cinco grupos de estruturas hipertextuais, em que a informação se norteia através da aquisição de conhecimento e de conteúdo disponibilizado. São elas: *estruturas lineares, cíclica, estrela, árvore e rede*.⁹

Na estrutura *linear*, a navegação é seqüencial e sua linearidade é compreendida facilmente pelo leitor; na *cíclica*, o primeiro nó está ligado ao último, condicionando o fechamento do circuito de leitura; na estrutura *estrela*, o nó está centralizado, forçando o usuário a passar por ele quando estiver trafegando pelos links; já a estrutura *árvore*, os nós organizam-se em vários níveis em processo de ramificação, por fim, a estrutura de *rede* que permite que o conteúdo esteja disponível sem qualquer critério seqüencial, criando novas redes dentro do sistema.

É interessante perceber que o usuário compreende essas seqüências de maneira natural dentro da web, mas qual a importância de entender estes

8 Georgina Vargas, “La cultura Del texto em El entorno digital”, em Revista Documentación de lãs Ciencias de La Información, n°20, Madri, Universidade de Madri, 1997.

9 R.Laufer & D. Scavetta, Texto, hipertexto, hipermídia (Porto:Res-editora, 1995)

processos?

Simplesmente, porque é fundamental pra quem desenvolve conteúdos informativos, descobrir como seu público acessa tais informações. Em uma comunicação, cada vez mais dirigida, a mídia on-line deve estar atenta ao perfil de seu público.

Até mesmo os usuários são divididos em categorias dentro do ciberespaço por nível de participação nos conteúdos acessados.

Quando nos referimos a usuários que acessam sites jornalísticos, é corriqueiro chamá-los de *ciberleitores em potencial* já que para ser ciberleitor o usuário deverá possuir uma interação imediata com os textos digitais em que navega e manter-se exclusivamente à caça de novos conteúdos.

Aos que participam de comunidades virtuais, como é o caso da comunidade de Fãs (capítulo 2 deste trabalho), nos referimos a eles como *cibercidadãos*, uma vez que se trata de usuários preocupados em engajar-se nas questões sociais discutidas no ambiente web, e não somente isso, essas pessoas interagem com os demais usuários por meio de debates em lista de discussões, CIs, Newsgroups e etc.

Por fim, aos que navegam por todos os hiperdocumentos da web despreocupados com o aprofundamento dos conteúdos do mundo digital e que apenas acompanham o ritmo da internet procurando aplicativos e outros produtos, chamamos de *cibernautas*.¹⁰

Essa distinção é importante para este trabalho, uma vez que ele se propõe a dialogar com cibercidadãos em um espaço dominado por cibernautas e ciberleitores. Desta forma, os instrumentais tecnológicos e de conteúdo também devem apresentar uma hibridização que favoreçam as ações de ambos os públicos, pois do contrário perderá um deles, ou ainda pior, afastará os dois.

Nestes termos, o grau de importância da *edição on-line* é tremendo. Por

10 NICOLA. R.L. Cipersociedade: quem é você no mundo on-line? São Paulo, editora SENAC 2004 p. 123

ser ela a responsável em dar forma e conteúdo à imprensa digital.

Na mídia impressa, essa relevância da edição não precisa ser mensurada neste trabalho, uma vez que sempre foi um instrumento poderoso que dita às regras e que pode colocar em xeque, se não for bem feita, a qualidade da produção jornalística, assim como, o papel do profissional diante de seu público.

Mas na mídia digital, essa responsabilidade, se podemos colocar assim, é menor, haja vista que o editor não possui uma identidade e, como já colocamos anteriormente, seu público por vezes é autor e editor do seu próprio conteúdo.

Não estamos dizendo com isso, que o editor on-line não tenha as mesmas funções de “depuração, verificação e correção de erros em textos, sons e imagens”,¹¹ mas sua atividade ganhou novas preocupações, que na mídia impressa não se materializavam.

Essas mudanças são provenientes da própria organização da imprensa e de sua linha editorial, ou seja, “a direção e o tratamento da empresa de comunicação nas programações dos seus produtos e respectivos conteúdos”.¹² O que corresponde dizer que, as empresas de comunicação segmentam ou massificam seus conteúdos para seu público. Essas duas variáveis são ligadas pela informação, que é um componente em comum entre elas, mas a maneira com que ela é trabalhada modifica completamente a atuação do editor.

Para NICOLA(2004):

“Hoje em dia, fala-se mesmo em hipersegmentação. Essa tendência amplia-se no mundo editorial e participa das veiculações de massa: um processo de segmentação que observa critérios de formação e informação”.

11 C.A. Rabaça & G. Barbosa, Dicionário de comunicação, cit., p.225

12 C.A. Rabaça & G. Barbosa, Dicionário de comunicação, cit., p 366

Entende-se aqui como hipersegmentação a definição de MORAES(1998:105), “hipersegmentação significa perceber os grupos como moléculas que inscrevem necessidades , valores e distinções sociais na escolha de bens de consumo desmassificados”. Conforme pode ser visto no esquema (Figura 3) apresentado por NICOLA(2004:127), as linhas editoriais que se dedicam mais a matérias de caráter formativo estão representadas pelos jornais de bairro, pela imprensa alternativa e pelas comunidades virtuais.

Diante deste cenário, o objetivo do editor on-line é, portanto, criar maneiras de unir a informação do conteúdo jornalístico com o caráter formativo que a hipersegmentação oferece. No caso exclusivo deste trabalho, uma conexão entre jornalismo on-line e as comunidades virtuais de fãs, onde a *fanfiction* é encarada como apenas um caminho encontrado para que este diálogo possa acontecer.

Para que fique mais evidente a carência de ferramentas que ajudem o jornalismo nesta busca pelo dialogo com outras segmentações da web, me apoio na pesquisa realizada entre os anos de 1999 e 2000, em universidades de Bauru (SP), chamada *Internet: formação & informação na cultura digital*, produzida para os cursos de comunicação social e suas habilitações. Nela foram entrevistados 512 usuários, ente alunos e professores dos terceiros e quartos anos, que através de folders contendo quatorze perguntas objetivas indicaram o seu comportamento e opinião a cerca das produções editoriais no mundo cibernético. Foram também investigadas as comunidades virtuais mais acessadas e a relação que o usuário estabelece entre elas e os sites jornalísticos.

Dentre as muitas indicações que a pesquisa apontou, algumas são de especial importância para este trabalho.

No quesito que procurava indicar a avaliação do desempenho das páginas jornalísticas, foi elaborada uma questão em que o usuário atribuía notas de zero a dez para quatro principais categorias dos sites jornalísticos que elas mais visitavam: *qualidade, diagramação, atualização* e numa única categoria, *rapidez, cobertura, diversidade de assuntos e conteúdo* - não importando aqui quais eram estes sites.

No quesito *qualidade*, 30% concederam conceito 8 e 28%, conceito 7, 14% conceito 9, 11% conceito 10 e 10% dos entrevistados, atribuíram nota 6.

Outros 5% deram nota 5 e por fim 2% consideraram que a qualidade dos sites jornalísticos visitados merecia notas inferiores a 5. Logo, 83% dos entrevistados acreditam que no quesito *qualidade* o jornalismo on-line está entre conceitos 10 e 7.

Comparada a qualidade, a *diagramação* apresentou um quadro melhor. Onde do total de entrevistados 26% atribuíram conceito 8, enquanto 23% consideraram os projetos gráficos das páginas perfeitos, ou seja, conceito 10. Notas 7 totalizaram 15% das respostas e notas 9, 13%. Os outros 23% de dividiram atribuindo notas de 6 para baixo.

No quesito *atualização*, as notas foram animadoras para os editores on-line, pois 36% deram conceito 9 para esta categoria e outros 27% concederam nota 10. Outros 14%, nota 7; 11%, nota 8; 8%, nota 6; 3%, nota 5 e 1% notas menores que 5.

O motivo que, segundo a pesquisa apontou, fez o quesito atualização ganhar uma avaliação tão positiva por parte dos entrevistados foi o fato dos ciberleitores ainda buscarem nos sites jornalísticos o ineditismo característico das matérias em tempo real.

O bloco de características - *rapidez, cobertura, diversidade de assuntos e conteúdo* - tiveram uma conceituação preocupante, pois 60% dos entrevistados lhe atribuíram nota 6. Outros 12% dos usuários pesquisados deram nota 5, 12%, nota 8; 7% nota 9; 7%, nota 7; 1%, nota 10 e mais 1% nota inferior a 5.

Para NICOLA(2004) que também avaliou estes dados:

“Diante da avaliação de desempenho, o jornalismo on-line necessita de projetos que aprimorem a rapidez, a cobertura, a diversidade de assuntos e, antes de tudo, o conteúdo, temáticas já abordadas anteriormente e que definem e legitimam o papel do profissional de comunicação como filtro da informação em rede”

No capítulo “*The End Of Journalism?*” (“O fim do jornalismo?”), escrito por Shenk(1997:168), o autor investiga o papel da mídia digital e desenvolve seu texto argumentando que todo o tipo de informação pode se veiculada na Web, inclusive *informação ruim*. Por isso considera que a existência do profissional

jornalista é um dos principais alicerces nesta era da informação em que vivemos.

Shenk destaca a importância de este profissional manter-se atualizado e adaptado ao sistema informacional para que trabalhe como filtro informativo e interpretativo destes conteúdos. Além disso, adverte para a falta de repórteres digitais:

“Diante da volatilidade dos dados em rede, a retomada do conteúdo e a ampliação da oferta e da procura pelos instrumentos de segurança têm obrigado os usuários a repensarem a importância do papel do profissional de comunicação. A essa mesma temática está associado o risco que representa para a sociedade pós industrial a deformação informativa, porque a qualidade dessa informação preconiza filtragem e constância na revisão de fontes seguras”.

Uma vez explicitada essa carência, o jornalista on-line preparado, não mais fará o mero ciclo de atividades mecanizadas de escrever, digitar e diagramar. Ele fará muito mais que isso. Ele estará permanentemente conhecendo e principalmente, dominando a linguagem de seu público.

O caráter formador que a rede apresenta ao jornalismo on-line, através das comunidades virtuais, é provavelmente um futuro para profissão. Pois apesar de numerosas e do ciberleitor possuir uma habilidade nata em procurá-las, estas comunidades virtuais não possuem a participação de todos os internautas. Cabe ao profissional de comunicação divulgar essas comunidades a grande massa de usuários, para que estes também tenham uma participação ativa na web.

A escola, principal formadora do leitor da web, não está preparada para apresentar o mundo cibernético a eles. Emília Ferreiro, educadora de renome da década de 1970, assim se posiciona:

“O trabalho da internet exige rapidez na leitura e muita seletividade, porque não se pode ler tudo o que está na tela. E a capacidade de selecionar não é algo que, há alguns anos, fosse exigência importante na formação do leitor. No contexto escolar, não tinha lugar preponderante mesmo. Na rede mundial de computadores, as páginas estão cheias de coisas que não tem relação com o que se procura e existe a possibilidade de um texto me conduzir a outros [...] Além disso, quando tenho um livro bem mãos e o abro em qualquer página, sei claramente se é o começo o meio ou o fim. Quando abro uma página na internet nem sempre tenho noção de onde estou”.

Essa responsabilidade cabe justamente ao jornalismo, que além de possuir formação adequada e, por que não, privilegiada dos fluxos de informação, também assume esse compromisso ao se formar bacharel, quando aceita seguir o código de ética ¹³de sua profissão:

“Art. 1º O Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros tem como base o direito fundamental do cidadão à informação, que abrange direito de informar, de ser informado e de ter acesso à informação”.

Deriva-se, portanto, da prática comum entre profissionais e público online, o principal elemento de credibilidade e identidade do sistema digital. Bastando que os profissionais de comunicação sejam despertados para essas especificidades e lutem pela concretização de um caráter *transmidiático*¹⁴ que a rede assume a partir dos novos tempos.

13 Código de ética do jornalista brasileiro (1987) artigo primeiro, capítulo 1 do direito a informação.

14 Henry Jenkins em seu livro, *Cultura da Convergência* define como caráter transmidiático, a “narrativa fragmentada (ou distribuída) em diversas mídias, porém, não sendo interdependentes entre si”.

SEGUNDO CAPÍTULO

COMUNIDADES VIRTUAIS: UM ESTUDO SOBRE O FENÔMENO *FANFICTION*

2 – Comunidades virtuais- Um estudo sobre o fenômeno *fanfiction*.

As comunidades virtuais são um dos elementos mais marcantes da nova web. Esta plataforma transformada pelo decorrer do tempo e das evoluções tecnológicas recebe o nome de web 2.0.

Bill TANCER (2009:159) define esta nova web:

“Embora eu ainda me mantenha fiel à minha definição original de que web 2.0 se refere aos sites que permitem que seus usuários gerem seu próprio conteúdo e o compartilhem com outros usuários, pode ser mais útil salientar as diferenças entre os sites pré-2.0 e suas versões habilitadas para a web 2.0.”

Para que seja feita uma comparação sobre essas diferenças citadas por Tancer, exponho aqui o caso emblemático do site enciclopédico Wikipédia.

Durante a primeira bolha da internet¹⁵, um dos sites mais populares na categoria educacional era o Encarta, originalmente uma versão em CD-ROM da tradicional coleção Funk & Wagnalls.

15 A bolha da Internet ou bolha das empresas ponto com foi uma bolha especulativa criada no final da década de 1990, caracterizada por uma forte alta das ações das novas empresas de tecnologia da informação e comunicação (TIC) baseadas na Internet.

Em 1995, a Microsoft¹⁶ lançou uma enciclopédia híbrida, baseada em CD-ROM e na web. Por volta do ano 2000 todas as enciclopédias tradicionais já tinham disponibilizado sua versão on-line, mas o modelo tradicional de publicações continuava sendo o mesmo: os artigos eram escritos por especialistas e editados por profissionais.

Em janeiro de 2001, Jimmy Wales fundou a equivalente 2.0 da Encarta, a enciclopédia social Wikipédia. Na versão de enciclopédia de Jimmy Wales, o modelo editora/autor/editor estava em transformação. Quando a Wikipédia foi lançada, era uma tela em branco, na qual qualquer pessoa, anonimamente, poderia criar um verbete sobre qualquer tópico.

Embora a primeira reação tenha sido de ceticismo, pois não se acreditava que alguém pudesse perder seu tempo escrevendo uma enciclopédia sem receber nenhum incentivo material, o rápido crescimento da Wikipédia mostrou que os cétricos estavam enganados. (Figura 4).

A Wikipédia não apenas cresceu, mas prosperou rapidamente, ultrapassando seus rivais não adaptados a esta nova web.

Tancer completa:

“Se compararmos a Encarta e a Wikipédia, a edição Premium da Encarta tinha 68 mil artigos sobre uma variedade de assuntos. A Wikipédia, em dados de 2007, tem mais de 7,5 milhões de artigos, escritos por mais de cinco milhões de editores registrados, e novos artigos aparecem no site a uma taxa de 1.700 por dia.”

O caso da enciclopédia livre é emblemático nos estudos da participação no ambiente web, justamente porque indica o caráter formador que a internet passou ter.

Mas dentre todas as variações que esta participação pode assumir nenhuma se mostra tão desenvolvida e madura quanto às comunidades virtuais.

16 Microsoft é uma empresa multinacional de tecnologia e informática dos Estados Unidos, que desenvolve e vende licenças de softwares, fabrica eletrônicos de consumo como videogames e dá suporte a vários produtos e serviços relacionados, predominantemente, com a computação.

Existem diversas comunidades virtuais na web 2.0, comunidades de bairros, comunidades de técnicos em informática, de fãs e etc.

Todas as comunidades têm em comum um profundo senso crítico da área que dominam e compartilham esses conhecimentos entre seus membros. Esse parece ser o principal objetivo de um usuário que resolve participar de uma comunidade virtual.

Existem muitas comunidades de ciclo fechado na web, ou seja, aquelas que não permitem o acesso a seus conteúdos a qualquer ciberleitor que está navegando pela web, mas a grande parte das outras comunidades virtuais permite que o ciberleitor interessado no assunto em questão participe com perguntas e sugestões. A comunidade virtual de fãs é uma destas com passaporte *free*. Basta que o ciberleitor tenha curiosidade e disposição para participar, ele já fará parte dela.

Nesta comunidade de fãs é possível desenvolver praticamente qualquer conteúdo artístico, seja ele na forma de texto, desenho ou áudio-visual.

A especialidade profissional de cada participante dentro da comunidade é valorizada e acrescenta de diversas maneiras o andamento da produção.

Por exemplo, um profissional de letras que domine um idioma diferente pode funcionar como um tradutor ou um revisor de texto para uma produção literária. Ou um designer com experiência em desenho 3D pode participar de um projeto de imagem para um final alternativo da série de TV Heroes¹⁷.

Alternativo, por sinal é a grande bandeira levantada pela comunidade virtual de fãs.

Fanfiction deriva do termo em inglês *fiction* ou ficção em português, somado ao substantivo fã, ou seja, ficção produzida por fãs. No campo da lingüística, sua explicação sintática é que a origem do termo vem do latim e tem como radical *fict*, que de forma verbal significa criar ou inventar.

17 *Heroes* é uma série de televisão dramática americana, criada por Tim Kring, que estreou na NBC no dia 25 de setembro de 2006. A série conta a história de pessoas comuns que descobrem ter habilidades especiais, tais como telepatia, capacidade para voar, etc.

Por ser um termo que representa diversas interpretações, principalmente nas ciências humanas, a definição encontrada por Bulhões(2009:17) apresenta com maior clareza o real sentido da palavra ficção.

“O termo ficção , assim como fantasia inapelavelmente evoca uma idéia de oposição à realidade, ou seja, ao real factual, empírico, palpável, embora entre ficcionalidade e factualidade sempre haja canais de associação, pontos de contato e inevitáveis ligações.”

As ligações que existem entre a *fanfiction* e o real factual são enormes. Na verdade a *fanfic*¹⁸ não existiria se não fosse pelo intermédio da indústria cultural.

Segundo ADORNO & HORKHEIMER (1997:119), na Indústria Cultural, tudo se torna negócio. “Enquanto negócios, seus fins comerciais são realizados por meio de sistemática e programada exploração de bens considerados culturais”. Um exemplo disso, dirá ele, é o cinema.

“Ultrapassando de longe o teatro de ilusões, o filme não deixa mais à fantasia e ao pensamento dos espectadores nenhuma dimensão na qual estes possam, sem perder o fio, passear e divagar no quadro da obra fílmica permanecendo, no entanto, livres do controle de seus dados exatos, e é assim precisamente que o filme adentra o espectador entregue a ele para se identificar imediatamente com a realidade. Atualmente, a atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural não precisa ser reduzida a mecanismos psicológicos. Os próprios produtos (...) paralisam essas capacidade em virtude de sua própria constituição objetiva”

Portanto, podemos dizer que a Indústria Cultural traz consigo todos os elementos característicos do mundo industrial moderno e nele exerce um papel específico, qual seja, o de portadora da ideologia dominante, a qual outorga sentido a todo o sistema.

Deste modo a factualidade da obra original e a ficcionalidade apresentada na *fanfiction* se misturam criando novas interpretações deste mesmo universo artístico.

Esse processo é cíclico e dialético, ou seja, cada obra literária, por

18 Outra maneira de referir-se a fanfiction; maneira pela qual os membros desta comunidade referem-se à fanfiction.

exemplo, produzida e divulgada em larga escala – serve de inspiração para a produção de diversas outras histórias que posteriormente também servirão de inspiração para outras mais.

É possível então compreender, que as variações ficcionais que uma obra pode oferecer são infinitas, assim como as interpretações produzidas por ela.

No que tange especificamente a *fanfiction* e ao modo que a conhecemos hoje é de fundamental importância entender suas origens e relações com a cultura de massa.

Seu embrião surgiu no século XIX, assim que Lewis Carroll publicou *Alice no País das Maravilhas*, despertando um interesse extremamente curioso em seus leitores: alguns desses escreviam suas próprias versões da história, explorando o universo fantástico presente no texto de Carroll. Este fenômeno pode ser constatado em outras publicações como Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle, além de outras mais.

Porem foi apenas em 1960 que tais manifestações passaram a fomentar debates na sociedade britânica e se apresentaram como algo novo.

O *Fanzine*¹⁹, apelidado de *Spocknalia*, lançado pela primeira vez em 1967 entre admiradores da série Jornada nas Estrelas, foi a primeira publicação a abordar e divulgar o material produzido por fãs da série, incluindo textos e ilustrações que não eram necessariamente fieis a história original.

Entretanto sua distribuição era limitada. Apenas na década de 1990, com a popularização da internet, foi que começaram a surgir os bancos de dados, ou seja, sites especializados na hospedagem de conteúdo ficcional produzido por fãs, e que popularizaram o hábito e facilitaram o seu acesso a outros leitores.

No Brasil, o site *fanfiction.net*, contem mais de dois milhões de *fanfics* publicadas. Dentre elas podemos destacar aquelas produzidas por fãs da série literária e cinematográfica *Harry Potter*, de autoria de J.K. Rowling, com mais

¹⁹ É uma abreviação para *fanatic magazine* e trata-se de uma revista criada, editada e publicada por fãs de certo assunto. É produzida de maneira artesanal, em geral, com circulação reduzida e raramente comercializada)

de 300 mil textos.

O site foi desenvolvido em 1998, justamente um ano após o lançamento do primeiro livro da escritora, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, hoje conta com mais de 1000 atualizações diárias nos diversos *fandons*.²⁰

Segundo S. M. DA COSTA (2009:21) em seu trabalho intitulado *Fanfiction: A manifestação do leitor como produtor textual na internet*:

“A produção de fanfiction se encontra entre esses dois âmbitos: a obra original, o cânone e seus elementos, e o imaginário do leitor. Trata-se da apropriação de elementos pertencentes ao cânon para a produção de textos que extrapolam o limite da narrativa original, podendo ser compostos a partir da reconstrução da história sob outro foco narrativo, desenvolvimento de tramas secundárias, criação de finais alternativos, inserção de novos personagens ou personagens de outras obras, modificação ou inserção de cenas, transposição dos personagens para outras situações alheias ao universo da obra, explanação e estudo das características dos personagens, entre outras recriações”

Toda esta produção com o decorrer do tempo acabou gerando uma série de funções específicas dentro desta comunidade virtual para que o produto final chegasse com qualidade ao leitor.

Motivado pelo surgimento de muitos arquivos relacionados à *fandons* específicos, como *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis*, *Saga Crepúsculo* e *Harry Potter*, se fez necessária uma organização nas fases de produção das *fanfics*. Elas estão divididas de maneira semelhante à organização de uma empresa de conteúdo editorial ou uma empresa de comunicação jornalística.

Existem:

- Os *fanwriters*, pessoas que se dispõem a criar novas histórias, que normalmente levam meses até chegarem a um desfecho, sendo publicadas em sua maioria em capítulos;
- Os *betareaders*, ou editores, que se dispõem a revisar os textos no que diz respeito a correções gramaticais e ajustes ao cânon, trabalhando assim

20 Contração entre as palavras fan(fã) e kingdom (reino) – é o termo que se refere ao universo criado pelos fãs a partir dos elementos (personagens, cenários, situações, temas e etc. Presentes em certa obra, e se contrapõe ao cânon (cânone) que se refere a própria obra e seu enredo).

para que haja uma qualidade ortográfica do texto publicado;

- Tradutores, que oferecem a leitores de outros países a possibilidade de acessar uma gama maior de *fanfics* disponíveis na rede;
- Os ilustradores, que criam as chamadas *fanarts*, que na verdade são imagens, capas ou *banners* produzidos especificamente para determinada *fanfic*;
- Além dos *challengers*, pessoas que lançam propostas ou desafios, estimulando a produção de novas histórias.

De certo, nem toda *fanfiction* publicada necessariamente passa por este processo, mas tais medidas tornam o produto final muito mais atraente.

A título de maior esclarecimento das facetas que esta comunidade de fãs pode assumir dentro da rede, um estudo de caso amplamente divulgado por variados veículos de comunicação internacional, relatada sobre o prisma do fã frente à imposição da indústria cultural, se mostra mais que bem vindo a este trabalho.

2.1 – *The Daily Profet*, um estudo de caso sobre os direitos autorais.

Apesar da enorme quantidade de textos e até mesmo a qualidade e profissionalização presente neste universo, uma *fanfiction* não pode ser comercializada devido a leis proibitivas relacionadas aos direitos autorais e propriedade intelectual.

Entretanto, devido ao crescimento desta comunidade virtual, os *fanwriters* se levantaram contra as grandes empresas de entretenimento e editoras, que detém os direitos de exploração da obra original, fomentando assim um grande debate sobre até onde vão os direitos a propriedade intelectual de uma obra.

O autor Henry JENKINS (2006:130-175), em seu livro *Cultura da Convergência*, aborda esta e outras questões pertinentes a este debate.

No capítulo 5, *Por que Heather pode escrever: letramento midiático e as*

guerras de Harry Potter, Jenkins debruça-se sobre um inédito estudo de caso de uma garota, com até então treze anos, membro ativa da comunidade virtual de fãs de *Harry Potter*, chamada Heather Lawver que decide desenvolver um site chamado *The Daily Prophet* (O Profeta Diário), um “jornal escolar”, baseado na web, para a *Hogwarts*²¹ fictícia.

Lawver, ainda é uma adolescente, mas na web é a editora-chefe do jornal. Ela até contrata colunistas que semanalmente, fazem coberturas de matérias que abordam tudo relacionado ao enredo *Harry Potter*, como jogos de *quadribol*²², culinária dos *trouxas*²³, novos feitiços e etc.

Heather edita cada matéria antes de publicá-las e incentiva os membros da equipe a comparar atentamente os textos originais e as versões editadas, contribuindo assim para uma maior qualidade de escrita e linguagem.

Desde seu início o *The Daily Prophet* teve em seu projeto uma dedicação especial com objetivos pedagógicos explícitos. Numa carta aberta aos pais dos *fanwriters* colaboradores do site, Lawver define seus objetivos:

“O Daily Phophet é uma organização dedicada a dar vida ao mundo da literatura...A criação de um “jornal” on-line, com artigos que levam os leitores a acreditar que o mundo fantástico de Harry Potter é real, faz com que a mente se abra para explorar livros, mergulhar nos personagens e analisar a grande literatura. O desenvolvimento, em tenra idade, da capacidade mental de analisar a palavra escrita faz com que as crianças tomem um gosto pela leitura diferente de todos

21 A Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, ou simplesmente Hogwarts, é um internato de magia para bruxos e bruxas com idades entre onze e dezessete anos. É o palco principal para os primeiros seis livros da série Harry Potter, de JK Rowling.

22 Quadribol (tradução de Quidditch) é, na série de livros Harry Potter, da escritora inglesa J. K. Rowling, o esporte mais popular dentre os bruxos.

23 "Trouxas" (ou "Muggles", na tradução Inglesa) é um conceito que designa pessoas que não possuem poderes mágicos, não sendo então, bruxos.

os outros. Ao criarmos este mundo de mentirinha, estamos aprendendo, criando e nos divertindo numa amigável sociedade utópica.”

J.K. Rowling e sua editora *Scholastic* haviam, inicialmente, sinalizado apoio a *fanfiction*, por entenderem que contar histórias ajudava as crianças a expandir a imaginação e facilitavam na descoberta de seu próprio estilo de escrita.

Através de sua agente em Londres, a *Christopher Little Literacy Agency*, Rowling publicou em 2003 a seguinte declaração:

“Entendo como positiva o enorme interesse que os fãs têm pela série e o fato de ela os ter levado a experimentar escrever suas próprias histórias”

Entretanto, quando a *Warner Bros Entertainment*²⁴, adquiriu os direitos de filmagem, em 2001, as histórias entraram em um novo patamar de propriedade intelectual. O estúdio seguia com sua política de procurar websites cujos domínios usassem frases protegidas por direitos autorais ou marca registrada.

Segundo JENKINS (2006:137)

“A lei de marca registrada foi estabelecida para evitar potenciais confusões a respeito de quem produz determinados produtos ou conteúdos; a Warner imaginou ter a obrigação legal de policiar os sites que surgiam em torno de suas propriedades. O estúdio caracterizava isso como processo de seleção, no qual o site era suspenso até que o estúdio pudesse avaliar o que o site estava fazendo com a franquia de Harry Potter.”

Diane Nelson, vice-presidente sênior da *Warner Bros. Family Entertainment*, explicou:

“Quando investigamos alguns domínios, detectamos claramente

24 É uma produtora americana de filmes e entretenimento televisivo. Um dos maiores estúdios de cinema da atualidade, ela é uma subsidiária da Time Warner possui uma série de subsidiárias, incluindo a Warner Bros. Studios, Warner Bros. Pictures, Warner Bros. Interactive Entertainment, Warner Bros. Television, Warner Bros. Animation, Warner Home Video, New Line Cinema, e DC Comics.

quem estava criando o perfil falso de uma criança para explorar nossa propriedade de maneira ilegal. Com os fãs, não era preciso ir longe para constatar que realmente, eram apenas fãs tentando expressar algo vital a respeito de sua relação com esta propriedade... Detestamos penalizar um fã autêntico pelas ações dos fãs não autênticos, mas tivemos várias ocorrências de pessoas que realmente estavam explorando crianças em nome de Harry Potter”.

Os fãs sentiram-se indignados com a atitude do estúdio, entendendo que seus procedimentos eram na verdade uma tentativa de controlar os sites. Muitos dos sites com suas atividades suspensas eram crianças e adolescentes colaboradores, dos mais ativos, dentro comunidade virtual de Harry Potter.

No Reino Unido, outra jovem, esta de quinze anos, Claire Field – indignada com as restrições feitas pelo estúdio, convenceu seus pais a contratarem um advogado para processar a *Warner Bros*.

Durante este processo, o caso chegou ao conhecimento de órgãos da imprensa britânica e posteriormente a diversos outros em toda parte do mundo. Em cada nova localidade, outros adolescentes, com os mesmo problemas, ou seja, tiveram seus sites fechados, a mando do estúdio americano, também entraram com recursos na justiça.

Ao saber disso, Heather Lawver ajudou Claire Field a coordenar contatos com a imprensa e a incentivar um ativismo contra o estúdio. A argumentação do grupo denominado *Defense Against the Dark Arts* (Defesa Contra a Arte das Trevas) fundado por Heather, tinha hospedado no site *The Daily Prophet* um abaixo assinado com a seguinte argumentação:

“Há forças das trevas em ação, piores do que aquele-que-não-poder-ser-nomeado²⁵, porque essas forças das trevas estão ousando nos tirar algo tão básico, tão humano, que é quase um assassinato. Estão nos tirando a liberdade de expressão, a liberdade de exprimir nossos pensamentos, sentimentos e idéias, e estão tirando a diversão de um livro mágico”

Quando a imagem do estúdio começou a ficar arranhada diante de tantos protestos, foi que Diane Nelson, vice-presidente sênior da *Warner Bros*.

²⁵ É um personagem fictício, vilão da série de livros *Harry Potter* de J. K. Rowling.

Family Entertainment, reconheceu, publicamente, que a reação da empresa ao usar de medidas judiciais tinha sido equivocada e “resultado da falta de comunicação”

Logo após essa declaração, a empresa se mostrou favorável aos sites de comunidade de fãs chegando até a ajudá-los distribuindo materiais exclusivos da franquia como *teasers* de novos filmes, imagens e exclusividade em pré-estréias.

Isso foi, provavelmente, encarado por Heather Lawver como uma tentativa de transformar o fato em publicidade favorável ao estúdio, uma vez que acrescentou uma seção no seu site, destinada apenas a fornecer recursos a outras comunidades de fãs que queiram se defender contra as restrições de empresas em sua expressão e participação.

Discussões a parte, a questão é que as leis de direitos autorais (LDA), britânicas e brasileiras, não foram elaboradas diante de um cenário onde uma obra é adaptada ou até mesmo re-criada por fãs dela própria.

No caso do Brasil, a LDA²⁶ limita até mesmo o direito a educação²⁷.

Segundo recente estudo da organização *Consumers International*, que comparou leis de mais de 16 países, a lei brasileira é a quarta pior, no que diz respeito ao acesso ao conhecimento.

No direito autoral, todo uso de uma obra protegida – uma música, um plano de aula, um livro, um artigo científico etc. – tem que ser autorizado pelo detentor do direito patrimonial sobre tal obra, ou seja, não estamos falando somente do autor, mas do editor a quem o autor cedeu ou licenciou seus direitos.

Segundo JENKINS(2006:168):

26 LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

27 crédito: <http://www.observatoriodaeducacao.org.br>

“Após várias décadas de agressiva diligência por parte dos estúdios, não há literalmente, nenhuma jurisprudência a respeito da fanfiction. As alegações gerais impostas pelos estúdios nunca foram objeto de contestação jurídica. Os estúdios ameaçam, os fãs recuam, e nenhum dos grupos que normalmente se mobilizariam para defender a liberdade de expressão inclui em sua pauta a defesa dos criadores amadores”.

O mais próximo de uma vitória diante das restrições presentes pela LDA e a proteção da *Warner Bros* aos seus direitos, foi o lançamento do livro *Harry Potter e seus fãs* – escrito pela norte-americana Melisa Anelli.

Neste livro, lançado em Março de 2011 no Brasil pela editora Rocco, Anelli tenta retratar a verdadeira história de um menino-bruxo, seus leitores e os detalhes da vida dentro do fenômeno *Harry Potter*.

Não se pode encontrar *Fanfiction* nele, mas o simples fato de relatar as diversas formas de culto à série e a comunidade virtual de fãs, faz com que *fanwriters* de todo mundo se sintam prestigiados.

Outro dado curioso em relação ao lançamento do livro, é o fato de seu prefácio ser assinado pela própria J.K.Rowling que ao acompanhar o trabalho realizado por Melisa Anelli em seu site *The Leaky Cauldron* (O caldeirão furado), fez questão de participar do projeto concedendo entrevistas exclusivas e prestigiando a produção independente da jovem que conheceu a história do bruxinho enquanto fazia faculdade de jornalismo.

2.2 - Diferenças entre reprodução e cultura participatória.

A questão que envolve a originalidade artística da *fanfiction* está entre os assuntos mais polêmicos da comunidade virtual de fãs. As discussões divergem muito em relação ao assunto principalmente porque a *fanfic* é um produto de outra obra artística, mas que também possui elementos originais.

Essa discussão já permeou a mente de atores, pintores e literários no decorrer dos séculos devido a novas descobertas no campo da reprodução.

BENJAMIN(1975:17) dá-nos um norte para devida apreciação do tema:

“A fim de estudar a obra de arte na época de suas técnicas de reprodução, é preciso levar na maior conta um conjunto de relações.

Elas colocam em evidência um fato verdadeiramente decisivo e o qual vemos aqui aparecer pela primeira vez na história do mundo: a emancipação da obra de arte com relação a existência parasitária que lhe era imposta pelo seu papel ritualístico. Reproduzem-se cada dia mais obras de arte que foram feitas justamente para serem reproduzidas”.

O trecho selecionado faz clara referência à reprodução de obras de artes plásticas, como a reprodução de uma fotografia de um quadro pintado por Da Vinci. E até mesmo em referência ao cinema que pegou para si uma prática originária do teatro.

O entendimento de BENJAMIN(1985:176) é favorável a reprodução nas artes justamente por se tratar de uma prática histórica e sem a qual o conhecimento não poderia ser transmitido.

“Em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras, e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro”.

No caso da fanfiction ela não pode ser encarada como uma forma de reprodução de maneira literal, pois se trata de uma manifestação da “cultura participatória²⁸”.

Nela o consumidor da cultura de massa produz ecos da obra original através da plataforma web. Segundo Lucio.LUIZ(2008:31) em seu artigo *A expansão da cultura participatória no ciberespaço*, produções como a *fanfiction* são diferentes das reproduções tradicionais.

“Uma das características que une essas expressões culturais e outras relacionadas à cultura participatória é o desejo de se expandir universos ficcionais sem o intuito de lucro. Essa filosofia de criação aberta e desprezo pelo copyright encontraram terreno fértil para expansão no ciberespaço. Não apenas a internet, como o avanço de várias outras tecnologias auxiliam os fãs a divulgar suas criações”.

28 O termo cultura participatória(do inglês *participatory culture*) é utilizado para identificar uma subcultura na qual fãs de produtos culturais se apropriam de conceitos e personagens sem preocupação com direitos autorais ou restrições legais, na intenção de criar novos produtos derivados

2.3 – Questões de endereçamento

Na cultura participatória, assim como outras tendências próprias da comunicação na plataforma web, vistas anteriormente neste trabalho, o seu objetivo é modificar os antigos paradigmas de emissor e receptor.

Conceitos referentes aos modos de endereçamento tornam-se importantes no que se refere a esta relação de consumidor/produtor de conteúdo evidenciados da maneira que são em *fanfictions* e *fanfilms*.

O conceito de endereçamento surgiu originalmente nos estudos de cinema e visa analisar a dinâmica entre o que um filme pretende transmitir a seu público e o que esse público efetivamente depreende do filme. O conceito foi ampliado por Ellsworth (2001), que sugeriu sua utilização em outras áreas, especialmente a Educação.

Aplicado ao cinema, o endereçamento serve de instrumental para os produtores quando estes determinam quais assuntos são mais atrativos e despertam maior identificação em seu público alvo. Ao fazerem a seleção dos assuntos mais apropriados, os produtores cinematográficos podem endereçar suas produções de maneira mais objetiva. Mas, como o público alvo nunca é homogêneo em suas percepções, um mesmo filme nunca causa o mesmo efeito.

Deste modo, quando a ferramenta de endereçamento é usada, acontece claramente, uma tentativa de manipulação das reações de um determinado público. Entretanto, como sempre existe uma distorção nesta percepção, tais instrumentais demonstram-se fracassados na tentativa de obter uma resposta única. Assim sendo, na mídia tradicional quanto maior o público menor a qualidade do endereçamento.

No caso da *fanfiction* essa regra não produz os mesmos resultados. Pois apesar de seu conteúdo ser endereçado seguindo a mesma regra das mídias tradicionais, o material endereçado é enviado para o mesmo público que o produz, fazendo com que o consumidor desta ficção esteja recebendo o conteúdo em um momento e endereçando em outro.

Mesmo que consideremos que haja fãs que apenas consomem *fanfiction* e *fanfilms*, sem também praticar a escrita ou a produção de curtas, a facilidade de publicação especialmente das *fanfics* em comparação com a de outras mídias, como a literatura profissional ou o cinema, torna todos os leitores potenciais escritores, o que mantém a possibilidade de ler e, no momento seguinte, endereçar.

2.4 – Os fanfilms.

Outra manifestação ficcional produzida por fãs são os *fanfilms*.

Os fanfilmes são como o próprio nome indica, filmes amadores, baseados em histórias promovidas pela indústria cultural, que são produzidos por fãs e correspondem à versão áudio-visual da *fanfiction*.

Mesmo se considerarmos a sua relação com a cibercultura, os *fanfilms* tiveram um início mais tardio em divulgação, visto que apenas recentemente a rede começou a oferecer ferramentas facilitadoras para a divulgação de material audiovisual.

O casamento entre banda larga e sites como o YouTube, que permitem que usuários publiquem vídeos de relativa qualidade, foi que fizeram com que os fanfilms pudessem ganhar maior difusão na web 2.0.

Ao contrário da *fanfiction*, os fanfilms não tiveram tanta reprovação por parte dos grandes estúdios de cinema. Experiências bem sucedidas entre a comunidade virtual de produtores de fanfilms e estúdios como a LucasFilms são exemplos desta aceitação.

Desde o ano de 2007, chamado de *Star Wars Fan Movie Challenge*, é um evento anual patrocinado pelo estúdio do diretor George Lucas que premia as melhores *fanfilms* nas categorias animação, documentário curto e paródia da saga *Star Wars*.²⁹

29 É o título de uma *space opera* americana que foi transformada em uma série de seis filmes de ficção científica escritos por George Lucas. Como subprodutos surgiram também uma franquia literária, uma série de jogos eletrônicos e desenhos animados incluindo inúmeros prelúdios, seqüências e adaptações literárias.

É também da saga *Star Wars* o primeiro *fanfilm* reconhecido como tal, produzido em 1980 e gravado em uma câmera 8 milímetros, o vídeo tinha o título “*Star Wars: The Remake*”. E tratava-se de uma produção independente de 15 minutos gravada por garotos fãs da série.

Entretanto os fanfilms só foram ganhar notoriedade através do curta “*Troops*”, do fã da série policial americana “*Cops*”, Kevin Rubio. Que em 1998 tornou-se famoso na internet por apresentar um roteiro que mesclava personagens do filme Guerra nas Estrelas com o “estilo documentário” da série de TV. Depois desta bem sucedida produção foi convidado a trabalhar como roteirista em estudos cinematográficos profissionais e atualmente produz histórias para a série de animação *Star Wars – The Clone War* da *LucasFilms Animation*.

O sucesso de casos como o de Rubio, fazem com que muitas pessoas procurem os *fanfilms* como forma de se tornarem conhecidos apresentando seus trabalhos como roteiristas, diretores ou atores.

TERCEIRO CAPÍTULO
HIBRIDIZAÇÃO: SITE FICNEWS. NET

3 - Hibridização – Site FicNews.net

Os processos que levaram a desenvolver o site *FicNews.net* foram justificados nos capítulos anteriores sendo fatores fundamentais os aspectos formadores da web 2.0 e o entendimento da *fanfiction* enquanto produto de uma comunidade virtual, a comunidade de fãs.

Para o projeto gráfico foi escolhido o sistema de gerenciamento *Wordpress* por possuir uma interface mais moderna e rápida para editoração eletrônica.

O site conta com o domínio e hospedagem registrados na empresa UOL Host e tem seu prefixo (. Net) com o interesse de favorecer a procura do site em buscadores como *Google* e *Yahoo*.

Logo em sua primeira página (Figura 5) o site apresenta os principais assuntos que o cibernauta irá encontrar divididos em categorias: Cinema, Games, TV, Livros & HQS, Música (ganhando a subcategoria Vídeos), Geral e Fanfiction.

Na editoria “Cinema”, o conteúdo informativo tem como interesse abordar as principais notícias da indústria cinematográfica e que de preferência tenham algum apelo junto ao público infanto-juvenil. Produções que façam relação com outras editorias do site também tem prioridade em sua cobertura, como por exemplo, adaptações de livros, quadrinhos e games.

Na editoria “Games”, a cobertura jornalística tem o interesse de abordar os principais lançamentos da indústria de jogos com ênfase em seus aspectos narrativos.

No campo “TV”, serão incluídas novidades referentes a trocas de personagens, cancelamentos e curiosidades das principais séries de TV transmitidas em canais de rede aberta e fechada.

Em “Livros & HQS”, o interesse da editoria é produzir matérias especiais, procurando levar ao usuário um entendimento sobre as origens de cada enredo, seus desenvolvedores e uma ficha técnica da produção. Em um primeiro momento a abordagem dar-se-á em livros best-sellers e quadrinhos das editoras *DC Comics* e *Marvel*.

No espaço reservado para música junto à subcategoria vídeos, a cobertura terá como objetivo apresentar um breve histórico da banda em

questão com letras e vídeos musicais, onde serão explorados os percursos de sentido, presentes em cada melodia.

Na categoria “Geral”, serão publicadas as matérias que não possam ser enquadradas em nenhuma das demais categorias, como por exemplo, propagandas, notícias sobre esporte e etc.

Por último, na categoria “Fanfiction”, ficará disponível todo o acervo de *fanfiction* presente no site.

Esta divisão foi concebida no intuito de proporcionar uma ferramenta de seleção ao usuário, além de identificar os principais assuntos tratados no site. Logo abaixo das categorias, um *slider* com as principais notícias ficará em movimento constante a fim de criar uma sensação de dinamismo ao conteúdo publicado. Além da manchete, estará presente uma indicação de qual categoria aquela matéria pertence juntamente com um breve resumo da matéria e uma imagem ilustrativa.

Mais abaixo, compondo a página principal, ficarão as chamadas das matérias já publicadas nos mesmos moldes do *slider*. Além disso, um aplicativo que fará um ranking das matérias mais comentadas, ou seja, aquelas em que um ciberleitor tenha participado através de *comments*, mensagens de texto identificadas acrescentando alguma opinião pessoal sobre o conteúdo divulgado.

Finalizando esta primeira página, um campo destinado a redes sociais em que o usuário poderá ser redirecionado ao perfil do site em empresas como *Facebook e Twitter*.

Seguindo, em um possível percurso do ciberleitor, ao clicar em uma matéria na página principal ele será direcionado a outra página (Figura 6) e poderá ler o conteúdo publicado. A estrutura de texto encontrado nesta página será aquela presente no manual de redação do jornal COMUnesp (2010) onde a manchete virá seguida de linha fina e texto, que poderá conter uma imagem, um vídeo ou um arquivo de áudio.

Ao final deste *post*, será oferecido ao ciberleitor um campo exclusivo de *fanfiction*. Nele o usuário poderá acessar uma quantidade variável de *fanfics* e *fanfilms* relacionadas àquela publicação e previamente selecionadas pelo site. Será também oferecida uma ferramenta que permitirá ao ciberleitor enviar sua própria *fanfiction* para o site. Esta ferramenta possuirá um processo de envio dividido em três etapas.

Na primeira delas, o usuário colocará um título para sua *fanfiction*, seguido de espaço para descrição da mesma e/ou envio de arquivo de texto, de imagem no caso de *fanarts* ou de vídeo no caso de *fanfilms*.

Na segunda etapa, o usuário fará sua identificação através de um formulário contendo espaço para preenchimento de seus dados pessoais como nome completo, endereço e e-mail.

Na terceira e última parte será exibido ao cibernauta um aviso para sua confirmação, chamado Cessão de Direitos Autorais onde ficará disposto de acordo com anexo 1.

Feito isso, um e-mail contendo todos os dados informados será encaminhado para o moderador do site que autorizará a publicação. Ela ficará disponível para que outros leitores possam acessá-la e conseqüentemente a matéria terá uma nova *fanfiction* relacionada a ela.

Além desta importante ferramenta, estarão presentes em cada matéria publicada outros recursos como notícias relacionadas e espaço livre para comentários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A hibridização entre o conteúdo ficcional produzido pela comunidade virtual de fãs e o jornalismo digital, trazem contributos importantes para o webjornalismo.

Estas contribuições devem ser encaradas como uma maneira de facilitar a vocação formadora da web 2.0 em um ambiente informativo jornalístico. Editorias que trabalhem com pautas relacionadas direta ou indiretamente com a indústria cultural gozam de maior potencial para que essa participação seja bem sucedida, já que o usuário pertencente da comunidade virtual de fãs tem especial interesse por assuntos relacionados à cultura de massa.

As ferramentas de participação propostas pelo site, FicNews.net, são de imediato um recurso adicional para a ampliação da notícia publicada. Acrescentam também uma ligação do webjornalismo com as comunidades virtuais através de um aplicativo que permite ao ciberleitor criar matrizes de texto em um novo espaço virtual.

Dentro deste espaço, permite que um ciberleitor interaja tanto com o produtor da matéria jornalística, quanto com o *fanwriter* através de uma abertura para comentários.

As ferramentas de controle de publicação como o termo de responsabilidade e o cadastro de identificação, também são importantes, visto que por ser veiculado em um espaço predominantemente jornalístico, o conteúdo das *fanfictions* deve obedecer a certos critérios editoriais como, não conter ofensas diretas, mensagens racistas, preconceituosas ou linguagem chula.

Os direitos autorais, discutidos neste trabalho, ganham especial atenção na produção e desenvolvimento do site FicNews.net, quanto ao envio de novas matrizes por membros da comunidade virtual de fãs. No termo de consentimento Cessão de Direitos Autorais, etapa número três no processo de envio de uma nova *fanfiction*, o usuário é orientado sobre as consequências de sua publicação, bem como as responsabilidades de seus atos.

Procedimentos como estes favorecem e estimulam as ações criativas do ciberleitor e reforçam as tentativas de promoção da cidadania no ambiente virtual. Contribuindo neste sentido, para que o ciberleitor exerça um papel

social dentro da web e não apenas navegue, sem senso-crítico, por ela.

Referências bibliograficas

ADORNO, Theodor. & HORKHEIMER, Max, tradução ALMEIDA, Guido de. *Dialética do Esclarecimento* 1ª Edição. São Paulo: Jorge Zahar, 1985 .

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. Paris: Revista *Zeitschrift für Sozialforschung*. 1936 e 1975.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica arte e política- ensaios sobre literatura e história da cultura – obras escolhidas volume 1. São Paulo: Brasiliense, 1985

BLACK, Rebecca W. *Adolescents and on-line fan fiction*. New York: Peter Lang, 2008.

BULHÕES, Marcelo. *A ficção nas mídias, um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Ática, 2009.

CANAVILHAS, João. 1999, Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornalismo-piramide-invertida.pdf>> Acesso em 20 mai. 2011.

Cf. T. W. ADORNO, *Os Pensadores. Textos escolhidos*, “*Conceito de Iluminismo*”. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Unesp, 1999.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 7-76.

GIBSON, Willian. *Neuromancer* 2ºed. São Paulo: Aleph, 1991

HERZING, Melissa J. *The internet world of fan fiction*. 112f. Tese (Master of Arts), Virginia Commonwealth University, Richmond, 2005.

JAMESON, F. *Pós-modernidade e sociedade de consumo*. Novos Estudos, Cebrap, n. 12, p. 16-26, jun. 1985.

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University, 2006.

JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York: Routledge, 1992.

KOCH, I. G. V.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

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

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 1. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUIZ, Lucio. Fan fictions de super-heróis das HQs: intertextualidade e pastiche. In: INTERCOM, 31., 2008, Natal. *Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2008. 1 CD-ROM.

MAGALHÃES, Henrique. *A mutação radical dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MAGALHÃES, Henrique. *A nova onda dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MONTEIRO, Tiago José Lemos. Entre a patologia e a celebração: a questão do fã em uma perspectiva histórica. In: INTERCOM, 28., 2005, Rio de Janeiro. *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2005. 1 CDROM.

MORAES, Denis de. O planeta mídia- Tendências Da Comunicação Na Era Global São Paulo: Letra livre, 1998

NICOLA, Ricardo. Cibersociedade: quem é você no mundo on-line? São Paulo: Senac, 2004

PADRÃO, Márcio. Ascensão de uma subcultura literária: ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização. In: ENECULT, 3., 2007, Salvador. *3º Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*. Salvador: UFBA, 2007.

PELLEGRINI, Denise. “O ato de ler evolui”, em Nova Escola: A revista do professor, nº143, São Paulo, Abril Cultural, jun-jul de 2001, p.14.

PUGH, Sheenagh. *The democratic genre: fan fiction in a literary context*. Bridgend: Seren, 2005.

RUSSELL, M.E. The fan films strike back. *The Daily Standard*, mai. 2004.
Disponível em
<<http://www.weeklystandard.com/Content/Public/Articles/000/000/004/083mvybq.asp>> Acesso em: 20 ago. 2008.

Ryan Buell, "Fans Call for War; Warner bros. Claim Misunderstanding!"
Disponível em :<http://www.entertainment-rewired.com/fan_apology.htm>
Acesso em: 02 Jan 2011

SÁ, Simone Pereira de. Fanfiction, comunidades virtuais e cultura das interfaces. In:INTERCOM, 25., 2002, Salvador. *Anais do XXV Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2002. 1 CD-ROM.SANDVOSS, Cornel. *Fans: the mirror of consupcion*. Cambridge: Polity Press, 2005.8

SHENK, David, Data Smog: Surviving the information Glut. Nova York: HarperCollins, 1997

SHUMAN, Edwin. ,Practical Journalism. New York 1912 -Trad. Ramón, 2005

TENCER, Bill. Click O que milhões de pessoas estão fazendo on-line e por que isso é importante. São Paulo: Globo,2009

Tracy Mayor, "Taking Liberties with Harry Potter", Boston Globe Magazine, 29 de Junho de 2003.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. *Do fã consumidor ao fã navegador: o fenômeno fanfiction*. 210f. Dissertação (Mestrado em Letras), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2005.

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

VIIRES, Piret. Literature in cyberspace. *Folklore*, Estonian Literary Museum, n. 29, p. 153-174, ago. 2005.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Em Questão*: Revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

Referencias Sitio gráficas

COPPA, Francesca. A brief history of media fandom. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (Org.). *Fan fiction and fan communities in the age of internet*. Jefferson: McFarland, 2006. p. 41-59.
Disponível em <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/MarcioPadrao.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2007.

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_wikipedia. Acesso em: 10 fev. 2011

<http://harryeseusfasolivro.wordpress.com/2011/03/23/saiu-na-imprensa-diario-de-pernambuco/>)

MIRANDA, Fabiana Móes. Fanfic e fanfiqueros: leitores/fãs de livros/escritores. In: HIPERTEXTO, 1., 2005, Recife. *1º Encontro Nacional Sobre Hipertexto: desafios lingüísticos, literários e pedagógicos*. Recife: UFPE, 2005. Disponível em <<http://www.ufpe.br/hipertexto2005/TRABALHOS/Fabiana%20M%F3es%20Miranda.htm>>. Acesso em: 10 set. 2007.

“defense against the dark arts” Disponível em: <<http://dprophet.com/dada/>> Acesso em: 23 ago. 2010.

“To the Adults”, Disponível em <

[http/www.dphopnet.com/HQ/openletter.html](http://www.dphopnet.com/HQ/openletter.html).> Acesso em: 12 ago. 2010

Sites referenciais

<http://www.consumersinternational.org/>

ANEXOS

1. Cessão de Direitos Autorais.

CONDIÇÕES DO CONTRATO a que as partes se obrigam por si ou por seus eventuais sucessores, a qualquer título:

1. O(a) CEDENTE na qualidade de autor(a) e único(a) titular dos direitos autorais sobre a(s) OBRA(s), neste ato cede e transfere à CESSIONÁRIA, em caráter definitivo, plena e totalmente, os seus direitos autorais patrimoniais sobre a(s) OBRA(s), pelo PREÇO acima estipulado, nos termos da cláusula 2 abaixo.

2. Pela cessão mencionada acima e nos termos do art. 49 da Lei de Direitos Autorais (9610/98), a CESSIONÁRIA passa a ser a titular de todos os direitos autorais de natureza patrimonial de reprodução, comercialização, exibição, edição, distribuição, tradução da(s) obra(s) para qualquer idioma e adaptação e/ou modificação para qualquer outro gênero compatível com sua natureza, sem limite de quantidade e/ou de área geográfica do Brasil e/ou qualquer outro país do mundo, para fins: editoriais, em publicações de qualquer espécie (tais como: jornais, revistas, livros, álbuns, catálogos, guias e respectivas capas), em qualquer formato (impressas, eletrônicas, digitais e/ou composições multimídia, inclusive e-books e áudio-livros), para veiculação por quaisquer suportes (atualmente existentes ou que venham a existir), em quaisquer modalidades de utilização existentes à data da assinatura do presente contrato; institucionais, mediante inserção em banco de dados da CESSIONÁRIA ou de terceiros, incluindo a sua divulgação pela internet em sites próprios ou de terceiros; em exposições permanentes ou temporárias, realizadas pela CESSIONÁRIA; exposição no acervo de “memória” da empresa CESSIONÁRIA, que poderá estar disponível em seu site (ou de terceiros) na internet; inclusão em apresentações ao vivo ou por meio de audiovisuais para o público em geral, como, por exemplo: em eventos com ou sem finalidade comercial, como feiras, eventos relacionados à gastronomia, qualidade de vida e outros. A CESSIONÁRIA terá ainda os direitos de: comercialização em quaisquer pontos de venda, distribuição e/ou transmissão para oferta de obras ou produções por quaisquer meios, tais como: mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, incluindo casos em que o acesso às obras se faça mediante qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário; radiodifusão sonora

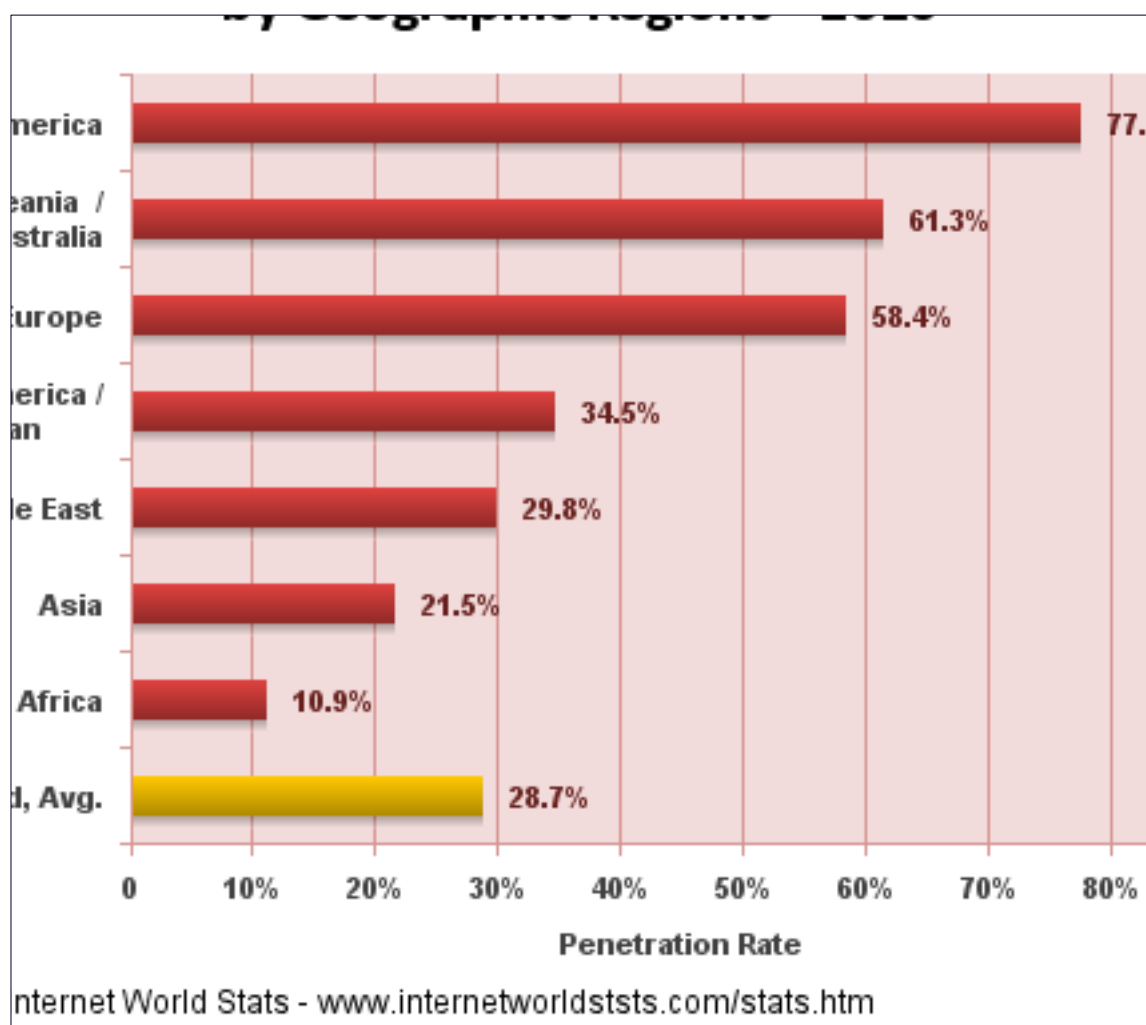
ou televisiva; inclusão em produção audiovisual a ser exibida em locais de frequência coletiva e/ou transmitida por qualquer emissora, retransmissora e operadora de televisão autorizada pela CESSIONÁRIA, seja de natureza aberta ou codificada, livre ou por assinatura, pay-per-view, video-on-demand, near-video-on-demand, por qualquer meio de transporte de sinais; via satélite, MMDS, UHF, VHF; a exibição em formato audiovisual (em locais de frequência coletiva ou privada), cinematográfica ou por processo assemelhado; reprodução e inserção em mídias digitais, para comercialização e distribuição para home vídeo, em CD, CD-ROM, CD-I, DAT, DVD, MP-3, MP-4, ou outras mídias que venham a substituí-los; a difusão (integral ou parcial) pela rede mundial de computadores, internet, inclusive mediante download, streaming e true streaming e por meio de telefonia móvel; inclusão em banco de dados, armazenamento em memória de computador, microfilmagem e demais formas de arquivamento do gênero, incluindo a possibilidade de transmissão e/ou entrega dos arquivos digitais, licenciamento ou cessão (total ou parcial) a terceiros; reprodução (total ou parcial) em peças publicitárias de qualquer natureza, a serem divulgadas nos diversos veículos de mídia utilizados pela CESSIONÁRIA, com a finalidade de divulgar e promover suas obras coletivas.

2.1. Poderá a CESSIONÁRIA por pessoa (tecnicamente qualificada) de sua livre escolha, alterar, adaptar, reduzir ou ampliar a(s) OBRA(S), para sua melhor adequação ao estilo e espaço do corpo físico em que for figurar.

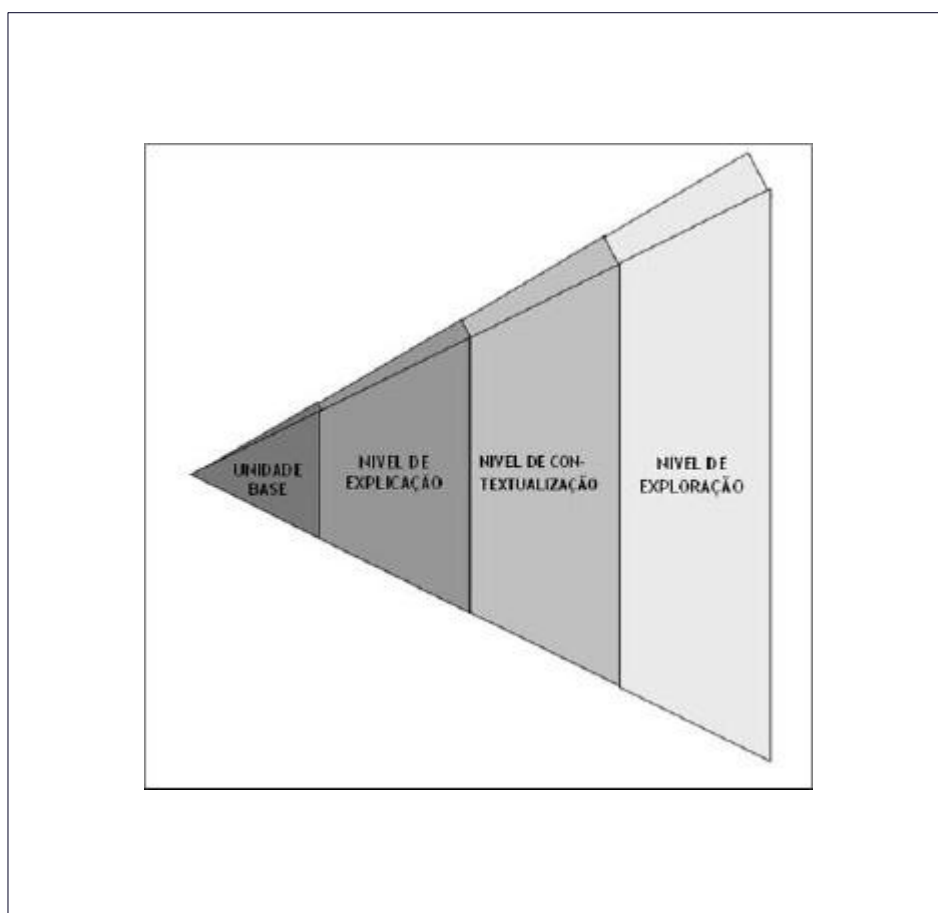
2.2. A exclusividade de que se investe a CESSIONÁRIA será oponível mesmo contra o próprio autor, ora CEDENTE, que não poderá reproduzir a(s) OBRA(s) ora cedida por qualquer forma, salvo se devidamente autorizado pela CESSIONÁRIA.

2.3. A titularidade do direito autoral de que é investida a CESSIONÁRIA atribui-lhe, também, o direito de não publicar a(s) OBRA(s), segundo sua exclusiva conveniência, não recobrando o (a) CEDENTE em tempo algum, os direitos ora cedidos

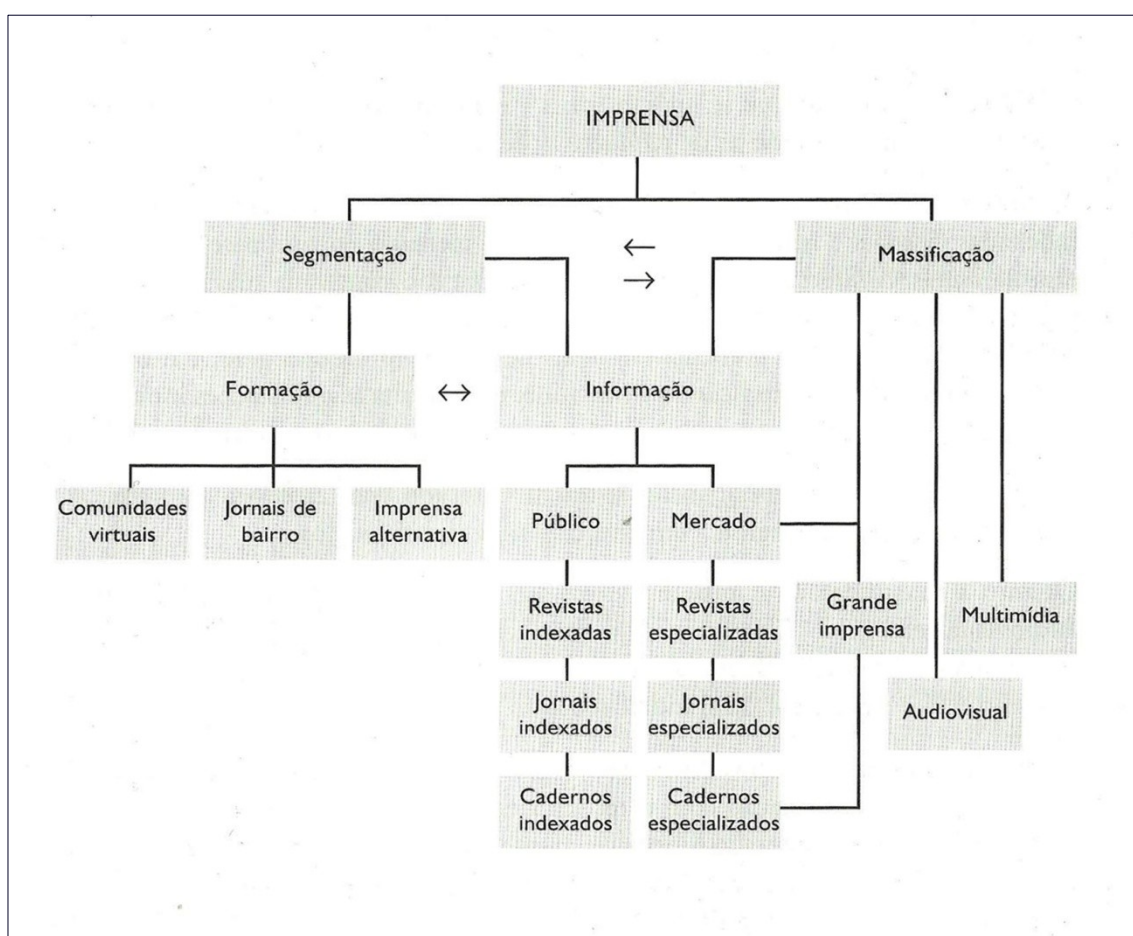
2. Figura 1 – Pesquisa divulgada pela agencia *World Stats*,



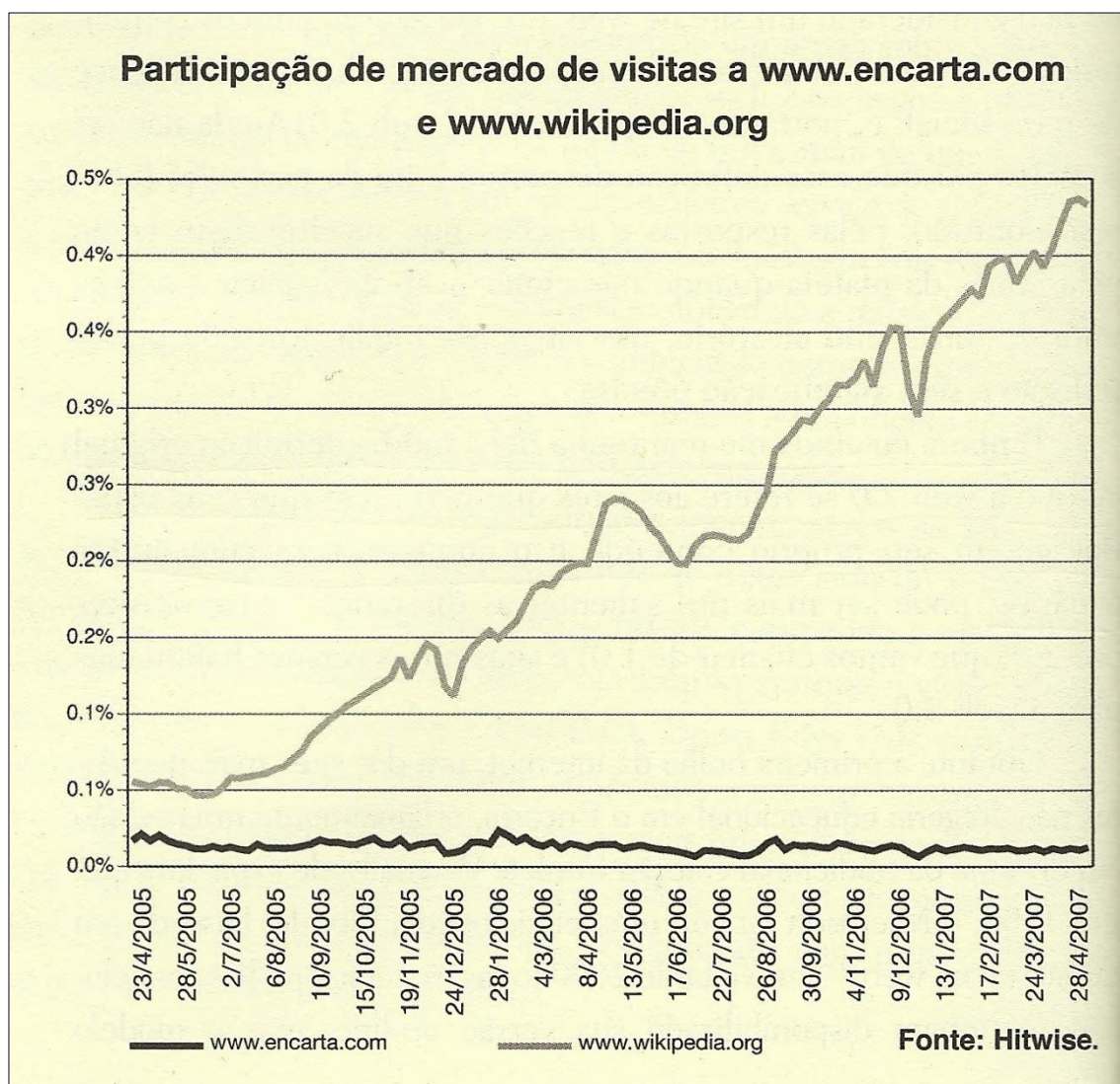
3. Figura 2 - Pirâmide deitada proposta por João Canavilhas (2001)



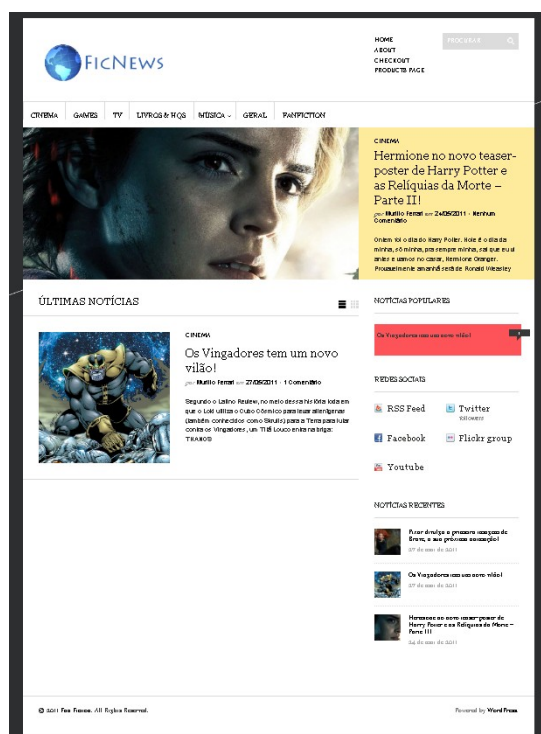
4. Figura 3 - Esquema apresentado por NICOLA (2004:127)



5. Figura 4 - Crescimento da Wikipédia por TANCER (2008:160)



6. Figura 5 – Home do site Ficnews.net



7. Figura 6 – Matéria 1 do site Ficnews.net

CINEMA



MAIS COMENTADAS

Hermione no novo teaser-poster de Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II!

Confira o segundo poster divulgado pela Warner Bros.

por **Murilo Ferrari** em 24 de maio de 2011 - 19:26

2 Comentários

Ontem foi o dia do Harry Potter. Hoje é o dia da minha, só minha, pra sempre minha, sai que eu vi antes e vamos no caso! Hermione Granger. Provavelmente amanhã será de Ronald Weasley. MAS NADA MAIS IMPORTA, EU QUERO ESSE PÔSTER AQUI COMIGO, já que já tenho a minha, só minha, sempre minha, Mione. <



E sim, é um pôster de Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II, o fim lá cada vez mais perto, mas... Né?

FanFiction desta noticia

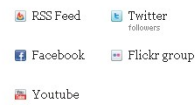
- Como Harry Potter descobriu os segredos de Voldemort

[Enviar FanFiction](#)

Tags: Harry Potter, Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II, Hermione Granger



REDES SOCIAIS



NOTÍCIAS RECENTES

