

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**Matheus Pereira Soares**

**LITERACIA TRANSMÍDIA NA PRODUÇÃO DOS FÃS SOBRE O UNIVERSO  
FICCIONAL DE *SUPERNATURAL***

**Juiz de Fora**

**2021**



**Matheus Pereira Soares**

**LITERACIA TRANSMÍDIA NA PRODUÇÃO DOS FÃS SOBRE O UNIVERSO  
FICCIONAL DE *SUPERNATURAL***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Comunicação.  
Área de concentração: Comunicação e Sociedade.

Orientador(a): Profa. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela

**Juiz de Fora**

**2021**

Ficha catalográfica elaborada através do programa  
de geração automática da Biblioteca  
Universitária da UFJF, com os dados  
fornecidos pelo autor

Soares, Matheus Pereira.

Literacia transmídia na produção dos fãs sobre o universo  
ficcional de Supernatural / Matheus Pereira Soares. -- 2021.  
149 f. : il.

Orientador: Gabriela Borges Martins Caravela  
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade  
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação  
Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação,  
2021.

1. Literacia Transmídia. 2. Cultura de Fãs. 3.  
Narrativa Transmídia. 4. Supernatural. I. Caravela,  
Gabriela Borges Martins, orient. II. Título.

**Matheus Pereira Soares**

**Literacia transmídia na produção dos fãs sobre o universo ficcional de  
*Supernatural*.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação e Sociedade.

Aprovado em 25 de fevereiro de 2021

**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela - orientadora  
Universidade Federal de Juiz de Fora



---

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta - convidado  
Universidade Federal de Juiz de Fora



---

Prof. Dr. João Carlos Massarolo - convidado  
Universidade Federal de São Carlos

## AGRADECIMENTOS

Desejo agradecer ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora pela oportunidade. Agradeço aos professores, funcionários e colegas que estiveram presentes neste percurso do Mestrado.

Agradeço de maneira especial à professora Gabriela Borges pelos ensinamentos passados e pela confiança durante esses cinco anos, desde a graduação até este momento. Também quero agradecer aos colegas do Observatório da Qualidade no Audiovisual pelo trabalho em equipe e pelo aprendizado ao longo dessa trajetória. Esta dissertação é o resultado de todo o período que vivenciei com este grupo.

Ao meu grande amigo Carlos Eduardo Nunes, Cazuzza, pela amizade e companheirismo nesses dois anos de Mestrado. O caminho foi mais leve e menos solitário de se trilhar com a sua amizade.

Aos amigos/irmãos que a vida me deu, Gustavo e João Paulo. A amizade de vocês foi, é e sempre será essencial na minha vida.

À minha família pela dedicação, apoio e amor de sempre. Pai, Mãe, Diogo, Lucas e Paola, vocês são parte fundamental desta conquista.

A Deus por ter me dado coragem, forças e perseverança para percorrer esta estrada.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

“Sem dúvida, finais são difíceis. Mas afinal,  
nada nunca acaba realmente, não é?”

*Supernatural, Canção do Cisne, Episódio  
22, 5ª Temporada.*

## RESUMO

As práticas da cultura de fãs nos ambientes digitais envolvem uma série de interações que os indivíduos expressam por meios de suas atuações nesses espaços. Os universos ficcionais transmídia são uma rica fonte de inspiração para os fãs, que são indivíduos apaixonados por histórias e personagens. Muitos fãs, no entanto, não se contentam apenas com a fruição de suas narrativas preferidas, mas também criam e compartilham conteúdos. Escolhemos neste trabalho observar as produções de fãs brasileiros do universo ficcional construído ao redor da série estadunidense de fantasia e ficção científica *Supernatural* (The WB/The CW, 2005-2020). Sob a luz do conceito de literacia transmídia (SCOLARI, 2018), esta pesquisa tem o objetivo de investigar as habilidades expressas nas criações de *fanfics* e vídeos de fãs de *Supernatural* publicados em espaços digitais. Este trabalho traz inicialmente algumas considerações a respeito das narrativas transmídia. Em seguida, acompanhamos o desenvolvimento da literacia midiática e o surgimento do conceito de literacia transmídia. Posteriormente, fazemos uma revisão acerca da cultura de fãs, baseada nas contribuições de diversos autores (JENKINS, 1992, 2009; FISKE, 1992; HILLS, 2002; SANDVOSS, 2005, 2013; LANIER; FOWLER, 2013). A última parte do trabalho traz a análise proposta acerca das produções dos fãs de *Supernatural*, utilizando como ferramenta analítica as dimensões da literacia transmídia. Concluímos que as produções dos fãs de *Supernatural* podem ser categorizadas em *produção narrativa* e *produção paratextual*, sendo possível identificarmos habilidades e competências midiáticas individuais e coletivas relacionadas ao consumo crítico e à produção criativa.

Palavras-chave: Literacia Transmídia. Cultura de Fãs. Narrativa Transmídia. *Supernatural*.

## ABSTRACT

The practices of fan culture in digital environments involve a number of interactions that individuals express through their actions in these spaces. Transmedia fictional universes are a rich source of inspiration for fans, who are passionate individuals about stories and characters. Many fans, however, are not only satisfied with the enjoyment of their favorite narratives, but they also create and share content. We chose in this work to observe the Brazilian fans' productions of the fictional universe built around the American fantasy and science fiction series *Supernatural* (The WB / The CW, 2005-2020). In the light of the concept of transmedia literacy (SCOLARI, 2018), this research aims to investigate the skills expressed in the creation of fanfics and fan videos about *Supernatural* published in digital spaces. This work initially brings some considerations about transmedia storytelling. In sequence, we observed the development of media literacy and the emergence of the transmedia literacy concept. Subsequently, we did a review about the fan culture, based on the contributions of several authors (JENKINS, 1992, 2009; FISKE, 1992; HILLS, 2002; SANDVOSS, 2005, 2013; LANIER; FOWLER, 2013). The last part of the work brings the proposed analysis about the *Supernatural* fans' productions, using the dimensions of transmedia literacy as an analytical tool. We conclude that the *Supernatural* fans' productions can be categorized into *narrative production* and *paratextual production*, being possible to identify individual and collective media skills and competences related to critical consumption and creative production.

Keywords: Transmedia Literacy. Fan Culture. Transmedia Storytelling. *Supernatural*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Exemplo de <i>fanfic</i> Wincest.....	88
Figura 2 - Alguns fãs personalizam o perfil com imagens relacionadas aos personagens de <i>Supernatural</i> .....	90
Figura 3 - Os fãs acompanham outros perfis que publicam histórias semelhantes às suas.....	91
Figura 4 - Lista de leitura da fã 1bi sobre o <i>shipp</i> Destiel.....	92
Figura 5 - Listas de leitura das histórias da autora odd_ellie.....	93
Figura 6 - <i>Supernatural</i> é um dos principais temas que inspiram as <i>fanfics</i> publicadas no Spirit.....	95
Figura 7 - Capa da <i>fanfic</i> <i>Um Deus sobre duas rodas</i> .....	99
Figura 8 - A capa da <i>fanfic</i> <i>Socorro anjo!</i> é uma fanart criada por outra fã.....	100
Figura 9 - A capa da <i>fanfic</i> <i>O vazio de Dean Winchester</i> é uma captura de tela da série.....	100
Figura 10 - Capas de histórias da fã odd_ellie.....	101
Figura 11 - <i>Fanfic</i> Wincest.....	102
Figura 12 - <i>Fanfic</i> <i>Midnight</i> .....	104
Figura 13 - Trecho da <i>fanfic</i> <i>Meu agradável desagrado</i> .....	106
Figura 14 - A <i>fanfic</i> <i>Um bom irmão pra você</i> foi escrita no formato POV.....	108
Figura 15 - Vídeo original criado por imgabriel e a reprodução de •Claire Novak.....	113
Figura 16 - Montagem com cenas de mitagens em <i>Supernatural</i> .....	115
Figura 17 - Canal Tô Conectado.....	117
Figura 18 - <i>Rap dos Irmãos Winchester</i> .....	119
Figura 19 - Listas de vídeos do perfil Diaries Grimm.....	120
Figura 20 - Canal Sr. & Sra. Nerd.....	121
Figura 21 - Enciclopédia <i>Dois Irmãos e um Anjo</i> .....	121
Figura 22 - O vídeo mostra a relação entre fé e descrença em <i>Supernatural</i> .....	124
Figura 23 - <i>Remix</i> ressignificando o sentido das cenas entre Dean e Castiel.....	125

Figura 24 - <i>Crossover</i> sobre a pandemia do coronavírus reunindo trechos de matérias de telejornais e cenas de obras ficcionais como <i>Supernatural</i> , <i>Vingadores:Ultimato</i> , <i>Harry Potter</i> e as <i>Relíquias da Morte: Parte 2</i> .....	126
Figura 25 - Canal Geeker Channel.....	127
Figura 26 - A relação entre religião e ficção em <i>Supernatural</i> foi discutida pelo fã.....	129
Figura 27 - Os fãs redublaram um videoclipe criado por outro perfil.....	130
Figura 28 - <i>Rap do Sam e do Dean Winchester</i> .....	131
Figura 29 - Tutorial de vasos decorativos baseados em <i>The Walking Dead</i> e <i>Supernatural</i> .....	132
Figura 30 - O perfil Totalmente legall compilou diversos tik toks sobre a série.....	133
Figura 31 - Cena do episódio <i>Provérbios 17:3</i> , da 15ª temporada de <i>Supernatural</i> .....	134

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Desenvolvimento da literacia.....	54
Quadro 2 – <i>Shippings</i> nas <i>fanfics</i> de <i>Supernatural</i> .....	87
Quadro 3 – Perfis de circulação.....	112
Quadro 4 – Perfis de criação.....	114
Quadro 5 – Perfis de conversação.....	116

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 A NARRATIVA TRANSMÍDIA.....</b>	<b>18</b>
2.1 INTRODUÇÃO AO TEMA.....	19
2.2 OS ESTUDOS SOBRE AS NARRATIVAS TRANSMÍDIA.....	20
2.3 A FICÇÃO SERIADA, A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O PAPEL DOS FÃS..	29
<b>2.3.1 A mutação dos meios.....</b>	<b>30</b>
<b>2.3.2 As ficções seriadas e as narrativas transmídia.....</b>	<b>32</b>
<b>2.3.3 Estratégias de transmidiação da ficção seriada.....</b>	<b>34</b>
<b>2.3.4 O papel dos fãs nas articulações da série transmídia.....</b>	<b>36</b>
<b>3 LITERACIA TRANSMÍDIA.....</b>	<b>38</b>
3.1 O SURGIMENTO DA LITERACIA MIDIÁTICA.....	39
3.2 CONSTRUINDO UM ENTENDIMENTO SOBRE LITERACIA MIDIÁTICA.....	42
3.3 O DESENVOLVIMENTO PARA A NOÇÃO DE LITERACIA TRANSMÍDIA... 52	
<b>4 PRÁTICAS DOS FÃS E A CULTURA PARTICIPATIVA.....</b>	<b>56</b>
4.1 A CULTURA DE FÃS NO CIBERESPAÇO.....	61
<b>4.1.1 Aprender viajando pelas histórias.....</b>	<b>64</b>
<b>4.1.2 As <i>fanfics</i> e os fãs autores.....</b>	<b>67</b>
<b>4.1.3 Produções de fãs no YouTube.....</b>	<b>70</b>
4.2 APONTAMENTOS SOBRE FÃS E LITERACIA NO CIBERESPAÇO.....	73
<b>5 ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DOS FÃS DE <i>SUPERNATURAL</i>.....</b>	<b>77</b>
5.1 O UNIVERSO FICCIONAL DE <i>SUPERNATURAL</i> .....	77
5.2 LITERACIA DOS FÃS NA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO.....	80
5.3 A PRODUÇÃO NARRATIVA NAS FANFICS DE <i>SUPERNATURAL</i> .....	83
<b>5.3.1 As fãs autoras.....</b>	<b>85</b>
5.3.1.1 <i>Os shippings nas fanfics de Supernatural</i> .....	87
5.3.1.2 <i>Especialidade autoral das fãs</i> .....	89
5.3.1.3 <i>Identidade coletiva do fandom de Supernatural por meio das fanfics</i> .....	89
5.3.1.4 <i>Curadoria das histórias</i> .....	91

<b>5.3.2 As produções das fãs.....</b>	<b>94</b>
5.3.2.1 <i>Apropriação e ressignificação do cânone.....</i>	97
5.3.2.2 <i>Estética nas capas das fanfics.....</i>	98
5.3.2.3 <i>Ideologia e ética nas slash fanfics de Supernatural.....</i>	101
5.3.2.4 <i>Outros formatos de histórias.....</i>	105
<b>5.4 A PRODUÇÃO PARATEXTUAL NOS VÍDEOS DE SUPERNATURAL.....</b>	<b>108</b>
<b>5.4.1 Os fãs no YouTube.....</b>	<b>110</b>
5.4.1.1 <i>Perfis de circulação, perfis de criação e perfis de conversação.....</i>	111
5.4.1.2 <i>Especialização dos perfis de fãs no YouTube.....</i>	118
5.4.1.3 <i>Construção colaborativa nos vídeos de fãs.....</i>	118
5.4.1.4 <i>Gestão de conteúdos, uso de redes sociais e produção autoral.....</i>	119
<b>5.4.2 As produções dos fãs.....</b>	<b>122</b>
5.4.2.1 <i>Produção criativa.....</i>	123
5.4.2.2 <i>Produção conversacional.....</i>	127
5.4.2.3 <i>Performance.....</i>	129
5.4.2.4 <i>Reprodução.....</i>	132
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>135</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>140</b>
<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>145</b>
<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>148</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação é fruto de um percurso curto, porém enriquecedor, percorrido nos últimos cinco anos junto ao grupo de pesquisa Comunicação, Artes e Literacia Midiática e ao Observatório da Qualidade no Audiovisual. Ao longo desses anos, os projetos de extensão e de pesquisa, os debates, as participações em congressos, as organizações de eventos, entre outras atividades desenvolvidas com o grupo, foram de fundamental importância para a concretização deste estudo. O presente trabalho é, assim, resultado de uma trajetória coletiva de pesquisa sem a qual não seria possível sua realização.

Nosso interesse aqui é o de buscar um entendimento acerca das atividades que os fãs de universos ficcionais realizam por meio da produção de conteúdos em ambientes digitais. Em especial, buscamos observar o recorte nacional de um *fandom* que tem como objeto de interesse uma série televisiva estadunidense que deu origem a um mundo ficcional transmídia: *Supernatural*.

Este estudo é uma pesquisa exploratória em que teremos como métodos principais o levantamento bibliográfico e o estudo de caso na análise das produções dos fãs através das dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018). A pesquisa bibliográfica se justifica na medida em que devemos compreender as relações entre os estudos sobre a narrativa transmídia e as habilidades expressas pelos fãs no espaço digital, ainda debatidas amplamente por autores, tanto conceitualmente quanto em suas aplicações metodológicas. Os estudos sobre as produções dos fãs também são uma tentativa de elaborar um caminho metodológico para compreender essas relações.

O estudo de caso exploratório se justifica neste projeto uma vez que não há, até o momento, um caminho amplamente solidificado que relacione de maneira objetiva as relações entre as narrativas transmídia e as competências dos fãs na produção de conteúdo. O estudo de caso é uma forma de investigação empírica que busca compreender um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto na realidade, especialmente quando não há uma clara divisão nos limites entre o fenômeno e seu contexto (YIN, 2001).

Para isso, nos apoiamos no conceito de literacia transmídia e em suas dimensões (SCOLARI, 2016; SCOLARI, 2018). Também levamos em conta os conceitos de diversos autores que se dedicam aos estudos da cultura de fãs, entre eles Jenkins (1992, 2009, 2012); Manovich (2001); Gee (2005); Hirsjärvi (2013) e Jamison (2017). Buscamos, assim, encontrar pistas que nos permitam realizar uma abordagem mais próxima sobre a relação entre as

expressões criativas dos fãs e suas habilidades midiáticas adquiridas por meio de práticas informais de aprendizagem.

Como consequência do processo de convergência midiática, que modificou a forma com que os conteúdos são produzidos, circulam e são recebidos pelo público, surgem também formas inovadoras de obras ficcionais. Dispersando as histórias em diversos meios, as narrativas transmídia (JENKINS, 2003, 2009a) demandam um envolvimento mais intenso dos fãs, que podem conectar suas partes como um quebra-cabeças. Além de abrir caminhos para novas maneiras de fruição, esse tipo de produção ficcional também faz com que os fãs interajam na busca de produzir sentido sobre a narrativa e, em muitos casos, também construir suas próprias versões, partilhadas nas redes. Essas ações estimulam suas habilidades de leitura crítica e de produção criativa no âmbito da cultura participativa (JENKINS, 2009a).

As capacidades expressas pelos fãs no ciberespaço na fruição de narrativas transmídia, assim como suas próprias produções compartilhadas nas redes, configuram um campo de aprendizado informal relacionado com a literacia transmídia. Este se caracteriza por “um conjunto de habilidades, práticas, valores, sensibilidades e estratégias de aprendizagem e intercâmbio desenvolvidas e aplicadas no contexto da nova cultura colaborativa” (SCOLARI, 2016, p.8)<sup>1</sup>.

Em virtude da grande complexidade que o ambiente midiático nos apresenta, não há uma proposta única de habilidades que podem ser rastreadas metodologicamente até o momento. Porém, acreditamos que as nove dimensões da literacia transmídia estabelecidas por Scolari (2018) nos oferecem bons parâmetros para estudarmos as articulações entre as produções do público de *Supernatural* com seu universo ficcional. São elas: *produção, performance, narrativa e estética, mídia e tecnologia, gestão de conteúdos, gestão social, gestão individual, ideologia e ética, prevenção de riscos*.

Através do estudo de caso sobre o universo transmídia da série *Supernatural*, buscamos responder à seguinte questão: Como os fãs expressam sua literacia transmídia a partir da produção de conteúdos sobre o universo ficcional em ambientes digitais?

A hipótese que temos é a de que seria possível observarmos duas formas de expressão da literacia transmídia na atuação dos fãs: a *produção narrativa* e a *produção paratextual*. A *produção narrativa* estaria ligada aos conteúdos que os fãs criam com o objetivo de expandir o universo ficcional ou de desenvolver novas histórias baseadas no cânone – o mundo ficcional oficial. A *produção paratextual*, por outro lado, estaria ligada aos conteúdos

---

<sup>1</sup> Tradução livre do autor: [...] *un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de la nueva cultura colaborativa*.

dos fãs que repercutem ou reconfiguram a história por meio de uma lógica narrativa não ficcional.

Acreditamos ser possível identificar e categorizar práticas que envolveriam a produção de sentido individual e coletiva nesses dois tipos de criação dos fãs, nas quais habilidades e competências midiáticas específicas relacionadas à literacia transmídia são expressas e poderiam ser definidas. Como *corpus* de estudo em nossa pesquisa, escolhemos duas práticas específicas da cultura de fãs: as *fanfics* e os vídeos produzidos por fãs na internet. Estabelecemos esse recorte pois acreditamos que essas duas práticas apresentam uma riqueza de elementos a serem explorados, tendo em vista nosso interesse em observar as habilidades expressas pelos fãs na construção desses conteúdos.

A escolha por observar o *fandom* de *Supernatural* se justifica por alguns pontos em especial. A série televisiva possui grande popularidade no Brasil, sendo transmitida via cabo pela Warner Channel desde sua estreia, em 2005, e em rede aberta pelo SBT, a partir de 2006. O programa também está presente em catálogos de serviços por *streaming* disponíveis no Brasil como Amazon Prime Video e Globoplay – também já esteve disponível na Netflix. Finalizada em novembro de 2020 após 15 temporadas consecutivas, *Supernatural* detém o recorde de seriado de ficção científica mais longo da televisão estadunidense. Além da série televisiva, outras extensões ficcionais foram lançadas ao longo dos anos como histórias em quadrinhos, livros e uma animação, dando origem a um vasto universo ficcional transmídia.

A fim de estabelecermos uma amostra das produções dos fãs brasileiros de *Supernatural* para nossa análise, optamos por realizar o levantamento das *fanfics* no Spirit, um dos maiores sites nacionais dedicados a essa prática da cultura de fãs. As produções audiovisuais levantadas foram pesquisadas no YouTube, a maior plataforma de compartilhamento de vídeos da internet, também levando em conta apenas criações de fãs brasileiros.

Como recorte temporal, recolhemos os conteúdos produzidos pelos fãs no mês de maio de 2020, coincidindo com o encerramento da série televisiva. No entanto, a pandemia do coronavírus atrasou a exibição da última temporada, que terminou apenas em novembro. Por uma questão de viabilidade do cronograma da pesquisa, optamos por manter o recorte previamente estabelecido. Dessa forma, foi possível contar com uma quantidade satisfatória de conteúdos a serem analisados nesse período de um mês. Em relação às *fanfics*, em virtude da extensa quantidade de histórias publicadas no site Spirit, optamos por levar em conta apenas as *fanfics one-shot*, ou seja, as histórias desenvolvidas em um único capítulo, publicadas no site. Os vídeos do YouTube foram recolhidos utilizando a ferramenta de busca do Google, o que nos

permitiu filtrar os conteúdos produzidos por fãs brasileiros no período do mês de maio. Dessa forma, nosso *corpus* é composto por 44 *fanfics* e 39 produções audiovisuais.

A partir das *fanfics* e dos vídeos podemos descrever a *produção narrativa* e a *produção paratextual*, buscando estabelecer suas ligações com a literacia transmídia expressa pelos fãs. Compreendemos que a *produção narrativa* e a *produção paratextual* possam servir de base para entendermos quaisquer outras formas de *produtividade textual* (FISKE, 1992) da cultura de fãs.

Esclarecemos, no entanto, que nossas análises se referem a um recorte dentro de um *fandom* e de um momento específico. Portanto, as formas como esses dois tipos de produção dos fãs ocorrem estão ligadas às características próprias das práticas de cada *fandom*. Buscamos nesta pesquisa apenas uma forma sistematizada de compreendermos a relação entre a produção de conteúdos e a literacia transmídia dos fãs.

Sendo assim, o presente trabalho foi desenvolvido em quatro capítulos. Nos três capítulos iniciais tratamos sobre os elementos teóricos que formam a base de construção de nosso pensamento. No capítulo final buscamos colocar em prática as análises propostas em nosso projeto, levando em conta a articulação das teorias aprofundadas em nosso levantamento bibliográfico.

O capítulo 2 trata sobre as origens e o desenvolvimento do conceito de narrativa transmídia. Realizamos um estudo que passa pela conceituação do fenômeno por autores que se dedicaram ao estudo dos universos ficcionais transmídia. Dentro desse arcabouço teórico dedicamos uma atenção especial às relações entre as séries televisivas que dão origem a mundos transmídia, levando em conta que nosso estudo tem como objeto o *fandom* de *Supernatural*. Nessa primeira parte também introduzimos alguns pensamentos acerca do papel dos fãs na relação com as narrativas transmídia.

No capítulo 3 é feita uma extensa revisão bibliográfica acerca dos estudos sobre a literacia midiática – partindo dos estudos iniciais, voltados principalmente à relação entre Comunicação e Educação. Acompanhamos o desenvolvimento do conceito até chegarmos aos estudos sobre a literacia transmídia, que abarcam também as habilidades adquiridas por meio de aprendizagem informal. Buscamos, assim, compreender quais relações estão envolvidas com a literacia transmídia na atuação dos indivíduos em espaços digitais.

O capítulo 4 também é uma revisão bibliográfica, dedicada aos estudos sobre a cultura de fãs, desde seu desenvolvimento inicial, no início dos anos 1990. Passamos pelas transformações tecnológicas e socioculturais que modificaram algumas práticas da cultura de fãs e que também deram origem a outras novas, a fim de compreendermos o cenário atual.

Dessa forma, buscamos levantar alguns conceitos que são de fundamental importância para o entendimento dos contextos em que se dão as práticas de *produção narrativa e paratextual* dos fãs.

No capítulo final realizamos as análises acerca das produções dos fãs de *Supernatural* propostas nesta pesquisa. Inicialmente realizamos a definição das nove dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018) que constituem a ferramenta analítica de nossos estudos. Em seguida, partimos para as observações das *fanfics* e vídeos produzidos pelos fãs de *Supernatural* dentro do recorte de nosso *corpus*. As análises foram organizadas em dois momentos: estudo dos perfis dos fãs e estudo das produções. Estabelecemos esse critério a fim de sistematizarmos as reflexões obtidas acerca do modo como os fãs se organizam nesses ambientes digitais, bem como para identificarmos as práticas de *produção narrativa* e de *produção paratextual*, relacionando ambas à expressão da literacia transmídia.

## 2 A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Em nossa proposta de pesquisa, buscamos compreender como os fãs movimentam suas habilidades e competências no ambiente da cultura participativa em relação a um universo ficcional transmídia. Desejamos, assim, desenvolver um percurso metodológico que nos forneça boas direções na tentativa de atingir nosso objetivo. Para que possamos realizar as análises aqui colocadas, devemos antes, nos aprofundarmos sobre este particular modo de produção de obras ficcionais que são as narrativas transmídia.

Dessa forma, iremos abordar neste capítulo do nosso trabalho o desenvolvimento do conceito de narrativa transmídia (JENKINS, 2003). Nossa intenção é organizar as contribuições de alguns autores (KINDER, 1991; JENKINS, 2003, 2009 e SCOLARI, 2015), para que tenhamos um repertório estruturado de onde possamos partir para estudar o caso que selecionamos. Com isso, conseguiremos identificar em nosso objeto as características formativas de seu universo transmídia. Também iremos aqui, tentar da melhor maneira possível, desfazer algumas confusões com o conceito de *narrativa transmídia*, que detectamos serem muito comuns em diversos estudos.

Quando falamos de uma obra que tem como sua narrativa de origem uma série televisiva, devemos também traçar as mudanças pelas quais essas produções vêm passando ao longo das últimas décadas. Mudanças essas que ocorrem em função de uma série de fatores, que vão desde a construção diegética, passando pelas inovações nas ferramentas de comunicação, até os modos de fruição.

Por fim, destacaremos o papel dos fãs na produção de sentido dos universos ficcionais transmídia e como eles interagem no ciberespaço. Essa abordagem tem importância fundamental em nossa pesquisa, uma vez que nossa meta é justamente entender como as produções dos fãs respondem às histórias transmídia, expressando habilidades ligadas à literacia transmídia.

A construção deste capítulo se dá então, com o propósito de estabelecer uma clara compreensão sobre o funcionamento das narrativas transmídia, principalmente aquelas oriundas da ficção seriada. Também destacaremos os espaços que os fãs ocupam nesse processo e qual sua importância para a concretização desta lógica de produção. Assim, teremos um aporte teórico que contribuirá no entendimento sobre a cultura de fãs e como eles manifestam suas habilidades e competências em relação à narrativa transmídia.

## 2.1 INTRODUÇÃO AO TEMA

É sabido que há um processo de constante expansão nas maneiras de se contar histórias atualmente. A evolução das ferramentas de comunicação e o crescente uso do espaço digital enriqueceu as opções para veiculação das mensagens no ambiente, que há algum tempo se tornou multimidiático. Essas transformações não estão relacionadas apenas ao aspecto tecnológico, mas também às mudanças culturais na produção, circulação e consumo das mídias.

Os produtores de conteúdos precisam ter um olhar ampliado sobre o espaço midiático para que suas mensagens cheguem de maneira eficaz ao público através das inúmeras plataformas disponíveis no ambiente virtual. Dadas as inúmeras possibilidades, se tornou cada vez mais desafiador produzir conteúdos que consigam capturar a atenção dos possíveis consumidores. Esse público passa a ter um papel muito ativo, estimulado também pelos avanços nas tecnologias de comunicação e pela sociabilidade em rede.

O público mais ávido por uma determinada história sente a necessidade de se conectar mais profundamente com essa narrativa. Há um desejo de quebrar as barreiras da tela, das páginas, ou qualquer que seja a mídia de origem. Tendo em vista essas transformações no ambiente midiático, é de grande valor entendermos como a indústria do entretenimento tem se adaptado a essas mudanças e principalmente, como o público interage e se relaciona com os conteúdos que lhe interessa.

Como o espaço midiático passa por evoluções constantes e as narrativas se tornam mais elaboradas, as abordagens teóricas também são atualizadas para que haja uma melhor compreensão dos fenômenos. Assim, iremos passar pelos estudos de alguns pesquisadores como Kinder (1991), Jenkins (2003) e Scolari (2015), que se dedicaram a entender os processos que envolvem a circulação de histórias neste ambiente.

Iremos empregar o termo *narrativa transmídia*, cunhado por Henry Jenkins (2003), para nos referirmos ao mesmo fenômeno pesquisado por diversos especialistas, que utilizaram nomes diversos para o conceito em suas pesquisas. Tomaremos esse termo como base por ser aquele mais difundido atualmente no meio acadêmico após os estudos de Jenkins (2003, 2009a). Devemos antes fazer um breve esclarecimento sobre o conceito, pois muitas vezes ele é utilizado indiscriminadamente de maneira errônea para nomear fenômenos diversos que não se enquadram nas definições dos autores. Uma narrativa transmídia se refere, obrigatoriamente, a *universos ficcionais* que articulam suas histórias através de duas ou mais mídias.

O termo transmídia é aplicável aos mais distintos fenômenos; em geral, significa apenas “através de *mídias*”, podendo ser utilizada nos mais variados contextos. Mas

é preciso reservar o termo narrativa transmídia para se referir a uma estética contemporânea particular, que utiliza de recursos estratégicos coordenados de dispersão de conteúdos em múltiplos canais de *mídia* para se contar histórias acerca de um mundo ficcional. Embora muita coisa atualmente seja considerada transmídia, nem tudo de fato é *narrativa transmídia*. (LESSA, 2017a, p.88)

O ato de contar histórias através de diferentes mídias não é algo recente. Exemplos como o do *Gato Félix* (JENKINS, 2009b), personagem de desenho animado e quadrinhos criado no início do século XX, nos mostra que o movimento de histórias através de diversas plataformas ocorre antes mesmo do surgimento da chamada era digital. No entanto, com as evoluções tecnológicas, o grau de complexidade dessas narrativas propiciou uma ampliação das possibilidades desses produtos em nível de produção, distribuição e envolvimento do público. Faremos então um caminho percorrendo os trabalhos desses teóricos que sedimentaram os estudos sobre as narrativas transmidiáticas.

## 2.2 OS ESTUDOS SOBRE AS NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Nesse contexto, é relevante iniciarmos nossas observações sobre o desenvolvimento das narrativas transmídia com as pesquisas da professora Marsha Kinder. No ano de 1991, Kinder lançou o livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. A obra em questão é um dos primeiros estudos sobre as práticas transmídia. Kinder utilizou como base de suas observações os programas infantis da televisão americana veiculados aos sábados de manhã para descrever aquilo que ela chamou de *transmedia intertextuality* – intertextualidade transmídia. Ela notou que muitas dessas histórias eram influenciadas pelo cinema e depois adaptadas aos quadrinhos, vídeo games e televisão.

Estes programas, como *Muppet Babies*, *As Tartarugas Ninja*, entre outros, eram muitas vezes o primeiro contato que as crianças tinham com narrativas fictícias. Segundo Kinder (1991), eles eram construídos de maneira hipertextual, contendo elementos externos ao seu universo. Este caráter hipertextual das obras tornava possível a sua *transmídiação*. Assim, diversos produtos destinados ao público infantil eram lançados em outros meios a partir do sucesso do programa da televisão, formando o que ela chamou de um “super sistema de entretenimento de massa”.

Estamos agora à beira de uma revolução multimídia interativa que já está colocando cinema, televisão, videocassetes, CD players, videodiscos a laser, videogames,

computadores e telefones dentro de um super sistema consolidado que combina entretenimento doméstico, educação e negócios<sup>2</sup>. (KINDER, 1991, p.4)

Utilizando como exemplo *As Tartarugas Ninja*, podemos visualizar precisamente o que a autora estava classificando como intertextualidade transmídia. As personagens principais do desenho possuem os nomes de famosos artistas da Renascença: Leonardo, Rafael, Donatello e Michelangelo. Além disso, são ninjas, ou seja, praticam artes marciais de origem japonesa. Essas influências externas ao seu universo tornam o conteúdo mais complexo e profundo, possibilitando assim que ele seja explorado de várias maneiras e adaptado a outras plataformas.

Neste caso, *As Tartarugas Ninja* surgiram primeiramente nas revistas em quadrinho em 1984, criadas por Kevin Eastman e Peter Laird. A história sofreu influências de diversas outras revistas como *Demolidor*, *Ronin* e *Novos Mutantes*. Em 1987 foi lançado o desenho animado, que fez grande sucesso entre as crianças e foi produzido durante nove anos. Em 1989 foi lançado um jogo para o console da Nintendo, baseado na série animada. Um filme feito em *live action* foi produzido em 1990, seguindo o enredo da primeira edição da revista em quadrinhos, sendo o filme independente mais lucrativo durante muito tempo.

No auge do sucesso, entre o fim dos anos de 1980 e início dos anos 1990, as histórias das quatro tartarugas mutantes ganharam reconhecimento em escala mundial. Desde então, diversos materiais foram produzidos: revistas em quadrinhos, desenhos animados, jogos de videogame e outros produtos relacionados às histórias. São essas narrativas espalhadas por variadas plataformas que formam, de acordo com Marsha Kinder (1991), o super sistema de entretenimento das *Tartarugas Ninja*.

Kinder (1991) pontua que a partir do momento em que a televisão passou a ser fortemente difundida nos lares dos estadunidenses, ela se tornou um veículo elementar no contato das crianças com as narrativas. Ela procurou estudar “[...] como a televisão e suas convenções narrativas afetam a construção do sujeito”<sup>3</sup> (KINDER, 1991, p.2).

A autora cita que a televisão e os videogames, por exemplo, se apropriaram do discurso que era primeiramente pertencente ao cinema e o modificaram de acordo com suas características próprias. Assim, esses discursos trabalham uma dualidade entre os espectadores, que neste caso, são as crianças. Essa dualidade é definida por modos passivos e ativos de participação, sem que o público consiga distinguir a fluidez com que a narrativa se move de

<sup>2</sup> Tradução livre do autor: *We are now on the verge of an interactive multimedia revolution that is already placing cinema, television, VCR's, compact disc players, laser videodisc players, video games, computers, and telephones within a consolidated supersystem combining home entertainment, education, and business.*

<sup>3</sup> Tradução livre do autor: [...] *how television and its narratives conventions affect the construction of the subject.*

uma plataforma para outra. Ou seja, as histórias são construídas de maneira que não permitam a percepção sobre suas bases, como se a narrativa que se desenrola pelas diferentes mídias fossem uma só e se tornasse algo absolutamente familiar no ambiente da criança.

Ao assimilar e redefinir esse "discurso anterior" do cinema, tanto a televisão da manhã de sábado quanto os videogames cultivam uma forma dual de espectador. Eles posicionam os jovens espectadores para combinar modos passivos e interativos de resposta à medida que se identificam com significantes deslizantes que se movem com fluidez através de várias formas de produção de imagem e fronteiras culturais, mas sem desafiar a rígida diferenciação de gênero na qual a ordem patriarcal se baseia.<sup>4</sup> (KINDER, 1991, p.3)

Aproveitando o grande sucesso que o desenho animado das *Tartarugas Ninja* obteve na televisão estadunidense, uma diversidade de produtos derivados foi vendida no mercado para públicos de todas as idades, mas sem dúvida, as crianças eram o alvo principal. De lancheiras a escovas de dente, uma infinidade de mercadorias com a marca das tartarugas foi comercializada por cerca de 55 fabricantes licenciados. Uma edição de dezembro de 1989 da revista *Plaything*, especializada em brinquedos e games, informou que desde o mês de junho de 1988, foram vendidos cerca de 23 milhões de dólares em bonecos dos personagens.

Podemos perceber, então, como funcionou este processo midiático que estabeleceu uma relação muito próxima com as crianças, fazendo com que as narrativas que elas acompanhavam na televisão e se espalhavam através de outras mídias, tornaram-nas também precoces consumidoras.

O super sistema coordena as curvas de crescimento de seus componentes comercializáveis e de seus consumidores, assegurando aos jovens clientes que eles próprios formam o núcleo de seu próprio sistema de entretenimento pessoal, que por sua vez, está posicionado dentro de uma rede maior de cultura popular<sup>5</sup>. (KINDER, 1991, p.125)

Este desejo consumista despertado nas crianças pode ser explicado, entre outras possíveis respostas, por um sentido de pertencimento àquele universo ficcional ao qual elas estão expostas e querem se aprofundar. Dessa forma, os produtos comercializados nas

---

<sup>4</sup> Tradução livre do autor: *In assimilating and redefining that "prior discourse" of cinema, both Saturday morning television and home video games cultivate a dual form of spectatorship. They position young spectators to combine passive and interactive modes of response as they identify with sliding signifiers that move fluidly across various forms of image production and cultural boundaries, but without challenging the rigid gender differentiation on which patriarchal order is based.*

<sup>5</sup> Tradução livre do autor: *The supersystem coordinates the growth curves both of its marketable components and of its consumers, assuring young customers that they themselves form the nucleus of their own personal entertainment system, which in turn is positioned within a larger network of popular culture.*

prateleiras de mercados e lojas representam para as crianças um elo de ligação, uma continuidade da experiência narrativa naquele universo ficcional.

Os estudos de Marsha Kinder (1991) sobre o funcionamento desse super sistema de entretenimento foram de grande relevância para a compreensão de como as narrativas se conectam principalmente com o público infantil e se tornam parte natural de seu ambiente, despertando também um impulso de consumo. Para além disso, a reflexão acerca da intertextualidade transmídia nos proporcionou o entendimento sobre como essas narrativas são construídas e como elas se propagam através de outras mídias, influenciando os modos de participação do sujeito.

A contação de histórias, ou *storytelling*, ganhou aspectos ainda mais complexos com o surgimento da era digital, a partir do final do século XX. Não estamos falando apenas de mudanças tecnológicas e estéticas, mas de uma nova cultura de produção, circulação e consumo de conteúdos midiáticos.

Em seus estudos sobre o cinema, Matt Hanson (2004) busca compreender como a tecnologia revitalizou a narrativa cinematográfica. Observando as produções de cineastas como David Lynch, os irmãos Wachowski, entre outros, o autor argumenta que o cinema estava em transformação, dando origem a um diverso sistema de imagens em movimento. Assim, Hanson denominou como *screen bleed* - ou sangramento de tela, em tradução livre -, as narrativas que transcendem as fronteiras das telas e se ampliam por outros suportes midiáticos.

Monique de Haas (*apud* DENA, 2004, p.1) define como *cross media storytelling* um enredo que direciona o receptor de um meio para outro. Christy Dena (2004) compartilha da visão de Haas e coloca o direcionamento do enredo para outros meios como elemento primário das narrativas *cross media*. Para Dena, o espectador tem um papel ativo no complemento do significado das histórias, atuando como montadores de um grande quebra-cabeças espalhado por diversas mídias.

Na verdade, eles são montadores de peças ou produtos espalhados pela mídia e é sua tarefa preencher as lacunas e criar um trabalho. Isso implica alguma passividade em nome do projeto de um produto (embora um quebra-cabeça seja melhor entregue fragmentado e não resolvido) e coloca a responsabilidade pela construção do significado em nome do montador e não do contador de histórias, mas eleva a atividade ergódica e interpretativa como uma força primária na natureza da narrativa *cross media*<sup>6</sup>. (DENA, 2004, p.2)

---

<sup>6</sup> Tradução livre do autor: *Indeed, they are assemblers of pieces or products scattered across media and it is their task to bridge the gaps and to create a work. This implies some passivity on behalf of the design of a product (though a jigsaw is best delivered fragmented and not solved) and it places responsibility for meaning construction on behalf of the assembler and not the storyteller, but it does elevate the ergodic and interpretive activity as a primary force in the nature of cross media storytelling.*

Em seus estudos, Henry Jenkins (2003, 2009a) não só coloca o espectador como um montador de quebra-cabeças, mas o identifica como sendo um elemento essencial que participa e reconfigura os produtos midiáticos. O surgimento de novas tecnologias de comunicação junto ao fluxo de produção das mídias tradicionais nos proporcionou um ambiente de convergência no qual essas ferramentas são incorporadas e passam a fazer parte da circulação de conteúdos. Esta combinação entre os novos e antigos meios é o que Jenkins (2009a) chamou de convergência dos meios de comunicação.

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2009a, p.30)

O fenômeno da convergência midiática modificou a maneira como as mensagens circulam e como o público as recebe e interage com elas, compartilhando conhecimentos e ideias (LÉVY, 2007). É o que Lévy chamou de inteligência coletiva. Os espectadores participam das discussões sobre quadrinhos, filmes, seriados, histórias de seu interesse, compartilhando suas experiências pessoais e contribuindo para o fortalecimento daquele conteúdo. Cada pessoa possui suas impressões, percepções e ideias sobre as produções e quanto maior forem os debates, quanto mais fundo for a escavação, maior será o sucesso daquele conteúdo.

Toda atividade, todo ato de comunicação, toda relação humana implica um aprendizado. Pelas competências e conhecimentos que envolve, um percurso de vida pode alimentar um circuito de troca, alimentar uma sociabilidade do saber. (LÉVY, 2007, p.23)

O “circuito de troca” citado por Lévy nasceu de uma reconfiguração do consumo midiático, que, segundo Jenkins (2009a), deixou de ser uma experiência individual para se tornar um processo de consumo coletivo.

Com as novas tecnologias de comunicação que surgem em grande escala, as histórias estão sendo contadas por meio de diversas plataformas. Essas histórias, potencializadas pela convergência, Jenkins (2003) chamou de *transmedia storytelling*, ou narrativas transmídia. Neste cenário, as narrativas não são apenas adaptadas de uma mídia para outra. Os criadores de conteúdos estão organizando suas histórias para que elas se desenvolvam em diversas mídias, se aproveitando das ferramentas que cada uma possui para ampliar o mundo

ficcional de maneira coordenada. Cada meio tem a sua função e atua no desenvolvimento da narrativa através das suas principais características.

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009a, p.48)

As narrativas contadas e desenvolvidas em diferentes meios não são apenas um conjunto de adaptações de um enredo primário, mas a construção de universos ficcionais. Cada meio conta a história de maneira diferente dos demais, mas de uma forma em que cada uma complementa o sentido do todo, um entendimento maior. Isso não quer dizer por exemplo, que o leitor de um livro de *Supernatural* teve antes que assistir a série ou ler os quadrinhos para compreender a história. Portanto, o público possui autonomia para consumir a narrativa da maneira que mais lhe agrada. Por isso, Jenkins afirma que o público tem esse papel de atuação como “caçador” e recolhe as peças que compõem as narrativas transmídia.

O desenvolvimento de um universo ficcional é o aspecto fundamental deste modelo. Existe uma história principal, aquela que é o fio que conduz o universo, chamada por Jenkins (2011) de nave-mãe. A partir disso, a narrativa se desenrola em outras plataformas, expandindo o universo ficcional, explorando outros enredos, personagens, temporalidades, ou seja, adicionando elementos que não faziam parte da história principal. Mas as demais mídias também podem explorar outros aspectos através de novas angulações e perspectivas, estendendo o conhecimento do público sobre este mundo.

Segundo Jenkins (2003), o fator que torna uma boa narrativa transmídia atrativa para o público é justamente oferecer uma diversidade de pontos de entrada no mundo ficcional. Os espectadores não dependem mais de uma mídia específica para acompanhar a história e podem ter contato com o enredo por meio de diferentes meios que as oferecem perspectivas e experiências distintas. “Uma boa franquia transmídia atrai um público mais amplo lançando o conteúdo de forma diferente nos diferentes meios”<sup>7</sup> (JENKINS, 2003). Contar a história através de diferentes plataformas dá a oportunidade de acessá-la por ângulos diversos e explorá-las. Essa possibilidade que o público tem de entrar em contato com o mundo ficcional em variados

---

<sup>7</sup> Tradução livre do autor: *A good transmedia franchise attracts a wider audience by pitching the content differently in the different media.*

meios e acompanhar o andamento do enredo por diferentes ângulos, tempos e personagens propicia uma experiência mais profunda das narrativas, pois isso oferece uma riqueza de elementos com os quais o público tem contato. Isso fortalece a ligação dos espectadores com as histórias.

A abundância de elementos que as boas narrativas transmídia possuem movimentam a interação e as trocas de informação entre os fãs. Esse é um fator importante para que uma franquia transmídia tenha sucesso com o público. Para Jenkins (2009b), o universo “deve ser enciclopédico”. Ou seja, a história deve despertar a curiosidade dos fãs e levá-los a desvendar partes da narrativa, encorajá-los a explorar o universo ficcional. Isso faz com que o público crie conhecimento também sobre as obras e isso seja difundido através das redes. Na verdade, o público nunca foi passivo em relação às histórias, a circulação de informações sempre ocorreu. Mas com o avanço das tecnologias de comunicação, os fãs possuem uma poderosa ferramenta em mãos para se aprofundarem nas narrativas, compartilharem suas ideias e interagirem com outros fãs.

Além de intercambiarem ideias sobre as histórias que lhe despertam interesse, os fãs também se utilizam das tecnologias de comunicação para produzir e compartilharem suas próprias versões daquele universo. São inúmeras as formas que o público se utiliza para transmitir seus sentimentos sobre as obras. Eles podem tanto modificar os produtos originais através de remix, por exemplo, como produzir *fan fictions*, *fan arts*, paródias, entre outras manifestações nas redes. Jenkins (2009b) chamou de *ativadores culturais* os elementos pertencentes à obra que instigam no público o desejo de participação através da produção de conteúdo. No entanto, havendo ou não esse estímulo por parte dos produtores, os fãs criam espaços na rede nos quais eles colocam em prática o que o autor denominou de *ativismo transmídia*. “Mas mesmo sem esses convites, os fãs irão identificar ativamente espaços potenciais de performance dentro e ao redor da narrativa transmídia onde eles podem realizar suas próprias contribuições”<sup>8</sup> (JENKINS, 2009b). Este conceito de “performance” dos fãs, Jenkins definiu como um princípio necessário para uma narrativa transmídia. Por isso, é importante que se observe como o público está interagindo com as obras, mas também como elas estão sendo reconfiguradas pelos fãs e de que maneiras isso afeta a produção de sentido sobre os conteúdos.

Em contribuição aos estudos anteriores que destacamos aqui, Scolari (2013) define as narrativas transmídia como uma forma particular de narrativa que se expande por meio de

---

<sup>8</sup> Tradução livre do autor: *But even without those invitations, fans are going to be actively identifying sites of potential performance in and around the transmedia narrative where they can make their own contributions.*

diversas mídias e sistemas de significação. Cada história constrói diversos novos elementos que expandem o universo ficcional.

Mas quando nos referimos às narrativas transmídia, não estamos falando de uma adaptação de uma linguagem para outra (por exemplo do livro para o cinema), mas de uma estratégia que vai muito além e desenvolve um mundo narrativo que abrange diferentes meios e linguagens. Desta forma, a história se expande, aparecem novos personagens ou situações que ultrapassam as fronteiras do universo ficcional<sup>9</sup>. (SCOLARI, 2013, p. 25)

No entanto, o autor procurou trabalhar as narrativas transmídia a partir das perspectivas da semiótica e da narratologia (SCOLARI, 2015). Para ele, seria relevante confrontar os estudos de mídia com essas outras áreas, procurando assim estabelecer o campo epistemológico que a autora Marie-Laure Ryan denominou como “estudos de mídia narrativa” ou “narratologia transmidial” (*apud* Scolari, 2015, p.2). Scolari pontua que, para muitos pesquisadores, a semiótica é uma disciplina antiga e até mesmo datada, no entanto, ele ressalta os estudos de semioticistas sobre a televisão, o cinema, a publicidade e outras áreas. Além disso, ele revela que a semiótica pode oferecer um olhar enriquecedor para compreender as narrativas transmídia. “Como um dos objetivos das narrativas transmídia é aumentar o número de consumidores e atingir diferentes grupos, uma reflexão semiótica na construção textual de consumidores é pertinente” (SCOLARI, 2015, p.11)<sup>10</sup>.

Scolari (2015) destaca a relevância da semiótica para interpretar a construção de diferentes camadas interpretativas contidas em um mesmo texto. Esses diferentes níveis de escala são elaborados visando a criação de variados consumidores implícitos. Segundo o autor, cada uma dessas camadas exige habilidades cognitivas específicas para serem interpretadas. Assim, essa perspectiva semio-narratológica possui uma ampla base para que se compreenda as complexidades das textualidades transmídia.

O autor ainda estabelece uma classificação das características de consumo do público de narrativas transmídia. Tomando como base o universo ficcional de *24 Horas*, Scolari (2015) define os graus de envolvimento dos fãs com a narrativa. Em um primeiro nível, temos os *consumidores textuais simples*, que são aqueles que têm contatos esporádicos com a história através de uma revista em quadrinhos ou um jogo, por exemplo. No segundo nível estão os

<sup>9</sup> Tradução livre do autor: *Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a outro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción.*

<sup>10</sup> Tradução livre do autor: *As one of the objectives of TS is to increase the number of consumers and target different groups, a semiotic reflection on the textual construction of consumers is pertinent.*

*consumidores de mídia simples*, que acompanham o conteúdo com proximidade em apenas uma plataforma, como a série da televisão. Por fim, os *consumidores transmidiáticos* circulam de um meio para outro, seguindo o desenvolvimento da narrativa, constituindo o mundo ficcional de *24 Horas*. Cada um desses três tipos de consumidores possui habilidades diferentes para interpretar o universo narrativo.

As narrativas transmídia bem elaboradas são aquelas que desenvolvem as histórias com um grau elevado de elementos que despertam o interesse do público para buscar conexões em cada um dos meios disponíveis. Uma série televisiva, por exemplo, deve despertar a curiosidade do espectador para que ele saia da tela e busque mais informações em quadrinhos, livros ou qualquer outra mídia em que aquele mundo ficcional se prolongue.

Um enredo que não gera no público um anseio pela imersão no universo não cumpriu sua função de maneira plena. Imersão se trata da “[...] sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2003, p.102).

Assim, nos estudos mais recentes sobre as narrativas transmídia, há um interesse crescente a respeito do espaço dos fãs no texto transmídia. “A crescente disponibilização de conteúdos não só atende demandas de empresas de televisão, como também proporciona a imersão das audiências em universos ficcionais complexos e interativos” (MASSAROLO e MESQUITA, 2014, p. 2). As tecnologias de comunicação oferecem ao público a oportunidade de interagir e reestruturar os conteúdos que lhe interessam. Não se trata de dar aos fãs a possibilidade de interação nas redes apenas, mas de fazer com que eles se sintam parte daquelas histórias.

O papel ativo dos fãs é um componente fundamental das narrativas transmídia (FECHINE e LIMA, 2018). Desta forma, os conteúdos devem ser construídos de maneira que despertem a participação do público no texto transmídia.

O fã pode ser pensado, então, como um tipo de consumidor que se dispõe a realizar esse “trabalho”, um “trabalho” sem o qual o texto transmídia não se realiza, visto que sua própria manifestação depende de relações, conexões e associações delegadas ao seu destinatário. (FECHINE e LIMA, 2018, p. 7)

Esse trabalho de realizar conexões do mundo ficcional através dos diversos meios nos quais a história é contada mobiliza diversas competências dos fãs, assim como os processos de ressignificação dessas narrativas, quando o público também toma para si o papel de produzir conteúdos.

Observando o desenvolvimento dos estudos sobre as narrativas transmídia e alguns exemplos dessas produções, podemos perceber como as estruturas narrativas estão se tornando cada vez mais complexas. Essas transformações afetam a produção, a circulação e o consumo midiático. Nos primeiros estudos havia uma preocupação sobre como as narrativas se deslocavam de um meio para o outro influenciando principalmente o cotidiano das crianças. Com a convergência midiática, o foco se voltou para a participação ativa do público nas redes e as mudanças culturais que isso acarretou. Nos estudos mais recentes, o papel dos fãs é ainda mais destacado, buscando o entendimento sobre as relações que eles estabelecem com as histórias, ressignificando-as por meio das tecnologias de comunicação.

### 2.3 A FICÇÃO SERIADA, A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O PAPEL DOS FÃS

Como já fora apontado por estudos de alguns autores (JENKINS, 1995; JOHNSON, 2005; MITTELL, 2012a), os conteúdos ficcionais seriados dos Estados Unidos passaram por muitas transformações a partir dos anos 1990. Tanto no que diz respeito aos modos de produção, como de circulação dos episódios, até os processos de fruição por parte dos espectadores, diversas mudanças ocorreram no modo como as ficções seriadas são construídas.

Essas modificações ocorreram por diferentes motivações ao longo do tempo e contribuíram para formar o complexo ambiente que presenciamos atualmente. As inovações tecnológicas, as novas formas de construção narrativa, a popularização dos canais por cabo e o surgimento de mais aparelhos de comunicação estão entre alguns dos fatores que estabeleceram novos parâmetros e fizeram com que os conteúdos se diferenciassem do padrão que havia na televisão.

Podemos dizer que a relação do próprio público com os conteúdos e com outros espectadores se modificou de maneira bastante relevante. Uma vez que o mercado de mídia deixou de ser massivo para se tornar um mercado baseado em nichos de consumo (ANDERSON, 2006), ou seja, segmentado, personalizado, a maneira de se envolver com as séries ficcionais e com outros indivíduos interessados nos mesmos conteúdos também sofreu mudanças importantes.

Outro aspecto que faz parte no cenário atual e que devemos ter em conta, é que a própria noção de televisão se transformou na última década, com o surgimento de serviços por *streaming* como a Netflix, Amazon Prime Video, Disney Plus e outros. Buscaremos assim, compreender como essas características, desde os modos de produção até o consumo, marcam

as séries ficcionais e quais os papéis que as ferramentas comunicacionais cumprem neste sistema.

### 2.3.1 A mutação dos meios

Um dos pontos nos quais os teóricos da Comunicação concordam é que vivemos em tempos de mudanças constantes nas maneiras de nos comunicarmos, mudanças essas propiciadas pelos sequenciais avanços tecnológicos, que ocorrem em velocidades impressionantes. Marshall McLuhan (1994) afirmou que o conteúdo de um meio é sempre outro meio. Assim sendo, os novos veículos surgem no ambiente midiático se apropriando de algumas características dos meios antigos e remodelando os conteúdos através das ferramentas tecnológicas que são desenvolvidas com o tempo.

A noção de comunicação ubíqua (SANTAELLA, 2013), ou seja, aquela que está em toda parte, já é realidade e será um habitat absolutamente natural para as gerações nascidas daqui em diante. Por isso, estamos imersos em um ambiente, em uma “ecologia das mídias” que perpassa não só os meios de comunicação, mas também aos objetos que a eles estão ligados no que se entende como “internet das coisas” (SANTAELLA et al., 2013). “Em suma, a inteligência computacional está em franca expansão, ocupando todas as partes do real que estejam ao seu alcance e cujo potencial fica ampliado quando conectado de maneira móvel à internet” (Ibid., p.13).

Essas grandes transformações no ambiente comunicacional são propiciadas pelas ferramentas midiáticas, mas também englobam significativas mudanças culturais, sociais e econômicas (JENKINS, 2009a). A noção de convergência midiática abarca este espaço no qual as informações circulam de maneira ampla por diversas mídias, fazendo com que tenhamos de realizar conexões entre esses conteúdos que estão à nossa volta.

Tendo isso em vista, as produções ficcionais seriadas também se adaptaram e continuam se adaptando às mudanças, assim como os consumidores destes conteúdos. Mais do que se envolver de maneira diferente, os espectadores compartilham e produzem conteúdos relacionados às séries, fazendo assim com que se tornem “prosumidores” (SCOLARI, 2013). Seja comentando sobre detalhes do enredo em redes sociais ou fóruns de fãs, até a criação de *fanfics* e vídeos com grande qualidade estética, as possibilidades que as tecnologias de comunicação oferecem dão aos espectadores a possibilidade de criarem laços sociais (RECUERO, 2005).

No que diz respeito às mudanças provocadas pela convergência no consumo de ficção seriada, o próprio acesso aos conteúdos não é mais o mesmo desde a popularização da

internet. No Brasil o espectador ficava dependente dos seriados que as emissoras abertas transmitiam, na maioria das vezes com anos de defasagem em relação à transmissão original, em caso de séries estrangeiras. Quem possuía televisão por cabo tinha mais opções, mas atualmente, mesmo este mercado está se transformando.

Podemos apontar dois grandes responsáveis pelo fim do protagonismo da televisão tradicional como a plataforma principal de veiculação das ficções seriadas: os serviços por *streaming* e a pirataria na internet. No caso da pirataria, existem diversos sites na internet que disponibilizam os episódios *online* ou mesmo para baixá-los através do computador ou de algum outro dispositivo. Já os serviços por *streaming* como a Netflix, por exemplo, estão se popularizando cada vez mais nos últimos anos, inclusive com a produção de conteúdos originais e exclusivos, com o intuito de atrair assinantes. Além das assinaturas desses tipos de serviço serem mais baratas do que os planos de televisão por cabo, eles oferecem aos espectadores a comodidade de assistirem aos conteúdos com total controle, podendo pausar e voltar a transmissão quando desejarem. Ou seja, não existe mais a dependência em relação à grade horária televisiva. Esta é uma realidade que não tem mais volta no cenário do consumo midiático e representa uma revolução.

O fim da dependência do público junto aos conteúdos transmitidos pelos canais de televisão tem transformado completamente a lógica de consumo de ficção seriada. Através da internet, os espectadores conseguem ter fácil acesso às séries produzidas em diversos países e com gêneros específicos de acordo com suas preferências.

Essa nova lógica de consumo responde às mudanças provocadas pela convergência, uma vez que ela dissolveu a cultura de massa e o cenário atual nos apresenta um ambiente de grande diversidade de nichos que interligam usuários através de múltiplas mídias. Essa nova configuração é explicada por Chris Anderson no livro *A Cauda Longa: Do Mercado de Massa para o Mercado de Nicho* (2006).

Atualmente, ao mesmo tempo em que nos fragmentamos também nos reagrupamos ao longo de outras dimensões. Hoje em dia, nossos bebedouros são cada vez mais virtuais; há muitos deles; e as pessoas que se reúnem em torno deles selecionam a si mesmas. Em vez de nos relacionarmos por laços frouxos com multidões, graças às sobreposições da cultura de massa, temos a capacidade de nos interligarmos, mediante laços mais fortes, com igual quantidade de pessoas, se não com mais, em consequência da afinidade comum pela cultura de nicho. (ANDERSON, 2006, p.169)

Ao mesmo tempo em que a cultura de massa sofreu uma dissolução, com os produtos midiáticos se tornando cada vez mais específicos e sendo direcionados para determinados públicos, há também um fenômeno de reorganização do consumo midiático. A

expansão dos produtos segmentados, de nicho, propiciou que novas relações, mais estreitas e amarradas, surgissem entre os interessados nas séries ficcionais.

As novas formas de produção, distribuição e fruição que estão ocorrendo nas últimas décadas, formam o que Silva (2014) chamou de *cultura das séries*. Segundo o autor, existem três aspectos que são base deste cenário e explicam o funcionamento, principalmente das séries de origem estadunidense: forma, contexto tecnológico e consumo.

[...] a primeira condição é a que chamamos de *forma*, e está ligada tanto ao desenvolvimento de novos modelos narrativos, quanto à permanência e à reconfiguração de modelos clássicos, ligados a gêneros estabelecidos como a *sitcom*, o melodrama e o policial. A segunda condição está relacionada ao *contexto* tecnológico em torno do digital e da internet, que impulsionou a circulação das séries em nível global, para além do modelo tradicional de circulação televisiva. A terceira condição se refere ao *consumo* desses programas, seja na dimensão espectral do público, através de comunidades de fãs e de estratégias de engajamento, seja na criação de espaços noticiosos e críticos, vinculados ou não a veículos oficiais de comunicação como grandes jornais e revistas, focados nas séries de televisão. (SILVA, 2014, p.243)

O autor afirma que a cultura das séries é dotada de uma dinâmica particular entre as inovações nos modelos narrativos, o desenvolvimento contínuo das ferramentas de comunicação e a fruição ativa do público através de espaços de troca nas redes digitais da internet, sendo que esses elementos se influenciam mutuamente.

Através dos estudos sobre o desenvolvimento das séries ficcionais, pudemos compreender as mudanças pelas quais elas passaram a partir dos anos 1990 na televisão estadunidense e que se espalharam em produções de diversos países. A multiplicidade de gêneros, a confluência dos modelos episódicos e seriados, assim como a estrutura das tramas, fazem com que estas ficções atraiam os espectadores, que se conectam com as histórias de maneira mais próxima.

### 2.3.2 As ficções seriadas e as narrativas transmídia

Um outro ponto característico de algumas das ficções seriadas atuais está relacionado com as suas transmídiações. Tem sido frequente vermos as séries ficcionais se desenvolverem por diversas mídias, formando um universo transmidiático, seja dando origem a outros conteúdos, como no caso de *Supernatural*, ou servindo como expansão de outras histórias, como em *Game of Thrones*. Quando falamos de seriados televisivos, devemos fazer algumas considerações sobre suas inserções em narrativas transmídia e como eles funcionam neste sistema articulado.

É possível atribuímos o recente interesse nas questões da transmídiação às características da cultura da convergência. É a atual conjuntura econômica e cultural – grandes conglomerados de *mídia* produzindo conteúdos de forma coordenada e público participativo com comportamento migratório – que propicia um ambiente fértil para o desenvolvimento de produtos culturais transmídia. (LESSA, 2017a, p.90)

Todo mundo ficcional transmídia possui uma história de origem, o que Jenkins (2009b) chamou de nave-mãe. Para haver uma melhor compreensão e evitar equívocos, optamos aqui neste trabalho por empregar o termo *texto originário*. Isso, porque o conceito se refere à narrativa que deu início à história, mas que não necessariamente é a de maior popularidade com o público. Para exemplificar, podemos pensar no universo transmídia de *Harry Potter*, no qual os filmes são mundialmente famosos e mais conhecidos do que os livros, que são neste caso, os textos originários da franquia.

Os conteúdos que nascem a partir desse texto originário e aumentam o universo são chamados de *expansões transmídia* (JENKINS, 2009b; MITTELL, 2012b; LESSA, 2017a). Essas expansões distribuídas em outras plataformas oferecem ao público a possibilidade de entrar em contato com outras histórias que ampliam seu conhecimento sobre a franquia. No entanto, como já destacamos, cada texto é independente e completo em si, de forma que os fãs não precisam consumir todas as histórias para compreenderem a lógica daquela narrativa ficcional.

Jenkins (2011) se utiliza do termo *compreensão aditiva*, do *designer* de videogames Neil Young, para descrever o processo de apreensão de informações que cada expansão oferece sobre um determinado universo ficcional. Assim, quanto mais extensões da história um fã tiver contato, maior será o entendimento dele sobre o mundo ficcional. Porém, os fãs que optarem por consumir apenas o texto originário não serão prejudicados, justamente porque a essência da narrativa está contida na sua fruição.

Em um modelo ideal de narrativa transmídia descrito inicialmente por Jenkins (2003), cada extensão deveria possuir importância equânime para a história, mas na maioria das vezes não é isso que ocorre, principalmente quando temos exemplos envolvendo as ficções televisivas. Mittell (2012b) faz uma distinção entre narrativas transmídia *balanceadas* e *não-balanceadas* para definir dois modos de funcionamento das histórias desenvolvidas em diversas mídias. Por suas características, as séries da televisão respondem em sua maioria ao modelo de produção *não-balanceado*.

As narrativas balanceadas seriam então o modelo em que cada história teria importância equivalente no universo. Este modelo não se encaixa muito bem na lógica dos seriados, uma vez que a principal função das extensões é justamente fortalecer a audiência do

conteúdo televisivo e não dispersar este público para outros meios. Existem nesta lógica, evidentemente, questões econômicas envolvidas, uma vez que a televisão ainda é uma mídia de forte apelo comercial. Um outro objetivo que envolve as extensões das histórias é manter o público envolvido nos períodos de pausa entre uma temporada e outra das séries (JENKINS, 2009b; MITTELL, 2012b; LESSA, 2017a).

É útil distinguirmos a supostamente ideal forma de transmídia balanceada de Jenkins, sem nenhuma *mídia* ou texto com maior importância do que os outros, da forma de transmídia não-balanceada, em que há um texto principal facilmente identificável e um número de extensões transmídia periféricas que podem ser mais ou menos integradas ao todo, reconhecendo que a maioria dos exemplos se encaixam em algum lugar em um espectro entre balanceado e não-balanceado. Assim, para entender a televisão transmídia, nós podemos identificar o seriado televisivo como o texto principal, com extensões transmídia servindo como paratextos neste caso claro de transmídia não-balanceada. (MITTELL, conteúdo eletrônico, 2012b)<sup>11</sup>

Sendo assim, os universos como o de *Supernatural* são classificados, como definido por Mittell, de transmídia não-balanceada, uma vez que a série televisiva além de ser a nave-mãe ou texto originário, possui a essência narrativa daquela história. Os demais conteúdos servem para expandir a franquia, mas principalmente também para dar suporte e fortalecer o seriado da televisão. Esse processo particular de produção no qual a série ficcional está no centro da história é chamado de televisão transmídia (MITTELL, 2012b; LESSA, 2017a).

### 2.3.3 Estratégias de transmidiação na ficção seriada

Além das narrativas transmídia, as *estratégias de transmidiação* (FECHINE e FIGUERÔA, 2011) nas redes sociais digitais são fundamentais para as produções ficcionais na atualidade. Essas estratégias se diferem das narrativas transmídia na medida em que os conteúdos não expandem a história, mas funcionam como ações voltadas para o público com o objetivo de fortalecer a franquia e gerar engajamento junto aos fãs. Os chamados *paratextos* (MITTELL, 2012b; LESSA, 2017a) podem ser sites e páginas oficiais em redes sociais, vídeos promocionais, propagandas de televisão, entre outros.

---

<sup>11</sup> Tradução do autor: *It is useful to distinguish between Jenkins' proposed ideal of balanced transmedia, with no one medium or text serving a primary role over others, with the more commonplace model of unbalanced transmedia, with a clearly identifiable core text and a number of peripheral transmedia extensions that might be more or less integrated into the narrative whole, acknowledging that most examples fall somewhere on a spectrum between balance and unbalance. Thus in understanding transmedia television, we can identify the originating television series as the core text, with transmedia extensions serving as paratexts in this clear case of unbalanced transmedia.*

A chave da experiência transmídia passa a ser, agora, a *ressonância* e a *retroalimentação* dos conteúdos. Um conteúdo repercute ou reverbera o outro, colaborando para manter o interesse, o envolvimento e intervenção criativa do consumidor de mídias no universo proposto, mesmo que não desempenhe, a rigor, uma função narrativa. Trata-se, muito frequentemente, de uma estratégia destinada a repercutir um universo ficcional em redes sociais na Web ou fora dela, acionando o gosto dos consumidores por conversarem e/ou por saberem mais sobre aquilo que consomem nas mídias. Com isso, colabora-se para manter o usuário envolvido com o universo ficcional proposto, seja convocando-o a algum tipo de atuação colaborativa, seja simplesmente convidando-o a dar ressonância aos conteúdos propostos, agendando-os entre outros usuários ou em outras instâncias, constituindo comunidades de interesses. (FECHINE e FIGUERÔA, 2011, p.26)

O envolvimento do público com os programas vai além do tempo em que se assiste o conteúdo na tela da televisão ou de outro suporte equivalente. Essas estratégias buscam reforçar no ambiente das redes a discussão e o interesse do público sobre o universo ficcional e sobre as informações que vão além deste. Isso porque a internet oferece ferramentas para que o público se aprofunde no mundo narrativo e faça conexões e trocas com outros indivíduos interessados nos mesmos programas. Esse advento tornou as relações dos fãs entre si e com os conteúdos muito mais complexas.

Dessa forma, a construção de expansões narrativas articuladas em diferentes mídias formando um universo transmidiático, juntamente com as estratégias realizadas no espaço digital, são possibilitadas pela convergência, movimentando a inteligência coletiva e encorajando a cultura participativa dos fãs. Esse conjunto de ações coordenadas é que caracterizam as ficções seriadas transmídia, como no caso de *Supernatural*, objeto de nossos estudos.

A presença das redes sociais e de outros espaços ocupados pelos fãs em rede faz com que o consumo destes conteúdos seja um processo coletivo de produção de sentido e também de ressignificação das histórias por meio das produções dos fãs, tais como memes, *fanfictions*, entre outros. Por sua vez, a transmídiação das séries ficcionais torna o papel dos fãs ainda mais importante, no sentido em que eles devem interligar o universo das histórias que perpassam por diferentes meios, exigindo deles habilidades sofisticadas de interpretação. As séries ficcionais se mostram assim, como um dos fenômenos mais interessantes de serem estudados no ambiente convergente de mídias e da presença ubíqua das elaboradas ferramentas de comunicação que fazem parte do nosso cotidiano.

### 2.3.4 O papel dos fãs nas articulações da série transmídia

As narrativas e suas estratégias de transmediação só fazem sentido na medida em que o público é chamado a participar deste processo. Como foi colocado por Jenkins (2009a), os fãs devem atuar como caçadores de partes das histórias pelas plataformas nas quais elas se desenvolvem. Além disso, esses fragmentos narrativos devem ser articulados pelo público na produção de sentido do texto transmidiático.

Em seus estudos sobre o papel dos espectadores nas séries televisivas, Ross (2008) *apud* SILVA (2014), destaca três estratégias de solicitação de participação dos fãs presentes na construção dos seriados televisivos: convite evidente, convite orgânico e convite obscuro.

[...] o evidente, por meio da qual os produtores diretamente convidam o público a interagir (um exemplo é o já citado uso da *hashtag* do programa no canto da tela, para que o público comente no Twitter); o orgânico, em que não há o convite direto da emissora para a teleparticipação, mas em que a diegese dos programas incorpora a presença (material ou simbólica) da experiência participativa (um exemplo é a série britânica *Sherlock*, cujo *blog* do Dr. John Watson, por meio do qual o personagem escreve as histórias do detetive, surge nos episódios e existe de fato na página oficial da série). Por fim, o obscuro, em que o convite se dá no interior da própria estrutura narrativa da série, de modo tão subliminar que só um espectador assíduo é capaz de decodificar. (Ross *apud* SILVA, 2014, p.249)

Esses convites à participação do público funcionam como *ativadores culturais*, chamando os fãs a se envolverem mais profundamente com aquela história (JENKINS, 2009b). Nem sempre essas estratégias funcionam, uma vez que os níveis de interação de cada indivíduo variam conforme seu menor ou maior grau de interesse. Como já destacamos anteriormente, Scolari (2015) faz uma classificação de acordo com os níveis dos consumidores de histórias em: consumidores textuais simples, consumidores de mídia simples e consumidores transmidiáticos.

Quando falamos de uma série que compõe um universo transmídia, o envolvimento do público neste processo de produção de sentido deve ser ainda mais intenso, na medida em que devem-se articular as *extensões transmidiáticas* ao *texto originário*.

A participação do público na compreensão da história das séries, assim como na articulação das extensões produzidas em outras mídias, buscando e compartilhando informações com outros fãs, estabelece a mobilização de competências no cenário da convergência (JENKINS, 2009a, 2012; LÉVY, 2007; GUERRERO-PICO e SCOLARI, 2016). Como foi colocado por Scolari (2013) muitos fãs são *prosumidores*. Assim, além de possuírem capacidades de leitura analítica e de discussão sobre o universo ficcional, também produzem

conteúdos por meio de apropriações e ressignificações dos textos transmidiáticos. Sobre a geração de conteúdos produzidos pelos fãs, Scolari e Guerrero-Pico afirmam:

Quando os textos escritos ou audiovisuais são digitalizados, eles se tornam maleáveis, recombinaíveis e podem ser remixados com outro conteúdo. A web - especialmente redes sociais e plataformas de conteúdo aberto como o YouTube - permite que esses novos textos circulem de forma viral em todo o planeta em questão de segundos. Este é o terreno fértil para o conteúdo gerado pelos usuários. (GUERRERO-PICO e SCOLARI, 2016, p.185)<sup>12</sup>

Jenkins (2012) classificou as habilidades dos indivíduos que escrevem *fanfictions*, por exemplo, em dois níveis. O primeiro é a capacidade de *leitura crítica* de produções literárias, no sentido de que os fãs têm a capacidade de compreender as estruturas narrativas envolvidas na construção das obras. Em um segundo momento, eles colocam em prática o que o autor chamou de *leitura criativa*, na qual ocorre a apropriação e ressignificação do texto a partir da elaboração de histórias baseadas no conteúdo oficial.

Essas ações, no entanto, ocorrem como um todo no seio da cultura de fãs, não apenas com relação à literatura. Podemos dizer, assim, que o público de narrativas transmídia articula competências de análise crítica e produção criativa em nível transmidiático, de alto grau de complexidade. Isso porque essas obras são construídas em diversas plataformas, o que exige um conjunto de habilidades específicas do público na fruição e nas atividades produtivas relacionadas à cultura de fãs.

O principal objetivo deste estudo é, assim, compreendermos de quais maneiras os fãs de *Supernatural* articulam essas competências em espaços coletivos de produção de conteúdo sobre o universo transmidiático.

---

<sup>12</sup> Tradução livre do autor: *Al digitalizarse los textos escritos o audiovisuales, se vuelven maleables, recombinaibles y susceptibles de ser remixados con otros contenidos. La web –sobre todo las redes sociales y plataformas abiertas de contenidos como YouTube– permite que esos nuevos textos circulen de manera viral por todo el planeta en cuestión de segundos. Este es el caldo de cultivo de los contenidos generados por los usuarios.*

### 3 LITERACIA TRANSMÍDIA

Para conseguirmos alcançar os objetivos traçados nesta pesquisa sobre a atuação dos fãs de *Supernatural* no ambiente digital, necessitamos buscar um entendimento profundo sobre o que é a literacia midiática. Na verdade, não existe uma resposta única e fechada sobre o conceito, uma vez que ele foi e ainda é desenvolvido por diversos autores de diferentes áreas do conhecimento. Ressalta-se, porém, que suas primeiras investigações foram realizadas no campo da Educação (ROSENBAUM, BEENTJES E KONIG, 2008).

Sabendo dessa origem no campo educacional e também das contribuições vindas de múltiplas áreas, que iremos abordar brevemente ao longo deste capítulo, nosso foco principal, entretanto, está no desenvolvimento da literacia midiática enquanto fenômeno de Comunicação e suas ligações com a cultura de fãs no ciberespaço.

A noção de literacia foi se moldando juntamente ao contexto tecnológico ao longo do tempo, mas não apenas isso. Sabemos que as mudanças tecnológicas – não utilizaremos aqui o termo “avanços” para evitarmos a noção de melhora – não são alienadas das questões econômicas, sociais e, como é de nosso interesse, culturais na sociedade. Não há como, no entanto, negar as influências produzidas pelas ferramentas de comunicação que surgem, modificam e se tornam parte do cotidiano das pessoas.

A literacia midiática em si pode ser considerada um campo de estudo originado da alfabetização formal das escolas de leitura e escrita. Muitos debates foram feitos por autores de diversos países sobre o que seria a literacia midiática, quais seriam os seus conceitos norteadores, quais as suas inserções na educação e como ela poderia atuar para contribuir com a sociedade. Diferentes visões foram destacadas, desde abordagens mais protecionistas em relação aos possíveis males das tecnologias de comunicação, até abordagens mais encorajadoras, que ressaltavam seus benefícios para promover a educação e o exercício de cidadania, principalmente de crianças e jovens, no ambiente formal das escolas.

Assim, faremos aqui um estudo sobre os contextos e os pontos de relevância no entendimento da literacia midiática, até chegarmos à definição e características do conceito de literacia transmídia (SCOLARI, 2016; 2018), que será a lente escolhida pela qual iremos observar a cultura de fãs em nosso estudo de caso.

De antemão, podemos dizer que a literacia midiática está contida no seio do conceito de literacia transmídia e iremos explorar essa relação ao longo deste capítulo. Não estamos de forma alguma falando de um conceito que supera o outro, pelo contrário. A literacia

transmídia está apoiada nas bases da literacia midiática, uma vez que as ferramentas de comunicação - nosso envolvimento com as mídias -, se adaptam aos novos contextos.

Portanto, percebemos que há um longo e rico percurso que devemos caminhar para compreendermos os pontos fundamentais da literacia e como ela está envolvida nas atuações dos fãs nos espaços digitais na internet e quais suas implicações.

É interessante percebermos, por exemplo, como novas práticas surgem no meio da cultura de fãs, impulsionadas pelas possibilidades que as plataformas de comunicação proporcionam. Muitas delas, na verdade, nem são tão novas assim. São práticas antigas que se modificam, se remodelam, tirando proveito daquilo que a internet, as redes sociais, os *softwares* de computador e *smartphones*, além de tantas outras ferramentas, permitem. Como exemplo, pensemos nas fanzines popularizadas nos Estados Unidos nos anos 1930. São publicações independentes, antepassadas das *fanfictions* que encontramos atualmente em diversos sites na internet, que formam parte do nosso corpus de pesquisa.

A partir daí, os fãs se encontram em diversos locais no ciberespaço trocando informações, debatendo, produzindo e compartilhando conteúdos. Dessas atividades manifestam-se várias habilidades dos fãs. Não somente habilidades técnicas, ligadas ao manuseio de ferramentas e programas, mas também aptidões sociais, estéticas, culturais, criativas, entre tantas outras.

Como iremos estudar espaços coletivos de atuação dos fãs no ciberespaço, também nos voltaremos neste capítulo para compreender os conceitos ligados a essas práticas e suas imbricações com a literacia transmídia. Entre esses conceitos, destacam-se as noções de *cultura participativa* (JENKINS, 2009a), *inteligência coletiva* (LÉVY, 2007) e *espaços de afinidade* (GEE, 2005). Teremos assim, elementos que nos darão os contextos em que os fãs atuam nos espaços digitais para podermos entender como atuam na produção de sentido.

### 3.1 O SURGIMENTO DA LITERACIA MIDIÁTICA

Os debates que perpassam a literacia midiática fazem dela um campo de investigação denso e multidisciplinar. Apesar de suas raízes estarem localizadas na área da Educação, diversas outras disciplinas também contribuíram para fomentar as discussões em torno das relações com a mídia.

Nos anos 1960 já havia alguma preocupação nos ambientes escolares sobre o ensino para os meios de comunicação (ROSENBAUM, BEENTJES E KONIG, 2008). Porém, o uso do termo *literacia* no contexto em que estamos trabalhando data dos anos 1970, nos Estados

Unidos, em que alguns currículos escolares contemplavam uma “alfabetização televisiva” (BUCKINGHAM, 2003).

No princípio dos anos 1980, estudos e encontros ocorreram na Europa com o objetivo de estabelecer e promover a literacia midiática. Através de iniciativas da Unesco, as investigações sobre educação para as mídias passam a ter um caráter sistematizado. A Declaração de Grünwald (Alemanha ocidental, 1982), assinada por 19 países durante o Simpósio Internacional sobre Educação para a Mídia, demarcou o campo da literacia midiática (BORGES, 2014). O documento teve uma grande importância no sentido de enfatizar a necessidade de criação de políticas públicas. Além disso, salientou o papel da mídia-educação não apenas como potencializadora da compreensão crítica sobre os meios, mas também destacou seu papel de promover a expressão criativa e participação dos cidadãos através deles (BÉVORT e BELLONI, 2009).

A Declaração de Grünwald vislumbrou ainda as transformações acarretadas pelo desenvolvimento das TICs (tecnologias da informação e da comunicação) e seus efeitos na vida dos jovens, principalmente. Os sistemas por cabo, comunicação via satélite e a convergência entre a televisão e os computadores foram algumas das mudanças tecnológicas destacadas (BÉVORT e BELLONI, 2009). Porém, a ênfase não estava no aprendizado formal das ferramentas de comunicação, mas na vivência dos jovens com a mídia fora do ambiente formal da escola para, a partir daí, educá-los (Ibid., p.1088).

A conferência *New Directions in Media Education*, realizada em 1990 na cidade de Toulouse, na França, consolidou e sistematizou o campo da mídia-educação. O colóquio realizado pela Unesco integrou profissionais de diversas áreas e diversos países, inclusive os mais pobres economicamente, em via de desenvolvimento, como o Brasil. O encontro gerou recomendações voltadas aos países em desenvolvimento como ações formativas de professores, experiências de ONGs e pesquisas com ênfase na comunicação (BORGES, 2014; BÉVORT e BELLONI, 2009).

Algumas importantes medidas que impactam o campo da literacia até hoje foram levantadas na Conferência Internacional “Educando para as mídias e para a era digital”, realizada pela Unesco em Viena, em 1999. Um ponto é a perspectiva da tecnologia vista não apenas como suporte técnico de comunicação, mas suas implicações “socioculturais, cognitivas, linguísticas e estéticas” (BÉVORT e BELLONI, 2009, p.1092). Uma importante consideração dessa conferência foi a abordagem de múltiplas alfabetizações ou literacias (Ibid., p.1093).

A partir desse momento, o campo da mídia-educação se desenvolveu levando em conta os avanços das tecnologias digitais e seus impactos no novo ambiente da comunicação. Nos anos 2000, a Comissão Europeia desenvolveu iniciativas para promover a literacia midiática através de projetos e *workshops* com a finalidade de oferecer ferramentas para que instituições e profissionais de diferentes países europeus pudessem trocar conhecimentos e estabelecer redes de contato sobre a área (BORGES, 2014).

Em comemoração aos 25 anos do encontro de Grünwald, foi realizado em Paris uma conferência no ano de 2007. A *Agenda de Paris*, como ficou conhecida, buscou estabelecer quatro eixos estratégicos, baseados no evento de Grünwald: programas integrados em todos os níveis de ensino, formação de professores e mobilização de outros atores da sociedade, difusão da pesquisa e cooperação internacional. Entre os pontos de destaque está a importância da mídia-educação como elemento de combate às desigualdades de acesso, como ferramenta de expressão criativa pessoal dos jovens na cultura contemporânea e principalmente, como “direito fundamental da humanidade” (BÉVORT e BELLONI, 2009, p.1099).

Resgatando as várias contribuições dos encontros promovidos pela Unesco, podemos perceber como a abordagem sobre a literacia evoluiu ao longo do tempo. As ações formativas para profissionais da área de educação e as formas de se desenvolver um programa didático que contemplasse o uso das mídias no ambiente formal das escolas é algo a ser destacado. Porém, mais central ainda são as interpretações sobre as TICs, o protagonismo dos jovens no processo de aprendizado e o papel da literacia midiática na sociedade como um todo.

A começar pelas TICs, é fundamental a compreensão de suas utilidades não apenas do ponto de vista técnico, mas principalmente, de seus impactos cognitivos, socioculturais e emocionais na vida dos jovens. Através desses meios, eles praticam diversas habilidades específicas e expressam sua criatividade. Esses impactos são potencializados pelas aceleradas transformações nas ferramentas de comunicação e suas complexidades no ambiente da convergência midiática.

Nos encontros mais recentes, os jovens tiveram um olhar diferenciado sobre eles, uma vez que não devem ser encarados apenas como sujeitos destinatários de ações formativas, mas como parte atuante nesse processo. Isso porque eles são os grandes protagonistas da era digital, uma vez que se conectam com as tecnologias midiáticas e com outros sujeitos no ciberespaço, fazendo disso uma experiência de crescimento e aprendizado cotidiano. Portanto, os jovens têm muito a dizer sobre a literacia, mesmo que não tenham consciência dela como um processo presente e atuante em suas vidas.

Por fim, as conferências sobre educação para as mídias trouxeram à tona um pensamento basilar para compreendermos as relações entre as pessoas e a comunicação. A literacia midiática é antes de mais nada, um campo multidisciplinar, que envolve questões econômicas, sociais, culturais, entre outras tantas. Portanto, ela não se restringe apenas à educação e à comunicação. Somado a isso, a literacia deve ser atuante na sociedade como um todo, e assim, deve produzir ações que envolvam diversos agentes dentro e fora dos ambientes formais de aprendizado. A literacia deve ser vista como um aspecto fundamental para a garantia da inclusão e do direito à democracia na sociedade da conexão em que vivemos.

Após termos feito uma recapitulação sobre o surgimento e as transformações no campo da mídia-educação através dos encontros realizados pela Unesco, iremos, a partir de agora, nos aprofundar no entendimento sobre a literacia midiática e nos temas que envolvem sua discussão. Como já pontuamos, existem diversas abordagens e perspectivas sobre o conceito, de forma que não há uma compreensão hegemônica sobre o campo. No entanto, buscaremos trazer à tona alguns pontos de confluência nos estudos dos especialistas aos quais iremos recorrer. Assim, poderemos estabelecer um entendimento que nos proporcione um caminho coerente, sobre o qual nos levará ao conceito de literacia transmídia e sua relação com a cultura de fãs.

### 3.2 CONSTRUINDO UM ENTENDIMENTO SOBRE LITERACIA MIDIÁTICA

Como já destacamos anteriormente, o campo da literacia midiática possui um forte caráter multidisciplinar, uma vez que as relações dos indivíduos com a mídia se dão em diversos contextos. É evidente que os campos mais próximos e que oferecem mais contribuições são os da Comunicação e da Educação, haja visto as discussões dos encontros realizados pela Unesco nas últimas décadas a respeito do tema. No entanto, outras áreas também fazem referência à literacia como uma importante ferramenta de debate e transformação.

Estudos no campo da saúde revelam que a mídia produz impactos de grande relevância no comportamento de consumo das pessoas, tanto no sentido de influenciar hábitos saudáveis quanto não saudáveis. Pesquisas já comprovaram o papel que os meios de comunicação têm para encorajar hábitos que levam à obesidade e ao vício em cigarros. Por outro lado, algumas investigações mostraram mídia pode influenciar práticas que contribuam para o combate aos distúrbios alimentares. Estudos no campo da política demonstram que os meios de comunicação interferem bastante nos processos eleitorais nos países do ocidente e

uma população alfabetizada para as mídias tem mais condições de fazer avaliações críticas sobre os candidatos (ROSENBAUM, BEENTJES E KONIG, 2008).

Os exemplos citados apenas mostram algumas das muitas conexões que a literacia articula com outras áreas do conhecimento e a importância que essas combinações exercem de forma prática na sociedade. Assim, a literacia midiática é fundamental não só para gerar conhecimentos e debates sobre a mídia e suas influências, mas para produzir efeitos reais na vida das pessoas e mudanças de postura na relação com os meios de comunicação.

Literacia midiática, no entanto, não é relevante apenas porque preenche a lacuna entre comunicação e sociedade. Também é relevante porque implica uma atitude crítica em relação à mídia, uma que é funcional de várias maneiras para os consumidores com conhecimento de mídia e sua sociedade. Nesse sentido, a literacia midiática alcançou relevância muito além do campo dos estudos sobre alfabetização midiática e educação para as mídias. (ROSENBAUM, BEENTJES E KONIG, 2008, p.6)<sup>13</sup>

Portanto, podemos dizer que a literacia oferece uma forma de entender os meios de comunicação de maneira abrangente, buscando produzir olhares críticos que vão além do fenômeno comunicacional por si só. Mas os efeitos que ela pode gerar, e até mesmo sua forma de abordagem, nem sempre foram um consenso entre os estudiosos. Alguns autores destacavam o papel protecionista da literacia midiática contra as influências negativas da mídia, principalmente em relação às crianças e aos jovens.

Esse posicionamento protecionista geralmente era defendido por indivíduos que não estavam diretamente ligados aos ambientes escolares, e que se utilizavam do valor retórico do tema para defender a inserção da literacia midiática nos currículos das instituições de ensino (HOBBS, 1998). No entanto, a estratégia que posicionavam os professores para educar o consumo midiático dos alunos como se eles fossem vítimas passivas dos veículos de comunicação não funcionaram. Isso ocorre porque “quando as habilidades de literacia midiática são colocadas em oposição à cultura da mídia, a qualidade da instrução é comprometida” (Ibid., p.19)<sup>14</sup>.

Buckingham (1993) afirma que essa visão deriva do paradigma dos efeitos e que a televisão, principalmente, segundo esses autores, exerceria uma influência automática e fundamentalmente negativa, de modo que os jovens deveriam ser protegidos. No entanto, além

---

<sup>13</sup> Tradução livre do autor: *Media literacy, however, is not only relevant because it bridges the gap between communication and society. It is also relevant because it implies a critical attitude towards the media, one that is functional in many ways for media literate media consumers and their society. In that respect, media literacy has attained relevance far beyond the field of media literacy and media education studies.*

<sup>14</sup> Tradução livre do autor: *When media literacy skills are positioned in opposition to media culture, the quality of the instruction is compromised.*

de enxergar as crianças como indivíduos absolutamente passivos, as propostas protecionistas apresentavam soluções mais individuais do que coletivas. Somado a esse fator, o autor argumenta que uma literacia focada nos pontos negativos ignora as diversas formas de aprendizado e o envolvimento afetivo que ocorre na produção de sentido dos jovens com a mídia. Dessa forma, essa abordagem falha em reconhecer que a literacia é completamente permeada por práticas sociais relevantes (BUCKINGHAM, 1993).

Que as mídias de massa podem estimular maus hábitos e práticas no comportamento das pessoas, é algo já sabido. Porém, não podemos reduzir nossa abordagem apenas aos fatores nocivos dos meios de comunicação e, menos ainda, colocar a literacia em uma posição de teoria preventiva. É seguindo esta linha de pensamento que iremos direcionar nossas observações sobre a literacia midiática daqui por diante: encarando-a como um campo que abrange tanto o entendimento crítico sobre as mídias quanto as possibilidades enriquecedoras por elas oferecidas.

Com o surgimento das mídias digitais e a popularização da internet – apesar de sabermos que há inúmeras áreas em que essas tecnologias não chegaram para todos, principalmente nos países mais pobres -, houve uma grande mudança em nossas relações com os meios de comunicação. Ao mesmo tempo em que novas ferramentas se tornaram parte do nosso cotidiano, marcado pelo digital, as mídias tradicionais como o rádio, a televisão e o jornal, tiveram de se adaptar ao contexto que estava posto. Trata-se de um processo de remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000).

O objetivo da remediação é remodelar ou reabilitar outras mídias. Além disso, porque todas as mediações são reais e mediações do real, a remediação também pode ser entendida como um processo de reformar a realidade também.<sup>15</sup> (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.56)

Assim, com a realidade modificada pelas transformações causadas pelo contexto digital da comunicação, mudou-se também aspectos sociais e culturais ligados a este panorama em que estamos contidos. A proliferação das novas mídias, juntamente com as revoluções produzidas na reconfiguração dos meios tradicionais, fez com que a dominância da palavra escrita e das tecnologias analógicas fossem ultrapassadas.

Em consequência disso, uma literacia focada no letramento tradicional e na televisão, também se tornou obsoleta. Isso porque as novas plataformas digitais funcionam

---

<sup>15</sup> Tradução livre do autor: *The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well.*

sistematicamente baseadas em uma grande combinação de linguagens. Daí alguns autores trabalharem com a ideia de *literacia multimídia* ou *multiliteracias* (BUCKINGHAM, 2003). “Argumenta-se hoje, que a literacia é inevitavelmente e necessariamente literacia multimídia; e, nessa medida, as formas tradicionais de ensino de literacia não são mais adequadas” (Ibid., p.105).<sup>16</sup>

Portanto, a noção de literacia midiática teve de se adequar ao complexo ambiente marcado pela fluidez, velocidade e digitalização do ciberespaço. Vamos agora nos aprofundar nas percepções que alguns autores construíram sobre a literacia midiática, respondendo à lógica de funcionamento das consideradas novas mídias.

Para conseguirmos chegar a uma definição de literacia midiática que contemple a complexidade do ambiente comunicacional devemos esclarecer alguns pontos. O primeiro deles, que já citamos, é que não uma conceituação única sobre o fenômeno, além de haver perspectivas diversas. Depois, não se trata aqui de um campo estático, pelo contrário, a literacia midiática é fluida e se move junto às transformações das tecnologias da informação.

De acordo com Buckingham (2003), a literacia midiática está diretamente ligada aos conhecimentos, habilidades e competências necessárias para interpretar e utilizar as mídias. Realizando um paralelo com a alfabetização clássica, o autor argumenta que os meios de comunicação expressam formas de linguagem visuais e audiovisuais que podemos aprender e ensinar, de maneira parecida com a linguagem escrita. Isto é, a literacia midiática nos oferece um conjunto de repertórios que nos permitem decodificar a linguagem das mídias.

Não devemos, no entanto, encarar a literacia midiática como uma disciplina prática. Não se trata de saber como manusear uma câmera ou um computador. A literacia também não serve apenas como uma ferramenta analítica para entender os meios de comunicação. A literacia midiática é, antes de tudo, uma *alfabetização crítica*. Saber analisar criticamente as mídias e utilizá-las são algumas das habilidades contidas em seu arcabouço, mas ainda há diversos fatores que envolvem sua compreensão analítica. Dentre eles, estão as influências dos contextos sociais, econômicos e institucionais nas práticas das pessoas com a comunicação (BUCKINGHAM, 2003).

Partindo desse ponto de vista, não é possível desassociar a literacia midiática do contexto sociocultural em que os indivíduos estão envolvidos. Não é possível também olhar para os fenômenos da comunicação de maneira individualizada apenas, uma vez que o contexto social atua diretamente na realidade coletiva das pessoas. Isso implica que a literacia assume

---

<sup>16</sup> Tradução livre do autor: *Literacy today, it is argued, is inevitably and necessarily multimedia literacy; and to this extent, traditional forms of literacy teaching are no longer adequate.* (Grifo do autor da obra)

determinadas características dentro de espaços coletivos específicos, promovendo formas de produção de sentido que dizem respeito a esses espaços. Temos então uma teoria social da literacia midiática (BUCKINGHAM, 2003).

Isso implica que os indivíduos não criam significados isoladamente, mas através de seu envolvimento em redes sociais ou "comunidades interpretativas", que promovem e valorizam formas particulares de literacia. [...] Essa abordagem também implica que a aquisição de literacia (de qualquer forma) possibilita formas particulares de ação social. Permite que as pessoas façam coisas, seja em suas ocupações, em suas vidas particulares ou na sociedade civil; e as formas assumidas dependem do que está sendo feito. A ação social está inevitavelmente relacionada à operação do poder na sociedade; e, portanto, podemos dizer que a literacia se refere à produção de significados simbólicos, que por sua vez incorporam e promovem relações particulares de poder. (Ibid., p.108)<sup>17</sup>

Afasta-se assim, a visão de que há uma literacia única e equivalente para todos os grupos de pessoas. Em vez disso, é um campo que se articula com a realidade sociocultural específica do espaço onde ela está contida. Dessa forma, segmentos diversos de uma determinada sociedade irão lidar com a mídia também de maneiras diversas. Como consequência desse processo, também surgirão diferentes literacias midiáticas ou diferentes modalidades de literacia. Essas formas de literacias deverão se adequar aos fatores sociais que perpassam cada contexto (BUCKINGHAM, 2003).

A literacia se caracterizaria assim, como um campo fluido e adaptável do ponto de vista sociocultural, que responde às características próprias de cada ambiente. Por essa razão também, não é possível criar um esquema pronto e finalizado, como uma cartilha, para estabelecer ações que possam ser aplicadas em qualquer sociedade. Isso dependerá do conjunto de indivíduos que formam o grupo e como eles se relacionam com os meios de comunicação, quais são suas experiências.

Assim, não há como alguém aprender sobre literacia de uma vez por todas, pois não há apenas um contexto midiático, assim como não há somente uma forma de literacia. Necessitamos, assim, reconhecer as múltiplas formas de produção de sentido em relação à mídia e saber que cada grupo terá um envolvimento específico, que levará a formas específicas de literacia (BUCKINGHAM, 2003).

---

<sup>17</sup> Tradução livre do autor: *It implies that individuals do not create meanings in isolation, but through their involvement in social networks, or 'interpretive communities', which promote and value particular forms of literacy. [...] This approach also implies that acquiring literacy (in whatever form) makes possible particular forms of social action. It enables people to do things, whether in their occupations, in their private lives or in civil society; and the forms it takes depend on what it is that is being done. Social action is inevitably related to the operation of power within society; and so we might say that literacy is about the production of symbolic meanings, which in turn embody and enact particular relationships of power.* (Grifo do autor da obra)

De acordo com a perspectiva de Buckingham (2003), a literacia envolve as capacidades de produzir sentido sobre a mídia, assim também como as de elaborar conteúdos. No entanto, não se pode desconsiderar o amplo entendimento sobre as questões sociais, econômicas e históricas ligadas aos contextos em que as mensagens são desenvolvidas.

Em consonância com essa visão, Livingstone (2003) nos lembra que a literacia não se define simplesmente como um conjunto de habilidades e de repertório que o indivíduo possui para lidar com a mídia. Nem tampouco se trata de algo estático e imutável. Tratamos aqui da relação entre o usuário e as tecnologias de comunicação. A literacia depende dos meios e assim como eles se transformam, a literacia também se transforma em mesmo grau.

A literacia midiática está, nesta perspectiva, ancorada em três aspectos fundamentais e basilares: dimensão textual, que se refere à representação simbólica e material do conhecimento, da cultura e dos valores; dimensão de competência, que diz respeito à difusão de habilidades interpretativas através de uma sociedade estratificada; dimensão institucional, especialmente no papel que o estado tem sobre a gestão do poder que a literacia midiática pode proporcionar para aqueles que são instruídos para lidar com as mídias de comunicação (LIVINGSTONE, 2003, p.2).

Essas relações entre textualidade, competência e poder estão envolvidas em um profundo debate. Por um lado, há quem veja a literacia como democrática e empoderadora. Por outro, há quem diga que a literacia pode ser desigual e elitista. No entanto, para Livingstone (2003), a literacia deve ser dotada de espírito democrático e crítico, para cumprir sua função de fortalecer a cidadania dos indivíduos aos quais ela atinge.

Sem uma abordagem democrática e crítica da literacia midiática, o público será posicionado apenas como receptores seletivos, consumidores de informações e comunicações online. A promessa da literacia midiática, certamente, é que ela pode fazer parte de uma estratégia para reposicionar o usuário da mídia - de passivo a ativo, de destinatário a participante, de consumidor a cidadão. (LIVINGSTONE, 2003, p.3)<sup>18</sup>

A autora argumenta assim, que a literacia se refere à interpretação de quaisquer textos simbólicos mediados e aos conhecimentos cognitivos e sociais que tornam esse processo possível. Exatamente neste percurso está situada a conexão entre textualidade, competência e

---

<sup>18</sup> Tradução livre do autor: *Without a democratic and critical approach to media literacy, the public will be positioned merely as selective receivers, consumers of online information and communication. The promise of media literacy, surely, is that it can form part of a strategy to reposition the media user - from passive to active, from recipient to participant, from consumer to citizen.*

poder. Partindo desta premissa, podemos entender com mais profundidade a definição de literacia midiática trabalhada por ela.

A literacia midiática, e mais além, a literacia de uma forma geral, seria então a habilidade que o indivíduo deve possuir para acessar, analisar, avaliar e criar conteúdos em uma variedade de formatos e contextos (LIVINGSTONE, 2003). De forma breve, iremos destacar alguns pontos que a autora levanta sobre cada uma dessas etapas que compõem o processo da literacia.

Começando pelo *acesso*, devemos esclarecer que ele não está restrito ao simples fato de termos disponibilidade de conteúdos. Também não se refere apenas à questão material de possuir ou não as tecnologias de comunicação para consumir conteúdos. O acesso está ligado também à qualidade e às dimensões sociais e culturais envolvidas neste processo. Assim, é necessário se atentar para as dinâmicas e mudanças que dizem respeito a este acesso aos conteúdos das mídias.

Ligada ao acesso, está a *análise* dos conteúdos midiáticos. Tópicos como a natureza e a qualidade das mensagens são essenciais. Para se conseguir estabelecer igualdade e participação na sociedade através da literacia, não basta que as pessoas apenas tenham acesso aos conteúdos. A capacidade de fazer uma leitura crítica dos textos midiáticos é um fator central para a literacia. Por esse motivo, diversos estudos buscam estabelecer quais seriam as habilidades necessárias para realizar análises dos produtos midiáticos.

Após o acesso e a análise, a *avaliação* é um ponto de grande importância para a literacia, principalmente no contexto da cultura digital. A internet abriu a possibilidade para a circulação quase ilimitada de conteúdos, diferente das mídias de massa como a televisão, por exemplo, na qual eram poucas as pessoas que possuíam o poder de criar e fazer circular as mensagens. Portanto, a capacidade de saber avaliar criticamente os conteúdos midiáticos é essencial e envolve uma gama complexa de conhecimentos.

Não são todas as definições de literacia midiática que incluem a *criação de conteúdos*. No entanto, o campo da educação para as mídias vem se atentando cada vez mais para esse aspecto, baseado nos direitos à expressão e participação social. As produções dos usuários que têm como base o entretenimento, têm fortalecido bastante a emergência de novas habilidades e conteúdos que compõem a literacia midiática no ambiente digital. A criação de conteúdos envolve questões sociais como autoexpressão, identidade, cultura cívica e participação. As pessoas que, por qualquer razão, não estão inseridas neste movimento, acabam sendo excluídas desse processo que envolve a literacia midiática (LIVINGSTONE, 2003).

Essas quatro etapas explicitadas acima formam a base da literacia midiática para Livingstone (2003, 2004). Cada uma delas é composta por uma série de questões que são influenciadas pelo ambiente em que os indivíduos estão presentes. É importante destacarmos esse fator, uma vez que as condições de acesso, por exemplo, não são iguais em todos os lugares, assim como as tecnologias disponíveis. Isso, com certeza, se reflete nas etapas seguintes, de forma que a literacia está vinculada ao contexto em que ela está posta.

Um outro ponto que a autora coloca e que devemos ter em mente: a literacia muda junto com as mídias? Se sim, como isso ocorre? Duas considerações, segundo a autora devem ser feitas para respondermos a essas questões. A primeira delas é que a literacia é dependente das mídias; a outra é o impacto da internet e das novas mídias, que produziram uma forma de literacia drasticamente diversa da literacia das mídias impressas e audiovisuais.

“A literacia levanta algumas questões complexas a respeito da relação entre meio, usuário e o design da interface entre eles” (LIVINGSTONE, 2003, p.17)<sup>19</sup>. Qualquer tipo de texto envolve uma série de complexos códigos simbólicos que devem ser interpretados. Por isso, não podemos entender que a literacia diz respeito apenas às habilidades tecnológicas, mas também às capacidades de interpretação desses códigos que constituem as mídias.

Livingstone (2003) chama atenção para os muitos séculos durante os quais a humanidade tinha na palavra sua única forma de literacia. Essa dependência da palavra impressa, segundo ela, foi desconsiderada, assim como as suas características, que dão forma às habilidades necessárias para decodificá-la. As convenções constituintes dos textos impressos estão diretamente ligadas às estratégias interpretativas, de acordo com alguns estudos da psicologia.

De forma semelhante, a autora pontua que estudos de recepção de audiência também apontam confluências entre os códigos audiovisuais de programa de televisão e as estratégias de codificação dos espectadores. Um espectador de novela, exemplifica a autora, constrói entendimentos sobre os personagens, tenta antecipar acontecimentos, desvendar segredos. Isso tudo acontece de acordo com as convenções que envolvem a construção de uma novela.

No ambiente do ciberespaço, no entanto, essas relações são extremamente complexas, pois diversas formas de conteúdo, logo diversas convenções e conjunto de códigos, ocupam os mesmos espaços. O desafio que se coloca a partir deste momento é tentar identificar

---

<sup>19</sup> Tradução livre do autor: *Literacy raises some complex issues regarding the relation among medium, user and the design of the interface between them.*

quais seriam as habilidades e convenções necessárias para interpretar e produzir uma visão crítica sobre as mídias neste contexto.

Com os trabalhos realizados por esses autores, conseguimos vislumbrar alguns tópicos que se sobressaem quando tratamos da literacia midiática. É importante lembrarmos que não há confluências absolutas estabelecidas nos estudos sobre o tema, mas dispomos de algumas ideias que nos direcionam para um entendimento que nos permite desenvolvermos algumas considerações. Nos baseando também em algumas observações de Potter (2010), iremos colocar em evidência alguns desses pontos de confluência sobre a literacia midiática.

Primeiramente, devemos compreender o que queremos dizer com literacia. Como já foi posto, não se deve compreendê-la apenas como uma disciplina que elenca habilidades e competências necessárias para lidar com a mídia. Diversos autores argumentam que a literacia é composta sim pelo desenvolvimento dessas habilidades, mas também pela construção de visão crítica e conhecimentos sobre as tecnologias de comunicação (POTTER, 2010). O ideal é, então, enxergamos uma ligação entre a promoção de habilidades e a construção de conhecimentos que a literacia pode garantir.

O segundo aspecto que queremos colocar é que a literacia deve ser encarada hoje como um campo multimidiático, que acolhe a combinação de diversas plataformas de comunicação, mesmo sabendo que alguns autores optam por focarem em um meio específico. Há um entendimento cada vez mais crescente de que a literacia deva considerar todos os tipos de mídias (POTTER, 2010). Essa consideração é fundamental, pensando que estamos inseridos em um mundo hiperconectado, no qual as mídias estão convergindo cada vez mais.

Por fim, Potter (2010) levanta respostas de alguns autores sobre qual seria a finalidade da literacia midiática. Sabemos que suas raízes estão no campo da Educação, por isso alguns estudiosos defendem a presença da literacia no currículo escolar. Muitos escritores, segundo ele, argumentam que a literacia tem o propósito de melhorar a vida das pessoas através do controle sobre os efeitos da mídia em suas realidades. Alguns outros destacam o ativismo social propiciado pela literacia. Estudando as contribuições de diversos estudiosos, podemos dizer que a literacia midiática pode servir a todos essas questões. Ela também deve levar em consideração os fatores socioeconômicos, culturais, cognitivos e emocionais das pessoas, justamente por ser um campo multidisciplinar.

A partir dessa demanda para estabelecer uma nova forma para se analisar a competência midiática dos indivíduos, os professores Joan Ferrés e Alejandro Piscitelli, em contribuição com diversos especialistas, estabeleceram os parâmetros básicos desta proposta no artigo *Competência Midiática: uma proposta articulada de dimensões e indicadores* (2015).

As dimensões da competência midiática funcionam de maneira conjunta e se relacionam entre si nos âmbitos de análise e de expressão de conteúdos midiáticos. São as seguintes: *linguagem*, *tecnologia*, *processos de interação*, *processos de produção e difusão*, *ideologia e valores* e *estética*.

A *linguagem* se refere aos reconhecimentos sobre os códigos e funções das mensagens midiáticas, bem como a capacidade de produzir conteúdos. A *tecnologia* está ligada ao conhecimento e uso das ferramentas de comunicação em diversos contextos. Os *processos de interação* têm a ver com a avaliação das mensagens midiáticas e seus efeitos a nível individual e coletivo, além da capacidade de construção colaborativa de conteúdos. Os *processos de produção e difusão* se referem aos conhecimentos sobre as técnicas de construção e circulação de mensagens, bem como suas aplicações práticas. A *ideologia e valores* é a dimensão ligada à análise crítica das representações midiáticas e à uma atitude responsável e ética na construção de conteúdos. Por fim, a *estética* está relacionada aos conhecimentos acerca dos aspectos formais e da sensibilidade, assim como o desenvolvimento de mensagens que levem em conta estes fatores.

As seis dimensões propostas no artigo pelos autores podem ser entendidas tanto no âmbito da *análise crítica* quanto da *expressão criativa*. Para que se possa estudar a respeito das habilidades e técnicas que os indivíduos possuem em contato com os produtos midiáticos, ou seja, a literacia midiática deles, é necessário que se entenda como essas pessoas direcionam seu olhar para os conteúdos que recebem e também como elas produzem seus próprios conteúdos. Assim sendo, as dimensões da competência midiática estão interrelacionadas, pois operam de modo simultâneo e têm reflexo tanto na análise quanto na criação de mensagens no fluxo midiático.

Todas essas colocações são de grande relevância para podermos compreender o que tratamos por literacia, como ela funciona e quais suas atribuições para a sociedade na relação com as mídias. Porém, uma vez que a ecologia comunicacional se modifica em diversos aspectos, com grande rapidez e intensidade, novas considerações devem ser levadas em conta e novos aportes teóricos surgem para que possamos lidar com essa realidade.

Iremos assim, em seguida, nos concentrar no significado de *alfabetismo transmedia*, ou literacia transmídia (SCOLARI, 2016), buscando entender sua relação com as formas anteriores da literacia e quais as novidades que este conceito abarca, que nos permitirão alcançar os objetivos desta pesquisa.

### 3.3 O DESENVOLVIMENTO PARA A NOÇÃO DE LITERACIA TRANSMÍDIA

Como já foi colocado por uma parte dos autores que se dedicam ao estudo da literacia, o campo deve ser compreendido de forma a abarcar todas as mídias comunicativas e não apenas um meio específico. Não é possível pensarmos, nos dias de hoje, em pesquisas que deem conta apenas de uma alfabetização televisiva – como trabalhado por alguns autores em outros momentos – sem levarmos em consideração a presença da internet.

As mídias digitais provocaram uma grande revolução na maneira com que as mídias se estruturam. Presenciamos uma ecologia midiática extremamente fluida, na qual os diversos meios estão intimamente interligados, fazendo com que os conteúdos trafeguem entre eles. Se rompe assim a cadeia do *broadcasting*, na qual cada plataforma atuava em uma dinâmica específica de produção e circulação de mensagens.

Não foi apenas o sistema comunicacional que sofreu modificações profundas com o estabelecimento da convergência midiática. A economia, a cultura, a política e até mesmo a educação foram levadas pelas novas estruturas do paradigma da rede. A digitalização dos meios provocou tensões nas práticas de ensino e aprendizagem (SCOLARI, 2016). Isso fez com que novas abordagens para a literacia tivessem de ser construídas para dar conta das novas articulações que perpassam esse panorama que afeta a sociedade como um todo.

Foi justamente em virtude dessas amplas mudanças que vieram com a expansão do digital que alguns autores trabalhavam com as ideias de múltiplas literacias ou literacia multimídia (BUCKINGHAM, 2003; BÉVORT e BELLONI, 2009). Diversos termos foram utilizados para tentar designar as novas necessidades que o contexto midiático apresentava para a literacia: literacia digital, literacia informacional, entre outros (SCOLARI, 2016). Essas definições buscavam renovar as bases da literacia midiática tradicional, que esteve durante muito tempo centrada na leitura e na escrita, além da preocupação com os efeitos da televisão.

Com isso, surgiu uma necessidade de estabelecer uma nova referência para o campo da literacia. No entanto, não seria suficiente apenas descrever diferentes formas e modelos de literacia que surgissem com o digital, mas produzir uma compreensão acerca das relações complexas que os meios de comunicação estabelecem entre si no ambiente midiático que emergiu.

Essas novas relações entre as mídias nascem do fenômeno da convergência midiática (JENKINS, 2009a). Dessa forma, os estudos sobre a literacia deveriam acompanhar a dinâmica que surgiu entre os meios de comunicação e os sujeitos a partir das consequências do ambiente convergente. Isso representou – e ainda representa – um enorme desafio para os

pesquisadores, uma vez que as formas de comunicação e as práticas tradicionais sofreram inúmeras transformações. Além disso, muitas outras práticas comunicativas nasceram nesse contexto.

Tendo em vista este panorama em que os meios tradicionais estavam se digitalizando, somado às diversas mídias que já nasceram digitais, configurou-se assim, uma nova ecologia midiática. Os efeitos dessas transformações se deram não apenas em nível tecnológico, mas também cultural e socioeconômico. Scolari (2016) propõe então, uma literacia que objetiva a compreensão dessas relações complexas entre as mídias digitais e o papel dos sujeitos nesses espaços.

As novas práticas que emergem da convergência/colisão entre a indústria da mídia e as culturas colaborativas (Jenkins, 2006) apresentam numerosos desafios para os educadores e comunicadores. A literacia midiática já não pode mais se limitar à análise crítica dos conteúdos televisivos ou à produção de peças de comunicação escolares inspiradas no modelo de radiodifusão ou na imprensa. O consumidor tradicional de mídia agora é um sujeito ativo que, além de desenvolver competências interpretativas cada vez mais sofisticadas para compreender os novos formatos narrativos, de maneira crescente cria novos conteúdos, os recombina e compartilha nas redes digitais. É neste contexto que o conceito de literacia transmídia pode enriquecer a concepção tradicional de literacia midiática. (SCOLARI, 2016, p.7)<sup>20</sup>

A literacia transmídia representa a ruptura com as teorias de causa e efeito das mídias, que foram trabalhadas durante um longo período. Seu diálogo se dá com a nova ecologia dos meios e com os estudos culturais (SCOLARI, 2016). O enfoque está agora, na forma com que os indivíduos compreendem os fenômenos comunicacionais e quais os aspectos culturais e socioeconômicos envolvidos neste processo. Essa visão já vinha sendo trabalhada por autores dedicados à literacia midiática e se acentuou com as modificações causadas pelo digital e pela popularização da internet.

É importante sempre salientarmos que a literacia transmídia não é um conceito que nasceu para substituir a literacia midiática tradicional, mas sim uma forma atualizada de se compreender as novas relações que surgiram no ciberespaço. Assim como os meios de comunicação e as práticas midiáticas se transformaram, a literacia também se desenvolveu.

---

<sup>20</sup>Tradução livre do autor: *Las nuevas prácticas que emergen de la convergencia/colisión entre la industria de los medios y las culturas colaborativas (Jenkins, 2006) presentan numerosos desafíos a los educadores y comunicadores. El alfabetismo mediático ya no puede limitarse al análisis crítico de los contenidos de la televisión o a la producción de piezas escolares de comunicación inspiradas en el modelo del broadcasting o la prensa. El consumidor tradicional de medios ahora es un sujeto activo que, además de desarrollar competencias interpretativas cada vez más sofisticadas para comprender los nuevos formatos narrativos, de manera creciente crea nuevos contenidos, los recombina y comparte en las redes digitales. Es en este contexto donde el concepto de alfabetismo transmedia (transmedia literacy) puede enriquecer la concepción tradicional de alfabetismo mediático.*

A literacia midiática tinha como base de enfoque o aprendizado formal sobre as mídias nos ambientes escolares. No entanto, a literacia transmídia está ancorada principalmente nas estratégias informais de aprendizado e na cultura participativa em rede (SCOLARI, 2016). No entanto, essas duas visões não são excludentes e para aqueles pesquisadores que trabalham mais próximos ao tema da educação, o desafio é justamente combinar as práticas formais e informais de aprendizado no ambiente escolar.

A literacia transmídia pode ser compreendida como “um conjunto de habilidades, práticas, valores, sensibilidades e estratégias de aprendizagem e troca desenvolvidas e aplicadas no contexto da nova cultura participativa” (SCOLARI, 2016, p.8)<sup>21</sup>. Vamos, a seguir, explorar quais são os pontos principais que marcam a transição da literacia midiática para o novo cenário que surge com a literacia transmídia, buscando entender quais as atualizações e as novidades que presenciamos no contexto dos meios de comunicação. Assim, poderemos compreender qual a importância da ótica que essa nova literacia nos proporciona, a fim de entendermos as dinâmicas envolvidas no ciberespaço e na cultura digital.

Quadro 1 – Desenvolvimento da literacia

	Literacia midiática	Literacia transmídia
<b>Mídia de suporte</b>	Broadcasting (Televisão)	Redes digitais
<b>Semiótica do meio</b>	Audiovisual	Transmídia
<b>Sujeito</b>	Consumidor	Prosumidor
<b>Aprendizagem</b>	Formal (escola)	Informal (extraescolar)
<b>Referencial teórico</b>	Teoria dos efeitos dos meios	Estudos culturais
<b>Objetivo</b>	Desenvolver o consumo crítico e, em menor grau, a produção	Desenvolver o consumo crítico e a produção criativa

Fonte: Scolari (2016)

Sob o prisma da literacia midiática, que estava baseada principalmente nas relações da audiência e do público televisivo, o sujeito era interpretado apenas como consumidor de mídia. Além disso, não havia muitos espaços pelos quais eles pudessem se expressar. Tendo isso posto, queremos aqui ressaltar que nunca houve passividade das pessoas com as mídias, como acreditavam os autores behavioristas. O que ocorre é que o público dos meios tradicionais não tinha à sua disposição muitas formas de trocar informações e enviar respostas às rádios,

<sup>21</sup> Tradução livre do autor: *un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de la nueva cultura colaborativa.*

emissoras, jornais, entre outros. Isso pode explicar, em parte, as primeiras abordagens protecionistas que faziam parte da literacia midiática tradicional.

O sujeito que se desenvolveu para lidar com o atual ambiente multimídia é compreendido pela literacia transmídia como um *prosumidor* (SCOLARI, 2016). O prosumidor seria a pessoa que tem a capacidade de realizar uma leitura crítica e ampla das mídias e de todas as relações complexas que elas articulam no ciberespaço. Além disso, ele tem a habilidade de produzir conteúdos diversos em variados contextos. É importante salientarmos que as capacidades de analisar criticamente e produzir conteúdo simultaneamente não é nova e foi prevista por autores que trabalhavam com a literacia midiática. Indo mais além, o aprendizado da leitura e escrita também abarca essa noção entre análise e produção. No entanto, o ambiente hiperconectado em que vivemos produziu grandes modificações na forma de lidarmos com as mídias. Daí surgir essa nova figura do prosumidor.

Como já pontuamos, era no ambiente formal das escolas que a literacia midiática buscava desenvolver os conhecimentos dos jovens para lidar com as mídias. No entanto, como sabemos, esse tema sempre foi problemático, uma vez que envolvia questões curriculares e estruturais das escolas, além da preparação e do papel dos professores. Assim, a função da escola hoje em dia é ainda mais difícil. Isso porque o conjunto de aprendizados envolvidos na literacia transmídia tem caráter informal e ocorrem fora do ambiente escolar. Esse raciocínio serve não apenas para pensarmos na educação de crianças e jovens, mas também para pessoas de todas as idades. As habilidades que envolvem as ferramentas de comunicação desenvolvem-se muitas vezes dentro de casa, justamente pela facilidade de acesso que temos a elas e aos espaços informais da internet que possibilitam esse aprendizado.

Apesar das diferenças que apontamos entre as abordagens da literacia midiática e da literacia transmídia, devemos encarar essas mudanças como consequência de um processo natural que ocorre na comunicação. Ambas possuem o mesmo objetivo: o de gerar um sentido de compreensão crítica no envolvimento dos indivíduos com os meios de comunicação. Essas mudanças são necessárias para que se compreenda o contexto comunicacional de tempos em tempos, e para entender como as pessoas utilizam as mídias e quais influências estão presentes nesta relação. A literacia nunca será, portanto, um campo de estudos consolidado e pronto, mas sim uma esfera de pesquisa que se coloca em constante transformação.

#### 4 PRÁTICAS DOS FÃS E A CULTURA PARTICIPATIVA

Antes de adentrarmos no panorama atual das práticas dos fãs, iremos realizar uma breve recapitulação sobre como as pesquisas neste campo se estruturaram, há cerca de 30 anos. Faremos esse recorte temporal pois foi no início dos anos 1990 que os estudos sobre a cultura dos fãs ganharam espaço no meio acadêmico e contribuíram bastante para compreendermos até mesmo o cenário atual, apesar, é claro, das muitas mudanças culturais e tecnológicas pelas quais passamos nesse período.

Sabemos que a palavra fã se originou da expressão latina *fanaticus*, e daí vem toda a carga de estereótipos envolvidos no olhar que prevaleceu durante muito tempo – não só da academia, mas como da sociedade como um todo. A noção de fãs era sempre ligada a indivíduos que idolatravam algo ou alguém de maneira irracional.

No entanto, a pesquisa sobre a cultura de fãs começa a ganhar destaque com os trabalhos de autores que veem dos *estudos culturais* – Jenkins (1992), Fiske (1992), Grossberg (1992), entre outros – e decidem observar essas manifestações de forma séria e sem os preconceitos que foram estabelecidos pela “cultura tradicional”. Esta *primeira onda* de estudiosos defendia que os fãs eram indivíduos ativos e que produziam valores e significados a partir das mensagens construídas pela mídia, muitas vezes adotando uma postura de resistência e rebeldia em relação à mídia dominante (LANIER; FOWLER, 2013).

Para iniciarmos nosso panorama, devemos destacar o livro de Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992). Rejeitando os preconceitos e estereótipos anteriormente estabelecidos, o autor se utiliza da ideia do intelectual francês Michel de Certeau para enxergar os fãs da cultura popular como *invasores do texto* – *textual poachers* –, que se apropriam e remodelam os produtos midiáticos, construindo seus próprios significados. Dessa maneira, Jenkins afasta a ideia de que o público é formado por indivíduos passivos e acríticos. Ao contrário, ele afirma que os fãs são produtores ativos e que sabem gerir os significados expressos pelas mídias.

Suas atividades colocam questões importantes sobre a habilidade dos produtores de mídia de restringirem a criação e a circulação de significados. Os fãs constroem sua identidade cultural e social tomando emprestadas e incorporando imagens da cultura de massa, articulando preocupações que muitas vezes passam despercebidas na mídia dominante. [...] No processo, os fãs deixam de ser simplesmente uma audiência para textos populares; em vez disso, eles se tornam participantes ativos na construção e circulação de significados textuais. (JENKINS, 1992, p.23-24)<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Tradução livre do autor: *Their activities pose important questions about the ability of media producers to constrain the creation and circulation of meanings. Fans construct their cultural and social identity through*

A consequência da atuação dos fãs em relação aos conteúdos midiáticos pelos quais eles se interessam e se envolvem é a emergência de uma complexa *cultura participativa* que “transforma a experiência de consumo de mídia na produção de novos textos, na verdade de uma nova cultura e uma nova comunidade” (Ibid., p.46)<sup>23</sup>. Assim, a produção de significado é uma atividade operante que ocorre de maneira não apenas individual, mas também em coletividade entre os indivíduos do *fandom* – o conjunto de fãs de determinado produto cultural.

Jenkins (1992) estabelece então um conjunto de cinco atividades que caracterizariam as relações dos fãs entre si, assim como suas conexões com as produções oriundas da cultura popular. Para facilitar o entendimento, iremos nomear essas atividades da seguinte maneira: *recepção*, *interpretação crítica*, *ativismo*, *produção cultural alternativa* e *organização social alternativa*.

Os fãs possuem uma forma singular de *recepção* que combina a proximidade emocional junto aos textos midiáticos com o distanciamento crítico na produção de sentido. A *interpretação crítica* envolve uma forma de consumo que vai além do que está presente nas histórias, de forma que os fãs buscam aprender as formas de “leituras preferidas” do *fandom*; essa prática é lúdica, especulativa e subjetiva. Os fãs também colocam em prática seu *ativismo* através das respostas e críticas que dão aos produtores, expressando suas opiniões acerca das histórias que consomem. A *produção cultural alternativa* pode ser entendida como a materialização da produção de significados do *fandom* através da apropriação dos textos midiáticos, constituindo práticas culturais particulares. Por fim, a própria noção de comunidade de fãs ou *fandom* expressa a ideia de uma *organização social alternativa* que envolve todas essas práticas citadas.

Esse entendimento acerca dos fãs como uma organização que produz significados coletivamente e que expressa tanto uma leitura crítica quanto produz conteúdos criativos é essencial para o nosso pensamento nesta pesquisa. Algumas ressalvas devem ser feitas, no entanto. Em seus estudos, Jenkins (1992) falava ainda a partir de uma perspectiva da cultura de massa, antes da popularização da internet. Como veremos adiante, esse cenário se modificou bastante e a noção de cultura de massa já não explica o momento em que nos encontramos, dando origem ao que o autor chamou de *cultura da convergência* (JENKINS, 2009).

---

*borrowing and inflecting mass culture images, articulating concerns which often go unvoiced within the dominant media. [...] In the process, fans cease to be simply an audience for popular texts; instead, they become active participants in the construction and circulation of textual meanings.*

<sup>23</sup> Tradução livre do autor: *transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and a new community.*

Uma *segunda onda* (LANIER; FOWLER, 2013) de pesquisadores da cultura de fãs (HILLS, 2002; SANDVOSS, 2005, 2013) argumenta que esse modelo baseado em resistência, comunidade e produção de conteúdo não caracteriza a totalidade dos indivíduos em um grupo de fãs. Para eles esse modelo é generalista e se refere apenas à “elite de fãs” e falha em explicar o papel dos fãs que não se envolvem na criação de conteúdos. Além disso, muitas vezes as pessoas tendem a reproduzir, mais do que resistir, os valores da mídia (HILLS, 2002).

Como aponta Stuart Hall (1981 *apud* JENKINS, 1992), um dos principais nomes dos *estudos culturais*, os leitores não são sempre resistentes. A recepção de conteúdos midiáticos é dotada de uma ambiguidade, que algumas vezes expressa uma resistência, e em outras, uma afirmação dos valores dominantes. Tendo em vista o surgimento da cultura digital, R. McCulloch et al. (2013 *apud* BENNETT, 2014) afirmam que essa negociação de valores entre a indústria e os fãs os colocam como participantes em um ambiente de “conversação”. Assim, a posição de inferioridade dos fãs então destacada (JENKINS, 1992), “não permanece uma lente totalmente útil para explorar o fandom digital” (BENNETT, 2014, p.12)<sup>24</sup>. Isso porque os fãs sempre foram parte integrante desse modelo cultural e econômico, justamente por serem fãs dos textos produzidos pela indústria (HILLS, 2002). Eles hoje possuem uma condição ainda mais ativa de participação, seja para propagar ou para questionar os valores da indústria midiática.

Outro ponto que gostaríamos de destacar é sobre a suposta “maneira certa” ou formas de “leituras preferidas” que constituiriam uma das práticas dos fãs dentro de uma perspectiva normativa. Defendemos que este ponto não tem fundamento nas práticas de fãs. Por mais que possa haver ideias e significados compartilhados dentro de uma comunidade de fãs, não existe um conjunto de normas que ditam a relação dos integrantes com os textos e as práticas dentro de um mesmo *fandom* podem assumir características bastante diversas. Inclusive, uma característica interessante de ser observada dentro de qualquer comunidade de fãs é justamente a diversidade de interpretações que podem ser realizadas acerca do universo ficcional. Como coloca Bennett (2014, p.13), “é importante reconhecer que o que é considerado ‘certo’ é um conceito que pode estar sob negociação contínua, não apenas entre fã e produtor, mas entre fã e fã”<sup>25</sup>.

Seguindo uma linha de pensamento similar, Fiske (1992) também se utiliza dos estudos de outro pensador francês, Pierre Bourdieu, ao relacionar a cultura como uma economia

---

<sup>24</sup> Tradução livre do autor: *does not remain a fully helpful lens with which to explore digital fandom.*

<sup>25</sup> Tradução livre do autor: *it is important to acknowledge that what is deemed as ‘right’ is a concept that can be under continuous negotiation, not only between fan and producer, but between fan and fan.*

na qual se investe e se acumula capital. Esse capital cultural seria distribuído de forma desigual, de maneira a gerar distinções através tanto do sistema educacional como de instituições como museus, galerias de arte, entre outras.

Assim, a cultura funcionária – similarmente à economia –, como marcador social, que privilegia certos padrões e gostos de alguns grupos e discrimina e rejeita outros. Os privilégios, segundo Fiske, estão ligados ao que ele denomina *cultura oficial*. Por outro lado, à *cultura popular* é negada o reconhecimento e a legitimidade daquela.

O *fandom*, no entanto, é formado por indivíduos que se utilizam do capital cultural da indústria para participarem através de suas manifestações próprias, inclusive reproduzindo certos modelos e comportamentos da própria indústria. “Os fãs, em particular, são produtores e usuários ativos desse capital cultural e, no nível da organização de fãs, começam a reproduzir equivalentes das instituições formais da cultura oficial” (FISKE, 1992, p.33)<sup>26</sup>.

A cultura de fãs, portanto, preenche uma lacuna cultural promovida pela exclusão oriunda da cultura oficial, produzindo uma forma de socialização que é própria desses grupos de fãs. Por outro lado, os fãs também se apropriam dos textos e de algumas características dessa cultura oficial em suas expressões.

O *fandom*, então, é uma mistura peculiar de determinações culturais. Por um lado, é uma intensificação da cultura popular que se forma fora e muitas vezes contra a cultura oficial, por outro expropria e retrabalha certos valores e características daquela cultura oficial à qual se opõe. (FISKE, 1992, p.34)<sup>27</sup>

O autor elenca, então, três características que definem as atividades dos *fandoms*: *discriminação e distinção*, *acumulação de capital*, e *produtividade e participação*. O primeiro ponto, *discriminação e distinção*, se refere à demarcação clara que é feita pelos fãs a respeito daquilo que pertence ou não ao *fandom*, o diferenciando do restante do público. Sobre a *acumulação de capital*, Fiske (1992) afirma que, assim como para a cultura oficial, a acumulação de conhecimento é fundamental para a acumulação de capital cultural, servindo também como forma de distinção social e fonte de poder.

No entanto, queremos aqui nos aprofundar no que o autor chamou de *produtividade e participação* do *fandom*, no qual faz uma categorização de três níveis de produção de sentido dos fãs sobre os conteúdos midiáticos: *produtividade semiótica*, *produtividade enunciativa* e

<sup>26</sup> Tradução livre do autor: *Fans, in particular, are active producers and users of such cultural capital and, at the level of fan organization, begin to reproduce equivalents of the formal institutions of official culture.*

<sup>27</sup> Tradução livre do autor: *Fandom, then, is a peculiar mix of cultural determinations. On the one hand it is an intensification of popular culture which is formed outside and often against official culture, on the other it expropriates and reworks certain values and characteristics of that official culture to which it is opposed.*

*produtividade textual*. De acordo com Fiske (1992), a partir do consumo midiático, os fãs constroem e articulam sentidos de maneira produtiva.

A *produtividade semiótica* ocorre de uma forma geral, abrangendo não só as comunidades de fãs, mas a cultura popular como um todo. Ela consiste na produção de sentido individual realizada a partir do contato e das experiências com os produtos culturais. Dessa maneira, ela se dá por meio da construção de significados que as pessoas realizam internamente, seja com uma música, um filme, uma série de televisão ou qualquer outro conteúdo midiático.

Quando esses sentidos construídos e internalizados são expressos de alguma forma, temos o estabelecimento da *produtividade enunciativa*. Ela pode se dar através do contato pessoal entre duas ou mais pessoas, ou seja, quando há uma experiência compartilhada por meio da oralidade, por exemplo. Uma das principais fontes de prazer que envolve os *fandoms*, segundo o autor, é justamente a conversação que ocorre entre os indivíduos que os constituem. No entanto, a produtividade enunciativa também pode ser expressa através das roupas que as pessoas vestem ou dos produtos que elas consomem, de forma a manifestar uma identidade social ligada ao *fandom* do qual elas fazem parte.

Quando essa produção de sentido construída pelos fãs é materializada, documentada, temos a concretização da *produtividade textual*. Ou seja, é a expressão da cultura de fãs através de conteúdos criados pelas pessoas a partir das histórias da indústria. Essa ideia está diretamente ligada à noção do *fandom* como comunidade cujos indivíduos são participativos e expressam habilidades, tanto de leitura crítica, quanto de expressão criativa. A produção textual é o nível mais elevado de relação que os fãs estabelecem com seus objetos de admiração, construindo novos significados e remodelando as histórias canônicas da indústria.

Esse envolvimento criativo do *fandom* com a cultura popular se dá por meio de uma sensibilidade específica, segundo Grossberg (1992). O autor defende que os textos servem como objetos que expressam um investimento dentro de uma *sensibilidade afetiva* dos fãs. Isso porque as relações entre eles e os textos culturais operam em uma estrutura de *prazer*. Esse investimento expresso dá origem à produção de significados e à construção de identidades dentro da cultura de fãs, que podem ocorrer de diversas maneiras.

Consequentemente, para o fã, a cultura popular torna-se um terreno crucial no qual ele ou ela pode construir mapas importantes. Dentro desses mapas importantes, são liberados investimentos que capacitam os indivíduos de várias maneiras. Eles podem construir momentos de identidade relativamente estáveis, ou eles podem identificar

lugares que, por serem importantes, assumem uma autoridade própria. (GROSSBERG, 1992, p.59)<sup>28</sup>

A partir dessas contribuições dos primeiros estudos da cultura de fãs, compreendemos o *fandom* como um fenômeno no qual os indivíduos atuam dentro da lógica da cultura participativa. Além de possuírem um entendimento crítico sobre seus textos de interesse, algumas vezes os fãs se apropriam deles, produzindo seus próprios conteúdos. Esse processo se dá por meio de relações afetivas dos fãs com os textos e entre eles próprios, formando comunidades que possuem identidades culturais construídas coletivamente. Nosso próximo passo será, agora, entender como essas relações e expressões ocorrem no ambiente do ciberespaço, a fim de entendermos o contexto que abriga nosso corpus de pesquisa.

#### 4.1 A CULTURA DE FÃS NO CIBERESPAÇO

Já pontuamos neste capítulo que as interações realizadas pelos fãs se dão no contexto da cultura participativa. Como Jenkins (2009a) nos esclareceu, a cultura participativa rompe o entendimento de passividade do público nas relações com as mídias – passividade esta que nunca existiu, em realidade – e coloca nas mãos das pessoas a possibilidade de se fazerem ouvir, de participarem dos processos comunicacionais.

No ambiente digital essas interações ganham contornos bastante específicos, que envolvem novas formas de interação. Por isso, não se pode afirmar que a cultura de fãs no ciberespaço é apenas uma atualização das antigas práticas. “A mediação das ‘novas mídias’ deve ser abordada em vez de tratada como um termo invisível dentro do ‘novo’ romantizado” (HILLS, 2002, p.135)<sup>29</sup>.

O lado positivo disso é que essa participação é facilitada nos ambientes digitais. Isso porque temos à nossa disposição uma grande variedade de meios para buscarmos informações, trocarmos ideias e consumirmos os conteúdos, que são – cada vez mais – transmidiáticos.

O lado não tão positivo é que estamos vivenciando um contexto comunicacional no qual a dependência que temos das mídias digitais é cada vez maior, uma vez que é no ciberespaço que a maior parte dessas relações ocorrem. A internet nos colocou imersos então

---

<sup>28</sup> Tradução livre do autor: *Consequently, for the fan, popular culture becomes a crucial ground on which he or she can construct mattering maps. Within these mattering maps, investments are enabled which empower individuals in a variety of ways. They may construct relatively stable moments of identity, or they may identify places which, because they matter, take on an authority of their own.*

<sup>29</sup> Tradução livre do autor: *The mediation of ‘new media’ must be addressed rather than treated as an invisible term within the romanticised ‘new’.*

em um contexto de dependência e oportunidade. Ser fã na era da internet implica fazer parte desse processo, habitar este meio, seja qual for o nível de participação e de quais maneiras ela ocorra (GRAY; SANDVOSS; HARRINGTON, 2007). Essa participação pode ocorrer em menor ou maior grau, dependendo das condições materiais que as pessoas têm, de seus interesses e também das aberturas que são a elas oferecidas para interagirem ou não.

Em geral, fãs formam comunidades, nas quais compartilham seus materiais e discutem temas relativos àquilo que gostam. Em certos casos, com uma riqueza de detalhes e conhecimentos que rivaliza com qualquer debate teológico medieval (e às vezes com os mesmos resultados). Trocar informações com outros fãs, participar de encontros e eventos, dividir novidades e materiais, enfim, manter contato com os demais era fundamental para alimentar o fandom, do inglês “*fan kingdom*”, isto é, o conjunto de fãs de um determinado produto de mídia. A partir das mídias digitais e da internet, essas conexões se tornaram mais fáceis e numerosas, garantindo uma visibilidade crescente à cultura dos fãs. (MARTINO, 2015, p.157-158)

Acreditamos, assim como colocam alguns autores (BOOTH, 2010; LANIER; FOWLER, 2013), que a cultura de fãs não foi reconstituída a partir do advento das tecnologias digitais. Não há um determinismo tecnológico que direcione o comportamento dos fãs, portanto. Porém, diversas práticas foram modificadas e tantas outras surgiram em virtude das interações que ocorrem no ciberespaço. Quais, então, seriam as relações imbricadas na cultura de fãs no espaço digital? E mais: o que, de fato, seria o *fandom* digital? Segundo Lanier e Fowler (2013, p.287):

Basicamente, é o uso da tecnologia digital para se engajar em atividades e práticas de fãs em relação a textos culturais específicos. É importante notar que o fandom digital não constitui um tipo distinto de fandom, assim como esportes, música, ou fandom de mídia, mas, em vez disso, se refere ao comportamento de fã mediado pela tecnologia digital. [...] argumentamos que (a tecnologia digital) permitiu que as práticas de fãs mudassem de maneiras que são fundamentalmente diferentes daquelas dentro do ambiente analógico.<sup>30</sup>

Os fãs de histórias ficcionais são, talvez, aquelas pessoas que mais saibam aproveitar essas oportunidades que a internet e as novas mídias nos oferecem. Quando falamos de uma narrativa transmidiática, os fãs têm um campo vasto para explorar informações, compartilhar conteúdos e produzir materiais sobre essas histórias que fluem pelos meios. Isso porque os bons universos ficcionais transmídia têm como característica a riqueza de

---

<sup>30</sup> Tradução livre do autor: *Basically, it is the use of digital technology to engage in fannish activities and practices with respect to specific cultural texts. It is important to note that digital fandom does not constitute a distinct type of fandom such as sports, music, or media fandoms, but instead refers to fannish behavior as mediated through digital technology. [...] we argue that it has allowed fan practices to change in ways that are fundamentally different than those within the analog realm.*

informações em sua construção: a vastidão de personagens, espaços e temporalidades. Essa enorme quantidade de elementos que formam as histórias solicita do público um trabalho enciclopédico que extrapola os limites das plataformas (MURRAY, 2003; JENKINS, 2009b).

Em um mundo narrativo complexo, podemos reforçar nossa crença redigindo ensaios analíticos ou artigos para *fanzines* (revistas feitas por e para fãs) que analisam os pressupostos subjacentes àquele mundo, quer eles digam respeito à história irlandesa ou à sintetizadores de matéria. Escritores enciclopédicos como James Joyce, Faulkner, Tolkien ou Gene Roddenberry despertam esse tipo de resposta através dos detalhes e da complexidade enciclopédicos com que apresentam suas criações ficcionais. Tais histórias imersivas convidam-nos a participar delas oferecendo diversas coisas para rastrear e recompensando nossa atenção com uma consistência da imaginação. (MURRAY, 2003, p.112)

Nos universos ficcionais transmídia, esses elementos que os fãs podem rastrear estão distribuídos em episódios de séries, nas páginas dos livros e histórias em quadrinhos, no cinema, nos videogames, na internet e onde mais a história estiver. Essa característica enciclopédica das obras pode criar um impulso, que faz com que os fãs também se tornem produtores de conhecimento. Um exemplo disso é quando eles organizam as informações relacionadas ao mundo ficcional, compartilhando esses conteúdos com outros fãs nas redes digitais.

É interessante pensarmos nessa organização de informações construídas pelos fãs, uma vez que existem histórias tão extensas e complexas que é impossível que um indivíduo sozinho consiga saber sobre tudo o que envolve aquela universo.

Um impacto da cultura de convergência no fandom é que os produtores de mídia agora estão engajados na narrativa transmídia em que as histórias se desdobram em múltiplas plataformas de mídia. Por causa da facilidade de produzir mais informações do que qualquer fã pode assimilar, o fandom digital é cada vez mais um processo coletivo, embora um tanto impessoal, no qual os fãs se reúnem para criar uma experiência mais rica. (LANIER; FOWLER, 2013, p.288)<sup>31</sup>

Pensemos então no exemplo de Pokémon. Criado pelo designer japonês Satoshi Tajiri, Pokémon nasceu como um jogo de RPG (*role-playing game*) no qual os jogadores devem caçar e treinar criaturas chamadas *pokémon*. O primeiro jogo foi lançado em 1996, para o console Game Boy. O objetivo do jogo é muito simples: capturar todas as espécies de pokémon

---

<sup>31</sup> Tradução livre do autor: *One impact of convergence culture on fandom is that media producers are now engaging in transmedia storytelling in which narratives unfold across multiple media platforms. Because of the ease of producing more information than any one fan can assimilate, digital fandom is more often a collective, though somewhat impersonal, process in which fans come together to create a richer experience.*

que existem e treiná-los para enfrentar outros adversários. Com o passar dos anos, novos jogos continuaram sendo produzidos para os videogames até hoje.

O sucesso do jogo levou à criação de uma mega franquia de entretenimento que engloba séries animadas, filmes, jogos de carta, dentro outros inúmeros produtos. Em todo o universo Pokémon existem cerca de 900 espécies de criaturas, cada uma com características físicas e poderes próprios. Não é difícil chegarmos à conclusão de que esse universo é enciclopédico por si só e que, nem mesmo o fã mais fervoroso possui conhecimento sobre todos os aspectos dele. Assim, as informações sobre a franquia estão espalhadas pelos diversos produtos que a compõem e também nos diversos espaços em que os fãs atuam. Isso nos remete à ideia de *inteligência coletiva* que Lévy (2007) definiu. Ou seja, o conhecimento está distribuído em diversos cantos. Quando tratamos de um sistema ficcional transmídia tão vasto, como é o caso de Pokémon, os fãs podem dar inúmeras contribuições na construção e na organização dessas informações através das mídias. Os fãs encontram então, nesses universos ficcionais, um meio de participarem da construção do entendimento acerca das obras transmídia que eles consomem.

#### 4.1.1 Aprender viajando pelas histórias

Quando falamos de transmídia, sabemos que não nos referimos apenas à veiculação de conteúdos por diferentes plataformas. Um dos principais pilares que sustentam o modelo de produção de conteúdos transmidiáticos é a participação que o público tem neste processo. Quando se trata especificamente de narrativas transmídia, o primeiro papel que se espera dos fãs é o de caçar as peças do quebra-cabeças para que se forme a imagem completa, ligando as histórias distribuídas por cada mídia.

Por essa característica de construção dos universos ficcionais transmidiáticos, já há um movimento que transforma a relação dos fãs com as histórias. Ao assistir uma série e depois buscar outros conteúdos vinculados como livros ou histórias em quadrinhos, já não estamos nos comportando mais como um simples espectador, mas como alguém que vai em busca de se aprofundar em um mundo ficcional que flui por diferentes espaços. Nos tornamos assim *consumidores transmidiáticos*, como apontou Scolari (2015).

Navegar pelas histórias através dos meios em que o universo ficcional se faz presente, no entanto, é apenas uma primeira etapa de interação com as narrativas transmídia. A convergência midiática e a expansão da internet e dos meios digitais, modificaram as relações

entre consumidores e produtores de conteúdo, de forma a estabelecer algo que conhecemos hoje como *cultura participativa* (JENKINS, 2009a).

A expressão *cultura participativa* contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. Nem todos os participantes são criados iguais. Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações da mídia – ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros. (Ibid., p.29-30)

A cultura participativa é esse ambiente no qual o público ganha voz e responde à mídia através, principalmente, dos espaços digitais na internet. Essa participação pode ser propiciada pela indústria da mídia através de ações voltadas ao público. É aquilo que Jenkins (2009b) chamou de *ativadores culturais*, ou seja, são as estratégias construídas para que os fãs possam interagir de alguma maneira com a obra, estimulando assim a cultura participativa das pessoas.

No entanto, mesmo que não haja este estímulo por parte dos produtores de conteúdo, os fãs se articulam através de redes sociais, fóruns, sites e encontros para interagirem de diversas formas. Independentemente de haver ou não esses estímulos para que o público interaja de alguma forma com o universo ficcional, aqueles que são fãs irão se organizar para participarem de alguma forma. Muitas vezes, as ações dos fãs repercutem de maneira tão profunda que acabam, por vezes, influenciando as estratégias da indústria midiática. Como Jenkins (2009a) disse, os criadores de conteúdo que não se atentarem para as respostas de seu público, correm o risco de não serem bem sucedidos e isso significa, em certa medida, perderem dinheiro.

Sabemos que a ideia de passividade do público em relação à mídia é uma falsa colocação, há muito tempo propagada. Quando estamos lidando com a cultura de fãs, isso se torna ainda mais acentuado, uma vez que ser fã de algo significa obrigatoriamente a existência de uma ligação que vai bem mais além de simplesmente ser um leitor, espectador ou ouvinte. O fã é aquele indivíduo que despende tempo, dedicação, dinheiro e, como nos interessa aqui, habilidades e competências ao se dedicarem às histórias que eles admiram.

Quando estamos lidando com aficionados por narrativas transmídia, esse envolvimento com as histórias se traduz em uma gama enorme de ações que os fãs realizam. Seja através de meios mais passivos ou ativos, a cultura participativa encontra um solo fértil para que se aflore a criatividade em torno desses universos ficcionais. O público das narrativas

transmídia ou consumidor transmídia, é aquele que transita pelas histórias em seus diversos meios. O movimento de transitar por essas histórias já faz com que as pessoas tenham de articular capacidades específicas de interpretação para ligarem as narrativas através de espaços, temporalidades e personagens diversos.

Desde a perspectiva dos consumidores, as práticas transmídia promovem a multi-alfabetização, ou seja, a capacidade de interpretar de maneira integral os discursos procedentes de diferentes meios e linguagens (Dinehart, 2008). Para entender um mundo narrativo transmídia, o leitor/espectador/ usuário deve integrar as peças textuais dispersas em diferentes mídias e plataformas como se fosse um quebra-cabeça. Mas a narrativa transmídia vai além da expansão de personagens e situações narrativas por meio de várias mídias e plataformas: como já indicado, também transforma as práticas de consumo. (SCOLARI, 2016, p.3)<sup>32</sup>

Conseqüentemente, além de interpretarem, muitas vezes os fãs também expressam habilidades de produção criativa de conteúdo sobre as histórias de inúmeras maneiras. Este prosumidor, como colocou Scolari (2016), desenvolve assim, competências de leitura crítica e produção criativa que perpassam uma construção ficcional transmídia. Junto às diversas tecnologias de comunicação que temos disponíveis, as narrativas transmídia têm a possibilidade de fazerem emergir complexas competências ligadas à literacia transmídia.

Como foi colocado por Livingstone (2003), os fãs de conteúdos midiáticos que mais se satisfazem com um texto ou gênero, são os mais instruídos e experientes, “comprometendo recursos consideráveis para aprenderem tudo o que puderem, resultando em um nível sofisticado de análise textual” (Ibid., p.10)<sup>33</sup>. Sendo assim, podemos dizer então que, quanto mais intenso for o envolvimento dos fãs com as obras, mais condições eles têm de desenvolverem habilidades, tanto de interpretação quanto de criação de conteúdos.

Se essa relação for de fato válida, como acreditamos ser, podemos também estabelecer um paralelo com as práticas de fãs voltadas aos universos das narrativas transmídia. Os consumidores de ficções transmidiáticas devem percorrer os caminhos pelos quais as histórias se articulam através das mídias. Parte da satisfação de mergulhar em um mundo dessa natureza é justamente explorar a facetada que cada meio oferece sobre a história.

---

<sup>32</sup> Tradução livre do autor: *Desde la perspectiva de los consumidores, las prácticas transmedia promueven la multialfabetización, o sea, la capacidad de interpretar de manera integral los discursos procedentes de diferentes medios y lenguajes (Dinehart, 2008). Para comprender un mundo narrativo transmedia, el lector/espectador/usuario debe integrar las piezas textuales desperdigadas en diferentes medios y plataformas como si se tratara de un rompecabezas. Pero la narración transmedia va más allá de la expansión de personajes y situaciones narrativas a través de múltiples medios y plataformas: como ya se indicó, también transforma las prácticas de consumo.*

<sup>33</sup> Tradução livre do autor: *Committing considerable resources to learning all they can, resulting in a sophisticated level of textual analysis.*

Ao fazerem esses movimentos, os fãs se deparam com diferentes códigos, linguagens, gêneros textuais e formas narrativas. Em consequência, eles podem aprimorar e adquirir diversas competências de análise crítica e, em um estágio mais avançado, desenvolverem conhecimentos na produção de conteúdos. Esse conjunto de habilidades formariam assim, a literacia transmídia dos fãs. Em seguida iremos realizar um estudo sobre alguns aspectos importantes da cultura de fãs, a fim de compreendermos como eles se organizam no contexto midiático e como se dão algumas de suas práticas.

#### 4.1.2 As *fanfics* e os fãs autores

As novas tecnologias de comunicação permitem que os entusiastas de um determinado produto midiático possam refletir sobre ele em rede, além de criar outros produtos a partir do original (JENKINS, 2009a). As *fanfictions* ou *fanfics*, são histórias produzidas por fãs sobre algum determinado produto midiático. As *fanfics* produzidas e compartilhadas nas redes são um desdobramento dos zines que surgiram antes mesmo da internet, a partir do sucesso de grandes franquias midiáticas como *Sherlock Holmes* e *Star Wars*, por exemplo (JAMISON, 2017).

Segundo Jenkins (2012), os fãs que escrevem *fanfics* exercem duas habilidades que se complementam: a *leitura crítica* e a *leitura criativa*. Sendo a *leitura crítica* a habilidade de analisar com um olhar apurado as peças que constituem alguma determinada narrativa e realizar conexões e produções de sentido através dessa observação.

Fãs autores e críticos desenvolveram seu próprio vocabulário para falar dessas obras, sendo que muitos dos termos refletem gêneros orientados aos fãs ou descrevendo complexos conjuntos de negociações entre textos de fãs e as fontes originais. Alguns desses termos refletem o desejo dos fãs em respeitar o trabalho original, como a distinção entre histórias que são *in* ou *out of character*. (JENKINS, 2012, p.14)

É no contato através das redes na internet que os fãs compartilham essas “peças do quebra-cabeças” e dão significado às histórias, um significado que é formado e acessado por diversas pessoas, pois ele está espalhado por todos os lados (LÉVY, 2007). A partir dessas peças compartilhadas pelos fãs de uma narrativa, algumas pessoas possuem ou adquirem a habilidade de se apoderar daquela história e das suas características para produzirem suas próprias versões daquele universo – *leitura criativa*.

É entendendo a dinâmica das redes entre os membros da comunidade que podemos examinar melhor a dimensão sociocultural e simbólica da experiência de consumo dos

que participam ativamente em seus *fandoms* e da prática daqueles que produzem *fics*, entre outros tipos de criações. (SOUZA et al., 2017, p.61)

Através das *fanfictions*, as pessoas desenvolvem essas duas habilidades de leitura e assim contribuem para que o conjunto de significados em torno de uma determinada narrativa se fortaleça e cresça por meio dessas produções, que são feitas de fã para fã. Assim, podemos compreender essas histórias produzidas por leitores de forma criativa como tijolos que vão sendo colocados em uma estrutura que está em construção permanente.

Como afirma Domingos (2015), há diversas maneiras de classificar as *fanfics* e essas categorizações sofrem variações de acordo com as características específicas dos grupos de fãs. Existem, porém, segundo a autora, algumas distinções que podemos fazer em relação às histórias escritas pelos fãs: tamanho das histórias, estilos e relação com o texto canônico. Sobre a relação entre as *fanfics* e os textos originais, as histórias podem tanto dar continuidade às tramas canônicas, como também reimaginá-las e ressignificá-las (FARIA, 2015). Sendo assim, de acordo com o envolvimento do fã com a história, essas obras podem tanto fazer uma menção direta ao conteúdo original, ou cânone, como também serem ambientadas em um universo paralelo, por exemplo.

Os fãs que criam, escrevem e compartilham essas histórias nas plataformas digitais o fazem pois desejam dar sua contribuição àquele universo ficcional. Essa contribuição se dá, algumas vezes, através das lacunas deixadas nos enredos das obras; nos finais das histórias que não foram satisfatórios para os consumidores; em possíveis continuidades que poderiam ter sido construídas; e até mesmo, em universos reimaginados. Ou seja, os autores criam *fanfics* muitas vezes para satisfazerem alguma necessidade que a obra original não deu conta de preencher.

Jenkins (2012) nos oferece pistas sobre essas relações entre as *fanfictions* e as obras originais por meio de cinco fatores que motivariam os fãs a criarem suas próprias versões dos universos que consomem. São eles: *sementes*, *buracos*, *contradições*, *silêncios* e *potenciais*. Segundo o autor, esses fatores inspiram os fãs a intervirem nas histórias, utilizando-as como “plataforma inicial para suas próprias atividades criativas” (Ibid., p.16). Em seguida, vamos nos aprofundar em cada uma dessas motivações.

As *sementes* são determinadas partes do enredo de uma obra que não foram suficientemente exploradas. Geralmente as sementes estão associadas a arcos narrativos e personagens que cumprem papéis secundários nas histórias. Dessa forma, elas representam brechas através das quais os fãs podem, de forma original e usando sua criatividade, preencher esses espaços deixados pela narrativa canônica.

Os *buracos*, assim como as sementes, são lacunas presentes nos enredos das histórias oficiais. No entanto, os buracos se diferenciam das sementes por constituírem uma falta sentida pelos fãs em algumas partes dos textos que seriam essenciais para a compreensão da história e dos personagens. Esses buracos também podem ser traduzidos como os populares *furos de roteiro*, ou seja, quando a narrativa deixa de alinhar alguns de seus pontos fundamentais, fazendo com que ela fique desconexa, prejudicando o sentido da obra. Os buracos, segundo Jenkins (Ibid.), muitas vezes impactam de forma direta o enredo principal das histórias. A partir dessas falhas deixadas pelos criadores do produto oficial, os fãs consertam o enredo por meio das *fanfics*, dando sentido e costurando os pontos desconexos do universo ficcional.

As *contradições* seriam aspectos do enredo que, de maneira intencional ou não, deixariam algumas brechas para possíveis interpretações, que poderiam desembocar em diversas direções para os rumos da história. Neste caso, é como se a própria trama instigasse – através de informações que se contradizem –, uma inquietação que pode resultar em determinadas formas de entendimento do público, que podem ser expressas através dos textos escritos pelos fãs.

Até aqui, essas motivações levantadas por Jenkins (Ibid.) surgiram de possíveis falhas ou desencontros na construção das narrativas. Os *silêncios*, porém, são frutos de uma série de escolhas criativas dos donos das obras. Eles são “elementos que foram sistematicamente excluídos da narrativa com consequências ideológicas” (Ibid., p.18). Assim, os *silêncios* estão ligados a uma intencionalidade que responde aos valores expressos pelos criadores das histórias e influenciam sua compreensão. Na medida em que se sintam incomodados com determinadas construções ou sintam falta de algumas representações, os fãs podem dar voz a esses elementos silenciados nas tramas através das *fanfics*.

Explorando as possibilidades que vão além do universo canônico, os *potenciais* são especulações sobre os rumos que a narrativa poderia tomar para além de seus limites, após o encerramento da história. Portanto, essa motivação está intimamente ligada ao desejo do público por estender o mundo ficcional e descobrir o que poderia ocorrer no futuro dos personagens. Por meio dos *potenciais*, os escritores de *fanfics* podem manifestar sua recusa ao fim da trama e construir a continuidade da história de acordo com seu entendimento acerca do mundo ficcional.

Essas cinco motivações que Jenkins (2012) descreveu nos oferecem um direcionamento para entender como os escritores de *fanfics* se relacionam com seus objetos de

admiração e de que formas eles podem apropriá-los, escrevendo histórias que refletem sua visão sobre o universo ficcional.

*Fan fiction* é especulativa, mas também é interpretativa. E mais que isso, é criativa. O escritor-fã quer criar uma nova história que diverte por si só e a oferece para quem talvez seja a plateia mais exigente que se poderia imaginar – outros experts extremamente investidos na obra original. (Ibid., p.20)

Escrever *fanfics* implica, dentro da cultura de fãs, desenvolver um grau muito apurado de conhecimento e proximidade com os textos originais por um lado. Por outro, também implica que o fã deve colocar em prática seu potencial criativo para, a partir desse embasamento acerca do universo ficcional, desenvolver suas próprias ideias sobre os rumos que a história poderia ou deveria seguir, segundo sua compreensão. Essa expressão envolve ludicidade e divertimento, ao mesmo tempo em que também coloca em evidência as habilidades de leitura crítica e produção criativa dos fãs nos ambientes digitais. Ou seja, a cultura das *fanfics* está diretamente ligada à expressão da literacia transmídia dos fãs.

#### 4.1.3 Produções de fãs no YouTube

Uma das principais plataformas do ambiente digital, o YouTube é um espaço que promove amplamente a cultura participativa. Criado em 2005 por três antigos funcionários do PayPal – empresa especializada em pagamentos *on-line* – o site foi comprado pela Google no ano seguinte, e desde então se tornou um dos maiores e mais utilizados serviços da internet mundial.

Além de ser a maior plataforma de compartilhamento de vídeos, o YouTube passou a expandir cada vez mais as suas funções, sendo hoje um serviço multimidiático. Entre os recursos que o site oferece estão o YouTube Premium – *streaming* de conteúdo audiovisual por assinatura da empresa – e o YouTube Music.

Antes de alcançar o status consolidado que possui atualmente, o YouTube concorria, em seu início, com outros sites de vídeo na internet e se destacou por possuir uma arquitetura bastante simples, o que permitia ao usuário assistir e publicar vídeos sem a necessidade de conhecimentos tecnológicos elevados (BURGUESS; GREEN, 2009).

Apesar das inúmeras transformações que o site passou ao longo dos anos, essa simplicidade em seu funcionamento atrai os usuários para assistirem e postarem conteúdos ainda hoje. O YouTube é, assim, uma plataforma que já nasceu com sua base de funcionamento voltado para a atuação dos usuários em seu modelo de negócio. O YouTube não tem como

função criar vídeos para a internet, mas disponibilizá-los em seu espaço, caracterizando aquilo que David Weinberg (2007 *apud* BURGUESS; GREEN, 2009) chamou de *metanegócio*.

Pela mesma lógica, o YouTube na realidade não está no negócio de vídeo – seu negócio é, mais precisamente, a disponibilização de uma plataforma conveniente e funcional para o *compartilhamento* de vídeos on-line: os usuários (alguns deles parceiros de conteúdo *premium*) fornecem o conteúdo que, por sua vez, atrai novos participantes e novas audiências. (BURGUESS e GREEN, 2009, p.21)

O YouTube agrega em seu campo de atuação tanto os conteúdos produzidos por grandes empresas especializadas em audiovisual como os conteúdos dos “usuários comuns” – os quais são de nosso interesse nesta pesquisa. Dessa forma, o site se configura como um ambiente que possui um grande potencial para a expressão da *cultura participativa*, como destacam ainda Burgess e Green (Ibid., p.23):

O valor do YouTube não é produzido somente ou tampouco predominantemente pelas atividades *top-down* da YouTube Inc. enquanto empresa. Na verdade, várias formas de valores culturais, sociais e econômicos são produzidos coletivamente *en masse* pelos usuários, por meio de suas atividades de consumo, avaliação e empreendedorismo. [...] Para o YouTube, a cultura participativa não é somente um artifício ou um adereço secundário; é, sem dúvida, seu principal negócio.

Se aproveitando dessa possibilidade de consumir e compartilhar vídeos com outros usuários, os fãs têm no YouTube um espaço muito atraente para se expressarem e trocarem informações com outras pessoas interessadas nos mesmos assuntos. Se as *fanfics* são produções pelas quais os fãs se transformam em autores, o YouTube dá a eles a oportunidade de serem criadores audiovisuais, mesmo que só por diversão. O audiovisual se tornou algo concreto, que atingiu em grande escala a cultura dos fãs nos ambientes digitais.

Jenkins (2009a) afirma que o YouTube funciona como parte de uma cultura maior, já existente, e seu papel fundamental é o de aglutinar este fenômeno através de sua plataforma. O autor coloca que a participação no YouTube se dá através de três níveis diferentes – produção, seleção e distribuição. Ele ainda sublinha que essas atividades não são novas. No entanto, o YouTube foi a primeira plataforma a juntar essas três funções em um mesmo espaço e a dar protagonismo às “pessoas comuns”.

Em um primeiro momento, o YouTube estabelece um ponto de encontro entre diversas comunidades alternativas ou diversos nichos de público (ANDERSON, 2006; JENKINS, 2009a). Esses nichos de fãs já se relacionavam e produziam conteúdos anteriormente, mas encontraram nesse espaço um meio de convergência.

Um segundo ponto destacado por Jenkins (2009a) é que os usuários do site são espécies de curadores amadores que têm a capacidade de selecionarem certos conteúdos que julgam relevantes e os levam a um público amplo. Finalmente, o YouTube possui a característica de “mídia espalhável”, por meio da qual os conteúdos da plataforma são facilmente distribuídos em outros espaços digitais como blogs, sites e redes sociais.

Ao fornecer um canal de distribuição de conteúdo de mídia amador e semiprofissional, o YouTube estimula novas atividades de expressão [...]. Ter um site compartilhado significa que essas produções obtêm uma visibilidade muito maior do que teriam se fossem distribuídas por portais separados e isolados. Significa também a exposição recíproca das atividades, o rápido aprendizado a partir de novas ideias e novos projetos e, muitas vezes, a colaboração, de maneiras imprevisíveis, entre as comunidades. (Ibid., p.348)

Se configurando como um espaço que promove o encontro de diversas comunidades do ambiente digital e tornando possível a participação dos usuários por meio de uma estrutura aberta, gratuita e facilmente propagável, o YouTube é uma plataforma de imenso valor para a cultura de fãs. Assim, a plataforma oferece condições que podem estimular os usuários a produzirem conteúdos e compartilhá-los com outras pessoas que fazem parte daquele *fandom* específico, além de poderem também entrarem em contato com outros nichos de fãs.

Essas atividades envolvem, sem dúvida alguma, o desenvolvimento de habilidades de compreensão crítica e de produção criativa que são demasiadamente complexas, principalmente por se tratarem de conteúdos audiovisuais. É importante, mais uma vez, ressaltarmos que não estamos falando sobre conceitos inéditos dentro da cultura de fãs, haja visto os estudos que abordam as composições, montagens e *remix* praticados há muito tempo pelos fãs, antes mesmo da popularização dos meios digitais (MANOVICH, 2001, 2005, 2007; STEDMAN, 2012; STEIN, 2014).

É de fundamental importância, no entanto, pontuarmos como o desenvolvimento tecnológico elevou a níveis exponenciais as possibilidades que os *fandoms* possuem de utilizarem as mídias em suas atuações na produção de conteúdos audiovisuais.

A tecnologia digital agora permite que os fãs criem filmes com aparência relativamente profissional por uma fração dos custos enfrentados pelos grandes estúdios. Na verdade, a edição digital é muito mais simples do que a edição de filme, e o software digital agora permite a incorporação de efeitos especiais sofisticados e produções muito mais limpas. (FOWLER; LANIER, 2013, p.291)<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Tradução livre do autor: *Digital technology now allows fans to create relatively professional-looking films at a fraction of the costs faced by major studios. In fact, digital editing is much simpler than film editing, and digital software now allows for the incorporation of sophisticated special effects and much cleaner productions.*

Essas atividades, que combinam antigas práticas remediadas pelas novas tecnologias de comunicação (TICs) e outras novas que surgem – em razão das transformações tecnológicas e socioculturais que perpassam os *fandoms* –, expressam essas complexas habilidades e competências dos fãs, ou seja, sua literacia.

#### 4.2 APONTAMENTOS SOBRE FÃS E LITERACIA NO CIBERESPAÇO

Após realizarmos um percurso panorâmico sobre os estudos voltados à cultura de fãs e seu desenvolvimento a partir da era digital, buscaremos agora fazer alguns apontamentos acerca das relações envolvidas nas atividades dos fãs no ciberespaço com a literacia transmídia. Adiantamos que é a partir dessas relações que iremos direcionar nossos métodos de análise das produções dos fãs no capítulo 5 deste estudo.

Temos como ponto central em nossa visão a importância do conceito de cultura participativa, uma cultura que tem como característica a promoção de um ambiente no qual os indivíduos podem criar conexões de maneira democrática, assim como se expressarem por meio de diversas linguagens. Na cultura participativa, os membros de um grupo compreendem que sua participação e a dos outros indivíduos importam, gerando conexões sociais (JENKINS et al., 2006, JENKINS, 2009a).

Um fator bastante relevante de salientarmos é que a cultura participativa modificou a abordagem da literacia midiática tradicional. O foco deixou de ser apenas no indivíduo em suas particularidades e passamos à abordagem das relações coletivas, de comunidades. Assim, temos a ascensão de novas expressões e habilidades que surgem a partir deste contexto, além de outras que foram por ele modificadas.

A cultura participativa muda o foco da literacia de uma expressão individual para o envolvimento de comunidade. Quase todas as novas literacias envolvem habilidades sociais desenvolvidas por meio de colaboração e *networking*. Essas habilidades se baseiam na literacia tradicional, habilidades de pesquisa, habilidades técnicas e habilidades de análise crítica ensinadas em sala de aula. (JENKINS et al., 2006, p.4)<sup>35</sup>

Nós temos o entendimento que essas práticas de fãs nos ambientes digitais que ocorrem dentro do contexto de cultura participativa são, muitas vezes, apreendidas de modo informal, ou seja, são capacidades ligadas à literacia transmídia (SCOLARI, 2016). Portanto,

---

<sup>35</sup> Tradução livre do autor: *Participatory culture shifts the focus of literacy from one of individual expression to community involvement. The new literacies almost all involve social skills developed through collaboration and networking. These skills build on the foundation of traditional literacy, research skills, technical skills, and critical analysis skills taught in the classroom.*

as expressões da cultura de fãs no ciberespaço trazem um modo de sociabilidade distinto, que é distribuído através de diversos meios e plataformas, com grande capacidade de propagabilidade (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

Ligada diretamente à noção de aprendizado informal no ambiente da cultura participativa, temos o conceito de *espaços de afinidade*, de James Paul Gee (2005). Os *espaços de afinidade* são um exemplo de “espaço social semiótico” (ESS) ou “*semiotic social spaces*” (SSS) – que não são, necessariamente, físicos – nos quais os indivíduos interagem. O ESS possui uma dimensão interna – seu conjunto de signos, que formam seu conteúdo – e uma dimensão externa – as práticas individuais e sociais pelas quais as pessoas interagem com o conteúdo (GEE, 2005, p.218).

O que Gee (2005) argumenta é que os *espaços de afinidade* são ESSs que possuem características específicas de organização social que são amplamente enriquecedoras, se comparados a outros espaços. Os espaços de afinidade estão diretamente ligados aos ambientes de interação no ciberespaço que promovem práticas de aprendizado e expressão *informais*. Por isso, acreditamos que esse conceito possui uma conexão íntima com a noção de literacia transmídia que estamos trabalhando neste estudo.

Espaços de afinidade são uma forma particularmente comum e importante hoje em nosso novo mundo capitalista de alta tecnologia. É instrutivo comparar os espaços de afinidade com os tipos de ESSs que são típicos nas escolas, que geralmente não têm as características de espaços de afinidade. Essa comparação é particularmente importante porque muitos jovens hoje têm muita experiência com espaços de afinidade e, assim, têm a oportunidade de comparar e contrastar suas experiências com estes com suas experiências em sala de aula. (GEE, 2005, p.223)<sup>36</sup>

Pegando como exemplo os jogos de estratégia em tempo real por computador, o autor destaca os principais pontos do conceito. Os espaços de afinidade têm por característica serem ambientes que reúnem indivíduos diversos em torno de interesses em comum, que compartilham experiências e conhecimentos no mesmo meio. Os espaços de afinidade encorajam conhecimentos individuais e coletivos, proporcionam diferentes formas de participação e também podem ser reformatados pelos participantes (GEE, 2005). Por esses muitos fatores, os espaços de afinidade são ambientes que possuem um grande potencial gerador de conexões sociais e de práticas de aprendizado informal.

---

<sup>36</sup> Tradução livre do autor: *Affinity spaces are a particularly common and important form today in our high-tech new-capitalist world. It is instructive to compare affinity spaces to the sorts of SSSs that are typical in schools, which usually do not have the features of affinity spaces. This comparison is particularly important because many young people today have lots of experience with affinity spaces and, thus, have the opportunity to compare and contrast their experiences with these to their experiences in classrooms.*

Assim, os espaços de afinidade se diferenciam dos ambientes formais de educação em muitos aspectos, sendo bem mais atrativos, principalmente para os usuários mais jovens (GEE, 2005; JENKINS et al., 2006). Isso ocorre porque as pessoas frequentam esses espaços movidas por interesses espontâneos, podem desempenhar papéis de diversas formas, além de aprenderem e compartilharem livremente seus conhecimentos com outras pessoas, sem qualquer tipo de obrigação. “Enquanto a educação formal é geralmente conservadora, a aprendizagem informal dentro da cultura popular costuma ser experimental. Enquanto a educação formal é estática, a aprendizagem informal dentro da cultura popular é inovadora” (JENKINS et al., 2006, p.9)<sup>37</sup>.

Essas ideias têm conexão direta com as práticas da cultura de fãs. Através desse *fandom cambiante* (HIRSJÄRVI, 2013), os indivíduos podem cumprir diversas funções e se relacionarem a partir de diferentes maneiras dentro do *fandom*, seja consumindo, criando, trocando conhecimentos, entre outras formas de atuação. Dessa maneira, isso requer o aprendizado de diversas atividades no contato com o objeto de interesse dos fãs, assim como na relação com os outros membros do grupo.

Ser membro de um fandom implica um benefício, significa poder ter acesso a conhecimentos especializados e à crítica, significa oportunidades para a autoexpressão, a criação de redes sociais e trabalho de identidade. Proporciona prazer, união e alegria. (HIRSJÄRVI, 2013, p.45)<sup>38</sup>

Compreendemos, então, que a cultura de fãs é um fenômeno que ocorre por meio desses espaços de afinidade, propiciada pela cultura participativa, na qual os fãs realizam práticas individuais e coletivas, expressando habilidades e competências de aprendizado informal constituintes à literacia transmídia.

A partir dessas considerações fundamentais, iremos, no próximo capítulo, realizar o estudo sobre as *fanfics* e vídeos criados pelos fãs acerca do universo ficcional de *Supernatural*. Relembramos que nosso objetivo principal é compreendermos a lógica de produção desses conteúdos e visualizar quais são as práticas da literacia transmídia que mais se destacam nestes processos. Ao realizar este estudo, acreditamos que poderemos estabelecer alguma base

---

<sup>37</sup> Tradução livre do autor: *While formal education is often conservative, the informal learning within popular culture is often experimental. While formal education is static, the informal learning within popular culture is innovative.*

<sup>38</sup> Tradução livre do autor: *Ser miembro de un fandom implica un beneficio, significa poder tener acceso a conocimientos especializados y a la crítica, significa oportunidades para la autoexpresión, la creación de redes sociales y trabajo de identidad. Proporciona placer, unión y alegría.*

metodológica que poderá servir de guia para futuros trabalhos acerca da relação entre as práticas criativas da cultura de fãs e os universos ficcionais transmídia nos ambientes digitais.

## 5 ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DOS FÃS

As capacidades expressas pelos fãs no ciberespaço na fruição de narrativas transmídia, assim como suas próprias produções compartilhadas nas redes, configuram um campo de aprendizado informal denominado de literacia transmídia (SCOLARI, 2016). Através de um estudo de caso sobre as produções de *fanfics* e vídeos de fãs no YouTube sobre o universo ficcional de *Supernatural*, buscamos entender como se expressam as habilidades e competências dos fãs na produção de conteúdo, tendo como método analítico as dimensões da literacia transmídia. Assim, visamos estabelecer um caminho metodológico para que se possa compreender as relações entre as narrativas transmídia e as competências midiáticas envolvidas na cultura de fãs no espaço digital.

### 5.1 O UNIVERSO FICCIONAL DE *SUPERNATURAL*

O seriado *Supernatural* fez sua estreia em setembro de 2005, no canal por assinatura da Warner Bros. nos Estados Unidos. Após uma fusão com a rede UPN, o programa passou a ser transmitido em 2006 pela CW, canal também pertencente à Warner que foi criado com o objetivo de transmitir os seriados da companhia voltados para o público jovem. No Brasil, a série é exibida via cabo pelo Warner Channel e estreou em rede aberta em 2006, no SBT.

*Supernatural* narra a trajetória de dois irmãos, Sam e Dean Winchester, que perderam a mãe em um incêndio de origem misteriosa dentro de casa na cidade de Lawrence, no estado do Kansas. O pai dos jovens, o mecânico e ex-fuzileiro naval John Winchester, se dedicou a buscar respostas sobre a morte de sua esposa, Mary, e descobriu que o acontecimento possuía causas sobrenaturais. Desde então, John se tornou um caçador de criaturas sombrias, levando consigo seus dois filhos em suas caçadas. A série começa quando Dean, o irmão mais velho, pede ajuda a Sam para encontrar o pai, que estava desaparecido. Os jovens percorrem os Estados Unidos em busca de John, que morre na segunda temporada do programa. A missão dos irmãos torna-se, então, caçar seres como espíritos, vampiros, demônios, lendas urbanas – entre várias outras criaturas – a bordo de um Chevy Impala 1967.

*Supernatural* passou por diversas transformações ao longo das 15 temporadas do programa. O criador da história, Eric Kripke, esteve no comando durante os cinco primeiros anos da série – junto com o produtor-executivo Robert Singer –, quando *Supernatural* atingiu seu maior nível de popularidade. Na segunda temporada os irmãos matam o demônio Azazel, responsável pela morte de Mary e por tornar Sam uma das crianças escolhidas para libertar

Lúcifer da jaula que o prendia. A quinta temporada encerra um ciclo no qual Sam e Dean se veem na missão de interromper o Apocalipse, após Lúcifer ser liberto com a quebra dos 66 selos que o mantinham preso. Para deter o rei do inferno, Sam aceita ser possuído por Lúcifer e se tranca novamente na jaula após a reunião dos anéis dos Cavaleiros do Apocalipse.

Ao fim da quinta temporada, Kripke decide se afastar do programa por acreditar que a história havia se encerrado. No entanto, o sucesso da série fez com que a CW optasse por continuar a história. As temporadas seis e sete foram comandadas por Robert Singer e Sera Gamble. Na sexta temporada o anjo Castiel retira Sam da jaula e os irmãos enfrentam Eve, uma entidade que deu origem aos Alfas, os primeiros seres que dão origem aos vampiros, metamorfos e outros monstros existentes. Na sétima temporada os vilões são os Leviatãs, que são bestas criadas por Deus e se libertaram do Purgatório.

Durante as temporadas 8 a 11, *Supernatural* tem como produtores Robert Singer e Jeremy Carver. Essa nova era possui arcos narrativos que retomam as disputas entre Céu e Inferno, como ocorreu nos primeiros anos do programa. Neste período, Sam e Dean descobrem que são descendentes de um grupo chamado Homens de Letras, do qual seu avô paterno, Henry Winchester, fazia parte. Os Homens de Letras eram um grupo de caçadores especialistas e estudiosos em magia, artes ocultas e alquimia. A décima primeira temporada apresenta as duas entidades mais poderosas do universo de *Supernatural*, Deus – que utilizava como identidade secreta o escritor Chuck Shurley – e sua irmã, Amara – também conhecida como Escuridão.

As últimas quatro temporadas do programa foram comandadas pelo produtor Andrew Dabb, ao lado de Robert Singer. Um novo personagem central foi adicionado à narrativa: o nefilim Jack, filho de Lúcifer. Por ser uma entidade muito poderosa, os irmãos Winchester e Castiel buscaram protegê-lo de outras entidades – como o próprio Lúcifer – e ensiná-lo a controlar seus poderes.

Em sua temporada final, os irmãos Winchester, com a ajuda do anjo Castiel e do nefilim Jack, impedem que Chuck, o próprio Deus no universo ficcional, destrua a humanidade. O sucesso do programa fez com que *Supernatural* fosse concluída em novembro de 2020 com 15 temporadas, se tornando o programa de ficção científica mais longevo da televisão estadunidense.

Ao longo dos anos, o universo ficcional de *Supernatural* se baseou no folclore e nas histórias de muitas culturas, tornando bastante rica e diversa sua mitologia. Essa característica fez com que o programa de televisão pudesse se expandir para outras mídias, transformando a série no centro de um universo ficcional transmídia. Faremos então, um breve

apanhado sobre as extensões narrativas do universo ficcional de *Supernatural* lançadas no Brasil até o momento de conclusão desta pesquisa.

Quatro minisséries em quadrinhos foram publicadas pela editora Wildstorm, uma subsidiária da DC Comics, também pertencente à Warner. *Supernatural: Origins*<sup>39</sup> narra o início da trajetória de caçador de John e sua relação com Sam e Dean. *Supernatural: Rising Son*<sup>40</sup> relata o começo da vida de caçador de Dean, o irmão mais velho. *Supernatural: Beginning's End*<sup>41</sup> conta as motivações que levaram Sam a abandonar as caçadas junto do pai e do irmão para ir estudar Direito em Stanford. *Supernatural: Caledonia*<sup>42</sup> é a história de uma viagem que Sam fez ao Reino Unido em seu período de faculdade. Apenas as duas primeiras revistas foram lançadas no Brasil, pela editora NewPOP, com os nomes de *Supernatural: Origem* e *Supernatural: Ascensão*.

Em junho de 2010, a Warner do Japão anunciou uma versão em *anime* da série. Com o nome de *Supernatural: The Animation*, o desenho estreou no Japão em 2011, com produção do estúdio japonês Madhouse e contou com 22 episódios. O enredo da animação uniu os acontecimentos das duas primeiras temporadas da série com histórias inéditas da infância de Sam e Dean.

*Supernatural* ainda possui oito livros de ficção lançados no Brasil pela Gryphus Editora. *O Diário de John Winchester*<sup>43</sup> reproduz o diário do pai dos protagonistas na série e narra a trajetória de John na busca por descobrir a verdade sobre a morte da esposa, além de conter informações acerca de criaturas sobrenaturais, rituais e caçadas. *O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls*<sup>44</sup> é um guia narrado pelos protagonistas, Sam e Dean, com detalhes sobre as diversas criaturas que eles tiveram de enfrentar nas primeiras temporadas da série. *O guia de caça de Bobby Singer*<sup>45</sup> contém informações sobre monstros, feitiços, rituais de exorcismos, entre outros assuntos. É escrito por Bobby, o amigo de John que se transformou em mentor e segundo pai dos irmãos Winchester. No diário Bobby conta sobre como se tornou um caçador – após a morte da esposa, assim como John – e também fala sobre sua relação com Sam e Dean.

---

<sup>39</sup> JOHNSON, P. *Supernatural: Origem*. NewPOP: 2010.

<sup>40</sup> JOHNSON, P. *Supernatural: Ascensão*. NewPOP: 2010.

<sup>41</sup> DABB, A.; LOFLIN, D. *Supernatural: Beginning's End*. Wildstorm: 2010.

<sup>42</sup> WOOD, B. *Supernatural: Caledonia*. Wildstorm: 2011. DC Comics: 2011.

<sup>43</sup> IRVINE, A. *O diário de John Winchester*. Gryphus: 2011.

<sup>44</sup> IRVINE, A. *O livro dos monstros, espíritos, demônios e ghouls*. Gryphus: 2011.

<sup>45</sup> REED, D. *O guia de caça de Bobby Singer*. Gryphus: 2012.

Foram publicados também cinco romances que narram casos inéditos investigados por Sam e Dean: *Nunca Mais*<sup>46</sup>, *Guerra dos Filhos*<sup>47</sup>, *Coração do Dragão*<sup>48</sup>, *Fogo Gelado*<sup>49</sup> e *Feito de Carne*<sup>50</sup>. Além dessas extensões narrativas que compõem o universo ficcional transmídia de *Supernatural*, o livro não ficcional *Família não é só a de sangue*<sup>51</sup>, escrito pela psicóloga e entusiasta da série, Lynn S. Zubernis, traz relatos do elenco e de fãs sobre a importância de *Supernatural* em suas vidas.

## 5.2 LITERACIA DOS FÃS NA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

Esta pesquisa foi realizada a partir da análise das produções dos fãs da série *Supernatural* no site Spirit e no YouTube levantadas durante o mês de maio de 2020. Trata-se aqui de uma pesquisa exploratória que tem como base teórica os conceitos abordados sobre a literacia midiática e a cultura de fãs nos capítulos 3 e 4; e na qual utilizamos o estudo de caso para realizar a análise das produções dos fãs de *Supernatural* por meio da proposta metodológica desenvolvida por Scolari (2018) sobre as dimensões da literacia transmídia.

A pesquisa bibliográfica se justifica na medida em que devemos compreender as relações entre os estudos sobre a narrativa transmídia e as habilidades expressas pelos fãs no espaço digital, debatidas amplamente por autores, tanto conceitualmente quanto em suas aplicações metodológicas. Os estudos sobre as produções dos fãs também são uma tentativa de elaborar um caminho metodológico para compreender essas relações.

O estudo de caso mostra-se relevante neste projeto para nos auxiliar na compreensão do nosso objeto de pesquisa. Portanto, nossa finalidade é analisar as produções dos fãs, relacionando-as com a construção do universo ficcional de *Supernatural*, tendo como base a observação de um fenômeno que ocorre em diversos outros *fandoms*. Com isso, queremos obter respostas sobre nosso *corpus* que, pelo menos em alguns aspectos, possam nos oferecer pistas de investigação acerca das ligações entre as narrativas transmídia e a produção criativa de fãs nos ambientes digitais.

A análise dos conteúdos elaborados pelo público serão feitas levando em conta também os conceitos de diversos autores que se dedicam aos estudos da cultura de fãs, à cultura

---

<sup>46</sup> DECANDIDO, K. *Supernatural – Nunca Mais*. Gryphus: 2012.

<sup>47</sup> DESSERTINE, R.; REED, D. *Supernatural – Guerra dos Filhos*. Gryphus: 2014.

<sup>48</sup> DECANDIDO, K. *Supernatural – Coração do Dragão*. Gryphus: 2015.

<sup>49</sup> PASSARELLA, J. *Supernatural – Fogo Gelado*. Gryphus: 2016.

<sup>50</sup> WAGGONER, T. *Supernatural – Feito de Carne*. Gryphus: 2017.

<sup>51</sup> ZUBERNIS, L. *Família não é só a de sangue: elenco e fãs contam como Supernatural mudou suas vidas*. Gryphus: 2018.

digital e à literacia, entre eles: JENKINS, 1992, 2009, 2012; MANOVICH, 2001; GEE, 2005; HIRSIJÄRVI, 2013 e JAMISON, 2017. Por conta da enorme complexidade que o ambiente midiático nos apresenta, não há uma proposta única de habilidades que podem ser identificadas na atuação do público. Acreditamos, no entanto, que as nove dimensões da literacia transmídia levantadas por Scolari (2018) podem nos oferecer boas ferramentas para estudarmos as articulações entre as produções do público de *Supernatural* com seu universo ficcional transmídia.

As nove dimensões da literacia, de acordo com Scolari (2018, p.26-82), apresentam um mapeamento de habilidades de aprendizado informal ligadas às tecnologias comunicacionais observadas, principalmente, nos modos de atuação de adolescentes e jovens. Essas dimensões estão intimamente relacionadas com os processos de consumo, e também de produção de conteúdo dos indivíduos no contexto da cultura transmidiática. Compreendendo os fãs como pessoas engajadas e que expressam essas habilidades de maneiras diversas e intensas, utilizamos as nove dimensões da literacia transmídia como parâmetros de análise em nossa pesquisa sobre as produções dos fãs de *Supernatural*. São elas: *produção, performance, narrativa e estética, mídia e tecnologia, gestão de conteúdos, gestão social, gestão individual, ideologia e ética, prevenção de riscos*.

*Produção*: esta dimensão tem a ver com as capacidades de elaboração, desenvolvimento, criação e edição de produções midiáticas de quaisquer naturezas, desde textos escritos, mídias sonoras, desenhos, produções audiovisuais, videogames, entre outros. Ela também engloba as capacidades para lidar com as ferramentas tecnológicas necessárias à elaboração desses conteúdos.

*Mídia e Tecnologia*: também ligada aos usos das ferramentas tecnológicas, ou TICs (tecnologias da informação e comunicação), essa dimensão se refere à prática dos conhecimentos, bem como a avaliação e reflexão acerca do manuseio e qualidade dos aparelhos de comunicação. Além disso, inclui o reconhecimento e a análise crítica sobre a economia midiática, as linguagens tecnológicas e o próprio consumo midiático.

*Gestão individual*: essa dimensão se refere aos conhecimentos que os indivíduos possuem no sentido de coordenar sua própria identidade em diversos ambientes, gerir recursos e tempo, bem como administrar as próprias emoções e sentimentos. Essas habilidades estão presentes tanto na forma com que as pessoas lidam e respondem às mensagens circuladas nas mídias, quanto são expressas nas construções de seus próprios conteúdos.

*Gestão social*: a dimensão gestão social está relacionada com diversas competências relacionadas à comunicação, coordenação, organização, liderança e ensino nos

processos criativos que ocorrem de maneira coletiva, tanto em ambientes reais como em espaços virtuais. Esta habilidade também inclui capacidades de comunicação, coordenação e colaboração em redes sociais de diversos tipos.

*Gestão de conteúdos*: esta dimensão se refere às capacidades que as pessoas têm de administrar conteúdos de diversos tipos e formatos em variadas plataformas e espaços de maneira a selecioná-los, baixá-los, organizá-los e divulgá-los. Dessa forma, essas capacidades facilitam tanto o acesso pessoal às informações quanto a disponibilização dos conteúdos a outras pessoas.

*Performance*: de uma forma geral, a performance se refere às capacidades ligadas ao mundo dos jogos e videogames. Alguns exemplos são o pensamento estratégico, a adaptação aos ambientes mutáveis, administração de avatares nos jogos, resolução de problemas e multitarefa.

*Narrativa e Estética*: esta dimensão se refere às capacidades que os indivíduos têm de reconhecer gêneros narrativos, comparar histórias diversas, assim como reconstruir mundos narrativos e expressar suas identidades e visões de mundo através deles. Esta dimensão também diz respeito ao reconhecimento de valores estéticos e suas aplicações práticas por meio da construção de conteúdos esteticamente bem elaborados.

*Ideologia e Ética*: esta dimensão está relacionada às capacidades de reflexão, avaliação e análise crítica acerca das representações midiáticas. Envolve o reconhecimento de estereótipos relacionadas a gênero, raça, cultura, religião, entre outras. Essa dimensão também se refere à atuação ética dos indivíduos no contato com outras pessoas e nas construções de mensagens midiáticas difundidas em diversos meios de comunicação.

*Prevenção de riscos*: principalmente voltada à atuação das pessoas nas redes sociais digitais, essa dimensão está ligada à capacidade de adotar medidas seguras em relação ao resguardo da privacidade e da segurança no contato com os meios e plataformas de comunicação.

Iremos observar em nossas análises sobre as produções de *fanfics* e vídeos dos fãs de *Supernatural*, como essas dimensões são expressas dentro do *corpus* de pesquisa. Buscamos assim, produzir um entendimento acerca dos processos de significação construídos nestes ambientes que levem em conta as habilidades expressas pelos fãs nos meios digitais, no cenário da cultura participativa.

A fim de sistematizarmos nossos estudos, optamos por dividir em duas etapas nossa análise das *fanfics* no site Spirit e dos vídeos no YouTube. Em um primeiro momento, realizamos observações voltadas às características e atuações dos *perfis* dos fãs nesses espaços,

buscando destacar características relevantes sobre os fãs que produzem estes conteúdos, levando em conta as seguintes dimensões da literacia transmídia; *produção, mídia e tecnologia, gestão individual, gestão social, gestão de conteúdos e prevenção de riscos*. Após esse momento, analisamos as *produções* dos fãs levantadas durante o período de recorte da pesquisa, observando as seguintes dimensões da literacia midiática: *performance, narrativa e estética e ideologia e ética*. Com isso, procuramos identificar os pontos de destaque expressos no processo criativo das *fanfics* e dos vídeos no YouTube.

Devemos esclarecer que as dimensões da literacia transmídia estão presentes e se expressam de maneira orgânica nos modos de atuação dos indivíduos com os meios de comunicação. Portanto, a divisão das dimensões estabelecida para as análises de nossa pesquisa serve apenas como modo de sistematização e organização de nossos estudos.

### 5.3 A PRODUÇÃO NARRATIVA NAS FANFICS DE *SUPERNATURAL*

A escrita de *fanfics* é uma das principais práticas exercidas pelos fãs de qualquer universo ficcional, mesmo antes de se popularizarem os espaços nos ambientes digitais espalhados pela internet que reúnem estas produções. Entendemos aqui que, ao idealizarem, escreverem e compartilharem essas produções com outras pessoas em espaços como o site Spirit, os fãs expressam uma forma de *produção narrativa*. Isto é, eles se apropriam das histórias da cultura popular das mídias para as expandirem ou elaborarem suas próprias versões dos mundos ficcionais que admiram. A partir disso, os fãs expressam habilidades e competências ligadas à literacia transmídia que buscaremos mapear, tendo como objeto de estudos as *fanfics* sobre *Supernatural* no site Spirit.

Criado em 2001 como um fórum de discussão dedicado a *animes*, o fundador, Túlio Henriques, posteriormente transformou o espaço em um site. O Amnsp era um site que tratava sobre temáticas ligadas aos *animes* e aos jogos, rebatizado como AnimeSpirit, em 2003<sup>52</sup>. Devido à sua popularidade, a plataforma ampliou sua área de atuação e ganhou seu nome atual em 2013, configurando o Spirit como um dos principais espaços voltados à cultura de *fanfics* no Brasil. Atualmente configurado como uma plataforma de auto publicação de *fanfics* e histórias originais, o Spirit se destaca como um espaço de afinidade (GEE, 2005) propício à cultura participativa dos fãs (JENKINS, 2009a).

---

<sup>52</sup> Disponível em: <http://web.archive.org/web/20120707041004/http://animespirit.com.br/sobre>. Acesso em: 30/12/2020.

Em pesquisas anteriores (JENKINS, 1992) acreditou-se que os fãs autores de *fanfics* representariam uma resistência à hegemonia da indústria midiática. No entanto, é importante enxergarmos essa relação de uma maneira diferente, haja visto que as pessoas escrevem sobre aquilo que elas gostam, mesmo que a história escrita produza uma perspectiva dissonante da versão canônica da mídia original. “As comunidades de fanwriting desfrutam e consomem vorazmente a cultura comercial, a celebram, até quando desafiam e transformam seus produtos para os próprios propósitos, às vezes radicais” (JAMISON, 2017, p.36).

Quando tratamos das *fanfics*, o propósito que representa talvez o lado mais radical dos fãs autores são as histórias conhecidas como *slash fanfics*, que são as histórias cujo foco está na exploração de relacionamentos amorosos entre personagens do mesmo sexo, seja masculino ou feminino. O *slash* é um dos gêneros mais comuns desses tipos de produção nos ambientes digitais. O objetivo dessas produções é adicionar camadas de significados sobre as relações afetivas e sexuais dos personagens que não existem no texto original do universo ficcional. “Mas o significado de slash não se limita a ser pornô feito a partir de coisas que não eram pornô. Também consiste na promoção do projeto principal da fanfiction, o rompimento de regras, fronteiras e tabus de todos os tipos” (JAMISON, 2017, p.13).

Em nosso levantamento sobre as produções dos fãs de *Supernatural* no site Spirit, encontramos um grande número de *fanfics slash* – representando quase a totalidade das histórias publicadas no período de recorte da pesquisa –, que iremos explorar com mais detalhes no tópico sobre as *produções*. No próximo tópico, queremos focar nossas observações sobre os pontos que chamaram atenção acerca dos perfis dos fãs autores cadastrados no site. Buscaremos destacar os dados mais relevantes sobre os perfis desses fãs e identificar as suas habilidades e competências à luz da literacia transmídia.

Em geral, as *fanfics* – principalmente as *slash fanfics* – são práticas narrativas majoritariamente produzidas por mulheres. Esse é um fator relatado tanto em estudos mais recentes sobre o tema (JAMISON, 2017; LESSA, 2017b), quanto nos primeiros trabalhos realizados acerca dessa prática dos fãs (JENKINS, 1992). “A maioria desta escrita sem fins lucrativos é feita por mulheres ou, quando não são mulheres, por homens que querem ser confundidos com mulheres” (JAMISON, 2017, p.32). Esse fator também caracterizou a natureza de nosso levantamento sobre as produções dedicadas ao universo de *Supernatural* no site Spirit. Assim, nos referimos daqui em diante às *fanfics* escritas pelas *fãs autoras*.

A predominância de *slash fanfics* no *fandom* de *Supernatural* é uma característica marcante desde o começo das transmissões da série, em setembro de 2005. O fato de o programa

ser protagonizado por dois irmãos não representou uma barreira para as fãs que pretendiam realizar suas próprias versões *slash* da série:

O fandom de *Supernatural* não ia deixar que um pequeno detalhe como incesto atrapalhasse nossas necessidades criativas (entre outras), e, na verdade, a primeira *fanfic* que apareceu online foi uma história *slash* entre Sam e Dean, postada um dia depois da transmissão do episódio piloto. Em uma verdadeira tradição do fandom, a dupla ganhou um nome misturado – Wincest – em poucas semanas (WILKINSON, 2017, p.301)

Quando *Supernatural* ainda estava em sua segunda temporada, Henry Jenkins (2007) escreveu um texto em seu blog analisando a primeira temporada da série, a qual ele definiu como sendo uma mistura de filme de terror da semana e melodrama. “Cada episódio parece estruturado tanto em torno dos momentos dos personagens quanto em torno dos enredos do monstro da semana” (JENKINS, 2007)<sup>53</sup>. Dessa forma, a história combinaria, segundo o autor, clássicos elementos masculinos – o terror, a jornada do herói e a rivalidade entre irmãos, por exemplo – com um aspecto dramático que apela ao público feminino. Esta segunda característica é o que faria de *Supernatural* um objeto de grande atração para as fãs autoras de *fanfics*, exercendo a leitura crítica e a leitura criativa no processo de escrita das histórias (JENKINS, 2012, p.13).

Por conta do grande número de histórias publicadas na plataforma sobre *Supernatural*, assim como suas extensões – algumas *fanfics* possuem diversos capítulos –, optamos por selecionar as histórias *one-shot* publicadas durante o mês de maio de 2020. As *fanfics one-shot* são caracterizadas por possuírem um texto que se desenvolve em um único capítulo. Dessa maneira, utilizamos os próprios filtros de busca que o site Spirit possui para chegarmos até às 44 histórias presentes em nossos estudos.

### 5.3.1 As fãs autoras

Como iremos tratar mais adiante, a exploração do caráter melodramático de *Supernatural*, voltado aos relacionamentos entre os personagens, direciona a maioria dos conteúdos levantados no período de recorte da nossa pesquisa no banco de *fanfics* do site Spirit. Os perfis no site são majoritariamente pertencentes a mulheres ou identificados como femininos. Mesmo os perfis que não disponibilizaram informações sobre gênero, usam, em grande parte, *nicknames* femininos – os nomes de identificação dos usuários no site.

---

<sup>53</sup> Tradução livre do autor: *Every episode seems structured as much around the character moments as around the monster of the week plotlines.*

Entre os 17 perfis responsáveis por publicarem as histórias presentes em nosso levantamento, identificamos algumas características que se sobressaem em muitos deles, como a *especialização* em *shippings* e os modos de *organização e curadoria* das *fanfics* lidas e publicadas na plataforma. Acerca dos perfis das fãs autoras, destacaremos pontos referentes às habilidades da literacia transmídia (SCOLARI, 2018) ligadas à *produção, mídia e tecnologia, gestão individual, gestão social e gestão de conteúdos*.

As habilidades ligadas à *produção* têm a ver com a capacidade de criação e edição de produções midiáticas de qualquer natureza. Estão incluídas também nesta dimensão as habilidades para lidar com as ferramentas de comunicação voltadas para a criação de conteúdos, sejam elas digitais ou não.

As habilidades articuladas pelas autoras têm ligação com a capacidade de criar produções escritas através das *fanfics*. A ferramenta de comunicação utilizada é representada pelas próprias funcionalidades da plataforma do site Spirit. Para publicar no site é necessário realizar um cadastro gratuito, utilizando o endereço de *e-mail* ou até mesmo contas do Facebook, Twitter, Google ou Apple. Ao criar o perfil, o usuário deve escolher um nome de identificação – *nickname* – e pode inserir informações opcionais como nome real, data de nascimento, sexo, localização e texto de descrição.

Antes de publicar uma história, o usuário deve estar de acordo com as diretrizes de conteúdo do site. Entre os itens, está a proibição de tratar positivamente ou incentivar temas como a violência, os diversos tipos de discriminação, condutas criminosas, ofensas a outros membros, entre outros tópicos, sob pena de remoção da *fanfic* e banimento do usuário. O conteúdo da *fanfic* é responsabilidade integral de quem a escreve e é proibido publicar histórias escritas por outras pessoas. Além de *fanfics*, o Spirit também aceita histórias originais criadas pelos membros.

Toda *fanfic* deve possuir obrigatoriamente título, sinopse da história, categoria – o universo ficcional ao qual ela se refere –, gênero, classificação indicativa e idioma – português, inglês ou espanhol. Outras informações sobre a história também podem ser adicionadas como *tags* – palavras-chave que facilitam a busca – e avisos sobre temáticas presentes no texto, tais quais sexo, violência, álcool, entre outros. O usuário pode também utilizar uma foto de capa na *fanfic*.

O perfil pode ser personalizado por meio de foto, cor do *layout* e imagem de fundo. O site ainda oferece a possibilidade de os usuários criarem *styles*, que são *layouts* totalmente personalizáveis, sendo possível editar as cores, fontes de letras e imagens de fundo. Assim como as histórias, os *styles* também são publicados na plataforma e devem seguir as diretrizes do site.

Outras funcionalidades do site são as aulas de português e o fórum de discussão. A sessão “Aulas de Português” conta com diversas publicações nas quais os colaboradores ou *beta readers* – usuários responsáveis por moderar e organizar o site – escrevem sobre temas gramaticais no intuito de auxiliar outros autores. Os colaboradores também podem ajudar na edição das *fanfics* e na criação de capas. O “Fórum” é o espaço no qual os usuários podem tirar dúvidas e buscar ajuda, seja com os colaboradores ou mesmo com outros membros do site. Além das dúvidas, os usuários podem usar o fórum para buscar parcerias na revisão de textos, no *design* das capas e mesmo na coautoria de histórias.

Assim, para publicarem uma história no site, as fãs devem entender sua lógica de funcionamento e as funcionalidades da plataforma, expressando também as capacidades da dimensão *mídia e tecnologia*.

### 5.3.1.1 Os shippings nas fanfics de Supernatural

Ao longo do levantamento, notamos que 15 perfis se dedicaram à criação de histórias voltadas a *shippings* específicos de personagens do universo ficcional de *Supernatural*. O *shipping* é a exploração da relação amorosa entre dois – ou mais – personagens do texto original, mesmo que essa relação não ocorra na história canônica. É comum neste tipo de *fanfics* a criação de nomes que demarcam a identidade desses *shippings* dentro do *fandom*, que são formados pela junção dos nomes dos personagens que protagonizam a relação.

Quadro 2 – *Shippings nas fanfics de Supernatural*

<b>Autor(a)</b>	<b>Shipping</b>	<b>Histórias</b>	<b>Link</b>
lbi	<i>Shipping</i> Destiel	17	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/youcone">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/youcone</a>
odd_ellie	<i>Shippings</i> diversos	11	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd_ellie">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd_ellie</a>
PatriciaCastro	<i>Shipping</i> Wincest	2	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/jaredjensen">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/jaredjensen</a>
vintwg	<i>Shipping</i> Destiel	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/babypassiva">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/babypassiva</a>
CrazyRoyal	<i>Shipping</i> Wincest	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/moanaoceanica">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/moanaoceanica</a>
0Black_Canary 0	<i>Shipping</i> Sastiel	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/airmermaid">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/airmermaid</a>
PaulaSkarsgard	<i>Shipping</i> Wincest	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/paulagil">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/paulagil</a>
Choizita	<i>Shipping</i> Destiel	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/choizita">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/choizita</a>
CidaCampos	<i>Shipping</i> Wincest	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/emanuelyrodyfo">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/emanuelyrodyfo</a>
DarlingTears	<i>Shipping</i> Destiel	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/darlingtears">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/darlingtears</a>
L0ver	<i>Shipping</i> Destiel	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/mariaa-z3">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/mariaa-z3</a>
Calmakarol	<i>Shipping</i> Destiel	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/calmakarol">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/calmakarol</a>
18Phantom	<i>Shipping</i> Wincest	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/18phantom">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/18phantom</a>
Capita27	<i>Shipping</i> Aziracrow ( <i>Crossovers</i> com	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/lauram55">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/lauram55</a>

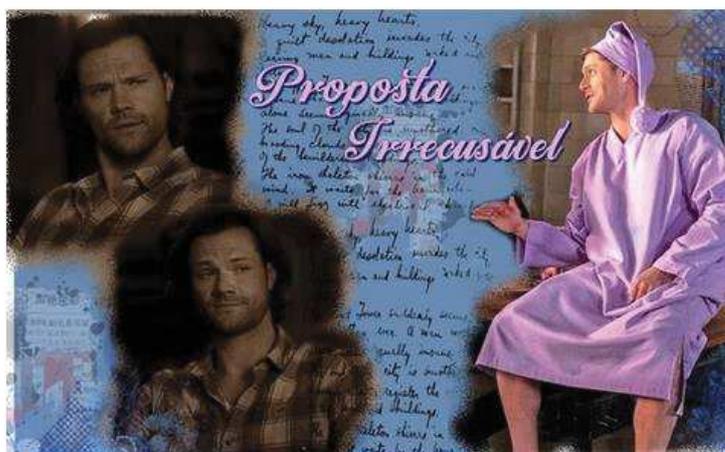
	a série <i>Good Omens</i> )		
theexplicitboy	<i>Shipping</i> Padackles	1	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/perfil/gsfgsf">https://www.spiritfanfiction.com/perfil/gsfgsf</a>

Fonte: Elaboração do autor

A maior parte das histórias voltadas para este gênero tiveram como protagonistas os personagens Dean Winchester e Castiel, que no *fandom* de *Supernatural* ficou conhecido como Destiel. Outro *shipping* comum nas histórias levantadas reuniu os irmãos Sam e Dean Winchester, protagonistas de *Supernatural*, conhecido como Wincest. Assim como Destiel, o *shipping* Wincest é escrito, muitas vezes, por autoras que se especializaram neste tipo de histórias. Entre outros *shippings* estão Sastiel – Sam e Castiel – e Padackles – história na qual os personagens são os atores Jensen Ackles e Jared Padalecki.

### História Proposta Irrecusável

Escrita por: **PatriciaCastro**



#### Sinopse:

Sam e Dean estão sem se ver a três dias, trabalhando em lugares diferentes.

E Dean preparou uma surpresa para o moreno na sua volta para casa.

Ou seria para os dois essa surpresa?

Figura 1 – Exemplo de *fanfic* Wincest. Fonte: Spirit Fanfics<sup>54</sup>

A fã PatriciaCastro<sup>55</sup>, por exemplo, se especializou em escrever histórias Wincest – duas delas fazem parte de nosso levantamento. Acima (Figura 1) temos a sinopse de *Proposta Irrecusável*, uma das *fanfics* Wincest publicadas pela autora. Além de se basear nos

<sup>54</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/proposta-irrecusavel-19380838>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>55</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/jaredjensen>. Acesso em: 10 jul. 2020.

protagonistas da série para criar histórias, a autora também publica *fanfics* shippando Jared Padalecki e Jensen Ackles, os próprios atores que interpretam Sam e Dean na série de televisão, respectivamente. Esse tipo de *slash fanfic* baseada em pessoas reais é conhecida como RPS – *real person slash*.

### 5.3.1.2 Especialidade autoral das fãs

Acercas dos *shippings*, ao optarem por investirem na criação de histórias que fazem parte de um segmento específico dentro do universo do *fandom*, essas fãs autoras estabelecem uma forma de *especialidade* na escrita acerca daquele *shipp* específico. Dessa forma, os usuários que se dedicam às narrativas protagonizadas por Destiel, por exemplo, são aquelas que possuem um conhecimento mais apurado sobre os personagens Dean e Castiel. Conseqüentemente, as fãs também editam ou ressignificam as características do texto original no processo de produção das *fanfics*, uma vez que essas histórias não são baseadas no universo canônico de *Supernatural*. Nos aprofundaremos mais a respeito das habilidades ligadas à construção das *fanfics* no próximo tópico, no qual trataremos sobre as produções das fãs.

Esta especialização na escrita de histórias baseadas em *shippings* de personagens do universo de *Supernatural* também possui relação com as características de identidade das autoras na plataforma. Esse ponto está diretamente conectado às habilidades de *gestão individual* dos usuários do site. Essa dimensão se refere, entre outros pontos, às capacidades de gestão da identidade pessoal, autogestão e gestão de sentimentos e emoções dos indivíduos. A especialização na escrita de um tipo específico de *fanfic* – como os *shippings* que se destacaram no levantamento realizado nesta pesquisa –, expressam também as marcas de identidade pessoal das autoras e sua relação sentimental com os personagens do universo de *Supernatural* que protagonizam essas histórias.

### 5.3.1.3 Identidade coletiva do *fandom* de *Supernatural* por meio das *fanfics*

Essa característica também expressa um entendimento compartilhado de maneira coletiva entre as fãs autoras, ligado à dimensão *gestão social*. Esta tem ligação com os processos de comunicação, organização, coordenação e participação coletiva em ambientes, sejam eles face a face ou virtuais, como é neste caso.

Esse investimento emocional das fãs materializados nas *fanfics* ocorre a partir da *sensibilidade afetiva* (GROSSBERG, 1992) envolvida na relação com os textos midiáticos.

Consequentemente, essas histórias produzidas expressam um conjunto de significados que formam identidades compartilhadas coletivamente dentro da cultura de fãs. No caso do *fandom* de *Supernatural*, as autoras especializadas em *shippings*, principalmente os do tipo Destiel e Wincest, enunciam uma forma particular de gestão de seus perfis, bem como de seus sentimentos e emoções, caracterizada pela segmentação das histórias que elas escrevem a partir do cânone.

Esses pontos de conexão podem ser vistos na personalização dos perfis, por exemplo. Alguns usuários utilizam imagens de personagens da série ou mesmo fotografias dos atores como foto de perfil ou de fundo de capa em suas contas. A fã autora Calmakarol<sup>56</sup>, que escreve histórias Destiel, tem como foto de perfil uma imagem dos dois personagens. A foto de fundo também possui uma imagem do anjo Castiel. O fã autor 18Phantom<sup>57</sup> escreve, entre outras histórias, *fanfics* Wincest. Sua imagem de fundo traz os protagonistas de *Supernatural*, Sam e Dean, junto com os atores Chris Evans e Henry Cavill – que interpretam respectivamente os heróis do cinema Capitão América e Superman.

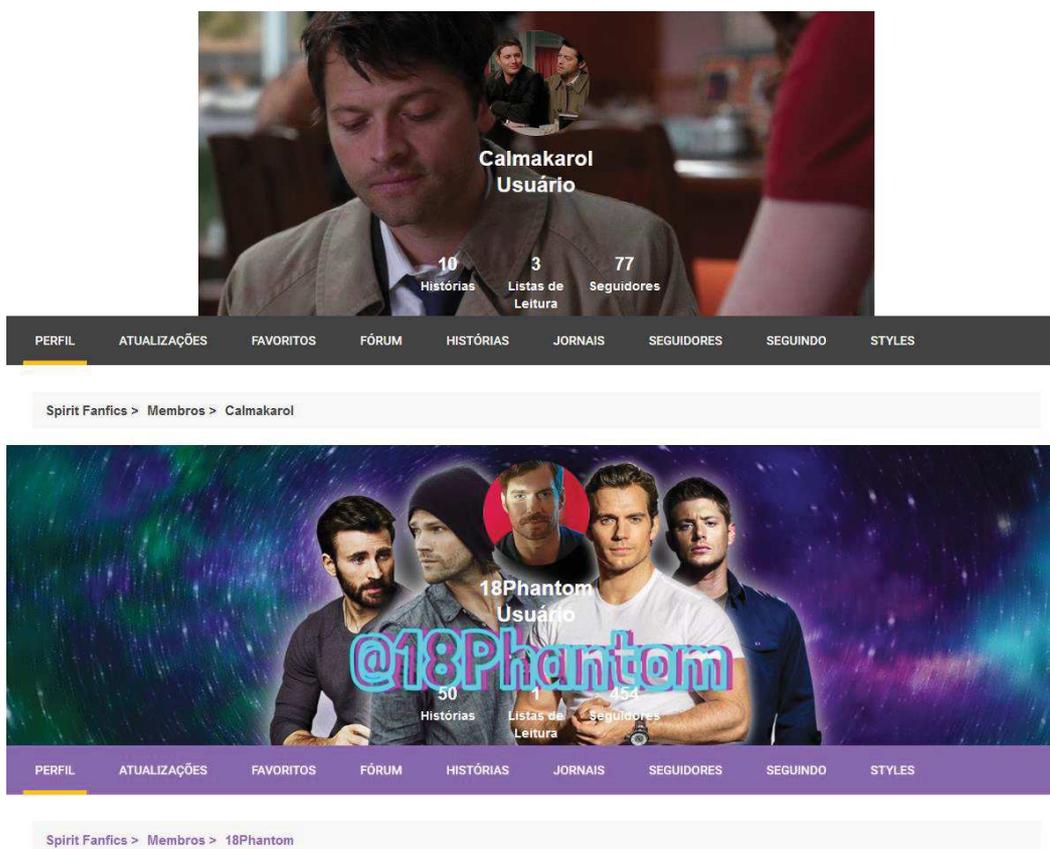


Figura 2 – Alguns fãs personalizam o perfil com imagens relacionadas aos personagens de *Supernatural*. Fonte: Spirit Fanfics

<sup>56</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/calmakarol>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>57</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/18phantom>. Acesso em: 10 jul. 2020.

Essas fãs autoras especializadas em *shippings* específicos formam uma comunidade segmentada de autores de *fanfics* cujo elo de ligação é justamente a segmentação das histórias que elas criam a partir da apropriação do cânone da série. No entanto, alguns perfis também escrevem histórias sobre diversos universos ficcionais além de *Supernatural*. Muitas dessas histórias também são focadas em *shippings* de personagens. A similaridade nas temáticas das histórias também se reflete nas leituras e nos perfis que as fãs seguem na plataforma.

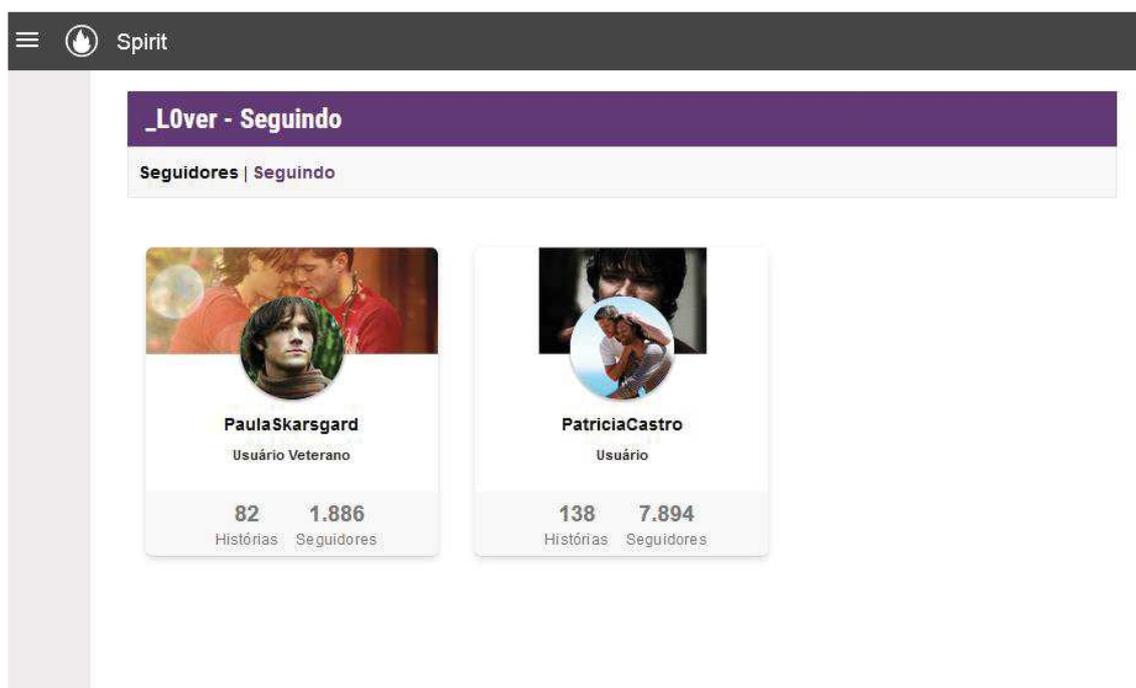


Figura 3 – Os fãs acompanham outros perfis que publicam histórias semelhantes às suas. Fonte: Spirit Fanfics

As fãs autoras costumam seguir os perfis e acompanhar as histórias de outras pessoas que produzem *fanfics* relacionadas ao universo ficcional de *Supernatural*. O perfil *\_LOver*<sup>58</sup> segue duas outras fãs autoras que escrevem *slash fanfics* sobre o universo ficcional, PaulaSkarsgard e PatriciaCastro. Ao seguir um determinado perfil, o usuário tem a possibilidade de se manter atualizado sobre as histórias publicadas no site. Essas conexões propiciam trocas de experiências entre as fãs autoras que escrevem e leem tipos específicos de *fanfics*.

#### 5.3.1.4 Curadoria das histórias

Outra característica que se sobressai nos perfis levantados na pesquisa é a *organização dos conteúdos* através da aba “listas de leitura” no site Spirit. Esta é uma aba

<sup>58</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/mariaa-z3>. Acesso em: 10 jul. 2020.

personalizável dos perfis no site, na qual os usuários podem agrupar as suas próprias histórias ou mesmo as histórias escritas por outros usuários em temáticas. Dessa forma, algumas autoras estabelecem uma espécie de *curadoria*, organizando as próprias produções, assim como as *fanfics* de outros usuários que lhes interessem, formando uma biblioteca virtual personalizada.

A autora 1bi<sup>59</sup> é um exemplo de perfil especializado no *shipp* Destiel. Todas as 17 histórias publicadas por ela no período do levantamento tiveram este tema, representando mais da metade entre as 26 histórias que foram baseadas neste *shipp*. Com mais de 6 mil seguidores no site Spirit, a usuária escreveu mais de 60 *fanfics* desde que se inscreveu na plataforma, das quais 40 histórias são sobre Destiel. Essas *fanfics* foram reunidas pela autora em uma lista de leitura que ela denominou “Minhas bebês destiel”.



Figura 4 – Lista de leitura da fã 1bi sobre o *shipp* Destiel. Fonte: Spirit Fanfics<sup>60</sup>

A fim de organizar suas histórias no site, a autora odd\_ellie<sup>61</sup> criou 98 listas de leitura em seu perfil na plataforma. Cadastrada no site Spirit desde 2016, a usuária também possui perfis em outros sites de publicação de histórias como Nyah Fanfiction e AO3. No Spirit, a autora escreve histórias baseadas em diversos universos ficcionais como filmes, séries de televisão, desenhos animados, mangás e animes. Além de *Supernatural*, algumas das histórias escritas pela autora incluem *fanfics* baseadas em *Harry Potter*, *Star Wars*, *Curtindo a Vida Adoidado*, *Fullmetal Alchemist* e *Princesas da Disney*. Por conta do extenso número de

<sup>59</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/youcone>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>60</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/listas/-minhas-bebes-destiel-4738119>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>61</sup> Disponível em: [https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd\\_ellie](https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd_ellie). Acesso em: 10 jul. 2020.

conteúdos publicados no site – ao todo são 539 *fanfics* postadas até a conclusão desta pesquisa – e pela diversidade de universos ficcionais nos quais suas *fanfics* são baseadas, a autora decidiu separá-las em listas de leitura.

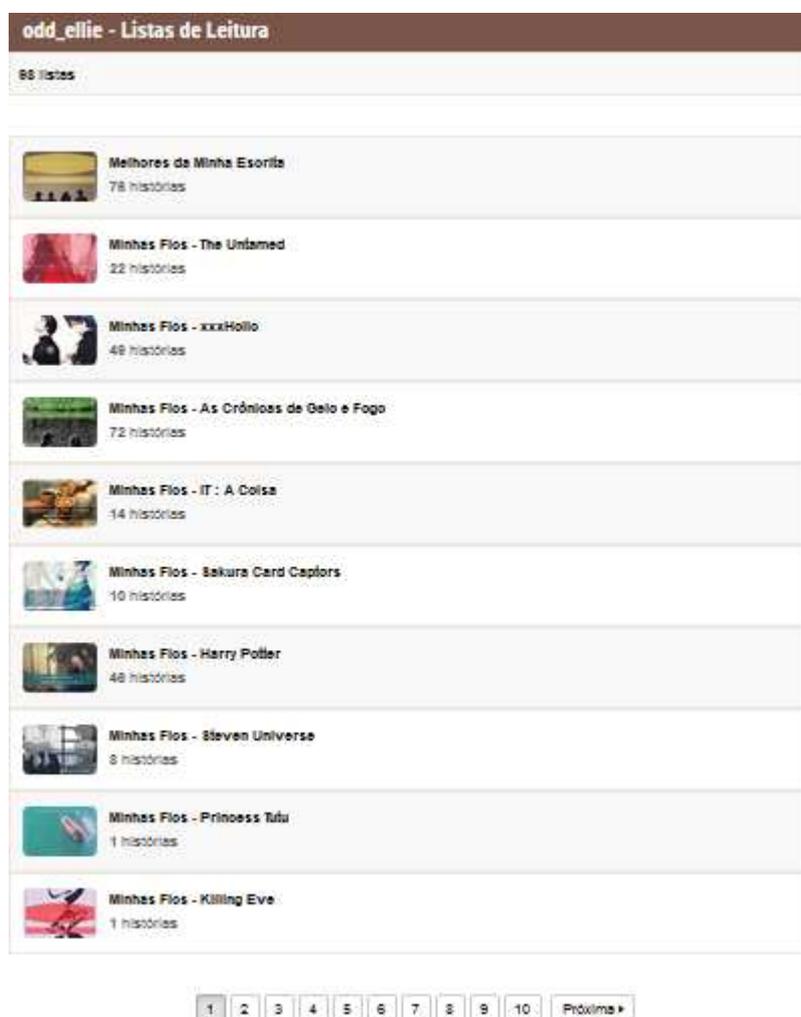


Figura 5 – Listas de leitura das histórias da autora odd\_ellie. Fonte: Spirit Fanfics<sup>62</sup>

Esse processo de organização e curadoria que as autoras realizam em seus perfis, está ligado às competências de *gestão de conteúdos* na plataforma do site. Estão previstas nesta dimensão da literacia transmídia as habilidades dos usuários de selecionar, baixar, organizar e divulgar os conteúdos. Apesar de a aba “listas de leitura” ser uma ferramenta de fácil acesso na plataforma quando os usuários criam seus perfis, a personalização e organização das *fanfics* pelas autoras expressam suas capacidades de gerenciamento dos conteúdos. Essa característica

<sup>62</sup> Disponível em: [https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd\\_ellie/listas](https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd_ellie/listas). Acesso em: 10 jul. 2020.

representa uma forma própria dentro da cultura de fãs de as autoras/leitoras de *fanfics* estabelecerem lógicas de curadoria das histórias.

### 5.3.2 As produções das fãs

O site Spirit *Fanfics* funciona com base no sistema de auto publicação de histórias, no qual os próprios usuários são totalmente responsáveis pela criação, construção e publicação de suas *fanfics*. A plataforma oferece, no entanto, algumas ferramentas que contribuem na organização da grande quantidade de conteúdos postados pelas fãs como divisão das histórias por *gênero*, *categorias* e *tags*.

As *tags* funcionam como uma forma de identificar e demarcar diversos elementos presentes nas histórias, como se fossem palavras-chaves ligadas ao texto. As *tags* podem ser nomes de personagens, tipos de gêneros narrativos, temáticas, lugares, entre outros termos utilizados que ajudam a caracterizar as *fanfics* escritas no site.

As *categorias* representam os universos narrativos aos quais as histórias publicadas no site são classificadas. Esses agrupamentos englobam 13 categorizações de mídias ficcionais, histórias originais dos usuários e há até mesmo uma categoria voltada a histórias sobre celebridades. Essas categorias são: Animes & Mangás; Bandas & Músicos; Cartoons; Celebridades; Concursos; Filmes; Games; Histórias Originais; Livros; Mitologias & Lendas; Quadrinhos; Séries, Novelas & TV; e Youtubers & Social Media Stars. As *fanfics* sobre *Supernatural* estão englobadas na categoria Séries, Novelas & TV e figuram entre as mais numerosas, com mais 5 mil histórias publicadas até o momento de realização da pesquisa.

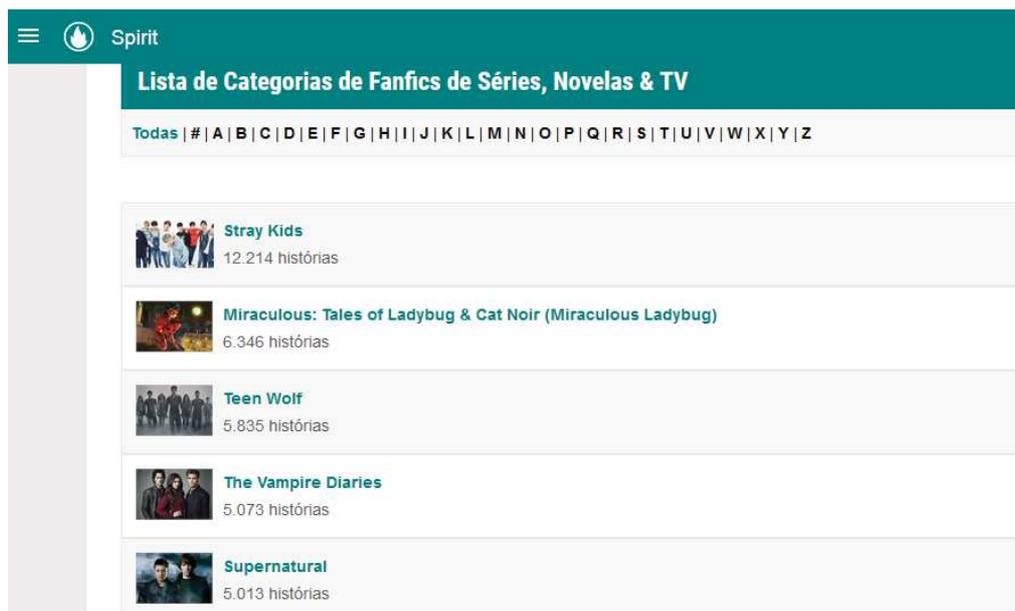


Figura 6 – *Supernatural* é um dos principais temas que inspiram as *fanfics* publicadas no Spirit Fanfics<sup>63</sup>

Por último, os *gêneros* são as características narrativas que identificam as *fanfics* no site. Ao escreverem suas histórias, as fãs selecionam os gêneros pertencentes aos seus textos. Eles são pré-estabelecidos pelo site e as autoras podem identificar suas *fanfics* com diversos gêneros simultaneamente, entre os 36 disponíveis, como ocorreu na maioria das histórias presentes em nosso levantamento. No entanto, esses gêneros do site apresentam uma mistura de diferentes classificações, tais quais: gêneros narrativos ficcionais como ação, comédia, romântico, entre outros; e temáticas como família, festa, sobrenatural, etc.; e extensão das histórias.

Essa junção de diferentes formas de classificação dentro do *gênero* se revelou um complicador para identificarmos as características das *fanfics* em nossa análise. Além disso, como já pontuamos, as histórias são identificadas pelas autoras combinando muitos desses gêneros disponíveis no site. A fim de melhor organizar essa classificação e facilitar o entendimento acerca das *fanfics*, agrupamos os gêneros e temáticas presentes nas histórias. Como todas as *fanfics* presentes no levantamento possuem apenas um capítulo – *one shot* –, não foi necessário levar em conta a extensão das histórias na classificação. No Apêndice A deste trabalho listamos as informações das 44 *fanfics* presentes no levantamento.

Para melhor sistematizarmos os gêneros das histórias e facilitar a compreensão dos dados, optamos por agrupar em apenas uma categoria alguns gêneros do site que são semelhantes e até mesmo se repetiam na classificação de uma mesma *fanfic*. O gênero

<sup>63</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/categorias/series-tv>. Acesso em: 10 jul. 2020.

*romântico/adolescente* é formado pelas categorias do site “ficção adolescente” e “romântico/shoujo”. Dessa forma, enquadrados no gênero *romântico/adolescente* as *fanfics* que apresentaram essas características, excluindo as repetições nas classificações feitas pelas autoras.

A expressão *shoujo* está ligada aos mangás voltados ao público adolescente feminino, geralmente abordando temáticas românticas. Esse gênero foi apropriado pelas fãs para caracterizar também suas *fanfics*, baseadas ou não, em mangás.

Da mesma forma, combinamos no gênero *slash* as *fanfics* que contemplaram entre as suas temáticas as relações românticas entre personagens de mesmo gênero sexual. O gênero *slash* foi então formada pelas categorias do site “gay/yaoi, LGBT e literatura erótica”. A expressão *yaoi* é uma outra apropriação da cultura de mangás e se refere a histórias focadas em relações afetivas entre personagens masculinos. No gênero *slash*, no entanto, optamos por reunir tanto as *fanfics* românticas protagonizadas por personagens do sexo masculino, quanto por personagens do sexo feminino, também conhecidas como *femmeslash*. Também excluimos aqui as repetições nas classificações das histórias pelas autoras.

Quanto aos gêneros narrativos das *fanfics*, podemos observar que 40 entre as 44 histórias do nosso corpus têm como um de seus enfoques o *slash*, representando um universo de 91% das produções das fãs. Desses textos, apenas dois deles são *femmeslash*<sup>64</sup>, ou seja, são protagonizados por personagens femininas. Estes números nos oferecem indícios significativos sobre como as fãs de *Supernatural* se relacionam e constroem um imaginário coletivo paralelo às narrativas canônicas de seu universo ficcional.

O gênero *romântico/adolescente* também nos aponta para outra característica marcante das *fanfics* recolhidas, que é a exploração dos relacionamentos românticos dos personagens de *Supernatural*. Essas histórias sentimentais ainda têm como característica – como descrito no próprio nome do gênero – uma aproximação com a literatura dos romances adolescentes e com os mangás que abarcam essa temática.

Através dessas constatações quantitativas acerca das *fanfics* e a prevalência desses dois gêneros narrativos em especial, podemos refletir sobre a forma como as fãs autoras constroem uma produção de sentido compartilhada coletivamente entre o *fandom*. Através de exemplos, destacaremos os pontos de maior relevância observados nas histórias publicadas no site por meio das dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018) *narrativa e estética e ideologia e ética*.

---

<sup>64</sup> *Garotas como Ela* e *Girl in The War*.

### 5.3.2.1 Apropriação e ressignificação do cânone

Em primeiro lugar, observamos que as fãs autoras desejam ressignificar a narrativa do universo ficcional através das relações afetivas entre personagens masculinos, na maioria das vezes. Além disso, as *fanfics* são, em sua maioria, direcionadas ao público adolescente, privilegiando os aspectos sentimentais das histórias, apesar de contemplarem também o envolvimento sexual entre os personagens. Esse processo de ressignificação do universo ficcional é um fator que demarca a cultura da *fanfic*, que segundo Jamison (2017, p.13):

Derruba limites entre gêneros sexuais e gêneros literários, raças, cânones, corpos, espécies, passado e futuro, consciência e inconsciência, ficção e realidade. [...] Escrever e ler fanfiction não é apenas algo que você faz; é uma forma de pensar criticamente sobre a mídia que você consome, de estar consciente de todas as suposições implícitas que um trabalho canônico carrega, e de considerar a possibilidade de que aquelas suposições poderiam não ser as únicas existentes

É interessante observar que, na maioria dos textos, as fãs autoras não tiveram como foco de suas criações a expansão de arcos narrativos do cânone. Não houve interesse, na maioria das vezes, em recriar, por exemplo, o passado dos protagonistas através de *backstories*; ou mesmo explorar a perspectiva de personagens secundários sobre algum ponto da trama, como são características de algumas extensões narrativas produzidas pela indústria (JENKINS, 2011). O caráter de fantasia, a mitologia, o terror e o sobrenatural ligados aos monstros e entidades que fazem parte da construção diegética de *Supernatural* também não são aspectos que as *fanfics* buscaram explorar.

Apenas seis *fanfics* foram localizadas pelas autoras em momentos específicos na cronologia da série televisiva. Nesses casos, as fãs indicavam antes do início dos textos, nas notas da autora, entre quais episódios ou temporadas a *fanfic* se desenvolvia. A história *I promise*<sup>65</sup>, da fã autora \_L0ver se passa durante o terceiro episódio da quinta temporada de *Supernatural, Livres Para Voar*. No enredo da série, Dean e Castiel procuram pelo Arcanjo Rafael na tentativa de encontrar Deus e parar o Apocalipse entre o Céu e o Inferno. Nessa *slash fanfic* a autora ressignifica a trama do episódio, explorando o romance entre os personagens.

Além de criar um envolvimento romântico entre os personagens que não existe no cânone, essa *fanfic* expressa conhecimento e criatividade da fã autora, estabelecendo conexões entre o enredo de um ponto específico da série e, a partir disso, criando uma história original. Como notado por Jenkins (2012), ler uma narrativa como um fã implica, em um primeiro

<sup>65</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/i-promise-19366968>. Acesso em: 10 jul. 2020.

momento, o foco nos relacionamentos entre os personagens como porta de entrada; em um segundo momento, os fãs “buscam por mundos que são mais ricos, têm potenciais maiores, que podem ser consumidos em uma única história” (Ibid., p.19).

Nesse processo de desconstruir o conjunto de significados das histórias canônicas e recriarem suas próprias narrativas, as fãs autoras das *fanfics* expressam com alto grau de complexidade a dimensão *narrativa e estética* da literacia transmídia. Esta dimensão se refere às capacidades de apreciar construções estéticas em diversos contextos, conhecer e reconhecer gêneros narrativos em diversos meios. Também está ligada a reconstruir e comparar histórias, expressar identidades e visões de mundo através da produção criativa de narrativas.

### 5.3.2.2 *Estética nas capas das fanfics*

Além da parte textual que compõe as histórias, a dimensão *narrativa e estética* também é expressa através das capas das *fanfics* publicadas pelas fãs autoras na plataforma do site Spirit. Neste caso, o que observamos é a capacidade criativa das fãs na escolha – e em alguns casos, na produção – das imagens utilizadas para apresentarem suas *fanfics*, os conhecimentos técnicos de edição de imagens, além da relação com a narrativa que está sendo contada. Em nosso levantamento identificamos três tipos principais de capas que as fãs autoras utilizaram na composição de suas *fanfics*.

De maneira mais simples, algumas autoras selecionaram imagens retiradas de bancos de dados na internet que não tinham uma relação direta com o universo ficcional de *Supernatural*. Essas imagens utilizadas, justamente por não terem uma ligação com o universo ficcional, dão às histórias um aspecto mais autoral e original. Apesar de não terem exigido habilidades específicas de edição de imagens e utilização de *softwares*, essas imagens expressam a originalidade das histórias juntamente às narrativas criadas pelas fãs autoras. A *fanfic Um Deus sobre duas rodas* é dedicada ao *shipping* Destiel e ressignifica os personagens Dean e Castiel como Apolo e Ícaro, respectivamente. Apolo (Dean) é um motociclista de competição que mantém sua identidade em sigilo e Ícaro (Castiel) é um de seus fãs. A capa da história traz um motociclista tatuado usando um capacete, representando o protagonista, Apolo.

## História Um Deus sobre duas rodas

Escrita por: **1bi**



Sinopse:

【 Destiel • Fluffy || + 16 】

Ninguém sabe quem é Apolo, mas ele sabe quem é seu fã favorito.

Figura 7 – Capa da fanfic *Um Deus sobre duas rodas*. Fonte: Spirit Fanfics<sup>66</sup>

Em outras histórias, as fãs autoras optam por utilizarem como capa de suas *fanfics* alguma imagem que possui relação direta com o universo ficcional de *Supernatural* como capturas de tela de episódios da série ou até mesmo *fanarts* (Figura 8) produzidas por outros fãs. Assim como nas histórias anteriores, destacamos nessas expressões das fãs as capacidades estéticas na escolha das imagens e suas conexões com suas narrativas. No caso de capas produzidas através de capturas de tela dos episódios é possível identificar, em alguns casos, a utilização de *softwares* de edição de imagens em um nível mais simples, como na modificação de tonalidade das cores, por exemplo (Figura 9).

<sup>66</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/um-deus-sobre-duas-rodas-19176843>. Acesso em: 10 jul. 2020.

### História Socorro anjo !

Escrita por: **Nanny55**

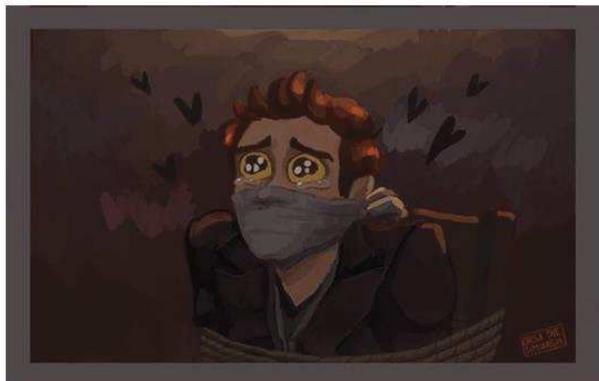


Figura 8 – A capa da *fanfic Socorro anjo!* é uma *fanart* criada por outra fã. Fonte: Spirit Fanfics<sup>67</sup>

### História O vazio de Dean Winchester

Escrita por: **1bi**



Figura 9 – A capa da *fanfic O vazio de Dean Winchester* é uma captura de tela da série. Fonte: Spirit Fanfics<sup>68</sup>

Em um nível mais avançado, algumas fãs autoras utilizam programas de edição de imagens especialmente para criarem as capas de suas *fanfics*. Além das habilidades necessárias para manusearem essas ferramentas de edição, as fãs também expressam as capacidades estéticas e narrativas na elaboração das imagens. A fã autora odd\_ellie se destaca por criar imagens para suas histórias que até mesmo se assemelham a capas de livros. Em alguns casos são utilizadas imagens do universo ficcional de *Supernatural*, *fanarts* de outros fãs e fotos que combinem com a narrativa da *fanfic*. De acordo com a autora, todas as imagens utilizadas por ela na criação de suas capas são retiradas do site Pinterest, demonstrando conhecimento para tirar proveito de outras fontes de conteúdo na internet no processo criativo de suas histórias.

<sup>67</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/socorro-anjo-19461597>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>68</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-vazio-de-dean-winchester-19216486>. Acesso em: 10 jul. 2020.

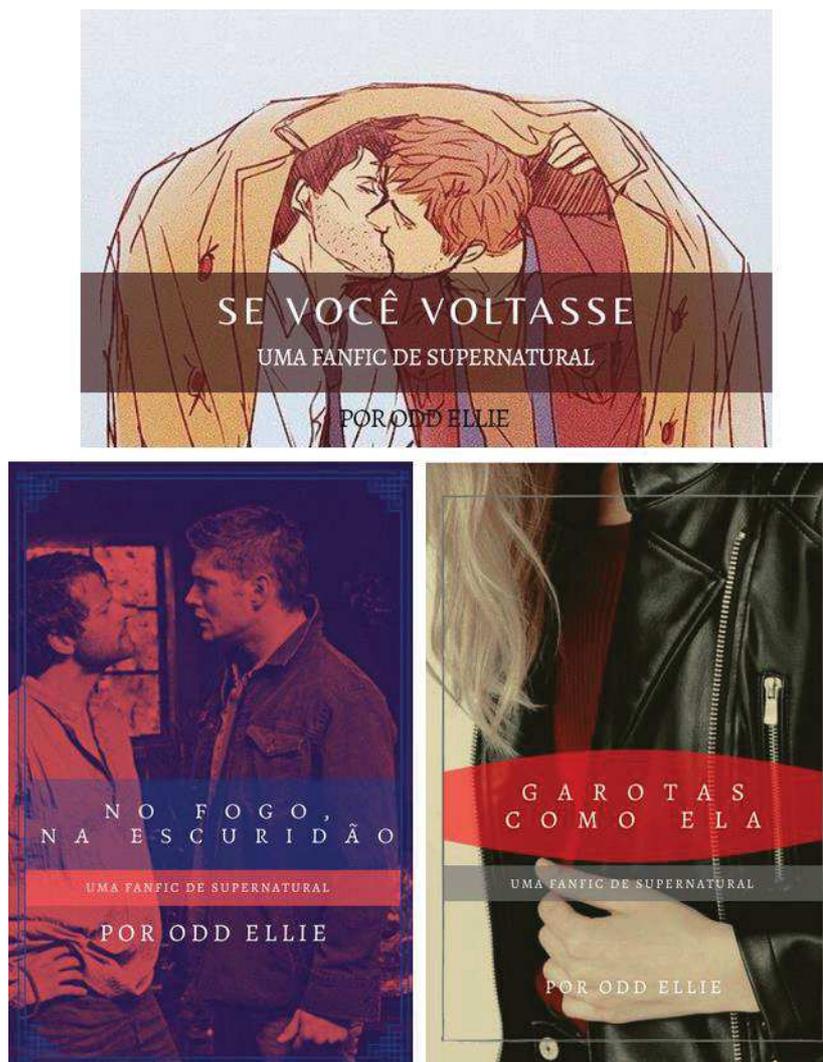


Figura 10 – Capas de histórias da fã odd\_ellie. Fonte: Spirit Fanfics<sup>69</sup>

### 5.3.2.3 Ideologia e ética nas slash fanfics de Supernatural

O próprio modo de ser das *fanfics* já torna essa uma prática de produção das fãs que apontam para as habilidades de reconhecer e subverter as características das narrativas ficcionais da indústria midiática. A apropriação e subversão do mundo ficcional canônico é parte integrante da natureza de muitas *fanfics*. As maneiras pelas quais as fãs autoras recriam o imaginário do mundo ficcional de *Supernatural*, compartilhando valores e processos de significados coletivamente, no entanto, é que apontam para as especificidades dessas histórias.

Nesse sentido, se destacam, como já pontuamos e exploramos com maior profundidade neste momento, as *slash fanfics* e os *shippings* entre personagens que ocorrem nessas histórias. Lembramos que 40 das 44 *fanfics* de nosso levantamento contemplam o gênero

<sup>69</sup> Disponível em: [https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd\\_ellie](https://www.spiritfanfiction.com/perfil/odd_ellie). Acesso em: 10 jul. 2020.

*slash*. Dentro deste universo se destacam nas produções das fãs autoras dois *shippings*: Wincest e Destiel.

O *shipping* Wincest foi a primeira manifestação criativa deste gênero de *fanfic* por parte das fãs da série televisiva (WILKINSON, 2017). Essas histórias se utilizavam dos protagonistas, Sam e Dean, criando narrativas paralelas que imaginavam relações românticas entre os irmãos, posteriormente ganhando o nome Wincest, e formando uma base de fãs dentro do próprio *fandom* que se mantém ativa mesmo após 15 anos desde a estreia do programa. Em nosso levantamento das produções das fãs autoras no site Spirit, encontramos sete histórias Wincest. Todas essas histórias foram classificadas pelas respectivas autoras como não recomendadas para leitores menores de 18 anos, possuindo conteúdo sexual explícito na narrativa. A *fanfic* *Amo Você*, escrita por PaulaSkarsgard, propõe uma história na qual os irmãos Winchester deixam de caçar criaturas sobrenaturais e formam uma família.

**História Amo Você**

Escrita por: PaulaSkarsgard



**Sinopse:**  
 Como seria a vida dos Winchester se eles desistissem da vida de caça? Se pudessem desistir do mundo da caça e realmente formar uma família? Talvez o eu e você contra o mundo pode ser em outros sentido também, não só de matar monstros.

Figura 11 – *Fanfic* Wincest. Fonte: Spirit Fanfics<sup>70</sup>

Uma característica marcante das *fanfics* publicadas no site é o foco nos limites do universo ficcional de *Supernatural*, uma vez que apenas uma história do gênero *crossover* foi escrita no período de recorte da pesquisa. A história *Socorro anjo!* adicionou os personagens

<sup>70</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/amo-voce-19249940>. Acesso em: 10 jul. 2020.

Aziraphale e Crowley – um anjo e um demônio, respectivamente –, ambos pertencentes à série *Good Omens*. Na história, Aziraphale salva seu par romântico, Crowley, de ser morto por Sam, Dean e Castiel em um galpão abandonado no Kansas. A autora Nanny55<sup>71</sup> se utilizou das temáticas semelhantes como a fantasia e a mitologia judaico-cristã presentes nos universos dos dois programas para criar uma narrativa que os combinassem de forma coerente à suas construções diegéticas.

O maior volume de *slash fanfics* presentes em nosso levantamento, no entanto, são aquelas que têm como protagonistas os personagens Dean Winchester e Castiel. Ao todo foram publicadas 26 histórias sobre Destiel em nosso recorte de pesquisa, representando pouco mais da metade das *fanfics* que compõem nosso corpus. O surgimento e a popularidade das *fanfics* Destiel partiu de uma reinterpretação do cânone por parte do *fandom*.

Na temporada que começou em setembro de 2008, vimos a chegada do personagem Castiel, o anjo, que foi adorado pelo fandom. Os fãs adoravam sua ‘profunda ligação’ com Dean, e o casal (conhecido como ‘Destiel’ na verdadeira tradição de misturas) se tornou incrivelmente popular; agora ultrapassou Wincest como o casal mais popular na slash.” (WILKINSON, 2017, p.303)

O anjo Castiel passou a integrar o universo ficcional de *Supernatural* na quarta temporada da série televisiva, e foi o responsável por retirar Dean Winchester do inferno e trazê-lo de volta à vida após sua morte no final da temporada anterior. Desse momento em diante, Castiel passou a ser um personagem bastante recorrente na série, ganhando protagonismo no programa com o passar dos anos. A popularidade do personagem e essa ligação com o irmão mais velho na série fez de Castiel um forte objeto de inspiração para as fãs autoras criarem suas *fanfics*.

Há nesse processo criativo das fãs um conjunto de significados construídos coletivamente que parte de uma leitura alternativa sobre a relação dos personagens, estabelecendo uma interpretação legitimada do universo ficcional pelo *fandom*. As fãs realizam essa interpretação alternativa sobre a história, imaginando um mundo paralelo no qual essa perspectiva diversa das narrativas canônicas ganha materialidade e vida própria dentro da comunidade através das *fanfics* (JENKINS, 1992).

A maior parte das *fanfics* recomendadas para maiores de 16 ou 18 anos foram classificadas dessa forma pelas fãs autoras mesmo sem haver qualquer indício de violência, linguagem imprópria ou insinuação de sexo nos textos – que são alguns dos temas normalmente

---

<sup>71</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/lauram55>. Acesso em: 10 jul. 2020.

utilizados na recomendação das *fanfics* para leitores de maior faixa etária. Isso nos indica que as autoras levaram em conta a temática homoafetiva das histórias como critério único para as classificações etárias das *fanfics*, o que representa uma forma de autocensura das próprias histórias.

Na *fanfic Midnight*, o autor 0Black\_Canary0 shippa os personagens Sam e Castiel – Sastiel –, informando que classificou sua história para maiores de 18 anos por se tratar de uma *yaoi*, ou seja, uma *fanfic* romântica entre personagens masculinos.

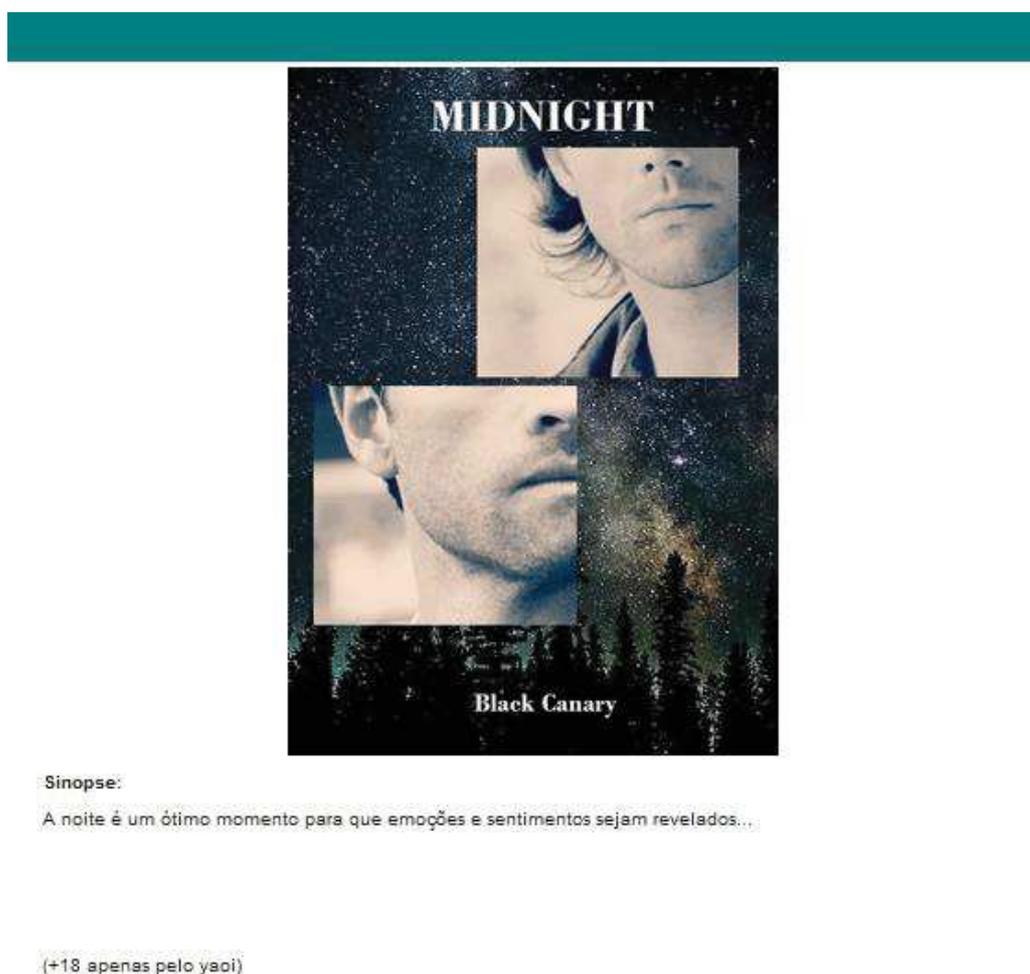


Figura 12 – *Fanfic Midnight*. Fonte: Spirit Fanfics<sup>72</sup>

A dimensão da literacia transmídia *ideologia e ética* contempla, entre outros assuntos, a capacidade de análise crítica acerca de representações de estereótipos nas mídias e a criação de conteúdos que expressem a diversidade em muitos âmbitos, como raça, gênero, cultura, entre outros. As fãs autoras de *slash fanfics* se destacam, nesse sentido, por expressarem

<sup>72</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/midnight-19240061>. Acesso em: 10 jul. 2020.

através dessas histórias, a diversidade de representação de gêneros e relações românticas. Como colocado por Jenkins (2012), as *fanfics* são uma forma que os fãs têm de tornarem real algum aspecto do universo ficcional que as histórias canônicas não realizaram. O *shipping* é, para essa parte dos fãs, motivado pelos *silêncios* (JENKINS, 2012), ou seja, os elementos que não estão representados no cânone por uma questão ideológica.

Assim, essas histórias cumprem não um papel de expansão do cânone, mas ressignificam seu universo, exploram outros gêneros ficcionais, modificam os comportamentos de seus personagens e acrescentam camadas de significados que os textos originais nunca contemplaram (JAMISON, 2017).

#### 5.3.2.4 Outros formatos de histórias

Entre as nove dimensões da literacia transmídia levantadas por Scolari (2018), não identificamos no processo criativo das *fanfics*, bem como nos perfis dos usuários do site, pontos de relevância a serem ressaltados a respeito das dimensões *prevenção de riscos* e *performance*. Dessa maneira, destacaremos em seguida as principais observações acerca de outros formatos de *fanfics*, que se apresentaram em menor número no levantamento sobre as produções narrativas no site Spirit.

Além de terem representado a grande maioria das histórias, as *slash fanfics* sobre *Supernatural* tiveram como característica, na maioria das vezes, o formato narrativo em terceira pessoa. No entanto, algumas histórias apresentaram estratégias narrativas diferenciadas.

A *fanfic Instruções*<sup>73</sup>, da autora odd\_ellie é escrita no formato de uma carta na qual Dean deixa uma lista de coisas que Castiel deve fazer após sua morte. Na história, a autora combina elementos canônicos do universo de *Supernatural*, como o gosto de Dean por tortas e o ciúme que ele tem do Impala, com criações originais, como a sobrinha de Dean e o próprio casamento entre os personagens, em um formato narrativo diferente da maioria das histórias na plataforma.

Também publicada pela fã autora odd\_ellie, a *fanfic Se você voltasse*<sup>74</sup> é uma história escrita em formato POV – *point of view*. Esse tipo de história apresenta em primeira pessoa a visão de um ou mais personagens. Nesta *fanfic*, que se passa durante a sétima temporada da série, Dean faz uma oração pedindo que Castiel retorne após sua morte, que ocorreu no primeiro episódio da temporada.

<sup>73</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/instrucoes-19219691>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>74</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/se-voce-voltasse-19454758>. Acesso em: 10 jul. 2020.

Essas duas histórias têm como ponto em comum o protagonismo do *shipping* Destiel, que marca a maioria das *fanfics* de *Supernatural* no site Spirit. Além desse aspecto em comum, as fãs autoras lançaram mão de estratégias que possibilitaram explorar perspectivas diversas da relação entre os personagens, demonstrando conhecimentos que fazem parte da dimensão da literacia transmídia *narrativa e estética* através do uso de diferentes linguagens narrativas, intertextualidade e da apropriação da história canônica de *Supernatural*.

Até aqui, buscamos nos aprofundar nas temáticas e formatos das *slash fanfics*, que representaram mais de 90% das histórias de nossa pesquisa. Entre as histórias que não são do gênero *slash*, encontramos quatro exemplos, que iremos tratar de maneira breve em seguida.

A *fanfic* lírica *Meu agradável desagrado*<sup>75</sup> foi escrita em formato de poesia pela fã autora aniihsly e, segunda ela informa nas notas finais do texto, se trata de uma homenagem ao personagem Lúcifer, quando ele possui Castiel na décima primeira temporada de *Supernatural*. Nessa *fanfic* a fã demonstrou o reconhecimento acerca da estética textual do gênero lírico e, através da leitura criativa, construiu uma *fanfic* que expressou sua relação afetiva com um personagem em um ponto específico da série.

Meu agradável desagrado.

Meu doce amargo.  
Meu aconchego desconfortável.  
Meu destino em um acaso.  
Minha felicidade em um eterno luto.  
Minha degustação e repleto desprezo.  
Meu excitante tédio.

Você é exatamente isso pra mim.

Meu sonho assustador.  
Meu sono despertador.  
Meu alívio doloroso.  
Meu amor odioso.

Figura 13 – Trecho da *fanfic* *Meu agradável desagrado*. Fonte: Spirit Fanfics

Além publicar *fanfics slash*, a fã autora odd\_ellie escreveu duas histórias românticas localizadas em universos alternativos ao mundo ficcional de *Supernatural*. Na

<sup>75</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/meu-agradavel-desagrado-19403715>. Acesso em: 10 jul. 2020.

história *Fall*<sup>76</sup> os anjos da série Castiel e Anna Milton são reimaginados como irmãos humanos e vivem uma relação romântica. A *fanfic Coisas que acontecem após o fim do mundo*<sup>77</sup> traz um universo alternativo no qual o Apocalipse ocorreu há décadas, e anjos e demônios conviviam entre os humanos. Castiel frequenta o bar onde Jo Harvelle trabalha e os dois se conhecem, dando a entender que irão iniciar um romance. Ambas as histórias, como a maioria das *fanfics* no site criam universos alternativos que ressignificam o mundo ficcional de *Supernatural*.

Por fim, a *fanfic Um bom irmão pra você*<sup>78</sup>, escrita pela fã autora LadyIsy é localizada entre a terceira e quarta temporada da série, após Dean ter morrido em virtude do pacto que fez para salvar a vida do irmão. No texto, escrito em formato POV – primeira pessoa –, Sam se lamenta por não ter sido um bom irmão e por não ter salvo Dean da morte. A história buscou adicionar, a partir da narrativa canônica, um diálogo criado pela autora, buscando reproduzir o sentimento e a psicologia do personagem Sam Winchester.

### História Um bom irmão pra você.

Escrita por: LadyIsy



Sinopse:

Tudo o que Sam Winchester mais queria, era ter sido um irmão melhor para Dean.

Figura 14 – A *fanfic Um bom irmão pra você* foi escrita no formato POV. Fonte: Spirit Fanfics

<sup>76</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/fall-19232634>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>77</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/coisas-que-acontecem-apos-o-fim-do-mundo-19448098>. Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>78</sup> Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/um-bom-irmao-pra-voce-19348656>. Acesso em: 10 jul. 2020.

A história foi a única presente no levantamento que não focou em romances entre os personagens e teve como objetivo expandir uma parte específica da narrativa canônica de *Supernatural*.

#### 5.4 A PRODUÇÃO PARATEXTUAL NOS VÍDEOS DE *SUPERNATURAL*

A criação de vídeos produzidos por fãs de universos ficcionais, assim como as *fanfics*, é uma prática que surge antes mesmo da popularização da internet e das tecnologias digitais. Ao criarem e compartilharem seus vídeos em espaços como o YouTube, compreendemos que os fãs fazem surgir uma forma de *produção paratextual* acerca do universo ficcional. Essa forma de produção se dá por meio da criação de conteúdos audiovisuais relacionados ao mundo ficcional que o reverberam ou o reconfiguram a partir de lógicas não narrativas que buscaremos mapear nos vídeos de fãs de *Supernatural* que estão disponíveis no YouTube.

Desde sua criação, em 2005, o YouTube se transformou em uma das principais plataformas e redes sociais da internet, representando um espaço de convergência no qual grandes empresas produtoras de conteúdo e usuários comuns dividem o papel de criadores e divulgadores audiovisuais. Como nos interessa aqui, é relevante ressaltarmos o caráter inclusivo do site, que abre espaços para que novas formas de conteúdos surjam, criados não por grandes companhias de cinema ou televisão, mas por qualquer indivíduo com acesso à internet. Com sua popularização, o YouTube se colocou como uma ferramenta essencial na divulgação de conteúdos alternativos, rompendo a forma hegemônica de operar das mídias comerciais e ancorada na cultura participativa (JENKINS, 2009a; BURGESS e GREEN, 2009).

Borrando as fronteiras, antes bem demarcadas, que dividiam de maneira clara os produtores e os consumidores de mídia, a plataforma realiza também diversas transformações no âmbito cultural, de forma que:

O YouTube é utilizado de várias maneiras diferentes por cidadãos-consumidores por meio de um modelo híbrido de envolvimento com a cultura popular – parte produção amadora, parte consumo criativo. [...] o YouTube ilustra as relações cada vez mais complexas entre produtores e consumidores na criação do significado, valor e atuação. Não há dúvidas de que se trata de um site de ruptura cultural e econômica. (BURGESS; GREEN, 2009, p.32-33)

O YouTube se tornou uma plataforma aliada das produções emergentes de mídia, se tornando um polo de criação, distribuição de consumo de cultura audiovisual porque propicia o encontro de diversos grupos alternativos que já produziam conteúdos antes da popularização

da internet; funciona como um ambiente de arquivamento e curadoria de produções relevantes para esses grupos; e propicia grande facilidade de espalhamento de seus conteúdos por outras redes sociais e espaços na internet (JENKINS, 2009a; JENKINS, GREEN, FORD, 2014).

Sem dúvida, um dos principais segmentos que se beneficiam dessas características do YouTube são os diversos grupos e comunidades que fazem parte da cultura de fãs. O site pode reunir desde as práticas tradicionais dos *fandoms* nos períodos pré-internet até outras novas atividades que surgem com os avanços e acessibilidade das ferramentas tecnológicas. A facilidade de acesso e a propagabilidade de seus conteúdos fez do YouTube um forte aliado na promoção da cultura participativa dos fãs nos ambientes digitais.

Promovendo o encontro e a expressão das práticas de diversas comunidades de fãs, o YouTube também se caracteriza como um ambiente de *espaço de afinidade* (GEE, 2005), no qual os grupos de fãs se reúnem em torno de interesses comuns, tanto do ponto de consumo quanto de produção criativa. Assumindo diversos papéis, os fãs acabam por colocar em prática habilidades que são desenvolvidas de acordo com suas atuações que, neste caso, têm a ver com as produções audiovisuais.

As práticas do fandom são uma mediação interativa de habilidades que permitem a crianças e jovens utilizarem os novos meios para certos propósitos. Por um lado, os fãs são os consumidores (compradores, consumidores, etc.), mas por outro lado são, ao mesmo tempo, produtores (comentaristas, escritores, editores, etc.); no entanto, eles também estão ligados a muitas outras posições por meio de seus interesses particulares. (HIRSJÄRVI, 2014, p.43)<sup>79</sup>

Fazer parte de um *fandom* ou grupo de fãs, envolve aspectos de ludicidade e diversão movidos por sentimentos de prazer (GROSSBERG, 1992). Envolve também espaços para os indivíduos se autoexpressarem, construírem identidades e estabelecerem contatos com outros membros que partilham dos mesmos interesses. Essas ações produzidas nas atividades dos fãs têm potencial de gerar conhecimentos específicos (HIRSJÄRVI, 2014).

Em relação às práticas de criação audiovisual dos fãs, temos conhecimento que desde a década de 1970, grupos de entusiastas exerciam a prática do *vidding* por meio de videoteipes. Utilizando-se de trechos de seriados televisivos ou de filmes, os fãs construíam novos conteúdos, por vezes modificando a estrutura estética e narrativa das obras originais. Em

---

<sup>79</sup> Tradução livre do autor: *Las prácticas fandom son una mediación interactiva de habilidades que permiten a niños y jóvenes utilizar los nuevos medios para ciertos propósitos. Por un lado, los aficionados son los consumidores (compradores, consumidores, etc.), pero por el otro lado son, al mismo tiempo, productores (comentaristas, escritores, editores, etc.); sin embargo, también están conectados con muchas otras posiciones a través de sus intereses particulares.*

alguns casos, como no *fandom* de *Star Trek*, havia até mesmo convenções em que os grupos de fãs se encontravam para exibirem seus vídeos (STEIN, 2014).

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais e a expansão da internet, essas práticas se transformaram, passando a ocupar as plataformas audiovisuais no ciberespaço como o YouTube, que se configura como a mais popular entre elas. Esse processo possibilitou que os vídeos criados por fãs chegassem a mais pessoas, fossem compartilhados com maior facilidade e conectassem grupos diferentes. Além disso, o surgimento de *softwares* de edição de imagens tornou mais acessível o próprio método de criação, de forma a popularizar os *fanvids* como uma das principais práticas de fãs nos ambientes digitais.

Por estarem vinculados às atividades lúdicas e informais que integram a cultura de fãs, esses conhecimentos acerca das produções audiovisuais estão diretamente ligados à literacia transmídia. Como veremos adiante em nossa análise acerca das produções do *fandom* de *Supernatural* no YouTube, esses produtos audiovisuais se configuram em diferentes formatos que buscamos definir e categorizar, envolvendo também habilidades e competências diversas.

Os vídeos que constituem o *corpus* de nossa pesquisa foram levantados por meio do motor de buscas avançadas do Google. Selecionamos como palavra-chave de nossa busca o termo “*supernatural*”, e também utilizamos filtros demarcando o período de recorte, maio de 2020, assim como resultados de páginas em português. Através do processo de coleta manual, chegamos aos 39 vídeos que formam nosso *corpus* do YouTube. Consideramos aqui todos os vídeos brasileiros voltados ao universo ficcional de *Supernatural*, excluindo os conteúdos produzidos por veículos profissionais de comunicação no YouTube, como o canal oficial da Warner Channel, por exemplo. Em seguida, daremos início às análises dessas práticas, começando pelo estudo dos *perfis* dos fãs e, posteriormente, das *produções*.

#### 5.4.1 Os fãs no YouTube

No *corpus* que integra a parte dos conteúdos publicados pelos fãs no YouTube, identificamos algumas características que demarcam a produção audiovisual sobre o universo ficcional de *Supernatural*, a diferenciando da prática das *fanfics*. Em primeiro lugar, queremos chamar atenção para a diversidade de conteúdo dos 28 dos perfis de fãs que encontramos no YouTube. Se em nossas observações acerca das histórias publicadas no site Spirit apontaram para uma prevalência de mulheres – ou pelo menos de perfis identificados como femininos –,

os dados obtidos nos vídeos apontam para uma distribuição entre perfis criados por fãs masculinos e femininos.

Outro fator a ser levado em conta, em comparação às autoras de *fanfics* é que os conteúdos do YouTube nos apresentaram também uma maior diversidade nas produções entre si. Como já mencionamos anteriormente, o YouTube é uma plataforma que tem como característica a reunião dos mais diversos tipos de produções audiovisuais, desde aquelas publicadas por grandes veículos midiáticos, como também por usuários amadores. Nosso foco, no entanto, está na expressão da cultura de fãs dedicada ao mundo de *Supernatural*.

Dentro deste universo de produções audiovisuais que compõem o *corpus*, encontramos uma gama diversificada de perfis no YouTube que publicaram conteúdos sobre *Supernatural* no período de recorte de nosso estudo. Em seguida, iremos abordar algumas características que julgamos relevantes nos modos como alguns desses perfis se apresentam e destacar suas particularidades, tendo em vista as dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018) *produção, mídia e tecnologia, gestão individual, gestão social e gestão de conteúdos*.

Assim como observamos acerca das fãs autoras no site Spirit, muitos fãs se destacam por expressarem uma *especialização* na produção criativa de conteúdos audiovisuais em seus canais no YouTube. No entanto, diferente da prevalência dos *shippings*, no caso das *fanfics*, os perfis apresentaram uma variedade de segmentos de conteúdos. Posteriormente, no tópico de *produções* dos fãs, trataremos com mais profundidade acerca das características dos vídeos em si.

#### 5.4.1.1 *Perfis de circulação, perfis de criação e perfis de conversação*

As dimensões de *produção* e de *mídia e tecnologia* da literacia transmídia perpassam de uma certa forma a atuação de todos os perfis de fãs em seu nível mais básico. A *produção* está ligada diretamente à capacidade criativa de criar, editar e compartilhar conteúdos por meio das ferramentas de comunicação. Neste caso, o desenvolvimento de produções audiovisuais se apresenta como uma das mais complexas práticas da cultura de fãs. De forma complementar, a dimensão *mídia e tecnologia* se refere aos conhecimentos acerca dos manuseios dessas tecnologias de maneira prática. Dessa forma, podemos considerar que todos os fãs que publicam um vídeo no YouTube possuem pelo menos um nível básico de entendimento sobre produções audiovisuais e, também, acerca das funcionalidades da plataforma em si.

No material de nosso *corpus*, no entanto, encontramos uma variedade de perfis de fãs no YouTube no que diz respeito aos processos criativos dos conteúdos. Separamos aqui esses perfis em três grupos: *perfis de circulação*, *perfis de criação* e *perfis de conversação*. Alguns dos perfis, como iremos nos aprofundar mais adiante, são voltados à criação de uma forma específica de conteúdos sobre o universo de *Supernatural*, de maneira a expressar capacidades avançadas de produção e envolvimento com ferramentas comunicacionais.

Os *perfis de circulação* se configuram por não apresentarem essa especialização na criação de vídeos sobre universos ficcionais. Uma parcela dos fãs no YouTube se caracteriza por reproduzir conteúdos tais como vídeos de cenas da série ou até mesmo de produções desenvolvidas por outros fãs – •Claire Novak, Hunter Brasil, Paulo e Família do Supernatural, Totalmente legall e Denilson Oficial. Uma outra parte desses perfis produziu conteúdos a partir do universo ficcional de *Supernatural*, mas não atuam de maneira sistemática na construção desses vídeos – Vagante7 Oficial, Elma Hunter, João Vitor e Artur Oliveira.

Quadro 3 – Perfis de circulação

Perfil	Inscritos no canal	Link
•Claire Novak	23	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCcdf0bxvxESpIm-Nca2y3hA">https://www.youtube.com/channel/UCcdf0bxvxESpIm-Nca2y3hA</a>
Hunter Brasil	210 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCuQA9dtwOTWI9Na9dU9W0Fw">https://www.youtube.com/channel/UCuQA9dtwOTWI9Na9dU9W0Fw</a>
Paulo e Família do Supernatural	Número de inscritos não disponível	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCwYADEz3DS8s4oydMHSvY7g">https://www.youtube.com/channel/UCwYADEz3DS8s4oydMHSvY7g</a>
Totalmente legall	6,16 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCZbL1MWd3vl2WT9EUeM3Jxg">https://www.youtube.com/channel/UCZbL1MWd3vl2WT9EUeM3Jxg</a>
Denilson Oficial	369	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCUIGZms1m2XEZznUGM4xSmQ">https://www.youtube.com/channel/UCUIGZms1m2XEZznUGM4xSmQ</a>
Vagante7 Oficial	184	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uvf8fXh8Heo">https://www.youtube.com/watch?v=uvf8fXh8Heo</a>
Elma Hunter	1, 14 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCS2dF4XrxSdOZu7JaTdOJrQ">https://www.youtube.com/channel/UCS2dF4XrxSdOZu7JaTdOJrQ</a>
João Vitor	614	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCTL4QHBv6-Giig7948tEFIQ">https://www.youtube.com/channel/UCTL4QHBv6-Giig7948tEFIQ</a>
Artur Oliveira	140	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC8fVkgG9pCrI_42RembOXQfA">https://www.youtube.com/channel/UC8fVkgG9pCrI_42RembOXQfA</a>

Fonte: Elaboração do autor

No exemplo abaixo (Figura 15), o perfil •Claire Novak<sup>80</sup> publicou, no dia 6 de maio de 2020, um videoclipe sobre o personagem Castiel criado originalmente pelo fã *imgabriel*<sup>81</sup>, em 25 de abril de 2019.

<sup>80</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AfhobC1IHck>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>81</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CzJReZp6A10>. Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 15 – Vídeo original criado por imgaabel e a reprodução de •Claire Novak. Fonte: YouTube

O vídeo apresenta uma composição de diversas cenas protagonizadas por Castiel ao longo da série, desde sua primeira aparição, na quarta temporada. Trata-se aqui, neste caso, de uma reprodução de um mesmo conteúdo, sem qualquer modificação. Até mesmo o nome do vídeo foi mantido. Nesse caso, não há pontos de destaque acerca das dimensões *produção e mídia e tecnologia*. Além disso, o compartilhamento de conteúdos produzidos por outros fãs sem a devida creditação, como ocorreu neste exemplo, é uma prática mal vista dentro de uma ética não formalizada existente no YouTube. Por outro lado, esse compartilhamento de conteúdos produzidos por outras pessoas garante uma maior circulação da produção criativa dos fãs na plataforma.

No entanto, a maioria dos perfis de fãs que integram nosso levantamento se destacaram por uma *especialização* em diversos segmentos de conteúdo audiovisual que constituem práticas da cultura de fãs no YouTube. Entre os 28 perfis que estudamos, consideramos que 19 deles expressam essa característica e os classificamos em *perfis de*

criação e perfis de conversação. Essa análise se deu em virtude da regularidade com que esses perfis publicam esses conteúdos segmentados em seus canais no YouTube.

A maior parte desses canais especializados são voltados à criação de vídeos editados sobre filmes, séries, animes e outras obras culturais. Essa prática é chamada de *vidding* no âmbito da cultura de fãs e remonta aos anos 1970 (STEIN, 2014). Alguns perfis também adicionam elementos originais às suas criações como dublagem e músicas feitas pelos fãs. Aqui, denominamos eles como *perfis de criação*, uma vez que eles se caracterizam por produzirem conteúdos principalmente a partir da apropriação de partes das obras originais, criando novos significados, podendo manter ou modificar o sentido da história. Os fãs que se especializam nesses vídeos colocam em prática habilidades ligadas ao consumo crítico e à produção criativa de conteúdos audiovisuais.

Quadro 4 – Perfis de criação

Perfil	Inscritos no canal	Link
uDeidara senpai	553	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCzKQPj4r6bSpBKHTIqpMGyA">https://www.youtube.com/channel/UCzKQPj4r6bSpBKHTIqpMGyA</a>
Uma Wolfie Qualquer	1,78 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCWlc5UYAvmS_WZBF-8v1eQ">https://www.youtube.com/channel/UCWlc5UYAvmS_WZBF-8v1eQ</a>
Diaries Grimm	169 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCrC2TL3d_OzvTE2zsOAFuPQ">https://www.youtube.com/channel/UCrC2TL3d_OzvTE2zsOAFuPQ</a>
Junstin Spywear-X	26 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC9Mtk708WY7buptSL1goGYw">https://www.youtube.com/channel/UC9Mtk708WY7buptSL1goGYw</a>
Viguel	64,8 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCZW_zJ5JwrWG8MQh7Sn_UQg">https://www.youtube.com/channel/UCZW_zJ5JwrWG8MQh7Sn_UQg</a>
Studio Dublagem Digital	34,6 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCnHQKcRTAYVV4Z-fxwJs0Q">https://www.youtube.com/channel/UCnHQKcRTAYVV4Z-fxwJs0Q</a>
sairaf	12,3 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCcnda0vqkAbeyjkGPy7uL4A">https://www.youtube.com/channel/UCcnda0vqkAbeyjkGPy7uL4A</a>
Jornal Da Turismo - OFICIAL	4,31 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCAsETC3NqrUIi-7rWoZjK9A">https://www.youtube.com/channel/UCAsETC3NqrUIi-7rWoZjK9A</a>
The PLAYer (crossover);	178 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCPZ6GkQ4NkmpsUe6peoZPOQ">https://www.youtube.com/channel/UCPZ6GkQ4NkmpsUe6peoZPOQ</a>
Riiwseyzinho	70	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCxxXfK4dB9EnGRh0T_9bwuw">https://www.youtube.com/channel/UCxxXfK4dB9EnGRh0T_9bwuw</a>
Bia Jones	103	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCcH1Y67auNRRtX3SsbGc-pw">https://www.youtube.com/channel/UCcH1Y67auNRRtX3SsbGc-pw</a>
GD Rap (clipe musical)	342	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCXV7opUa-LfQuoqwsZFbV_A">https://www.youtube.com/channel/UCXV7opUa-LfQuoqwsZFbV_A</a>
Play Kuma	136 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCTuEkyS46B_P58bsa45Aybg">https://www.youtube.com/channel/UCTuEkyS46B_P58bsa45Aybg</a>
imgabriel	104 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCC3aWif7HbNLSma6elFFHrA">https://www.youtube.com/channel/UCC3aWif7HbNLSma6elFFHrA</a>

Fonte: Elaboração do autor

Como exemplo, o canal uDeidara senpai publica vídeos temáticos sobre “mitagens” em séries, filmes e animes, nos quais são compiladas cenas de momentos impactantes das obras,

geralmente em tom cômico, como abaixo, sobre as mitagens em *Supernatural*<sup>82</sup>. Um dos diversos momentos presentes no vídeo (Figura 16) ocorre no cômico episódio *Dia Ruim em Black Rock*, da terceira temporada, quando Sam e Dean recuperam um amuleto mágico – um pé de coelho – que fora roubado do armazém do pai deles. Ao recuperar o amuleto, Dean passa a ter uma espécie de sorte sobrenatural e liberta Sam de uma emboscada feita por dois homens. Ele consegue derrubar os bandidos apenas com uma caneta e um controle de TV, dizendo em seguida a frase: “Eu sou o Batman”.



Figura 16 – Montagem com cenas de mitagens em *Supernatural*. Fonte: YouTube

De acordo com Stein (2014), ao recombinar trechos e cenas de uma fonte audiovisual como filmes ou séries, os fãs criam uma nova unidade audiovisual com suas próprias lógicas formais, poéticas, e até mesmo narrativas, em alguns casos. Nesse processo criativo, os fãs expressam as habilidades ligadas às dimensões de *produção e mídia e tecnologia*, uma vez que esses conteúdos requerem conhecimentos práticos no manuseio de ferramentas de edição audiovisual. Essas formas de conhecimento são utilizadas para finalidades lúdicas pelos fãs, que se apropriam do cânone e dão origem a vídeos modificados através de edição de imagem, trilha e efeitos sonoros adicionais, entre outros elementos.

No tópico das *produções dos fãs* iremos abordar com maior profundidade as maneiras pelas quais os fãs de *Supernatural* ressignificam ou exploram o sentido do texto canônico através dos *viddings* e de outras formas de conteúdos audiovisuais.

<sup>82</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fyq2CvNO2iI>. Acesso em: 9 set. 2020.

Os *perfis de conversação* se destacam em nossa classificação por apresentar uma característica diversa dos anteriores. Sua produção de conteúdo parte de uma conversação sobre universos ficcionais e não do compartilhamento ou manipulação dos materiais das obras canônicas. Esses perfis são dedicados à elaboração de vídeos informativos e/ou opinativos acerca das narrativas, ou até mesmo sobre os processos de construção das histórias.

Esses perfis são dotados de uma forma de autoridade, destacando-se como fontes de informação e formação de opinião para outros fãs, contribuindo para moldar o fluxo midiático sobre séries, filmes e outras produções da indústria no YouTube. É interessante observarmos que esses canais atuam em uma fronteira entre os fãs que não produzem conteúdos e os veículos profissionais voltados à cultura pop, como o Omelete ou o Jovem Nerd, por exemplo. Esses perfis são, portanto, formados por fãs que elaboram conteúdos informativos para outros fãs. No entanto, eles não se configuram como veículos de comunicação profissionais. Podemos dizer que esse tipo de atuação é fruto da cultura participativa (JENKINS, 2009a), que borra os limites entre os polos de recepção e de criação de mensagens midiáticas.

Quadro 5 – Perfis de conversação

Perfil	Inscritos no canal	Link
Tô Conectado	163 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC9dTJqmYNXbHmNnY-4cNr5Q">https://www.youtube.com/channel/UC9dTJqmYNXbHmNnY-4cNr5Q</a>
Sr. & Sra. Nerd	3,14 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCIkQc2_h3Qx5MVH0o1Pjw">https://www.youtube.com/channel/UCIkQc2_h3Qx5MVH0o1Pjw</a>
Geekers Channel	762	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCvcPyOAZtY8vx9e4t5Y6xA">https://www.youtube.com/channel/UCvcPyOAZtY8vx9e4t5Y6xA</a>
Fatos Curiosos	Número de inscritos não disponível	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCuP1IrgfXCUHt_7sLzSUkGQ">https://www.youtube.com/channel/UCuP1IrgfXCUHt_7sLzSUkGQ</a>
LUCALIZANDO	45,6 mil	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCp-qLnnVHwXVaj2m_zO9WLg">https://www.youtube.com/channel/UCp-qLnnVHwXVaj2m_zO9WLg</a>

Fonte: Elaboração do autor

O canal Tô Conectado<sup>83</sup> possui mais de 160 mil inscritos no YouTube e é apresentado pelo fã Junior Zambelli. Criado em 2016, o canal é dedicado a notícias sobre filmes e séries estrangeiras. No entanto, a maior parte do conteúdo produzido é referente a *Supernatural*. Nos vídeos do canal o apresentador traz, entre outros assuntos, análises sobre os últimos episódios transmitidos, notícias sobre a série, discussão de teorias sobre a trama e também responde a perguntas dos seguidores. Durante o período de recorte da pesquisa, em maio de 2020, foram publicados seis vídeos sobre *Supernatural* no canal.

<sup>83</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC9dTJqmYNXbHmNnY-4cNr5Q>. Acesso em: 9 set. 2020.

Nos três primeiros vídeos, o apresentador discute e faz projeções sobre aspectos da narrativa, enquanto a série estava parada por conta da pandemia do coronavírus. Entre os temas estão a possível presença de Jesus como personagem no programa<sup>84</sup>, o desfecho da série<sup>85</sup> e os rumores sobre a morte de Castiel<sup>86</sup>. No quarto vídeo, *ESSE ANO JÁ ERA! SUPERNATURAL SÓ EM 2021!*<sup>87</sup>, o tema é o futuro das transmissões da série, que poderiam ser concluídas apenas em 2021. Nos dois últimos vídeos, o apresentador fez uma retrospectiva sobre as primeiras quatro temporadas de *Supernatural*<sup>8889</sup>.

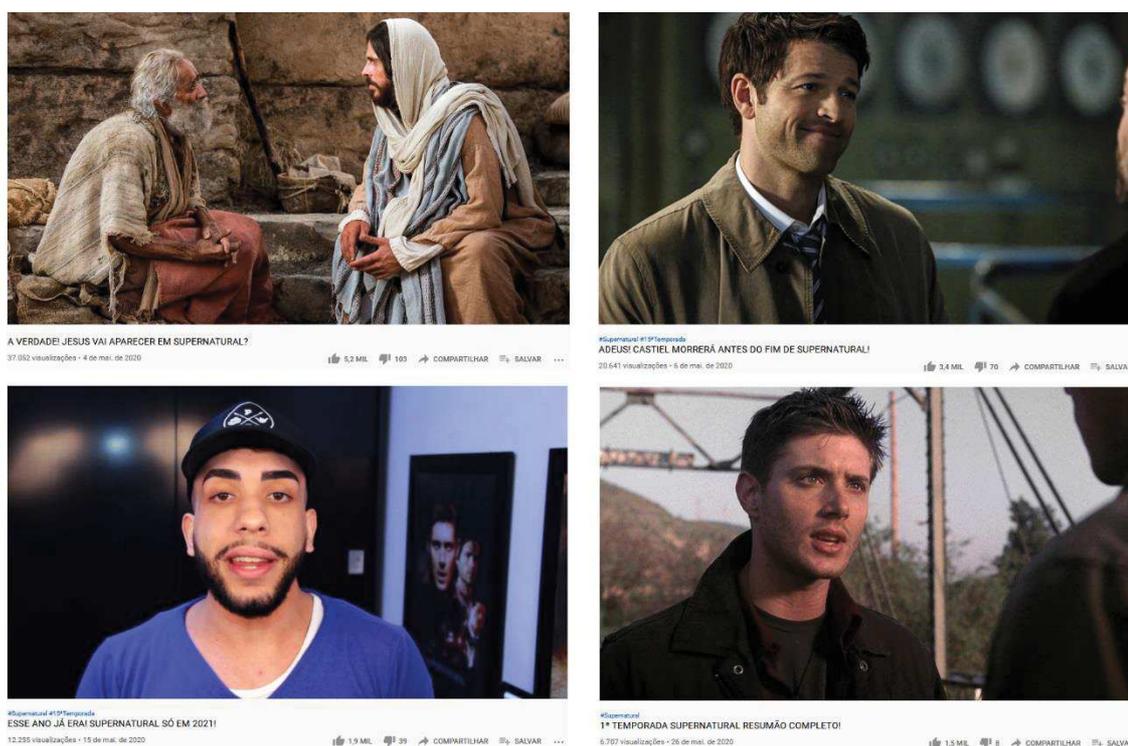


Figura 17 – Canal Tô Conectado. Fonte: YouTube

Esses *perfis de conversação* se destacam nas dimensões de *produção* e, principalmente, na dimensão *mídia e tecnologia*, em relação aos aspectos de conhecimentos acerca da economia e do fluxo da mídia. Em seus vídeos, o apresentador do canal Tô Conectado utiliza como fonte de pesquisa matérias e entrevistas sobre *Supernatural* em veículos especializados em entretenimento. Ele também se baseia em discussões nas redes sociais –

<sup>84</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LxNr8KTtqOg>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>85</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kej5ONd3Pes>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>86</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b197xylpN5Q>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>87</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fsn41jx01II>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>88</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y9KuxvcW-6s>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>89</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uMB01D0gOFo>. Acesso em: 9 set. 2020.

como no Instagram e no grupo de WhatsApp do canal –, e nas sugestões dos próprios seguidores do YouTube para definir os temas dos vídeos. Dessa forma, esse tipo de perfil, além de pautar as discussões acerca de *Supernatural* entre os outros fãs, também é pautado pelo fluxo midiático de veículos de comunicação e pela própria comunidade de fãs da série.

#### 5.4.1.2 *Especialização dos perfis de fãs no YouTube*

Entendemos assim, que os *perfis de criação* e os *perfis de conversação* são também aqueles que possuem maior destaque no que diz respeito à dimensão *gestão individual* da literacia transmídia. Esses fãs expressam suas identidades através da própria especialização dos conteúdos segmentados acerca do universo de *Supernatural*.

Por um lado, os *perfis de criação* expressam as ideias e sentimentos dos fãs acerca do universo ficcional por meio dos vídeos construídos a partir dos elementos diegéticos pertencentes ao texto canônico, muitas vezes ressignificando e adicionando novas camadas de entendimento sobre a obra de forma lúdica. Os fãs que constroem os *perfis de conversação*, por sua vez, expressam suas ideias e conhecimentos sobre o mundo ficcional por meio das discussões, notícias e análises nos vídeos temáticos sobre *Supernatural*.

#### 5.4.1.3 *Construção colaborativa nos vídeos de fãs*

Entre os *perfis de criação*, encontramos algumas produções em nosso levantamento que se destacaram pela construção colaborativa entre os fãs. Esses vídeos expressam as capacidades de *gestão social* dos fãs na produção criativa, que dizem respeito aqui às habilidades de comunicação, coordenação e colaboração no processo de construção dos conteúdos.

Um exemplo de construção colaborativa é o rap criado pelo canal Viguel, chamado *Rap dos Irmãos Winchester (Supernatural) | Feat. Snow Beats | Hard Trap | Viguel*. O videoclipe foi editado com cenas da série, acompanhadas por uma trilha musical composta e gravada originalmente pelos participantes. O perfil é especializado na produção de clipes com letras de rap sobre filmes, séries e outros conteúdos culturais. Esses videoclipes são comumente construídos na forma de parcerias entre os fãs especializados – representadas no título dos vídeos pela expressão em inglês *feat.*, que em tradução livre significa “com participação de”.

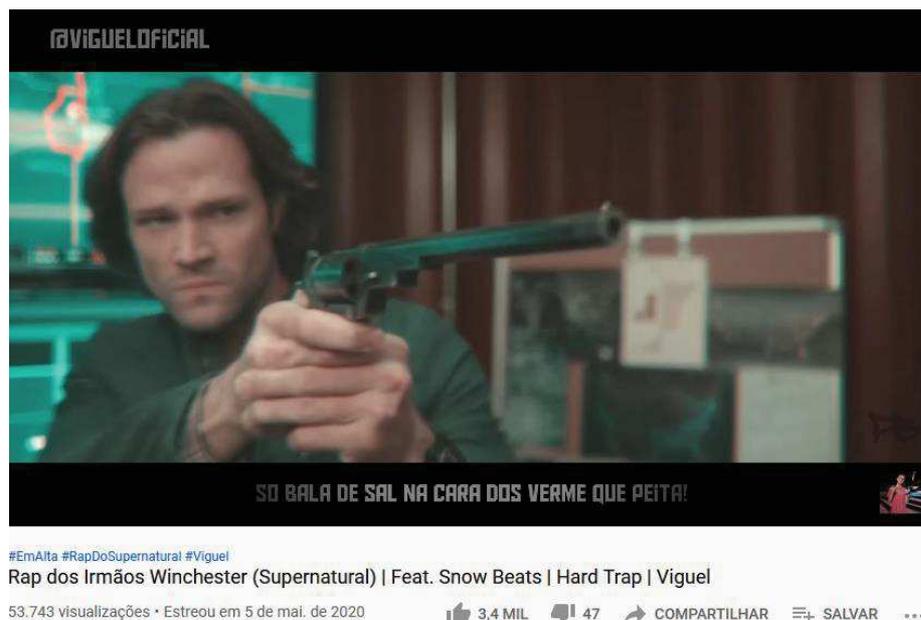


Figura 18 – *Rap dos Irmãos Winchester*<sup>90</sup>. Fonte: YouTube

As colaborações no clipe ocorreram não apenas na criação e gravação da música, mas também nas edições do clipe, que foram feitas por outro canal colaborador. Essa construção colaborativa nos videocliques coloca em evidência as capacidades e conhecimentos individuais dos fãs acerca dos elementos que compõem os vídeos, desde a criação das letras, a batida de rap e a edição das imagens. Assim, esses conteúdos são resultado da expressão da inteligência coletiva (LÉVY, 2007), especializada e coordenada dos fãs, além da cultura participativa (JENKINS, 2009a) voltada para a produção criativa dos videocliques temáticos sobre a narrativa de *Supernatural*.

#### 5.4.1.4 *Gestão de conteúdos, uso de redes sociais e produção autoral*

Como já mencionamos anteriormente, a dimensão *gestão de conteúdos* se refere às capacidades de administração das produções em diferentes formatos, através de um conjunto de plataformas, assim como às habilidades de organização e distribuição desses conteúdos nos meios de comunicação. Nos perfis de fãs analisados no YouTube, ela esteve presente de três maneiras diferentes.

Alguns dos canais, principalmente aqueles especializados em *produção criativa e produção conversacional*, organizam seus vídeos em *playlists* no YouTube, de acordo com as temáticas dos conteúdos. Essas listas funcionam como bibliotecas audiovisuais dos canais, pelas quais os demais fãs podem filtrar suas buscas por vídeos específicos de seu interesse. O

<sup>90</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1p906V3XxD8>. Acesso em: 9 set. 2020.

perfil Diaries Grimm, voltado para a produção de videoclipes editados sobre séries e filmes possui *playlists* de vídeos que são organizados no canal por temáticas específicas como mortes/momentos emocionantes e músicas favoritas; personagens que protagonizam os vídeos; ou pelo nome da série ou filme em que se baseiam os vídeos – como na *playlist Supernatural*.

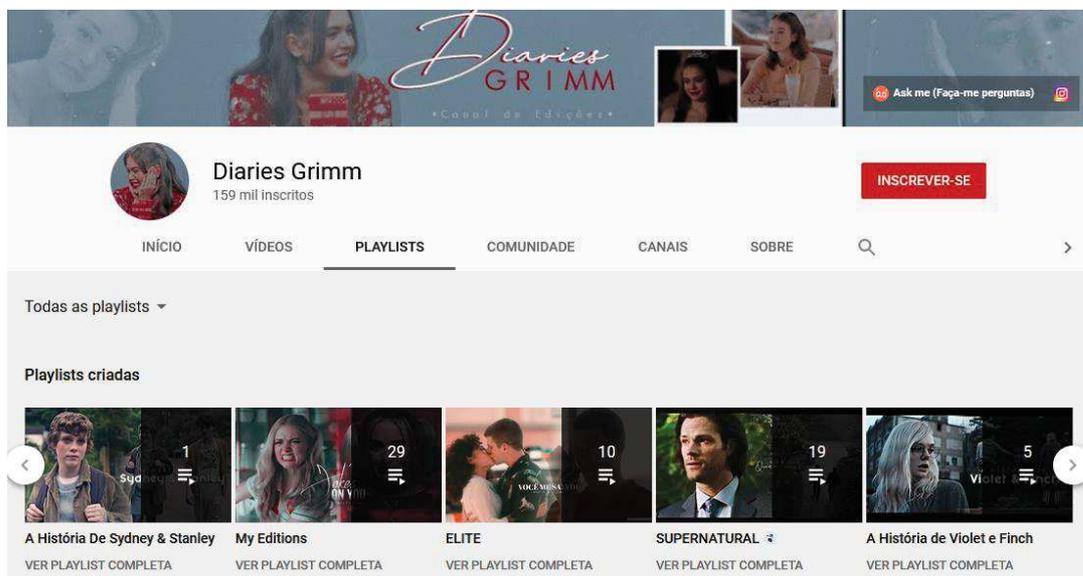


Figura 19 – Listas de vídeos do perfil Diaries Grimm<sup>91</sup>. Fonte: YouTube

Além do perfil no YouTube, alguns fãs também atuam produzindo conteúdos de forma integrada em outras redes sociais. O canal Sr. & Sra. Nerd, apresentado pelo casal Bruno e Ana Moura, produz conteúdos como *reviews* de séries e filmes, notícias sobre a cultura pop, além de *gameplays* ao vivo. No quadro Batalha Mortal, os apresentadores comparam dois personagens de universos ficcionais distintos. No vídeo presente em nosso levantamento é discutido quem seria o melhor caçador de demônios: o protagonista de *Supernatural*, Dean Winchester, ou Ash Williams, da franquia de filmes de terror *The Evil Dead*. O Sr. & Sra. Nerd também possui perfis no Facebook, TikTok e Instagram. Na imagem abaixo (Figura 20), temos o vídeo no YouTube, à esquerda; ao lado, o post no Instagram divulgando o conteúdo, de maneira a integrar as duas plataformas.

<sup>91</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCrC2TL3d\\_OzvTE2zsOAFuPQ/playlists](https://www.youtube.com/channel/UCrC2TL3d_OzvTE2zsOAFuPQ/playlists). Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 20 – Canal Sr. & Sra. Nerd. Fonte: YouTube / Instagram

O terceiro tipo de gestão de conteúdos que encontramos em nossa pesquisa está relacionado com a produção criativa de conteúdos autorais elaborados por fãs. Identificamos um exemplo dessa forma de atuação no canal Tô Conectado, apresentado pelo *youtuber* Junior Zambelli. Além de administrar o canal no YouTube, o qual é dedicado em grande parte a vídeos sobre *Supernatural*, o fã também elaborou materiais sobre o universo ficcional que poderiam ser adquiridos pelos seguidores. Para isso, ele criou um site pelo qual os fãs interessados poderiam realizar a assinatura e baixar os conteúdos pelo computador ou algum outro dispositivo eletrônico.



Figura 21 – Enciclopédia *Dois Irmãos e um Anjo*. Fonte: Reprodução/Junior Zambelli

Entre os conteúdos, estão a enciclopédia *Dois Irmãos e um Anjo*, um material com mais de 150 páginas com informações e curiosidades sobre o universo ficcional de *Supernatural*, bastidores e vida pessoal dos atores; três textos baseados respectivamente nos livros *O Diário de John Winchester*, *O Guia de Caça de Bobby Singer* e *O Livro dos Monstros Espíritos e Ghouls* – todos lançados no Brasil pela Gryphus Editora; um *Manual de Sobrevivência dos Winchester*, escrito pelo *youtuber*; a versão eletrônica do romance *Supernatural: Feito de Carne*, também lançado em versão física pela Editora Gryphus; além de fotos de bastidores e *wallpapers* de *Supernatural*. Ao adquirir os conteúdos, os outros fãs também teriam acesso a um grupo de discussão exclusivo no WhatsApp.

Acerca da dimensão *prevenção de riscos*, referente à tomada de medidas de segurança e privacidade no contato com as mídias, não identificamos pontos a ressaltar nos perfis estudados. Em seguida, iremos iniciar as análises sobre as características das produções dos fãs, de forma a classificá-las em grupos de conteúdos que iremos definir e relacionar com as dimensões da literacia transmídia às quais elas estão ligadas.

#### 5.4.2 As produções dos fãs

A fim de sistematizarmos o entendimento acerca das produções dos fãs no YouTube, optamos por estabelecer e definir uma categorização dos vídeos captados em nosso levantamento. Lembramos que esta pesquisa foi realizada a partir de um recorte temporal e baseada em um universo ficcional específico, no caso de *Supernatural*. Contudo, e como veremos adiante, nossas observações e classificações das produções podem oferecer pistas para uma compreensão panorâmica acerca da produção de fãs voltada a diversas narrativas ficcionais no YouTube.

As categorias das 39 produções de fãs acerca do universo ficcional de *Supernatural* são as seguintes: *produção criativa*, *produção conversacional*, *performance* e *reprodução*. Definimos essas categorias a partir das observações do *corpus* de pesquisa, visando compreender as similaridades entre os vídeos. Cada uma delas responde à diferentes formas de produção de sentido que os fãs realizam por meio desses conteúdos audiovisuais relacionados à *Supernatural*. No tópico das *produções* dos fãs realizamos a definição e apontamos exemplos acerca dessas quatro formas de conteúdos observados no levantamento.

Algumas dessas categorias possuem ramificações, que iremos definir e abordar na análise por meios de exemplos. Juntamente às categorizações das produções dos fãs, também iremos apontar as expressões das dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018)

*narrativa e estética, performance, e ideologia e valores* presentes nesses conteúdos. No Apêndice B pode ser consultada a lista com os vídeos do levantamento.

#### 5.4.2.1 *Produção criativa*

Os vídeos classificados em *produção criativa* são oriundos de uma prática de fãs que ocorre desde a existência dos videoteipes em VHS e que pode também ser estendida às criações publicadas no YouTube. O *vidding* é uma atividade baseada na edição de imagens de obras ficcionais como filmes e séries televisivas, originando um novo conteúdo audiovisual. Nesse processo de manipulação de imagens, os fãs podem construir vídeos com suas próprias lógicas formais, estéticas e narrativas (STEIN, 2014).

Os vídeos de *produção criativa* expressam um elevado grau de conhecimento dos fãs sobre as obras que servem como material de fonte para a elaboração dos vídeos. Esse conhecimento se manifesta, em um primeiro momento, por meio da *leitura crítica* a respeito dos universos ficcionais, de seus personagens e de quaisquer outros elementos que façam parte das histórias. No segundo momento está a *produção criativa* em si, no qual os fãs colocam em prática a construção dos vídeos e, posteriormente, os publicam no YouTube. Em nossa pesquisa identificamos três formatos de *produção criativa* dos fãs relacionadas à *Supernatural*. São eles: *videoclipe, remix e crossover*.

O *videoclipe* é caracterizado pela edição e montagem de cenas e trechos de episódios da série, geralmente possui personagens e/ou temáticas específicas e é comumente acompanhado por uma trilha musical. Através desses conteúdos, os fãs ressaltam pontos da história que são marcantes, aprofundam a psicologia de personagens, destacam determinados temas do mundo ficcional e refletem sobre a narrativa. O *videoclipe* expressa de maneira profunda a ligação afetiva do fã com a obra que ele admira.

O vídeo *supernatural | fé*<sup>92</sup>, publicado pelo perfil *sairaf* traz uma compilação com diversas cenas e diálogos presentes ao longo de diversas temporadas da série. O tema do conteúdo são os momentos de fé e descrença dos personagens, principalmente dos protagonistas, Sam e Dean. O videoclipe apresenta as imagens do programa acompanhadas da música *Dear God*, da banda *Lawless feat. Sydney Wayser*. Na descrição do vídeo, há uma indicação para que os seguidores consultem a tradução da letra para uma melhor compreensão do sentido construído na edição. Um trecho traduzido da música diz: “E se há uma coisa em que eu não acredito / É você / Querido Deus” (LAWLESS, 2016).

<sup>92</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CgBSGb5ZgAA>. Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 22 – O vídeo mostra a relação entre fé e descrença em *Supernatural*. Fonte: YouTube

Na série, muitas vezes os irmãos Winchester tiveram de se aliar e enfrentar anjos e demônios. Na última temporada, Sam e Dean derrotaram o próprio deus de seu universo ficcional, Chuck, que desejava destruir a humanidade (parte inferior esquerda na Figura 22). A montagem das cenas de *Supernatural*, juntamente com a música, aprofundam a relação dos personagens com a ambiguidade entre fé e descrença ao longo de diversos momentos nos 15 anos do programa.

O *remix* é o conteúdo construído através de trechos inteiros ou de composições de imagens sobrepostas que ressignificam o conteúdo original do universo ficcional, muitas vezes marcados pelo humor ou pela paródia.

O canal Vagante7 Oficial produziu uma edição com diversos trechos de cenas da série nas quais estão presentes os personagens Dean e Castiel. Em tom cômico, o fã realiza uma brincadeira com a suposta relação romântica entre os personagens no vídeo intitulado *Dean reencontrando Castiel ao som romântico*<sup>93</sup>. Em cada uma das cenas é repetido o refrão da música *¿A Dónde Vamos a Parar?*, do cantor mexicano Marco Antonio Solís. A música foi, inclusive, parte da trilha sonora da novela mexicana *Teresa*, transmitida no Brasil pelo SBT.

<sup>93</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uvf8fXh8Heo>. Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 23 – *Remix* ressignificando o sentido das cenas entre Dean e Castiel. Fonte: YouTube

Apenas com a inserção da canção nas cenas de *Supernatural* utilizadas na edição, o fã ressignificou o sentido da história através do humor, construindo uma nova camada de sentido na relação entre os personagens.

A terceira forma de produção criativa são os vídeos *crossover*. Podendo utilizar elementos baseados no *videoclipe* ou no *remix*, o *crossover* é formado por uma compilação de cenas de diversos universos ficcionais, reunindo trechos desses conteúdos que contenham semelhanças diegéticas, guiadas por alguma temática em comum.

O perfil *imgabriel* realizou uma montagem de cenas e diálogos de algumas franquias de filmes e séries no vídeo *nós estamos vivendo um pesadelo*<sup>94</sup>. O conteúdo teve como tema a pandemia do coronavírus e também adicionou algumas notícias de telejornais. A produção do fã teve como objetivo utilizar as cenas e diálogos das narrativas ficcionais – entre elas *Supernatural*, *Harry Potter* e *Vingadores* –, dando-as novos significados, recontextualizados no cenário da pandemia. No início do vídeo há uma fala de Dean Winchester retirado de um episódio da série: “Nós estamos vivendo um pesadelo. E você, me fala aí, como tá se sentindo?”.

<sup>94</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6VRiqmPFqU>. Acesso em: 9 set. 2020.

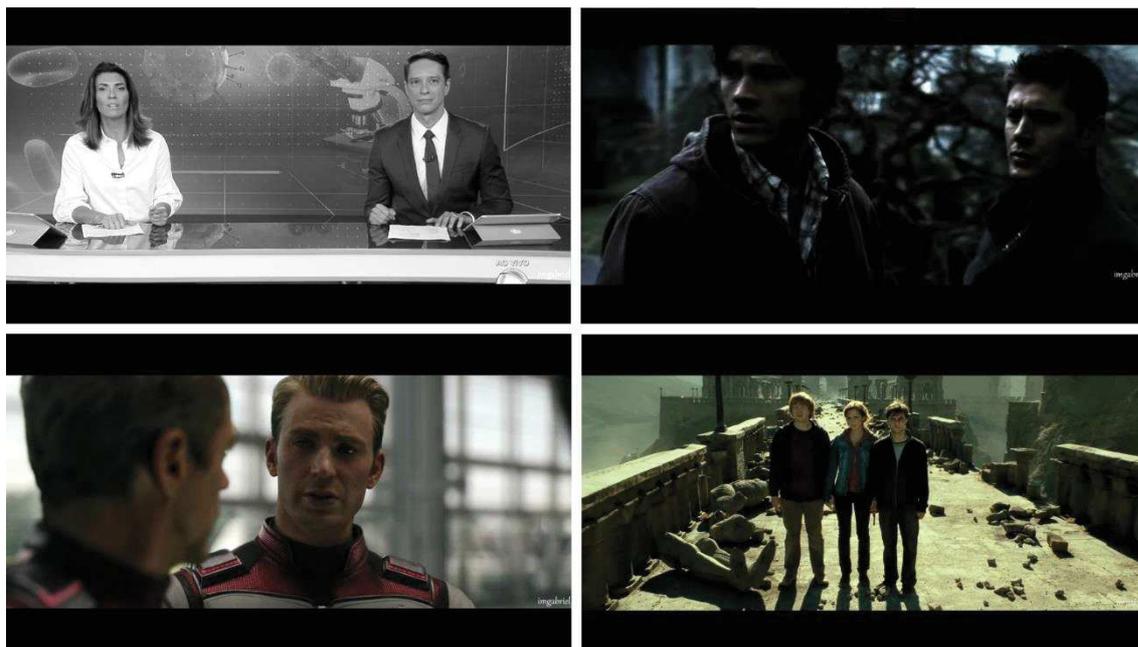


Figura 24 – *Crossover* sobre a pandemia do coronavírus reunindo trechos de matérias de telejornais e cenas de obras ficcionais como *Supernatural*, *Vingadores: Ultimato*, *Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2*.  
Fonte: YouTube

Através da edição das imagens, acompanhadas pela música *Crosses*, de José Gonzáles, o fã aborda as dificuldades representadas pela pandemia e a esperança de superá-la, utilizando as falas dos personagens das obras que serviram de inspiração.

Essas três formas de *produção criativa* de *videoclipe*, *remix* e *crossover* estão diretamente relacionadas à dimensão *narrativa e estética* da literacia transmídia. Esta se refere, entre outros tópicos, a capacidades de apropriação, comparação e reconstrução de mundos narrativos. Ao utilizarem cenas, diálogos ou outros elementos de histórias ficcionais em seus vídeos, os fãs dão origem a novos conteúdos, expressando seus sentimentos e ideias. Seja mantendo o sentido original das obras no *videoclipe*, modificando os significados do texto original no *remix*, ou combinando diferentes mundos ficcionais no *crossover*, os fãs exercitam suas habilidades estéticas e narrativas por meio do audiovisual. De maneira mais específica, as habilidades estéticas são expressas através das composições das imagens escolhidas, da trilha sonora e dos filtros e efeitos visuais que os fãs utilizam nas edições dos vídeos.

Através da criação de conteúdos compartilhados nos espaços digitais como o YouTube, os fãs exercem uma remixabilidade da cultura (MANOVICH, 2005), que está posicionada no seio da cultura participativa (JENKINS, 2009a). A plataforma se configura, assim, como um espaço de afinidade (GEE, 2005) no qual a cultura de fãs produz suas manifestações criativas. Essa forma de produção audiovisual expressa uma literacia transmídia de cunho afetivo e que é, ao mesmo tempo, investigativa, crítica e engajada (STEIN, 2014).

#### 5.4.2.2 Produção conversacional

Nesta categoria, os fãs produzem vídeos que têm o objetivo de informar, repercutir ou opinar sobre alguma temática envolvendo o universo ficcional ou até mesmo sobre os bastidores das produções. Tratam-se de conteúdos elaborados a partir de uma conversação sobre algum aspecto do universo ficcional. Entre os conteúdos de produção conversacional estão notícias, curiosidades, análises, entre outros temas que os fãs exploram acerca da narrativa.

No vídeo *COMO SUPERNATURAL IRÁ ACABAR?? AMARA VS CHUCK? / WINCHESTERS VIVOS? / JACK NO INFERNO?*<sup>95</sup>, o *youtuber* Gabriel Mussolin, apresentador do Geekers Channel faz algumas previsões sobre como a série iria se encerrar. A partir da análise de pistas e elementos da narrativa ao longo das temporadas, o fã – vestido no vídeo com uma camisa temática de *Supernatural* – dá sua opinião sobre como seriam os destinos dos principais personagens quando a temporada do programa chegasse ao fim.



Figura 25 – Canal Geeker Channel. Fonte: YouTube

Segundo o apresentador do canal, Chuck – o deus da série – seria derrotado pelos Winchester com a ajuda de sua irmã, Amara, a Escuridão; o nefilim Jack seria o novo rei do Inferno e Castiel iria comandar o Céu, reunindo os anjos que restaram no Paraíso. Com o mundo livre de criaturas sobrenaturais, Sam e Dean iriam se aposentar da vida de caçadores. No final do vídeo, o fã leu um texto que ele criou para o que poderia ser a última cena da série. Nesse

<sup>95</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gmkvURQgFmc>. Acesso em: 9 set. 2020.

final imaginado pelo apresentador, os irmãos Winchester brindam uma cerveja e em seguida dirigem o Impala por uma estrada vazia em direção ao pôr-do-sol, ao som de *Carry On Wayward Son*, da banda Kansas, música que ficou marcada como tema da série.

Nesse conteúdo de produção conversacional, a dimensão *narrativa e estética* está presente na capacidade de interpretação crítica e reconhecimento das lógicas diegéticas do universo ficcional pelo fã. Vídeos desse tipo, assim como notícias e curiosidades acerca da história produzidos pelos fãs, contribuem como fonte de informação e formação de opinião sobre a obra ficcional, dando forma ao fluxo de conteúdos nas comunidades de fãs.

Em relação à dimensão *ideologia e ética* da literacia, identificamos um exemplo de análise crítica relacionada à representação e questões ideológicas no universo ficcional de *Supernatural*. No vídeo *A VERDADE! JESUS VAI APARECER EM SUPERNATURAL?*<sup>96</sup>, o apresentador do canal Tô Conectado, Junior Zambelli, reflete sobre como a série lida com as questões religiosas em sua narrativa. É importante lembrarmos que toda produção midiática é perpassada pela subjetividade do indivíduo que a constrói. No entanto, esse vídeo que selecionamos expressou de forma explícita a visão do fã sobre um aspecto particular da construção da história.

O fã decidiu falar sobre a possibilidade de Jesus aparecer na série, após ser questionado por seus seguidores no YouTube. Ao longo de suas 15 temporadas, *Supernatural* se baseou em histórias de diversas culturas e religiões em sua construção diegética. Em razão disso, segundo o fã, não seria coerente a história focar apenas em um representante de uma religião específica, neste caso, do Cristianismo. Outro fator problemático seria a diferença entre os momentos históricos da série e do período em que Jesus viveu.

Sobre a presença de Chuck, a entidade criadora do universo ficcional de *Supernatural*, o fã entende que o personagem não faz menção direta à figura de Deus, apesar das referências às histórias judaico-cristãs no programa. Por não utilizar um nome ligado diretamente à Bíblia, segundo ele, criou-se um distanciamento entre a ficção e o sentido religioso de Deus.

---

<sup>96</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LxNr8KTtqOg>. Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 26 – A relação entre religião e ficção em *Supernatural* foi discutida pelo fã. Fonte: YouTube

O maior problema, no entanto, na análise do fã, seria uma possível distorção na representação da figura de Jesus, o que poderia ofender a crença dos espectadores religiosos da série. Nesse momento do vídeo, aparece uma imagem do especial de comédia do Porta dos Fundos, *A Primeira Tentação de Cristo* (2019), filme que gerou reações negativas pela forma como representou as histórias da Bíblia. O apresentador se posiciona a favor da presença de Jesus em produções como filmes e séries, desde que a figura religiosa seja retratada de maneira fiel à crença cristã. Sendo *Supernatural* uma narrativa fantasiosa, o fã acredita que não haveria essa possibilidade.

#### 5.4.2.3 Performance

As produções de *performance* são aquelas em que os fãs produzem vídeos nos quais eles se expressam diretamente através de alguma atividade criativa relacionada ao universo ficcional. Entre essas atividades, encontramos três exemplos de performances de fãs acerca do universo ficcional de *Supernatural*. São elas: *dublagem*, *clipe musical* e *tutorial*.

Na *dublagem*, os fãs editam vídeos de cenas e trailers de filmes e séries e os redublam. No vídeo *ser Como sam e dean... (Fandublado)*<sup>97</sup>, o perfil Studio Dublagem Digital publicou um *videoclipe* com cenas de *Supernatural* protagonizadas por Sam e Dean, redublando as falas dos personagens. O vídeo original, no entanto, foi criado pelo canal *imgabriel*, contendo

<sup>97</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GCwGOD-y6HU>. Acesso em: 9 set. 2020.

as vozes dos dubladores oficiais de *Supernatural* no Brasil. Na redublagem feita pelos fãs, o texto dos diálogos originais e a trilha sonora foram mantidos e as vozes dos dubladores originais foram substituídas pela interpretação dos fãs que participam do canal.

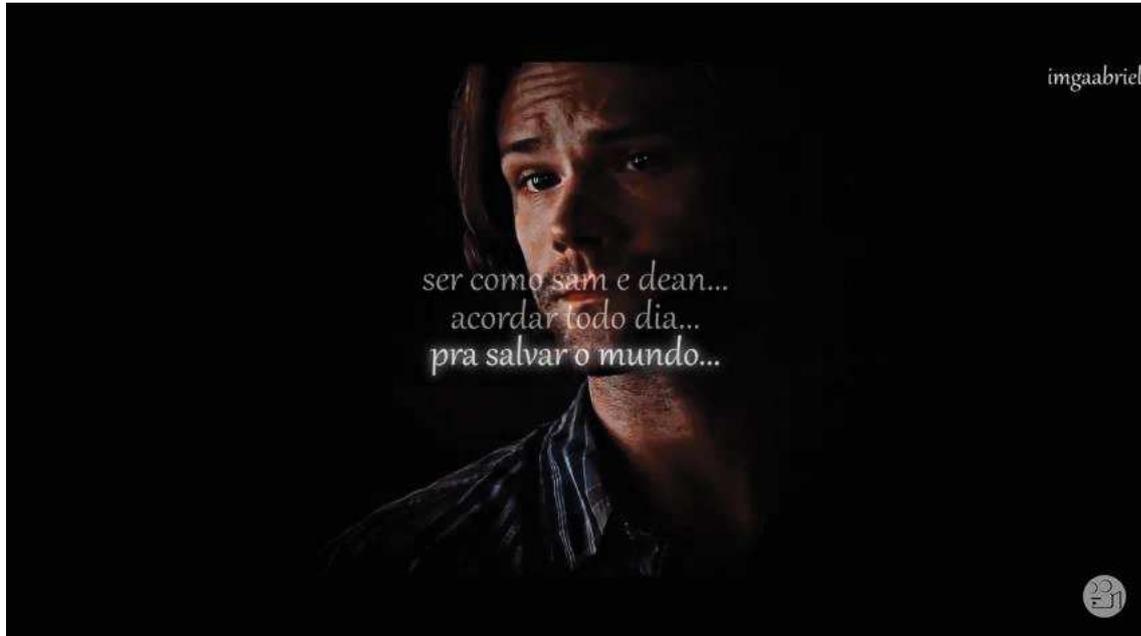


Figura 27 – Os fãs redublaram um videoclipe criado por outro perfil. Fonte: YouTube

O *clipe musical* é um videoclipe criado por fãs no qual eles criam uma trilha sonora original com a temática do universo ficcional. Um dos exemplos é o rap criado pelo canal GD Rap, *Rap do Sam e do Dean Winchester (supernatural) // A estrada até aqui | feat.capuz [Prod.Zzz]*. O perfil se dedica à produção de vídeos com letras de rap sobre filmes, séries e outros conteúdos. Esse videoclipe também foi produzido de maneira coletiva, através de colaborações na parte musical, assim como na edição do vídeo. O clipe musical tem como tema a trajetória dos irmãos Winchester. No refrão é utilizada uma frase dita por Dean no segundo episódio da primeira temporada, *Wendigo*, que se tornou o lema de *Supernatural*: “Salvar pessoas, caçar coisas. O negócio da família”.



Figura 28 – Rap do Sam e do Dean Winchester<sup>98</sup>. Fonte: YouTube

O *tutorial*, ou *DIY (do it yourself)* – faça você mesmo – é um tipo de conteúdo que tem como função ensinar, passo a passo, outros usuários a realizarem alguma atividade. No YouTube, esse tipo de conteúdo é muito comum, como os tutoriais de maquiagem, por exemplo. Aqui, no entanto, os vídeos de *tutorial* são construídos com o objetivo de compartilhar conhecimentos, técnicas ou alguma atividade relacionada a histórias ficcionais.

Em nosso levantamento encontramos um vídeo nesse formato, no qual a fã Elma Hunter – cujo canal é voltado à tutoriais, principalmente de maquiagem – ensina a fazer potes de vidro decorativos com temas de suas séries favoritas, *The Walking Dead* e *Supernatural*<sup>99</sup>. A expressão “*hunter*”, inclusive – que significa caçador em inglês –, é utilizada para designar os fãs de *Supernatural*. A fã mostra um exemplo de pote utilizando como base as asas do colete do personagem Daryl, de *The Walking Dead*, e um outro baseado no símbolo anti-posseção demoníaca de *Supernatural*.

<sup>98</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0yFsOx9pIHM>. Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>99</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hw1eO5QR3a0>. Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 29 – Tutorial de vasos decorativos baseados em *The Walking Dead* e *Supernatural*. Fonte: YouTube

No tutorial são apresentados os materiais utilizados para fazer o objeto – pincel, tinta, pote de vidro, fita adesiva, vela e desenho de base. Através das imagens, a apresentadora narra ao longo do vídeo os passos a serem seguidos no processo de enfeitar o objeto, que pode ser utilizado como suporte para vela ou como vaso de planta.

Apesar de se referir de maneira mais aprofundada sobre as práticas de aprendizado informal exercidas pelos jovens nos videogames, a dimensão *performance* da literacia transmídia também pode ser aplicada às produções audiovisuais aqui descritas. Nesses conteúdos, os fãs realizam atividades de modo a se expressarem de maneira direta, ou seja, eles performam em suas produções. A *dublagem* e o *clipe musical* estão ligadas às capacidades de atuação e de criação artística, respectivamente, enquanto o *tutorial* está relacionado às habilidades de ensino e troca de conhecimento com outros indivíduos.

#### 5.4.2.4 Reprodução

Os conteúdos classificados como *reprodução* se referem aos vídeos compartilhados no YouTube por fãs que não criaram produções originais. Trata-se apenas de reproduções de conteúdos relacionados ao universo ficcional na plataforma. Em nosso levantamento encontramos duas formas de reprodução de conteúdos sobre *Supernatural*: alguns perfis publicaram vídeos criados por outros fãs em seu espaço no YouTube, enquanto outros perfis compartilharam trechos de episódios da série.

O perfil Totalmente legall publicou uma compilação com diversos vídeos curtos sobre *Supernatural*, a maioria deles originalmente postados por outros fãs na rede social TikTok – plataforma voltada ao compartilhamento de vídeos curtos. Na compilação do YouTube estão presentes, entre outros conteúdos, trechos de cenas cômicas, vídeos dos atores e memes sobre *Supernatural*.

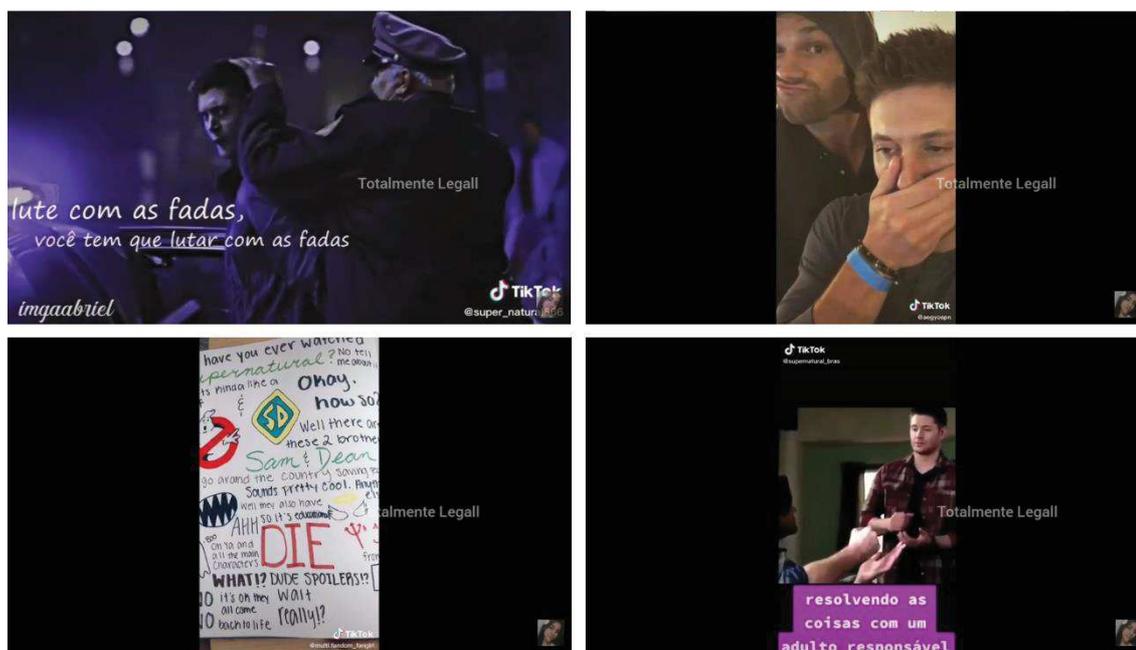


Figura 30 – O perfil Totalmente legall compilou diversos tik toks sobre a série<sup>100</sup>. Fonte: YouTube

Entre os exemplos de perfis que publicam trechos de episódios no YouTube está o canal Hunter Brasil. Com mais de 200 mil inscritos, o perfil é voltado exclusivamente à publicação de trechos de episódios de *Supernatural*. Durante o mês de maio – quando a série se encontrava em hiato no período da pandemia do coronavírus –, foram postados dois vídeos, dentre eles uma parte inicial do quinto episódio da última temporada, *Provérbios 17:3*<sup>101</sup>. Na parte do capítulo presente no vídeo, Sam tem um pesadelo no qual está possuído por Lúcifer e mata Dean.

<sup>100</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=26Xk6rK\\_eIc](https://www.youtube.com/watch?v=26Xk6rK_eIc). Acesso em: 9 set. 2020.

<sup>101</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=er8L1-lkQ6k>. Acesso em: 9 set. 2020.



Figura 31 – Cena do episódio *Provérbios 17:3*, da 15ª temporada de *Supernatural*. Fonte: YouTube

Esses conteúdos de *reprodução* estão geralmente associados aos perfis que denominamos de *perfis de circulação*, ou seja, aqueles fãs que não são especializados em criar conteúdos de *produção criativa* ou de *produção conversacional* sobre o universo ficcional. Não há, portanto, pontos de relevância a serem destacados em relação à literacia transmídia no processo criativo desses vídeos. Porém, esse compartilhamento de vídeos feitos por outros fãs dá maior visibilidade e representação às *produções criativas* do próprio *fandom* de *Supernatural* no YouTube. Os perfis que reúnem trechos de episódios, por sua vez, podem servir como bibliotecas audiovisuais para a consulta de outros fãs. Além disso, também representam um acervo de memória virtual de *Supernatural* no YouTube e podem servir até mesmo como fontes de imagens para as *produções criativas* do *fandom*.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise acerca da produção dos fãs de *Supernatural* no período de recorte de nossa pesquisa indicou alguns pontos que desejamos destacar dentro da relação entre a cultura de fãs e a literacia transmídia (SCOLARI, 2018). Antes, devemos lembrar que essas impressões não devem ser compreendidas de forma generalizada, uma vez que o estudo acontece dentro de um recorte estabelecido em um *fandom* específico. No entanto, acreditamos que as pistas que obtivemos possam nos oferecer um modo de entendimento sobre as atividades dos fãs e suas habilidades da literacia transmídia nos espaços digitais.

Em nossos estudos chegamos à conclusão de que seria possível estabelecer um entendimento acerca da produção dos fãs classificando-as em duas formas distintas. A *produção narrativa* – ligada em nosso recorte às *fanfics* – se refere à apropriação e reconstrução do mundo ficcional em si, através de produções textuais que expandem o cânone ou o ressignificam. Por outro lado, a *produção paratextual* – observada nos vídeos dos fãs no YouTube – se refere à repercussão do universo ficcional por meio de lógicas narrativas não ficcionais como base criativa dos fãs. Em seguida, iremos destacar as principais observações e respostas que obtivemos acerca dessas duas formas de criação, a partir da análise das produções do *fandom* de *Supernatural*, que configuraram nosso *corpus* de pesquisa.

As *fanfics* representam uma das formas mais sofisticadas de produção de conteúdo realizadas pelos fãs, envolvendo as habilidades ligadas à leitura crítica e à leitura criativa (JENKINS, 2012) de universos ficcionais. Esse processo de criação e compartilhamento das histórias em ambientes virtuais como o site Spirit envolve, em um primeiro nível, as capacidades de lidar com ferramentas de texto e com as funcionalidades disponíveis pela interface da plataforma, de modo a se relacionar com as dimensões *produção e mídia e tecnologia* da literacia transmídia. Essas duas dimensões estão relacionadas aos processos práticos de manuseio das tecnologias digitais com o intuito de criar e compartilhar as histórias no site.

Uma primeira observação diz respeito à organização das histórias que algumas fãs autoras fazem em seus perfis, ligada à dimensão *gestão de conteúdos* da literacia transmídia. Essa ordenação das histórias produzidas pelas fãs autoras, bem como das *fanfics* que elas leem, na aba de “listas de leitura” da plataforma, implica um processo de curadoria dos conteúdos que algumas fãs realizam.

Ao participarem do site e criarem um perfil, as fãs autoras passam a administrar uma identidade virtual em contato com outros membros que compõem a comunidade do site.

A criação de um *nickname* – nome do perfil –, bem como as próprias histórias produzidas são atividades que envolvem as capacidades de *gestão individual* das fãs autoras. Em nosso estudo identificamos que a maior parte dos usuários são fãs do gênero feminino ou se apresentam dessa forma, seguindo uma tendência observada em estudos anteriores sobre *fanfics* (JENKINS, 1992; JAMISON, 2017; LESSA; 2017b). As temáticas das histórias produzidas no site, com prevalência das *slash fanfics*, é outro fator que compõe a identidade das fãs autoras do *fandom* de *Supernatural*.

Como ponto de maior relevância no aspecto criativo das histórias de nosso *corpus*, está o processo de ressignificação dos personagens do universo ficcional através dos *shippings* nas *slash fanfics*. Essas histórias expressaram as habilidades ligadas à dimensão *narrativa e estética* da literacia transmídia e são compartilhadas coletivamente entre o *fandom*. Essas narrativas sentimentais, em sua maioria, expressaram o envolvimento afetivo das fãs autoras através do aprofundamento nos relacionamentos entre os personagens. Ainda ligadas à dimensão *narrativa e estética* estão as criações das imagens de capa das histórias – estética visual –, assim como a utilização de recursos textuais variados, como as histórias narradas em primeira pessoa e o formato lírico presente em uma das *fanfics* – estética textual.

Ao mesmo tempo em que o mundo de *Supernatural* serve de base criativa, a maioria das *fanfics* apresentaram universos alternativos e relacionamentos não explorados nas histórias originais, construindo significados não existentes no cânone. O número expressivo de *slash fanfics* voltadas ao *shipping* Destiel mostra que esse processo de apropriação e ressignificação que as histórias promovem é articulado pelo *fandom* coletivamente, principalmente entre fãs do gênero feminino, produzindo uma leitura paralela à história oficial. Essa característica, expressa de forma recorrente nas produções das fãs autoras de *Supernatural*, está ligada também à *gestão social*, estabelecendo um sentido de identidade coletiva.

Além disso, as histórias *slash* nos indicam uma resposta por parte do *fandom* no intuito de buscarem maior diversidade de representações entre os personagens, uma necessidade que as *fanfics* criadas pelas fãs autoras suprem de certa maneira (JENKINS, 2012). Essa característica termina por ressaltar também a dimensão *ideologia e ética* no processo criativo das *fanfics*, uma vez que essas ressignificações acerca da representação dos personagens são oriundas da análise e da produção crítica sobre o universo ficcional de *Supernatural*.

Em virtude da prevalência de um gênero específico de histórias na *produção narrativas* das fãs autoras de *Supernatural*, no entanto, não foi possível realizarmos um mapeamento diverso de práticas narrativas. Optamos, então, por explorar com maior

profundidade justamente as *slash fanfics* e, a partir delas, buscar as respostas acerca das competências das fãs autoras ligadas a essa forma de criação.

Acerca da *produção paratextual* dos fãs em nosso recorte de pesquisa, foi possível estabelecer pontos de conexão e diferenças nas lógicas criativas em comparação à produção narrativa. Como ponto de convergência principal, identificamos uma especialização por parte dos fãs na criação de determinados conteúdos. Alguns fãs se dedicam a formas de produção audiovisual que expressam habilidades e competências específicas, de modo a destacar as dimensões *produção e mídia e tecnologia* da literacia midiática.

Definimos esses vídeos produzidos por *perfis de criação* e *perfis de conversação*. Os *perfis de criação* são voltados à construção de vídeos editados com base no mundo ficcional canônico, podendo reforçar ou ressignificar seu sentido. Os *perfis de conversação* contribuem na repercussão do mundo ficcional através de informações e discussões a partir da história. Essa segmentação especializada de vídeos se refere às habilidades de *gestão individual* desses fãs. Além desses, os *perfis de circulação* ajudam a formatar o fluxo de conteúdos sobre o universo ficcional no YouTube sem partir, no entanto, de produções realizadas pelos fãs, mas de compartilhamento de vídeos. Ligados aos *perfis de criação*, identificamos conteúdos elaborados a partir de produção colaborativa que expressa capacidades de *gestão social* dos fãs.

Em relação à dimensão *gestão de conteúdos*, alguns perfis de fãs expressaram capacidades ligadas à organização de seus próprios conteúdos na plataforma do YouTube e atividades coordenando diferentes redes sociais. Identificamos também um exemplo de produção de conteúdos autorais sobre o universo ficcional de *Supernatural* produzidos por um fã, contendo enciclopédia, materiais com informações e curiosidades sobre a história.

Acerca das formas de *produção paratextual* dos fãs de *Supernatural* no YouTube, pudemos mapear e estabelecer definições que abarcaram o *corpus* de nossa pesquisa. Essas práticas de *produção paratextual* foram definidas em: *produção criativa*, *produção conversacional*, *performance* e *reprodução*.

Os vídeos de *produção criativa* são aqueles em que os fãs geralmente utilizam fonte de materiais do universo ficcional como cenas de episódios e, por meio de edições, criam novos conteúdos. Em nosso levantamento identificamos três subcategorias de *produção criativa*: *videoclipe*, *remix* e *crossover*. Essas formas de criação expressam conhecimentos ligados à dimensão *narrativa e estética* da literacia transmídia, seja quando os fãs se baseiam nas histórias ou quando as ressignificam nos conteúdos que produzem.

A *produção conversacional* dos fãs parte da elaboração de conteúdos que repercutem o universo ficcional por meio de informações, opiniões, curiosidades, entre outros

temas que geram uma conversação acerca da narrativa ou dos bastidores. Ligada de maneira mais direta à dimensão *narrativa e estética*, esses conteúdos contribuem para o fluxo de informações acerca do universo ficcional entre o *fandom* e partem do entendimento crítico dos fãs acerca da narrativa, podendo também expressar aspectos da dimensão *ideologia e ética*.

Os conteúdos relacionados à dimensão *performance* da literacia transmídia compreendem algum tipo de criação envolvendo a participação mais direta dos fãs. Identificamos em nosso *corpus* três formas de vídeos performativos dos fãs de *Supernatural*: *dublagem*, *clipe musical* e *tutorial*. Essas práticas envolvem a capacidade dos fãs de desempenharem papéis criativos que expressam suas habilidades performativas de maneira mais autoral do que os conteúdos de *produção criativa*, por exemplo.

Finalmente, os conteúdos de *reprodução* são materiais compartilhados pelos fãs que, no entanto, não foram criados por eles. Esses conteúdos podem ter sido criados por outros fãs ou mesmo serem reproduções dos materiais pertencentes ao universo ficcional como trechos de episódios, por exemplo. Eles não envolvem capacidades criativas específicas ligadas à literacia transmídia dos fãs, porém contribuem na circulação de conteúdos sobre a narrativa ficcional no ambiente digital.

Em relação aos conteúdos de *produção paratextual*, conseguimos realizar em nossos estudos um mapeamento que possibilitou distinguir essas formas de criação dos fãs e defini-las dentro do recorte apresentado acerca da narrativa de *Supernatural*. Para além disso, pudemos identificar, tendo como base as dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018), quais habilidades e competências adquiridas de modo informal estão ligadas a essas formas de criação.

Novamente reforçamos as limitações envolvidas no recorte de nosso *corpus* de pesquisa, porém entendemos que a compreensão acerca da produção dos fãs partindo das lógicas de *produção narrativa* e *produção paratextual*, bem como as diferentes interações envolvidas em cada umas delas, nos ofereceu uma abordagem que possibilitou o desenvolvimento da reflexão aqui proposta acerca da cultura de fãs de *Supernatural*.

Os dois principais pontos que se sobressaíram na criação dos fãs de *Supernatural*, tanto na *produção narrativa* quanto na *produção paratextual*, são a especialização de alguns fãs na elaboração de conteúdos segmentados e os significados que são compartilhados coletivamente nos conteúdos. Esses dois aspectos podem guiar futuros estudos tendo em vista suas particularidades.

Por um lado, os fãs especializados são aqueles que demonstram um alto grau de conhecimentos específicos na produção de conteúdos sobre o universo ficcional, como nas

*fanfics* envolvendo *shippings* ou na criação de vídeos, por exemplo. Esses fãs expressam em suas produções uma combinação de conhecimentos sobre o universo ficcional e níveis elevados de literacia transmídia. Esse fator nos oferece pistas acerca da relação entre as práticas da cultura de fãs e o desenvolvimento de competências midiáticas que podem ser investigadas em estudos futuros.

A produção de sentido compartilhada coletivamente pelos fãs também é outro ponto interessante que pode ser examinado em novas pesquisas. Esses espaços de afinidade nos quais os fãs interagem compartilhando suas criações e ideias são ambientes ricos para entendermos como essa produção de sentido coletiva sobre os universos ficcionais. Muitas vezes, as apropriações que os fãs realizam a partir do cânone expressam ideias que fogem ao conteúdo oficial, produzindo narrativas paralelas adotadas pelo *fandom*. Esse aspecto também pode direcionar novas investigações nos estudos de fãs.

Por fim, a utilização das habilidades ligadas às dimensões da literacia transmídia (SCOLARI, 2018) se mostrou uma boa ferramenta analítica que nos permite analisar com maior profundidade os aspectos de entendimento crítico e de produção criativa envolvidos nas produções dos fãs. Estudos futuros, no entanto, podem dar conta de ampliar a elaboração de dimensões mais intimamente ligadas às práticas dos fãs, tendo como base um recorte mais amplo e aprofundado. Além das práticas estudadas aqui, *fanarts*, wikis colaborativas e grupos em redes sociais são objetos interessantes a serem explorados dentro da cultura de fãs de universos ficcionais e podem contribuir na elaboração de novos estudos.

## REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- BENNETT, L. Tracing Textual Poachers: reflections on the development of fan studies and digital fandom. In: **Journal of Fandom Studies**, v. 2, n.1, p.5-20, 2014.
- BÉVORT, Evelyne E BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. Educ. Soc. [online]. vol.30, n.109, pp.1081-1102, 2009.
- BOLTER, J. David; GRUSIN, R. A. **Remediation: Understanding New Media**. MIT Press, 2000.
- BOOTH, P. **Digital Fandom: New Media Studies**, New York: Peter Lang, 2010.
- BORGES, Gabriela. **Qualidade na TV pública portuguesa: análise dos programas do canal 2**. Editora UFJF, 2014.
- BUCKINGHAM, D. **Children Talking Television: The Making of Television Literacy** London: Falmer, 1993
- \_\_\_\_\_. **Media education. Literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge, England: Polity Press, 2003.
- BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009.
- DENA, C. **Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design**. European Information Systems Technologies Event, 2004. Disponível em: [http://www.christydena.com/Docs/DENA\\_CrossMediaObservations.pdf](http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf). Acesso em: 21 mar. 2019.
- DOMINGOS, A. C. M. **Hiperleitura e esrileitura: convergência digital, Harry Potter, cultura de fã**. Porto Alegre: Edipucrs, 2015.
- FARIA, E. Redes sociais de fanfics entre os jovens. In: ROCHA, C.; SANTAELLA, L. **A onipresença dos jovens nas redes**. Goiânia: Funape: Media Lab/Ciar UFG/Gráfica UFG, pp.209-227, 2015.
- FECHINE, Yvana; LIMA, Cecília. **O papel do fã no texto transmídia: uma abordagem a partir da televisão**. In: XXVII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.
- FERRÉS, Joan; PISCITELLI, Alejandro. **Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores**. LUMINA: Revista da Faculdade de Comunicação da UFJF. Juiz de Fora: PPGCOM – UFJF, 2015.

FISKE, John. The cultural economy of fandom. In: LEWIS, L. A. (Org.) **The adoring audience: fan culture and popular media**. p. 30-49, 1992.

GEE, J. P. Semiotic social spaces and affinity spaces: From the age of mythology to today's schools. In: **Beyond Communities of Practice: Language, Power and Social Context**, p. 214-232. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

GRAY, J., SANDVOSS, C. AND HARRINGTON, L. 'Introduction: Why study fans', In: Jonathan Gray, Cornel Sandvoss, and Lee Harrington (eds), **Fandom: Identities and Communities In A Mediated World**, pp. 1–16. New York: New York University Press, 2007.

GROSSBERG, L. Is There a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In: LEWIS, L. A. (Ed.) **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, p. 50-65, 1992.

GUERRERO-PICO, M. y SCOLARI, C.A. **Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers**. *Cuadernos.info*, (38), p.183-200, 2016.

HANSON, M. **The End of Celluloid: film futures in the digital age**. Reino Unido: Rotovision, 2004.

HILLS, M. **Fan Cultures**, New York: Routledge, 2002.

HIRSJÄRVI, Irma. **Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global**. Anàlisi Quaderns de Comunicació i Cultura. Vol 48 (monográfico: Alfabetización Mediática y Jóvenes): 37-48, 2013.

HOBBS, R. **The seven great debates in the media literacy movement**. *Journal of Communication*, 48(1), 9-29, 1998.

JAMISON, Anne. **Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, H. **Textual Poachers: television fans & participatory culture**. New York: Routledge, 1992

\_\_\_\_\_. **Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid? Alt.Tv.Twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mastery**. In.: *Fullof Secrets: Critical Approaches to "Twin Peaks."* Ed. David Lavery. Detroit: Wayne State UP, 51–69, 1995.

\_\_\_\_\_. **Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling**. *Technology Review*. Boston: MIT, 2003.

\_\_\_\_\_. **Supernatural: First Impressions**. 2007. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2007/01/supernatural.html>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

\_\_\_\_\_. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009a.

\_\_\_\_\_. **The Revenge of The Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling**. Massachusetts, 2009b.

\_\_\_\_\_. **Transmedia 202: Further Reflections**. 2011. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 1 mar. 2019.

\_\_\_\_\_. Lendo criticamente e lendo criativamente. In **MATRIZES – Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo** (Vol. 02, Cap. 1, pp. 11-24). São Paulo: ECA/USP, 2012.

JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. Chicago: MacArthur Foundation, 2006.

JENKINS, H; FORD, S; GREEN, J. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio de mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

JOHNSON, Steven. **Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter**. New York: Riverhead Books, 2005.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press, 1991.

LANIER JR., C. D.; FOWLER III, A. R. Digital Fandom: Mediation, Remediation, and Demediation of Fan Practices. In: BELK, R. W.; LLAMAS, R. (Ed.) **The Routledge Companion to Digital Consumption**, p.284-295. London: Routledge, 2013.

LESSA, R. **Explorações conceituais acerca de narrativa transmídia e ficção seriada televisiva**. In: Ficção televisiva seriada no espaço lusófono, 87-105. Covilhã: Editora LabCom.IFP, 2017a.

\_\_\_\_\_. **O universo transmídia do seriado True Blood: paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs**. 2017. 212f. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017b.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva por uma antropologia do cyberspaço**. São Paulo: Loyola, 2007.

LIVINGSTONE, Sonia. **The Changing Nature and Uses of Media Literacy**. Media@LSE electronic working papers (4). Media@lse, London School of Economics and Political Science, London, 2003.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. **Remixability and modularity**. 2005. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/remixability-and-modularity>>. Acesso em: 27 fev. 2020.

\_\_\_\_\_. **What comes after remix?** 2007. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA JUNIOR, D. S. **Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia**. In: XXIII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Pará, Belém, 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The extensions of man**. MIT Press, 1994.

MITTELL, J. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. Revista Matrizes. Ano 5 –nº 1 jan./jul. 2012. P.29-52. São Paulo: USP/ECA, 2012a.

\_\_\_\_\_. (2012). **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling**, pre-publication edition. New York: MediaCommons Press. Disponível em: <<http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpres/complextv>>. Acesso em: 10 de fev. 2020b.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

POTTER, W. J. **The state of media literacy**. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 54(4), 675–696, 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais no Ciberespaço: Uma proposta de Estudo**. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2005.

ROSENBAUM, J. E., BEENTJES, J. W.J. E KONIG, R. P. Mapping media literacy: Key concepts and future directions. In: C. S. Beck (Ed.), **Communication Yearbook 32** (pp. 312-353). New York: Routledge, 2008.

SANDVOSS, C. **Fans: The mirror of consumption**. Cambridge, MA: Polity, 2005.

SANDVOSS, C. **Quando estrutura e agências se encontram: os fãs e o poder**. Revista Ciberlegenda, Rio de Janeiro, vol 27, n 01, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, L.; GALA, A.; POLICARPO, C.; GAZONI, R. **Desvelando a Internet das Coisas**. Revista GEMInS, v. 4, n. 2, p. 19-32, 15 dez. 2013.

SCOLARI, C. A. **Narrativas Transmedia: Cuando todos los médios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.

\_\_\_\_\_. Narrativas Transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. In: **Dossiê Comunicação, Tecnologia e Sociedade**. Parágrafo. V. 1, N. 3. Jan/Jul. 2015.

\_\_\_\_\_. Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. In: **Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)**, p.1-9, Madrid, 2016.

\_\_\_\_\_. **Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas: Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula.** Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2018.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553**, [S.l.], n. 27, jun. 2014. ISSN 1982-2553. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/15810>>. Acesso em: 11 fev. 2020.

SOUZA, M. C. J. et al. Amados amantes narrados nas fanfictions de telenovelas brasileiras. In: VASSALLO DE LOPES, Maria Immacolata (Org.). **Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira II.** Práticas de fãs no ambiente da cultura participativa, p. 57-92. Porto Alegre: Sulina, 2017.

STEDMAN, K. D. Remix Literacy and Fan Compositions. In: **Computers and Composition**, v. 29, n. 2, p. 107-123, 2012.

STEIN, L. Vidding: Remix as Affective Media Literacy. In: **Intermédialités / Intermediality**, n. 23, 2014. Disponível em: <<https://www.erudit.org/en/journals/im/1900-v1-n1-im02092/1033338ar/>>. Acesso em: 26 fev. 2020.

SUPERNATURAL (SOBRENATURAL). Criado por: Eric Kripke. 2005-2020, The WB/The CW, EUA.

WILKINSON, J. A Épica História de Amor entre Supernatural e a Fanfic. In: JAMISON, Anne. **Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo.** Rio de Janeiro: Anfiteatro, p.301-307, 2017.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

**APÊNDICE A – Lista das *fanfics* sobre *Supernatural* no Spirit Fanfics**

<b>Fanfic</b>	<b>Autor(a)</b>	<b>Gêneros e temas</b>	<b>Link</b>
Um Deus sobre duas rodas	lbi	<i>Slash</i> , Festa, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/um-deus-sobre-duas-rodas-19176843">https://www.spiritfanfiction.com/historia/um-deus-sobre-duas-rodas-19176843</a>
O Incrível Armário Transparente de Dean Winchester	odd_ellie	<i>Slash</i> , Comédia, Família, Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-incrive-l-armario-transparente-de-dean-winchester-19188436">https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-incrive-l-armario-transparente-de-dean-winchester-19188436</a>
Prepare um mocha para viagem	lbi	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/prepare-um-mocha-para-viagem-19189281">https://www.spiritfanfiction.com/historia/prepare-um-mocha-para-viagem-19189281</a>
Garotas como Ela	odd_ellie	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/garotas-como-ela-19195920">https://www.spiritfanfiction.com/historia/garotas-como-ela-19195920</a>
O tradicional quente e doce	lbi	<i>Slash</i> , Ficção, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-tradicional-quente-e-doce-19214608">https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-tradicional-quente-e-doce-19214608</a>
Fascinante amanhecer no inverno	lbi	<i>Slash</i> , Ficção, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/fascinante-amanhecer-no-inverno-19216272">https://www.spiritfanfiction.com/historia/fascinante-amanhecer-no-inverno-19216272</a>
O vazio de Dean Winchester	lbi	<i>Slash</i> , Família, Romântico/Adolescente, Sobrenatural	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-vazio-de-dean-winchester-19216486">https://www.spiritfanfiction.com/historia/o-vazio-de-dean-winchester-19216486</a>
Instruções	odd_ellie	<i>Slash</i> , Comédia, Drama/Tragédia, Família, Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/instrucoes-19219691">https://www.spiritfanfiction.com/historia/instrucoes-19219691</a>
Mesmo que você nunca seja meu	lbi	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Ficção, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/mesmo-que-voce-nunca-seja-meu-19217108">https://www.spiritfanfiction.com/historia/mesmo-que-voce-nunca-seja-meu-19217108</a>
Tight pants	vintwg	<i>Slash</i> , Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/tight-pants-19231753">https://www.spiritfanfiction.com/historia/tight-pants-19231753</a>
Fall	odd_ellie	Drama/Tragédia, Família, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/fall-19232634">https://www.spiritfanfiction.com/historia/fall-19232634</a>
Se Beber Não Transe	PatriciaCastro	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/se-beber-nao-transe-19232783">https://www.spiritfanfiction.com/historia/se-beber-nao-transe-19232783</a>
Wincest?!	CrazyRoyal	<i>Slash</i> , Comédia, Família, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/wincest-19233740">https://www.spiritfanfiction.com/historia/wincest-19233740</a>
Midnight	0Black_Canary0	<i>Slash</i>	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/midnight-19240061">https://www.spiritfanfiction.com/historia/midnight-19240061</a>
Polos Opostos	odd_ellie	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/polos-opostos-19244164">https://www.spiritfanfiction.com/historia/polos-opostos-19244164</a>
Flores de tinta	lbi	<i>Slash</i> , Comédia, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/flores-de-tinta-17439700">https://www.spiritfanfiction.com/historia/flores-de-tinta-17439700</a>
Acorde e esqueça com o que sonhou	lbi	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Família, Romântico/Adolescente, Sobrenatural	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/ acorde-e-esqueca-com-o-que-sonhou-19235704">https://www.spiritfanfiction.com/historia/ acorde-e-esqueca-com-o-que-sonhou-19235704</a>
Amo Você	PaulaSkarsgard	<i>Slash</i> , Família, Romântico/Adolescente, Sobrenatural, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/amo-voce-19249940">https://www.spiritfanfiction.com/historia/amo-voce-19249940</a>

Através da linguagem das flores	1bi	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/atruves-da-linguagem-das-flores-19247667">https://www.spiritfanfiction.com/historia/atruves-da-linguagem-das-flores-19247667</a>
No Fogo, Na Escuridão	odd_ellie	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/no-fogo-na-escuridao-19263180">https://www.spiritfanfiction.com/historia/no-fogo-na-escuridao-19263180</a>
Isolamento Emocional	Choizita	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/isolamento-emocional-19267000">https://www.spiritfanfiction.com/historia/isolamento-emocional-19267000</a>
Crisântemos vermelhos são como rubis	1bi	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/crisantemos-vermelhos-sao-como-rubis-19269222">https://www.spiritfanfiction.com/historia/crisantemos-vermelhos-sao-como-rubis-19269222</a>
Seja um homem melhor que seu pai	odd_ellie	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Família	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/seja-um-homem-melhor-que-seu-pai-19316522">https://www.spiritfanfiction.com/historia/seja-um-homem-melhor-que-seu-pai-19316522</a>
Incêndio	1bi	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/incendio-19324818">https://www.spiritfanfiction.com/historia/incendio-19324818</a>
Eu Te Quero	CidaCamposs	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Sobrenatural	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/eu-te-quero-19339917">https://www.spiritfanfiction.com/historia/eu-te-quero-19339917</a>
Tempestade	DarlingTears	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/tempestade-19341589">https://www.spiritfanfiction.com/historia/tempestade-19341589</a>
Infatigável	1bi	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Sobrenatural, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/infatigavel-19343820">https://www.spiritfanfiction.com/historia/infatigavel-19343820</a>
Um bom irmão pra você	LadyIsy	Família, Sobrenatural	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/um-bom-irmao-para-voce-19348656">https://www.spiritfanfiction.com/historia/um-bom-irmao-para-voce-19348656</a>
I promise	_L0ver	<i>Slash</i> , Ação, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/i-promise-19366968">https://www.spiritfanfiction.com/historia/i-promise-19366968</a>
Perfeito para mim	Calmakarol	<i>Slash</i> , Comédia, Família, Ficção, Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/perfeito-para-mim-19378657">https://www.spiritfanfiction.com/historia/perfeito-para-mim-19378657</a>
Proposta Irrecusável	PatriciaCastro	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/proposta-irrecusavel-19380838">https://www.spiritfanfiction.com/historia/proposta-irrecusavel-19380838</a>
Girl in The War	odd_ellie	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/girl-in-the-war-19383598">https://www.spiritfanfiction.com/historia/girl-in-the-war-19383598</a>
Interrupção	1bi	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/interruptao-19393951">https://www.spiritfanfiction.com/historia/interruptao-19393951</a>
Meu agradável desagradado	aniihly	Lírica	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/meu-agradavel-desagradado-19403715">https://www.spiritfanfiction.com/historia/meu-agradavel-desagradado-19403715</a>
Explorando Desejos	18Phantom	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/explorando-desejos-19404768">https://www.spiritfanfiction.com/historia/explorando-desejos-19404768</a>
Insatisfação	1bi	<i>Slash</i> , Comédia, Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/insatisfacao-19425636">https://www.spiritfanfiction.com/historia/insatisfacao-19425636</a>
Invulgar	1bi	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/invulgar-19425862">https://www.spiritfanfiction.com/historia/invulgar-19425862</a>
Infeliz	1bi	<i>Slash</i>	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/infeliz-19431611">https://www.spiritfanfiction.com/historia/infeliz-19431611</a>
Indecência	1bi	<i>Slash</i> , Drama/Tragédia, Fantasia, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/indecencia-19444778">https://www.spiritfanfiction.com/historia/indecencia-19444778</a>
Coisas que acontecem após o fim do mundo	odd_ellie	Romântico/Adolescente, Universo alternativo	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/coisas-que-acontecem-apos-o-fim-do-mundo-19448098">https://www.spiritfanfiction.com/historia/coisas-que-acontecem-apos-o-fim-do-mundo-19448098</a>

Se você voltasse	odd_ellie	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/se-voce-voltasse-19454758">https://www.spiritfanfiction.com/historia/se-voce-voltasse-19454758</a>
Socorro anjo !	Capita27	<i>Slash</i> , <i>Crossover</i> , Fantasia, Magia, Romântico/Adolescente, Sobrenatural	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/socorro-anjo-19461597">https://www.spiritfanfiction.com/historia/socorro-anjo-19461597</a>
Let's Pretend this Song won't end	odd_ellie	<i>Slash</i> , Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/lets-pretend-this-song-wont-end-19473445">https://www.spiritfanfiction.com/historia/lets-pretend-this-song-wont-end-19473445</a>
Saudades Do Chefe - Jared Padalecki e Jensen Ackles	theexplicitboy	<i>Slash</i> , Ficção, Romântico/Adolescente	<a href="https://www.spiritfanfiction.com/historia/saudades-do-chefe--jared-padalecki-e-jensen-ackles-19478340">https://www.spiritfanfiction.com/historia/saudades-do-chefe--jared-padalecki-e-jensen-ackles-19478340</a>

Fonte: Elaboração do autor

### APÊNDICE B – Lista dos vídeos de fãs de *Supernatural* no YouTube

Vídeo	Perfil	Categoria (Subcategoria)	Link
Mitagens em supernatural	uDeidara senpai	Produção criativa (Videoclipe)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fyq2CvNO2iI">https://www.youtube.com/watch?v=Fyq2CvNO2iI</a>
Se Supernatural Fosse Brasileiro #01	Uma Wolfie Qualquer	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=pJk7UZ0AuhE">https://www.youtube.com/watch?v=pJk7UZ0AuhE</a>
BEM VINDOS AO FIM	Diaries Grimm	Produção criativa (Crossover)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kkVNIyF-Kjo">https://www.youtube.com/watch?v=kkVNIyF-Kjo</a>
10 MINUTOS DAS MELHORES MITAGENS EM SERIES E FILMES	Junstin Spywear-X	Produção criativa (Crossover)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=BVkhSqvZpOI">https://www.youtube.com/watch?v=BVkhSqvZpOI</a>
A VERDADE! JESUS VAI APARECER EM SUPERNATURAL ?	Tô Conectado	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LxNr8KTtqOg">https://www.youtube.com/watch?v=LxNr8KTtqOg</a>
Dean reencontrando Castiel ao som romântico	Vagante7 Oficial	Produção criativa (Remix)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uvf8fXh8Heo">https://www.youtube.com/watch?v=uvf8fXh8Heo</a>
DIY Supernatural e The walking dead   por. Elma Hunter	Elma Hunter	Performance (Tutorial)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hw1eO5QR3a0">https://www.youtube.com/watch?v=hw1eO5QR3a0</a>
► Rap dos Irmãos Winchester (Supernatural) - CAÇADORES DE MONSTROS   Style Trap   Snow Beats   Viguel	Viguel	Performance (Clipe musical)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1p906V3XxD8">https://www.youtube.com/watch?v=1p906V3XxD8</a>
NÃO ME DECEPCIONE SUPERNATURAL ! O VERDADEIRO DEUS E A SERPENTE!	Tô Conectado	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kej5ONd3Pes">https://www.youtube.com/watch?v=Kej5ONd3Pes</a>
ADEUS! CASTIEL MORRERÁ ANTES DO FIM DE SUPERNATURAL !	Tô Conectado	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=b197xylpN5Q">https://www.youtube.com/watch?v=b197xylpN5Q</a>
Supernatural - Ser Como Sam e Dean...	Studio Dublagem Digital	Performance (Dublagem)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GCwGOd-y6HU">https://www.youtube.com/watch?v=GCwGOd-y6HU</a>
SPN   Castiel anjo do senhor	•Claire Novak	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=AfhobC1IHck">https://www.youtube.com/watch?v=AfhobC1IHck</a>
Eu estou cansado ... Dean 😞 e deixa o seu like	Paulo e Família do Supernatural	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=y59eCYI3t2g">https://www.youtube.com/watch?v=y59eCYI3t2g</a>
supernatural   fê	sairaf	Produção criativa (Videoclipe)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CgBSGb5ZgAA">https://www.youtube.com/watch?v=CgBSGb5ZgAA</a>

Lúcifer AMV    Supernatural Billie Eilish- Bad Guy	•Claire Novak	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CJROj8GJXzA">https://www.youtube.com/watch?v=CJROj8GJXzA</a>
Supernatural - 03x16 , Dean e Sam cantando Bon Jovi	Totalmente legal	Reprodução (Reprodução de conteúdo oficial)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=3aM5FAezp1Q">https://www.youtube.com/watch?v=3aM5FAezp1Q</a>
Como Seria Sobrenatural (14 Temporada) Sendo Exibida Na Globo Em 2020	Jornal Da Turismo - OFICIAL	Produção criativa (Remix)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iyXxLzFF_aY">https://www.youtube.com/watch?v=iyXxLzFF_aY</a>
Supernatural é uma história meio triste por isso deixe muito seu like	Paulo e Família do Supernatural	Produção criativa (Videoclipe)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zjRcqW9cbAk">https://www.youtube.com/watch?v=zjRcqW9cbAk</a>
MELHORES TIRADAS E MITAGENS EM FILMES E SÉRIES   TURN DOWN FOR WHAT	The PLAYer	Produção criativa (Crossover)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=V0EhgzYLqug">https://www.youtube.com/watch?v=V0EhgzYLqug</a>
Supernatural: Lúcifer matando Dean do Universo Alternativo 15x05	Hunter Brasil	Reprodução (Reprodução de conteúdo oficial)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=er8L1-lkQ6k">https://www.youtube.com/watch?v=er8L1-lkQ6k</a>
Supernatural: Castiel provoca Hannah e ela se vinga !!!	Hunter Brasil	Reprodução (Reprodução de conteúdo oficial)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=F_ZtNtPJ-xU">https://www.youtube.com/watch?v=F_ZtNtPJ-xU</a>
ESSE ANO JÁ ERA! SUPERNATURAL SÓ EM 2021!	Tô Conectado	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=fsn41jx01II">https://www.youtube.com/watch?v=fsn41jx01II</a>
Dean Winchester - tô cansado de lutar 🥱📺 Série supernatural	Denilson Oficial	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hr-6RLkMZ3E">https://www.youtube.com/watch?v=hr-6RLkMZ3E</a>
Dean Winchester   Eu vou <b>CUIDAR</b> de você [Sad Edit]	Riiwseyzinho 2	Produção criativa (Videoclipe)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9zcDG1WBsNM">https://www.youtube.com/watch?v=9zcDG1WBsNM</a>
MultiMale    Sweet Dreams	Bia Jones	Produção criativa (Crossover)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nLjmkWM4KH4">https://www.youtube.com/watch?v=nLjmkWM4KH4</a>
Supernatural uma história começar agora	Paulo e Família do Supernatural	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=lkgImYXLA10">https://www.youtube.com/watch?v=lkgImYXLA10</a>
Jeck-Lily supernatural Jeck-Lily supernatural	João Vitor	Produção criativa (Videoclipe)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=p1S9mKOVvL0">https://www.youtube.com/watch?v=p1S9mKOVvL0</a>
DEAN WINCHESTER VS ASH WILLIAMS   QUEM É O MELHOR CAÇADOR DE DEMÔNIOS?	Sr. & Sra. Nerd	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gdfTWyfYr9Y">https://www.youtube.com/watch?v=gdfTWyfYr9Y</a>
Rap do Sam e do Dean Winchester (supernatural) // A estrada até aqui	GD Rap	Performance (Clípe musical)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0yFsOx9pIHM">https://www.youtube.com/watch?v=0yFsOx9pIHM</a>

feat.capuz [Prod.Zzz]			
Tik Toks – Supernatural	Totalmente legall	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=26Xk6rK_eIc">https://www.youtube.com/watch?v=26Xk6rK_eIc</a>
Supernatural - crowley e dean – Dublagem	Artur Oliveira	Performance (Dublagem)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5wPAFytMo14">https://www.youtube.com/watch?v=5wPAFytMo14</a>
SUPERNATURAL - Auxílio Emergencial (redublagem paródia)	Play Kuma	Performance (Dublagem)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=e7ZjdeTbs_A">https://www.youtube.com/watch?v=e7ZjdeTbs_A</a>
1ª TEMPORADA SUPERNATURAL RESUMÃO COMPLETO!	Tô Conectado	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=y9KuxvcW-6s">https://www.youtube.com/watch?v=y9KuxvcW-6s</a>
COMO SUPERNATURAL IRÁ ACABAR?? AMARA VS CHUCK? / WINCHESTERS VIVOS? / JACK NO INFERNO?	Geekers Channel	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gmkvURQgFmc">https://www.youtube.com/watch?v=gmkvURQgFmc</a>
Dim Manchester e Castiel ❤️❤️	Paulo e Família do Supernatural	Reprodução (Reprodução de conteúdo de fãs)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z4JYqMe1tdE">https://www.youtube.com/watch?v=Z4JYqMe1tdE</a>
BOMBA! Incríveis Curiosidades de SUPERNATURAL que você não sabia   Fatos Curiosos	Fatos Curiosos	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=17sxYIWLxho">https://www.youtube.com/watch?v=17sxYIWLxho</a>
SUPERNATURAL RESUMÃO COMPLETO 2ª 3ª e 4ª TEMPORADA	Tô Conectado	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uMB01D0gOFo">https://www.youtube.com/watch?v=uMB01D0gOFo</a>
Série Supernatural Antes e Depois Idade e Nomes Reais 2005/2020	LUCALIZAN DO	Produção conversacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Emf9xqhgDoY">https://www.youtube.com/watch?v=Emf9xqhgDoY</a>
nós estamos vivendo um pesadelo	imgabriel	Produção criativa (Crossover)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6VRiqmPFqqU">https://www.youtube.com/watch?v=6VRiqmPFqqU</a>

Fonte: Elaboração do autor