
***Fanfics* e o Desaparecimento da Figura Totalizadora de uma Obra¹**

Maria Roseane de Oliveira CAVALCANTI²

Rodrigo Miranda BARBOSA³

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

RESUMO

Este artigo busca compreender como as *fanfics* desafiam a condição de autoridade do autor. Sendo assim, realizamos uma revisão de literatura com base nas contribuições de Jenkins (1992, 2006, 2009) e de novas perspectivas sobre o debate, introduzidas à pesquisa através de Fathallah (2017), Murray (2003) e Hayles (2001). Observamos que a junção do potencial do meio eletrônico à sua apropriação pelos fãs escritores, na produção de *fanfics*, conferem o aspecto de desafio à propriedade intelectual, e às suas implicações legais, atrelado à execução desse tipo de narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Fanfics; Direitos autorais; Novas narrativas; Cibercultura; Autoria.

INTRODUÇÃO

Há uma cultura técnica correspondente a cada época da história da humanidade. Isso se dá pela relação sinérgica entre o social e o técnico, que igualmente contribuem para a formação dessa cultura. A cultura contemporânea, em que vivemos, é marcada pela sociedade da comunicação, chamada também de sociedade da informação (LEMOS, 2002, p. 17). Ela potencializa o surgimento de novas formas de sociabilidade, devido a uma série de transformações sociais e às novas possibilidades tecnológicas. Essa junção da cultura contemporânea ao meio técnico, sobretudo às tecnologias digitais, viria a se tornar o que se denomina cibercultura.

Ela, a cibercultura, é descrita por Lemos (2002, p. 17-18) como a nova relação entre o social e o técnico, criada a partir da associação da cultura contemporânea às tecnologias digitais. Ao discutir a própria noção de cibercultura, Lemos (2002) preocupa-se em ressaltar o seu caráter hedonístico, que pode ser observado também na atitude social de apropriação criativa das novas tecnologias. Essa apropriação criativa

¹ Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XIX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação do 11º período do Curso de Comunicação Social da UFPE - CAA, e-mail: croseane07@gmail.com

³ Orientador do trabalho e docente do Curso de Comunicação Social da UFPE - CAA, e-mail: rodrigo.mbarbosa@ufpe.br

das tecnologias digitais é o que funda muitas das discussões sobre as novas formas de narrativas no meio eletrônico.

Murray (2003, p. 17), aponta que a tendência à apropriação da tecnologia digital, sobretudo do computador, como um meio produtor de narrativas é um sintoma da cultura contemporânea. Ela denomina essas novas narrativas de histórias multiformes, que consistem, *grosso modo*, em várias versões de uma mesma narrativa. Sendo assim, o processo de produção de *fanfics* — ficções escritas por fãs em um exercício de reinterpretação de obras originais — pode se enquadrar no que Murray (2003) descreve como uma narrativa multiforme.

De acordo com Fathallah (2017, p. 9), *fanfics* são adaptações de textos midiáticos não autorizadas. Elas popularizaram-se por meio das publicações em *fanazines* no fim do século XX, contudo, hoje, são primordialmente encontradas na Internet (FATHALLAH, 2017, p. 9). Essa inclinação à escolha da Internet como meio de publicação de *fanfics* acompanha a proposição de Murray (2003, p. 50) de que o que torna a multiplicidade de versões da narrativa multiforme possível é o computador (e a Internet), que é capaz de apreender esse enredo que se bifurca constantemente. Nascidas da expressão de ansiedade sobre o “e se?” de um enredo, as histórias multiformes de Murray (2003) geralmente refletem pontos de vista diferentes sobre um mesmo acontecimento e são marcadas pela fragmentação da estrutura narrativa.

A fragmentação e sequencialidade de uma estrutura narrativa são discutidas por Hayles (2001, p. 21), junto a uma outra mudança associada à narrativa hipertextual, acentuada pelas tecnologias digitais: a ênfase na própria materialidade do texto em si. De acordo com a autora, séculos da tradição literária construíram-se em torno da visão de um trabalho literário como um conceito abstrato. Ou seja, o texto é considerado uma propriedade intelectual do autor, não um objeto físico material. A ideia de autoria e direitos autorais⁴ está intrinsecamente relacionada a essa ideia da existência de uma propriedade intelectual intangível, fundada nessa tradição literária. A narrativa

⁴ De acordo com a Constituição dos Estados Unidos — onde boa parte dos conflitos legais entre detentores de direitos autorais e fãs escritores ocorre —, o Estatuto dos Direitos Autorais, instituído em 1790, estabelece que o detentor do direito autoral tem direito exclusivo sobre a reprodução, distribuição e preparação de trabalhos derivados da obra defendida pela lei de direitos autorais. Os trabalhos derivados consistem em qualquer obra baseada em uma ou mais obras preexistentes, desde traduções, a peças de teatro, adaptações cinematográficas, dentre outras (STENDELL, 2005, p. 1553; LESSIG, 2004, p. 87-88). Para utilização limitada de algum material registrado sob a autoria legal, é necessário solicitar a permissão do detentor do direito autoral. Ao fim do termo de autoria, estipulado pela Constituição, a permissão deixa de ser necessária (LESSIG, 2004, p. 24).

hipertextual, por outro lado, tem como ênfase a própria materialidade do texto em si e as possibilidades que o meio, em que aquele texto circula, oferece (HAYLES, 2001, p. 22-23).

Essa condição de abertura de uma obra, alcançada por meio da apropriação e interatividade é discutida também por Murray (2003). Ela aponta que o envolvimento criativo e afetivo dos fãs com as obras que consomem, faz com que eles acreditem deter um certo tipo de direito sobre o material a elas associado.

Como destacamos, o processo ativo de participação numa obra, que marca a realização das *fanfics*, foi potencializado pelas tecnologias digitais. Stendell (2005, p. 1551) aponta que essa nova visibilidade, proporcionada pela Internet, provocou uma série de reações de diversas ordens dos detentores dos direitos autorais dos trabalhos originais, inclusive a de considerar suas opções legais.

Devido à sua característica de produção não autorizada, as *fanfics* são alvo de diversas alegações de infração de direitos à propriedade intelectual de diversos estúdios, escritores e produtores. E, ainda que alguns desses detentores de direitos autorais não utilizem medidas legais contra os fãs escritores, eles adotam o método de tentar controlar o tipo de conteúdo produzido.

Dentro desse ambiente de tensão e tentativa de resolução de conflitos por negociação, há a presença forte da questão da autoria e do fechamento ou abertura de uma obra. Portanto, esta pesquisa tem como objetivo compreender como as *fanfics* desafiam a autoridade da figura totalizadora de uma obra, à medida que atualizam textos midiáticos assumidamente concluídos.

As *fanfics*, com frequência, são observadas por meio de um viés participativo — em pesquisas nas quais Jenkins (1992, 2009) possui um papel significativo —, ou, quando estudadas sob a lente da tecnologia, são analisadas por seu potencial de letramento (ZAPPONE, 2009) ou por seu papel na cultura de massa, em um diálogo entre distribuição e consumo (KOBBS, 2019). Nos últimos anos, diversas publicações — embora periféricas em relação às outras investigações destacadas — se atentaram a discutir as relações entre a produção de *fanfics* e autoria. Esta pesquisa busca dar continuidade a esses estudos, ao analisar como as relações de autoria se configuram de um modo diferente a partir das possibilidades oferecidas pelo meio digital, à medida em que o aspecto de apropriação das *fanfics* se estende não só à obra original que atualizam,

mas também à tecnologia. Alguns autores, como Murakami e Nakagome (2014), propõem que a relação dos fãs escritores com a autoria é complexa, pois ao mesmo tempo que a desafiam, também a reforçam. Essa perspectiva é semelhante à adotada por Fathallah (2017) e por Camargo e Abreu (2014), que, por sua vez, discutem a autoria por meio de uma abordagem foucaultiana. Neste trabalho, no entanto, buscamos contribuir para essas discussões aportando à pesquisa um diálogo entre autoria, tecnologia, apropriação e legalidade, estendendo o debate também para o campo legal, por meio da exploração da propriedade intelectual e direitos autorais.

Sendo assim, a pesquisa se divide em quatro momentos. Inicialmente discutimos as características da cibercultura e a atitude social da apropriação da tecnologia, sobretudo a digital, no processo de criação de novas formas narrativas. Em seguida discorreremos sobre essas novas formas de narrativa, por meio do conceito de histórias multiformes, de Murray (2003), e de hipertexto, de Hayles (2001). Em um terceiro momento buscamos compreender o fenômeno das *fanfics* e como ele se dá nesse contexto de apropriação tanto de uma obra, quanto de uma tecnologia, na criação de obras ficcionais escritas pelos próprios fãs, a partir dos sentimentos de fascinação e insatisfação. Para, enfim, reiterar algumas discussões sobre os aspectos legais envolvendo direitos autorais e a produção e *fanfics*. Com base nessas considerações, realizamos, então, uma revisão de literatura para uma análise do tema. Com o intuito de investigar essa questão, a pesquisa é orientada pela seguinte indagação: como as *fanfics* desafiam a ideia de obra fechada e a condição de autoridade do autor?

CIBERCULTURA

As técnicas, segundo Pierre Lévy (1999, p. 21), não são apenas imaginadas e fabricadas pelos homens, mas também constituem a humanidade como ela é, a partir do uso intensivo de uma ferramenta. No entanto, o uso de uma ferramenta não contribui sozinho para as transformações sociais. Elas se dão a partir da técnica associada à linguagem e às instituições sociais complexas. Isto é, as técnicas são produto do homem, mas a humanidade também é produto da técnica associada a essas outras instituições (LÉVY, 1999). Portanto, Lévy (1999, p. 22) acredita que torna-se impossível separar o humano de seu ambiente material, pois é a partir dele, associado aos signos e imagens, que o homem atribui sentido à vida e ao mundo. Para o autor, a

cibercultura seria, desse modo, um produto desses fatores tanto culturais quanto técnicos.

Assim sendo, Lévy (1999, p. 17) define a cibercultura como um neologismo utilizado para se referir a um conjunto de técnicas, tanto materiais quanto intelectuais, de práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores que se desenvolveram com o ciberespaço. Ciberespaço, por sua vez, é descrito como a infraestrutura material da comunicação digital, ou seja, o suporte material onde a comunicação digital acontece, que é associada não só ao conjunto de informações que ela abriga, mas também a todos os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Ou seja, a cibercultura nada mais é do que a cultura que nasceu a partir das conexões mediadas por computadores.

Sob uma perspectiva histórica, de acordo com Lemos (2002, p. 17-18), a cibercultura nasce por volta dos anos 1950 com a informática e a cibernética. Já em meados da década de 1970, devido ao surgimento do microcomputador, ela começa a se popularizar e se estabelece completamente apenas por volta das décadas de 1980 e 1990, com a informática de massa e com a disseminação da Internet.

Para Lemos (2002, p. 279-281), além de ser fruto dessas novas tecnologias digitais que se estabeleceram no século XX, nas quais o receptor é também um emissor potencial, a cibercultura também é um produto das novas formas de relação social. Segundo o autor, o que podemos enxergar nas manifestações da cibercultura é a apropriação de imagens e de obras, por meio de colagens, além da presença de discursos não lineares, aquilo que ele chama de “*zapping e hacking*”. Esses aspectos citados por Lemos (2002, p. 21) revelam o caráter hedonístico, pelo qual a cibercultura também é conhecida.

De acordo com Lemos (2002, p. 282), a cibercultura é caracterizada por uma atitude social de apropriação criativa das novas tecnologias. Janet Murray (2003) discute as novas formas de produção de narrativas que surgem da apropriação das tecnologias digitais, em um processo semelhante ao descrito por Lemos (2002). A autora observa que, na cultura contemporânea, há uma crescente tendência às narrativas ficcionais de se tornarem cada vez mais participativas, a partir dessa apropriação. Murray (2003) estuda a produção de narrativas a partir desse e de outros vieses.

NOVAS FORMAS DE NARRATIVA

A inclinação à utilização da tecnologia digital, especialmente o computador e a Internet, como um meio produtor de narrativas, é um sintoma da atitude social de apropriação que se desenvolveu na cultura técnica contemporânea, na qual a cibercultura está inserida. Como Murray (2003) aponta, o computador, desde meados do século XX, vem se assemelhando cada vez mais ao que a câmera cinematográfica foi no fim do século XIX, uma tecnologia apropriada a fim de produzir narrativas.

Murray (2003) denomina esses novos modos de contar histórias, que surgem a partir da apropriação da tecnologia digital, de história multiforme. Para a autora, essas histórias multiformes seriam nada mais que um tipo de narrativa que apresenta múltiplas versões de um mesmo enredo, versões estas que, muitas vezes, são excludentes entre si. Murray (2003, p. 46) descreve o processo narrativo multiforme como várias versões de realidades distintas surgidas a partir da expressão de uma ansiedade fundada no questionamento de escolhas que poderiam alterar o desenrolar de uma história de um modo diferente, em uma outra versão dela mesma. Essa multiplicidade de perspectivas da história multiforme é fundada na fragmentação da estrutura narrativa (MURRAY, 2003, p. 49). Hayles (2001, p. 21) estuda o aspecto de segmentação de um texto, citado por Murray (2003), como um dos elementos fundamentais de um hipertexto.

O que torna esse processo de fragmentação e multiplicidade de versões do hipertexto e da história multiforme possível é o computador (e também a Internet), capaz de apreender esse enredo que, constantemente, se desdobra em outros (MURRAY, 2003, p. 50). Sendo assim, é a partir do desenvolvimento das tecnologias digitais, e do computador, que Murray (2003) observa uma certa propensão de formatos narrativos tradicionalmente lineares a se tornarem cada vez mais participativos, por meio dessas fragmentações. Esse processo participativo é descrito pela autora como o momento em que o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades e o leitor/espectador, prontamente, adquire um papel mais ativo no processo criativo da obra. A autora alega que o envolvimento criativo dos fãs com as obras originais que consomem faz com que eles acreditem deter um certo tipo de direito sobre as imagens e materiais associados a seus programas e obras prediletos. Como Jenkins (1992, p. 165) aponta, isso se dá devido ao fato de que o processo de participação, muitas vezes, implica um envolvimento afetivo prévio com a obra, partindo, simultaneamente, tanto

do sentimento de fascinação da audiência como da frustração dos fãs pela impossibilidade de poderem consumir o conteúdo que realmente desejam ver.

Murray (2003, p. 46) frequentemente coloca esse processo de interação como oposto à passividade e, conseqüentemente, da linearidade dos textos. Essa relação entre sequencialidade (fragmentação e falta de linearidade) e o processo participativo é estudada por Hayles (2001) a partir do hipertexto. Os hipertextos, de acordo com Hayles (2001, p. 23), são uma obra aberta em diversos níveis. Eles são abertos ao passo em que incorporam elementos multimídia, como imagens, sons, tabelas ou gráficos, mas também são abertos em nível colaborativo no processo de produção, visto que o processo criativo não está concentrado em um único indivíduo, mas é sempre atualizado, em um esquema de co-autoria.

Para além das questões de sequencialidade, acentuadas pelas tecnologias digitais, Hayles (2001, p. 23) aponta que a produção de narrativas hipertextuais é atravessada também pela ênfase na própria materialidade do texto. Na mídia impressa há uma espécie de valorização do conceito abstrato do texto e um certo desinteresse em vislumbrar uma obra como um objeto físico. A tradição literária foi fundada em torno da visão de um trabalho literário como um conceito abstrato, uma transformação de competência da própria linguagem em realidade, ou seja, o texto é considerado uma propriedade intelectual do autor, não um objeto físico material. Em suma, a tendência da tradição literária é conteudista e acaba, muitas vezes, ignorando os aspectos formais do formato impresso e o que ele possibilita, ou deixa de permitir. A ideia de autoria e direitos autorais está intrinsecamente relacionada a essa concepção da existência de uma propriedade intelectual intangível, apoiada na materialidade da escrita, visto que, antes da escrita, na tradição oral, dificilmente se atribuía autoria a um texto (HAYLES, 2001, p. 23). Desse modo, pode-se dizer que, à medida em que o enfoque da produção textual das novas formas de narrativa deixa de ser apenas no conceito abstrato de propriedade intelectual e ao passo em que a obra vai se tornando aberta, a figura do autor e, conseqüentemente, sua autoridade sobre a obra vai sendo modificada em novos processos.

Por se tratarem de uma apropriação das possibilidades oferecidas pelo computador e pela Internet no processo de reinterpretção de obras de ficção e criação

de novas formas de narrativa, as *fanfics* podem ser compreendidas como histórias multiformes.

FANFIC

Fanfics são adaptações e reescritas de textos midiáticos não autorizadas (FATHALLAH, 2017, p. 9). Por mais que tenham se difundido com as publicações online, elas são anteriores à cibercultura. Jenkins (1992, p. 159) explica que a escrita feita por fãs é uma forma de criação ou produção baseada nas práticas interpretativas da comunidade de fãs. Ou seja, a escrita de fãs, ou *fanfics*, surge a partir da interpretação dos próprios fãs do material midiático que consomem. Esse exercício de interpretação, feito por meio da escrita, está presente em *fanzines* e diversas outras publicações feitas de forma independente por fãs, como observa Jenkins (1992, p. 159).

O material midiático que serve de base para essas histórias, Jenkins (1992, p. 159) denomina “meta-texto coletivo”. Ele explica que os fãs procuram ampliar os limites da mídia original para incorporar suas preocupações. Eles fazem isso remoldando os personagens para se encaixarem melhor em seus desejos e pontos de vista. O próprio Jenkins (1992, p. 46) acredita que esse fenômeno se dá pois o *fandom*⁵ não separa radicalmente os fãs leitores dos escritores. Para o autor, os fãs não são atores passivos, que simplesmente consomem o meta-texto e as histórias pré-produzidas. Eles são ativamente críticos e produzem seus próprios *fanzines*, histórias, romances, *art prints*, vídeos e performances.

Os fãs escritores, como Jenkins (1992, p. 165) os denomina, vão muito além de simplesmente reproduzir o texto original, eles o reescrevem consertando ou abandonando aspectos que são insatisfatórios, enquanto desenvolvem em sua escrita pontos de interesse que não são explorados o suficiente na mídia original. É por isso que Jenkins (2006) acredita que as *fanfics* envolvem, também, uma forma de crítica, pois elas refletem a mentalidade de que algo deveria ser diferente.

Mesmo tendo se popularizado por meio das publicações em *fanzines* no fim do século XX, as *fanfics* existem hoje, primariamente, na Internet (FATHALLAH, 2017, p. 9). Fathallah (2017, p. 9) e Jenkins (2009, p. 242) explicam que esse tipo de produção feita por fãs é, tipicamente, distribuída de forma gratuita. Jenkins (2009, p. 242) ressalta

⁵ Coletivo de fãs, utilizado para se referir à comunidade composta por fãs.

que, para muitos fãs, essa natureza não comercial da cultura dos fãs é sua característica mais importante, pois as histórias escritas por eles são frutos, justamente, de uma economia de doação oferecida a outros fãs que compartilham da mesma paixão. Contudo, ainda assim, é possível observar a comercialização desse tipo de produção, por exemplo, nas encomendas pagas — feitas por fãs leitores a fãs escritores — e até mesmo na publicação de *fanfics* como livros independentes no mercado editorial, quando os trabalhos possuem conteúdo original suficiente para a publicação.

Mesmo esse ambiente sendo permeado de fascínio e paixão ele não é livre de conflitos. Fathallah (2017, p. 9) sugere que a comunidade das *fanfics* não é um ambiente pacificamente democrático, ele é uma complexa arena altamente contestada e permeada por produções textuais com suas próprias hierarquias, normas e estruturação. Esses conflitos são tanto internos, quanto externos. Os conflitos externos resultam da disputa das condições de autoria das obras originais que dão fruto às *fanfics*. Jenkins (1992, p. 32) explica que há uma constante negociação entre os fãs e os produtores de quase toda mídia que está inserida no *fandom*. O autor aponta que esses conflitos ameaçam a todo momento perturbar o prazer dos fãs em criar e circular seus próprios textos baseados no universo de outrem. Ele sugere que, embora isso aconteça, uma cultura *underground* como a cultura do *fandom*, possui seus meios de fugir de autoridades que possam restringir legalmente suas práticas culturais. Entretanto, com a popularização do fenômeno das *fanfics* na Internet, fugir dessas autoridades se tornou uma tarefa mais difícil do que era para os produtores de *fanzines*.

Desafiar a ideia de uma obra “fechada” — isto é, uma obra assumidamente concluída por uma figura totalizadora, geralmente o autor — é algo que os fãs escritores fazem desde os zines. Fathallah (2017, p. 17), autora que possui uma perspectiva foucaultiana, explica que as *fanfics* transformam textos culturais populares e, portanto, mudam, também, as condições culturais de possibilidade. Ela utiliza a abordagem de Foucault do papel do autor para discutir as *fanfics*. Fathallah (2017, p. 20) sugere que, a partir da perspectiva de Foucault, em uma obra aberta não há simplesmente o desaparecimento do autor. A figura do autor serve, na verdade, como um princípio pelo qual o significado de um texto é delimitado, e o texto valorizado.

Para a autora, por mais que as *fanfics* desafiem essa noção de autoria, elas não a negam por completo, ainda a compreendem de alguma forma em sua reescrita. Isso se

dá de duas formas, por meio da valorização das regras do universo pré-estabelecidas pelos escritores das obras originais, e pela valorização da autoria do próprio fã escritor. Dentro da própria comunidade de *fanfics*, a cópia de ideias de outros fãs escritores é mal vista. Fathallah (2017, p. 20) explica que para além dos próprios escritores (autores), uma série de outros atores (como críticos, estúdios, redes e até os próprios fãs) contribuem para a atribuição de autoria como uma forma de delimitar um texto a um certo conjunto de regras.

Isso pode ser observado em algumas *fanfics* — logo que diversos autores buscam criar suas histórias seguindo as regras do “universo” original fundado e totalizado pela figura do autor —, mas não em todas. O surgimento dos universos alternativos⁶ e do OOC⁷ (*out of character*) é um exemplo de que por mais que a paridade com o universo original seja valorizada, ela não é obrigatória ou necessária às escritas de *fanfics*. Essa suposição de Fathallah (2017, p. 20) é factível, como ela cita, principalmente por parte dos produtores e autores das mídias originais, nos quais as *fanfics* são baseadas. A reivindicação da autoridade da figura totalizadora de uma obra é uma das principais razões pelos conflitos e negociações entre fãs e autores/produtores, devido ao direito à propriedade intelectual previsto nas constituições.

DIREITOS AUTORAIS E *FANFICS*

Stendell (2005, p. 1551) aponta que antes do advento da Internet, as *fanfics* eram apenas um passatempo marginal, mas, com o meio digital, acabaram se disseminando para outros espaços. Para além da difusão, houve também a criação de comunidades virtuais ao redor das obras originais, expandindo, assim, o fenômeno do *fandom* que Jenkins (1992) já vinha documentando e estudando. Ela acredita que a grande quantidade e popularidade das *fanfics* fez com que a mídia *mainstream* desse mais atenção a esse fenômeno. Essa nova visibilidade, proporcionada pela Internet, acarretou não só a legitimação da produção e consumo de *fanfics*, como também provocou reações de diversas ordens dos detentores dos direitos autorais dos trabalhos originais, inclusive a de considerar suas opções legais (STENDELL, 2005, p. 1551).

⁶ Um recurso de escrita de *fanfics* em que os personagens são transportados para um outro “universo” que o original da mídia.

⁷ OOC é a sigla para o termo *out of character* (fora do personagem), utilizado em *fanfics* para indicar quando um personagem age de forma que não agiria na mídia original.

De acordo com Lessig (2004, p. 3) a lei se adequa às tecnologias de uma determinada época. Porém, devido à pressão exercida pelas grandes mídias, as atividades de participação na cultura que não eram controladas pela lei, como contar histórias ou compartilhar música, passaram a ser. A Internet, portanto, acabou se tornando palco de um conflito que fez com que a divisão do que era e o que não era controlado acabasse se esvaindo, fazendo com que o processo de participação fosse atravessado pela permissão (LESSIG, 2004, p. 8). Lessig (2004, p. 19) aponta que as leis atribuídas à regulamentação da propriedade intelectual e do direito autoral surgiram, inicialmente, para tratar apenas questões de publicação e reprodução. No entanto, hoje, o Estatuto dos Direitos Autorais controla desde a distribuição à performance, fazendo com que exista um controle legal não só dos criadores comerciais, mas de qualquer tipo de criador.

Entretanto, Stendell (2005, p. 1551) observa que, até o ano de 2005, nenhuma ação legal contra *fanfics* havia sido levada aos tribunais. O que ocorre, na verdade, é uma constante negociação entre os responsáveis pelas publicações de *fanfics* e os detentores dos direitos autorais (JENKINS, 1992, p. 32; STENDELL, 2005, p. 1551). Essas negociações podem variar entre pronunciamentos públicos, com o intuito de controlar os tipos de publicações feitas pelos fãs, e ações proibicionistas, como as cartas de *cease and desist* (cessar e desistir), utilizadas a fim de evitar que sites ou *zines* continuem suas publicações. A título de exemplo, a Lucasfilm, produtora de *Star Wars*, publicou uma carta, voltada aos fãs, em uma tentativa de impedir a produção de conteúdo pornográfico relacionado aos personagens e cenários dos filmes (JENKINS, 1992, p. 31-32).

Stendell (2005, p. 1554) explica que, de acordo com a Constituição dos Estados Unidos, *fanfics* são consideradas um infringimento da propriedade intelectual e dos detentores dos direitos autorais das obras originais. Se for do desejo dos detentores dos direitos autorais iniciar um processo jurídico, em uma ação legal contra os produtores de *fanfic*, há uma grande possibilidade de vitória. Isso se dá devido ao fato das *fanfics* serem justamente uma produção não autorizada. A lei que garante o direito autoral prevê que o detentor dos direitos autorais possui os direitos exclusivos de autorizar produções baseadas em material autoral. Como as *fanfics* infringem esse direito de autorização, elas não são consideradas legais.

Stendell (2005, p. 1555) aponta que alguns detentores dos direitos autorais (produtores, escritores, estúdios, entre outros) preferem manter-se em silêncio em relação à produção de *fanfics*. Porém, silêncio não significa aprovação. A autora acredita que isso se dá por duas razões. A primeira está associada à dificuldade de descobrir violações de direitos autorais e a identidade de quem as pratica. A segunda é o fato de que é muito mais caro para um detentor de direitos autorais agir contra o uso indevido de propriedade intelectual do que qualquer dano que a infração possa gerar. Para além desses fatores, há também o medo da retaliação pública e da publicidade negativa.

Jenkins (2009, p. 236) explica que, enquanto algumas corporações pretendem controlar, canalizar, redirecionar e transformar a participação dos fãs, outras adotam uma postura proibitiva e tentam impedir a participação não autorizada. Stendell (2005, p. 1555) acredita que essas várias reações nos oferecem um ponto de vista interessante, voltado para o conflito entre as noções tradicionais de propriedade intelectual e a infração não convencional das *fanfics*.

De acordo com Jenkins (2006), a legislação utilizada para defender os direitos autorais é produto da valorização da privacidade e propriedade do século XX e, dessa forma, é incapaz de prever o tipo de escrita amadora feita por fãs, que caracteriza a *fanfic*, e os aspectos da cultura de participação que são produto do século XXI. Ele protagoniza alguns debates em torno da possibilidade de existência das *fanfics* de forma legal, mesmo sendo um material não autorizado, a partir da lei de *Fair Use*⁸ (Uso Justo) prevista na Constituição estadunidense. A lei prevê que, em casos específicos, em promoção da liberdade de expressão, é permitido o uso não autorizado de propriedade intelectual. Jenkins (2006) acredita que a produção de *fanfics* admite alguma forma de crítica aos textos originais. O autor ressalta que a frustração, atrelada ao processo de produção dos fãs escritores, toma a forma de algo que os fãs mudariam nas obras originais, como um personagem secundário que precisa de mais desenvolvimento, ou uma contradição ideológica que precisa ser debatida.

Picker (2006), por outro lado, acredita que a proposta feita por Jenkins (2006, 2009), de expandir a doutrina legal do *Fair Use* para acomodar a produção de *fanfics*,

⁸ O *Fair Use* é um enquadramento jurídico, previsto na Constituição estadunidense, que promove a liberdade de expressão por meio da autorização do uso de material não licenciado, protegido por direitos autorais, em certas circunstâncias. Como em críticas, comentários, uso acadêmico ou escolar, uso jornalístico, dentre outros.

vai além do que está previsto na Constituição. Picker (2006) aponta que o tipo de conteúdo que os fãs têm interesse em produzir não são prováveis de serem defendidos pela lei de *Fair Use*. Esse interesse dos fãs de participar da cultura sob suas próprias condições (JENKINS, 2009, p. 236), acaba perpetuando o estado de constante tensão e negociação entre fãs escritores e detentores de direitos autorais.

Jenkins (2009, p. 236) ressalta que, ao examinarmos de perto, cada vez mais complexos esses conflitos parecem. Para o autor, as contradições, confusões e múltiplos pontos de vista, que surgem dessa tensão, são esperados de um momento de transição, em que um novo paradigma midiático contesta e desafia o seu precursor. A apropriação da tecnologia, por parte dos fãs escritores, junto às novas dinâmicas de autoria que surgem a partir dos novos processos potencializados pelo meio digital — que Hayles (2001) apresenta superficialmente ao discutir hipertexto — proporcionou uma série de novas relações que munem e reforçam esses conflitos e negociações. Como destacamos, é de interesse não só dos fãs escritores, mas de diversos usuários da Internet, agir sobre a cultura que consomem a seu modo, indo contra o espaço cerceado pela permissão, instaurado no processo de participação no meio digital, apontado por Lessig (2004).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversos autores referem-se ao direito autoral e à propriedade intelectual como um “direito tradicional” (JENKINS, 1992, p. 32, 2009, p. 190; STENDELL, 2005, p. 1555) e ressaltam a condição histórica pela qual essa lei foi estabelecida, apontando para o fato de que a Constituição não estava pronta para o fenômeno das *fanfics* e a forma legal de lidar com esse tipo de produção está ainda no campo das suposições e comparações a casos semelhantes.

Junto a isso, as características que são intrínsecas ao ato de produzir *fanfics* (interação, participação, apropriação) demonstram a contestação das antigas convenções de autoria e obras fechadas. A fascinação e a frustração dos fãs escritores demonstram que o próprio ato de escrever *fanfics* apresenta a possibilidade da apropriação e reinterpretação de uma história em uma atividade crítica mais complexa ou pelo simples prazer de poder reescrever algo a seu modo. A participação no processo criativo de uma obra frequentemente pressupõe um certo grau de envolvimento afetivo com a obra, seja pelo incômodo ou pela paixão.

Esse exercício de apropriar-se da tecnologia no processo de criar novas narrativas e trazer múltiplas versões a um único enredo foi facilitado tanto pelas inclinações sociais da cultura contemporânea, baseada no ato social da apropriação e interação, quanto pelas possibilidades trazidas pelas tecnologias digitais. Assim como Hayles (2001) sugere que o processo de concepção de hipertextos e novas formas narrativas são voltadas para uma certa ênfase na materialidade do texto, do que ele permite ou deixa de permitir, o meio eletrônico e as tecnologias digitais — sobretudo o computador e a Internet — potencializaram a apropriação dessas novas possibilidades pelos fãs escritores na confecção de múltiplas versões de uma mesma história. A partir disso, e do exercício de interação e participação associado a esse processo, os leitores deixam de ser apenas leitores e tornam-se também autores, ao mesmo tempo em contribuem para o apagamento da autoridade de um autor único, detentor do conceito abstrato de propriedade intelectual.

Dessa forma, as *fanfics* são o exemplo de um novo paradigma midiático e suas características apontam para um desafio dos paradigmas anteriores. As características da *fanfic*, associadas à comunidade a que pertence (*fandom*) e aos contextos no qual surgiu (uma subcultura *underground*), também reforçam um desafio das noções constitucionais e das condições de obra aberta e de autoria.

Diante disso, seria interessante nos questionarmos se a figura totalizadora da obra ainda possui espaço diante dessas novas configurações de autoria, proporcionadas pela apropriação nesse ambiente digital — em que o leitor é produtor não só por meio do processo de significação, mas também a partir da criação de um novo texto — e qual seria seu papel.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, Ana Rosa Leme; ABREU, Ana Silva Couto. Escrita sobre escrita: Fanfics e processo de autoria. **V Colóquio da ALED - Brasil**, v. 1, n. 3, 2014. Disponível em: <https://www.revistaaledbr.ufscar.br/index.php/revistaaledbr/article/view/80>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- FATHALLAH, Judith May. **Fanfiction and the author: how fanfic changes popular cultural texts**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.
- HAYLES, N. Katherine. The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext. **Narrative**, Ohio, v. 9, n. 1, p. 21-39, jan. 2001.
- JENKINS, Henry. Fan Fiction as Critical Commentary. **Confessions of an Aca-Fan**, 2006. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2006/09/fan_fiction_as_critical_commen.html. Acesso em: 12 mai. 2022.

-
- _____. Por que Heather pode escrever: letramento midiático e as guerras de Harry Potter. In: JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009, p. 235-269.
- _____. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. Nova Iorque e Londres: Routledge, 1992.
- KOBS, Verônica Daniel. FANFIC: Tecnologia Digital, Literatura e Autoria. **Recorte Lírico**, 2019. Disponível em: <https://recortelirico.com.br/2019/veronicadanielkobs/fanfic-tecnologia-literatura-autoria/>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LESSIG, Lawrence. **Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. Nova Iorque: The Penguin Press, 2004.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MURAKAMI, Raquel Yukie; NAKAGOME, Patrícia Trindade. Autoria em questão na era da cibercultura. **Revista Criação & Crítica**, n. 12, p. 150-160, 2014. DOI: 10.11606/issn.1984-1124.v0i12p150-160. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/74769>. Acesso em: 11 ago. 2023.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.
- PICKER, Randy. Convergence Culture and Fair Use. **The University of Chicago Law School Faculty Blog**, Chicago, 2006. Disponível em: https://uchicagolaw.typepad.com/faculty/2006/09/convergence_cul_1.html. Acesso em: 12 mai. 2022.
- STENDELL, Leanne. Fanfic and Fan Fact: How Current Copyright Law Ignores the Reality of Copyright Owner and Consumer Interests in Fan Fiction. **SMU Law Review**, v. 58, n. 4, 2005, p. 1551-1582. Disponível em: <https://scholar.smu.edu/smulr/vol58/iss4/9/>. Acesso em: 11 mai. 2022.
- U.S. COPYRIGHT OFFICE. **More Information on Fair Use**. Disponível em: <https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html>. Acesso em: 13 mai. 2022.
- ZAPPONE, Mirian H. Y. Fanfics – um caso de letramento literário na cibercultura? **Letras de Hoje**, v. 43, n. 2, 2009. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/4749>. Acesso em: 11 ago. 2023.