

# Lendo criticamente e lendo criativamente<sup>1</sup>

## *Reading critically and reading creatively*

■ HENRY JENKINS\*

### RESUMO

O texto discute a relevância da ficção derivada de obras literárias pelos seus fãs, levantando a diferença entre a leitura crítica e a leitura criativa. Ele explora as principais técnicas utilizadas e as motivações dessa subcultura, assim como sua manifestação na Internet. Além de citar algumas obras comerciais baseadas em clássicos, ele também discute o possível impacto pedagógico de se apropriar desse fenômeno na sala de aula.

**Palavras-chave:** ficção, leitura crítica, leitura criativa

### ABSTRACT

This text discusses the importance of fiction derived from literary works by their fans, proposing the difference between critical reading and creative reading. He explores the main methods used and the motivation of this subculture, as well as its manifestation on the Internet. He not only cites some commercial works based on classics, but also discusses the possible pedagogical impact of appropriating of this phenomenon in the classroom.

**Keywords:** fiction, critical reading, creative reading

\* Professor de Comunicação, Jornalismo e Cinemática na University of Southern California e principal pesquisador do Project New Media Literacies (NML). Autor, entre outros livros, de *Cultura da Convergência* (Editora Aleph, 2008).

1. Texto inédito extraído do livro *Reading in a Participatory Culture*, de Henry Jenkins e Wyn Kelley com Katie Clinton, Jenna McWilliams, Ricardo Pitts-Wiley e Erin Reilly (New York: Teacher's College Press, 2013), no prelo, e adaptado para MATRIZes pelo autor.

# D

## Lendo criticamente e lendo criativamente

SE HÁ UM agendamento em comum dentre a diversidade e a fragmentação que comumente caracterizam o movimento de alfabetização midiática americano, ele passa pelo foco em cinco questões principais que estudantes e professores foram ensinados a aplicar em uma variedade de textos:

- Quem criou essa mensagem?
- Quais técnicas criativas são usadas para atrair minha atenção?
- Como pessoas diferentes podem compreender essa mensagem diferentemente de mim?
- Que estilos de vida, valores e pontos de vista são representados ou omitidos dessa mensagem?
- Por que essa mensagem está sendo enviada? (Center for Media Literacy, sem data)

Nosso livro, *Reading in a Participatory Culture*, lida com cada uma dessas questões principais, apesar de não fazê-lo sempre com a mesma linguagem. Quando falamos sobre contexto em nossa discussão de remix, estamos realmente tentando levar em consideração quem criou a mensagem e por que; também encorajamos estudantes a identificar a técnica utilizada no remix. Nossa discussão no decorrer do livro ajuda a explicar como e por que “diferentes pessoas compreendem essa mensagem diferentemente de mim,” e esse reconhecimento das diferenças em interpretação e experiência é central à nossa compreensão de como negociar um espaço multicultural. Por todo esse percurso, reforçamos o valor da explicação. Abraçamos os objetivos primários da tradição de alfabetização midiática, mas também estamos expandindo nosso vocabulário e introduzindo algumas novas perspectivas. Estamos tentando refletir, por meio da nossa pedagogia, algumas mudanças significativas no ambiente midiático.

Nessa parte queremos dedicar nossa atenção para a quarta pergunta – “Que estilos de vida, valores e pontos de vista são representados ou omitidos dessa mensagem?” Aqui, destacamos a palavra *omitidos*. O que não está no texto é lido como consciente ou inconscientemente excluído; normalmente há uma pista de que certas perspectivas estão sendo silenciadas, marginalizadas ou reprimidas. Essa formulação coloca o leitor em oposição ideológica ao texto enquanto mantém uma clara separação entre produtores e consumidores. Essa compreensão reflete um momento no qual o poder da mídia de massa era extenso e o consumidor médio não tinha nenhuma maneira de responder ao agendamento, exceto por meio de análise crítica. Na cultura participatória, entretanto, qualquer dado trabalhado representa uma provocação para mais respostas criativas. Quando lemos um blog ou uma postagem em um fórum, quando assistimos a um vídeo no YouTube, existe a possibilidade para que

nós respondamos – seja de maneira crítica ou criativa. Podemos escrever uma refutação agressiva de uma discussão com a qual discordamos ou podemos criar uma nova obra que melhor reflita nosso ponto de vista.

As escolas têm, historicamente, ensinado os estudantes a ler com o objetivo de produzir uma resposta crítica; queremos encorajar educadores a também ensinar aos alunos como se engajar criativamente com textos. Nesse modelo, ainda deveríamos nos preocupar com o que não está no texto; a diferença está no que fazemos sobre isso. Yochai Benkler (2007) argumenta que olhamos para o mundo de maneira diferente em uma cultura participatória: olhamos com a ótica de alguém que pode participar. Assim como fazemos leitura em busca de coisas diferentes, dependendo de nossos objetivos, também buscamos coisas diferentes dependendo de querer usar nossa experiência de leitura como ponto de partida para escrever crítica ou como plataforma para expressão criativa. No pior caso, a leitura crítica nos ensina a ignorar textos com o qual discordamos. No melhor caso, a leitura criativa nos dá a capacidade de reescrever textos que não satisfazem nossos interesses completamente. Tenha em mente que podemos reescrever um texto por fascinação ou frustração ou muitas vezes uma fusão complexa de ambos.

### LENDO FAN FICTION

A *fan fiction*<sup>1</sup> representa um exemplo vívido da ação de ler criativamente e criticamente. *Fan fiction* se refere a histórias originais e romances ambientados nos universos fictícios de séries de TV, filmes, quadrinhos, games e outras propriedades midiáticas favoritas. Atualmente, fãs escrevem milhares de histórias a cada ano dedicadas a centenas de diferentes textos midiáticos. Os escritores normalmente são amadores; as histórias são trabalhos de amor. Muitas dessas histórias são distribuídas on-line. Historicamente, mulheres escrevem a maioria das histórias de fãs, apesar de que homens se tornaram mais ativamente envolvidos na medida em que a *fan fiction* se mudou para a *web*. Algumas histórias são escritas por adolescentes, muitas outras mais por adultos. *Harry Potter* e vários *fandoms*<sup>2</sup> de anime/mangá se tornaram centros para expressão da juventude. Algumas das histórias são apropriadas para estudantes do colegial; outras são mais explícitas sexualmente. Fãs tipicamente incluem algum tipo de sinalização no começo da história indicando quão gráfica ela é, muitas vezes usando as mesmas indicações etárias G, PG, R e X usadas no cinema. Não existe uma relação consistente entre a classificação do texto-fonte (o trabalho original que inspirou a história) e a classificação do texto do fã – portanto alguém pode imaginar uma história de *Sex and the City* que só fala de compras e uma de *Harry Potter* exibindo relações carnais entre personagens do mesmo

1. Ficção de fã – N.T.

2. Termo usado para Fan Kingdom, ou “Reino dos Fãs”, que designa as comunidades de fãs – N.T.

# D

3. Expressão idiomática inglesa usada para descrever uma ação consistente ou inconsistente de um personagem – N.T.

sexo. 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*<sup>3</sup>. Outros, como *universo alternativo*, assinalam uma obra que se diferencia mais dramaticamente do material original. Fãs normalmente usam *Notas do Autor* para explicar a relação de suas histórias com o texto fonte.

Em seu livro *The Democratic Art*, a poetisa Sheenag Pugh (2006) discute o que motiva as pessoas a escreverem *fan fiction*. Ela sugere que alguns fãs anseiam por *mais* do material original, pois sentem que algo estava faltando; e alguns escrevem pois eles querem *mais* do material original, pois a história levanta expectativas que não são entregues. Pugh discute que histórias lidam com duas questões relacionadas – “E se” e “O quê mais” (2006: 17). A discussão de Pugh perambula entre fãs escrevendo sobre ficção científica ou programas policiais e fãs escrevendo sobre clássicos da literatura (por exemplo, os romances de Jane Austen). Ela foca principalmente no trabalho de escritores amadores, apesar de também dar conta do crescente número de escritores profissionais que estão virando suas lentes para a literatura canônica e estendendo-a em novas direções. Ela abre seu livro, por exemplo, com a discussão de *Snowball’s Chance* (2001) de John Reed, que reescreve *Animal Farm*, de George Orwell. Outros exemplos podem incluir *Zorro* de Isabel Allende (baseado em um personagem de uma revista de ficção pulp), *Wicked* de Gregory Maguire (*The Wizard of Oz*), *Vasto Mar de Sargaços* de Jean Rhys (*Jane Eyre*), *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead* de Tom Stoppard (*Hamlet*), *Foe* de J.M. Coetzee (*Robinson Crusoe*), *Mr. Darcy Takes a Wife* de Linda Berdoll (*Pride and Prejudice*), *Seven Percent Solution* de Nicholas Meyer (*Sherlock Holmes*), *The Wind Done Gone* de Alice Randall (*Gone With the Wind*), *Ahab’s Wife* de Sena Jeter Naslund (*Moby Dick*).

Apesar de tais obras serem algumas vezes descritas como pós-modernas, tais práticas permeiam a história da literatura e, como Abigail Derecho (2006) nota, essa modalidade de retrabalho criativo da literatura canônica tem sido uma maneira histórica de algumas autoras femininas reafirmarem suas perspectivas em sua cultura. Se muito, as concepções modernas do direito autoral frearam uma tendência duradoura das pessoas recontarem histórias existentes.

A *fan fiction* revitaliza esse impulso criativo, operando em um mundo onde muitas pessoas diferentes podem recontar a mesma história e, no processo, expandir o alcance de interpretações potenciais do material fonte. Aqui, por exemplo, um escritor veterano de *fan fiction* fala sobre o que o motiva a ler e escrever tais histórias:

O que eu amo sobre as comunidades de fãs é a liberdade que nos damos para criar e recriar nossos personagens repetidamente. *Fanfic* raramente permanece estática. É como algo vivo, evoluindo, tomando vida própria, uma história se construindo sobre outra, cada realidade de um escritor saltando a partir de outra e talvez até se mesclando para formar uma nova criação. Muitas pessoas dizem que não somos criativos pois construímos sobre o universo de terceiros ao invés de criar nosso próprio. Entretanto, eu acho que as comunidades de fãs podem ser extremamente criativas já que temos a habilidade de continuar mudando nossos personagens e dando a eles nova vida repetidamente. Podemos matá-los e ressuscitá-los quantas vezes quisermos. Podemos mudar suas personalidades e como eles reagem a cada situação. Podemos pegar um personagem e fazê-lo charmoso e doce ou insensível e cruel. Podemos dar a eles uma vida infinita em constante mudança ao invés da vida única de sua criação original. Nos damos a licença para fazer o que queremos e é extremamente liberador [...]. Se uma história nos move ou diverte, nós compartilhamos; se nos incomoda, escrevemos uma continuação, se nos perturba, podemos até reescrevê-la! Também recriamos continuamente os personagens para se encaixarem à imagem que fazemos deles ou para explorar uma nova ideia. Nós temos o poder e essa é uma tentação muito forte. Se desejamos explorar uma questão ou ver um cenário em particular, tudo que precisamos fazer é sentar e escrever (Green, Jenkins e Jenkins, 2006).

Essa afirmação captura belamente nosso modelo participativo de leitura: o texto como escrito é o ponto de partida; leitores podem estar motivados a responder à obra criando outras novas. Obras literárias não simplesmente nos iluminam; elas também nos inspiram ou, talvez mais precisamente, nos provocam.

Muitos críticos literários descreveriam um grande livro como aquele no qual tudo está lá por um motivo e nada está faltando. Versões do diretor e extras de DVD sugerem algo diferente. Pelo menos nos mundos do cinema e televisão, muitas coisas permanecem na sala de edição; algumas das coisas deixadas de lado melhoram o trabalho por sua ausência, algumas poderiam ter feito uma contribuição significativa, e algumas podem radicalmente transformar nossa compreensão do todo. DVDs normalmente intitulam esses segmentos como *cenas deletadas*, nos convidando a ter prazer em ver os bastidores no processo de produção e duvidar das decisões criativas dos produtores. Por exemplo, o DVD de *Aliens* inclui uma cena na qual Ripley reage à notícia de que sua filha cresceu e morreu durante o tempo em que permaneceu em animação suspensa no espaço; a cena oferece uma compreensão diferente do que motiva seus esforços intensos em proteger e resgatar a jovem Newt. A cena adicionada na versão

# D

do diretor de *Bladerunner*, conectando o sonho de um unicórnio de Deckard (no original) com uma cena do unicórnio de origami deixado na porta de seu apartamento (na versão do diretor) sugere que ele pode ser um replicante, já que as pessoas da Corporação conhecem o conteúdo de seus sonhos.

Podemos contrastar esse foco nas cenas deletadas com um gênero de *fan fiction* chamado *missing scenes* (cenas faltantes). Nele, fãs adicionam à ficção, oferecendo suas próprias versões do que poderia ter acontecido entre cenas ausentes na fonte original. Essas cenas podem ser tão simples quanto mostrar como personagens reagiram às notícias de eventos mostrados em um particular episódio; elas podem mostrar o que aconteceu antes ou depois de um momento-chave, permitindo uma compreensão mais profunda das motivações do personagem ou o impacto de suas ações. Então o termo *cenas deletadas* se apega à ideia de que autores determinam o que pertence às suas histórias, enquanto o termo *cenas faltantes* permite aos fãs decidirem por conta própria de quais partes da história eles sentiram falta. Ambos podem representar contribuições criativas para nossa compreensão do trabalho, mas eles têm *status* diferente, pois nossa cultura tende a valorizar o autor original sobre seus leitores.

### **LENDO MOBY DICK COMO UM FÃ**

Fãs estão buscando potencial não aproveitado na história que poderia ter oferecido uma plataforma inicial para suas próprias atividades criativas. Podemos identificar pelo menos cinco elementos básicos que inspiram intervenções de fãs. Aprendendo a ler como um fã normalmente envolve aprender a encontrar tais brechas (Bacon-Smith 1992).

#### **Sementes**

*Sementes*: pedaços de informação introduzidos na narrativa para indicar um mundo maior que não é completamente desenvolvido na própria história.

As sementes tipicamente nos afastam do enredo central e introduzem possibilidades de histórias a explorar. Por exemplo, considere o encontro entre os capitães da *Pequod* e *Rachel* perto do final do romance de Melville (capítulo 128). Capitão Gardiner, da *Rachel*, está procurando por um barco desaparecido, perdido na noite anterior, com seu filho a bordo. Ele pede a ajuda de Ahab; “Pois você também tem um filho, Capitão Ahab – apesar de apenas uma criança, e refugiado seguramente em casa agora – um filho de sua idade também.” O detalhe é adicionado aqui para mostrar o quanto Ahab está deixando para trás tudo que tem de humano. Entretanto, essa frase contém sementes de uma história inteira de como e por que Ahab tem um filho com sua idade avançada, que tipo de pai Ahab poderia ter sido, e assim por diante. Também podemos

pensar como Gardiner sabe sobre o filho de Ahab, já que o livro o descreve como um “estranho.” A versão cinematográfica de John Huston chega a sugerir que Gardiner também era de New Bedford, o que abre a possibilidade de que os dois homens se conhecessem no passado. Como foi seu relacionamento anterior? Eles eram amigos de infância ou rivais amargos? Suas esposas eram irmãs? Os filhos deles se conheciam? Poderia a esposa de Ahab ter sido babá do filho de Gardiner? Logo temos as sementes de uma nova história sobre esses dois homens e suas famílias.

### **Buracos**

*Buracos*: Elementos narrativos dos quais os leitores sentem falta e que são centrais à sua compreensão dos personagens.

Buracos tipicamente impactam o enredo primário. Por exemplo, leve em conta a história de como Ahab perdeu sua perna. De várias maneiras, essa história é central à trajetória do romance, mas recebemos apenas fragmentos de informação sobre o que aconteceu e por que esse evento teve tal impacto transformador em Ahab, enquanto outros marinheiros que encontramos se ajustaram mais completamente às suas perdas de vida e membros que são esperados ao seguir uma profissão tão perigosa. O que os leitores assumem sobre quem Ahab era – já um capitão, um jovem tripulante a bordo do navio de outra pessoa – ou onde ele estava quando o incidente aconteceu? Na comunidade de fãs, um grande número de histórias diferentes pode explicar o que aconteceu; cada versão pode refletir uma interpretação diferente do personagem de Ahab.

### **Contradições**

*Contradições*: Dois ou mais elementos na narrativa (intencionais ou não) sugerindo possibilidades alternativas para os personagens.

Os personagens de *Moby Dick* estão condenados desde o começo, como pode ser sugerido pelas profecias de Elijah e Gabriel? Esse fato sugere algum modelo de destino ou retribuição divina, como pode ser sugerido pelo sermão do Padre Mapple? Ou podemos ver os personagens exercendo mais controle sobre o que acontece com eles, tendo a chance de alterar o curso dos eventos, como é sugerido por alguns dos diálogos entre Ahab e Starbuck? Diferentes escritores poderiam construir diferentes histórias dependendo de como eles pensam sobre a natureza do livre arbítrio. E podemos imaginar diversas histórias emergindo ao redor da figura misteriosa de Elijah. Seria ele alguém abençoado com visões extraordinárias? Seria ele um louco? Ele tem um passado com Ahab que poderia dar a ele conhecimento sobre o personagem do capitão e, portanto, permitindo a Elijah antecipar suas prováveis escolhas?

**Silêncios**

*Silêncios*: Elementos que foram sistematicamente excluídos da narrativa com consequências ideológicas.

Como Wyn Kelley nota, muitos escritores reclamaram da ausência de personagens femininos em *Moby Dick*, sugerindo que não podemos compreender completamente o mundo dos homens sem também compreender as experiências das mulheres. Tais obras – como a versão de John Huston – chamam atenção ao lugar das mulheres na cultura dos pescadores de baleias, mesmo que só incidentalmente. Melville deixa pistas sobre essa cultura apenas em algumas referências soltas às famílias que Ahab e Starbuck deixaram para trás. Essas referências podem oferecer um ponto de partida para uma história diferente, como acontece no romance de Sena Jeter Naslund, *Ahab's Wife*; podemos imaginar uma outra versão da história na qual Ahab é mulher, como acontece em *Moby Dick: Then and Now*, ou podemos usar esse enredo de *Moby Dick* como ponto de partida para criar uma história totalmente diferente ambientada em outro tipo de mundo no qual mulheres podem exercer os mesmos papéis que homens no romance de Melville, como acontece no episódio de *Battlestar Galactica*, “Scar.”

**Potenciais**

*Potenciais*: Projeções sobre o que poderia ter acontecido além dos limites da narrativa.

Muitos leitores terminam um romance e se encontram querendo especular sobre *o que acontece em seguida*. Como Pugh escreve:

Quando um cânone se fecha, alguém em algum lugar irá entrar em luto o suficiente para reabri-lo [...]. Mesmo apesar de sentirmos que o final canônico está *certo* artisticamente, se gostamos da história podemos não estar prontos para que acabe, para que os personagens e o ambiente que se nos tornaram reais sejam dobrados e colocados de volta na caixa do controlador de marionetes (Pugh, 2006: 17).

Por exemplo, podemos nos perguntar que tipo de pessoa Ishmael se torna depois de ser resgatado. Melville oferece algumas pistas – mesmo que apenas porque Ishmael escolhe contar essa história em primeiro lugar. E mesmo assim, no nosso mundo, alguém como Ishmael poderia ser afetado com *culpa do sobrevivente*, sentindo responsabilidade pelas mortes de seus amigos, ou se perguntando por que só ele sobreviveu. Como poderia Ishmael ter lidado com essas emoções poderosas? Como esses eventos poderiam tê-lo transformado do personagem que vemos no começo do romance? Poderíamos imaginar algum futuro laço romântico que o *conforta* em meio a suas *dores*?



Os exemplos acima sugerem diversos aspectos adicionais de ler uma narrativa como um fã. Primeiramente, fãs geralmente se focam em personagens e seus relacionamentos como ponto de entrada. O romance de Melville, com suas digressões e fragmentação, levanta muitas outras questões de personagens do que são resolvidas – por exemplo, a ricamente ilustrada, mas apenas ocasionalmente explorada, amizade entre Ishmael e Queequeg ou, falando nisso, a amizade entre Queequeg, Daggoo e Tashtego, ou a relação entre Ahab e Fedallah. Em segundo lugar, fãs buscam por mundos que são mais ricos, têm potenciais maiores, que podem ser *consumidos* em uma única história. Eles estão particularmente interessados na história de fundo – as narrativas não contadas que explicam como os personagens se tornam as pessoas que encontramos. Muitas séries contemporâneas de TV recompensam o interesse dos fãs oferecendo pedaços e fragmentos de história de fundo. Parte do prazer de ler *Moby Dick* está em absorver todos os detalhes incidentais do barco, sua tripulação, os outros barcos e a vida em New Bedford, e através de capítulos como “A história da Town-Ho,” Melville nos conta que esse mundo está cheio de histórias além daquelas que o romance conta.

Em sua maior parte, práticas de leitura de fãs são direcionadas a séries de TV populares ou filmes, mas não há razão pelas quais elas não possam ser aplicadas às obras do cânone literário. Professores podem descobrir que muitos estudantes respondem bem ao receberem pedidos de analisar *Moby Dick* e outros textos literários através dessa lente.

Aqui está um processo que você pode seguir:

- Encorajar estudantes a encontrar exemplos de Sementes, Buracos, Contradições, Silêncios e Potenciais.
- Pedir que considerem quais finalidades esses elementos exercem dentro do romance original.
- Convidá-los a especular como esses elementos poderiam oferecer a base para histórias adicionais.
- Pedir que encontrem outras passagens que revelem detalhes dos principais relacionamentos de personagens.
- Discutir quais elementos seriam necessários em uma nova história para sentir que ela pertence a esse mundo fictício.
- Pedir aos estudantes para escrever histórias refletindo suas descobertas.
- Compartilhar histórias entre estudantes, especialmente aqueles trabalhando com os mesmo elementos, para que tenham uma noção das maneiras muito diferentes pelas quais escritores podem construir sobre esses mesmos pontos de partida.

# D

Ricardo Pitts-Wiley tomou um caminho semelhante com os alunos no programa correcional de Rhode Island, pedindo para que eles escolhessem um personagem e explorassem o romance a partir de seu ponto de vista. Os alunos foram encorajados a desenvolver um rascunho de personagem que descrevesse que tipo de pessoa o personagem seria se ele ou ela estivessem vivos nos dias de hoje. Esses rascunhos de personagem foram então combinados para construir um enredo no qual esses personagens se encontram na hospedaria Spouter e saem em uma jornada juntos. Tal aproximação poderia fazer uso das técnicas de RPGs (jogos de interpretação) para rascunhar os eventos da história, e então os alunos-escritores poderiam contribuir para uma narrativa compartilhada da experiência.

### A “OBRA TRANSFORMATIVA” DA CULTURA DE FÃS

Histórias de fãs não são simplesmente *extensões* ou *continuações* da série original. Eles estão construindo argumentos por meio de novas histórias ao invés de ensaios críticos. Apesar de um ensaio literário geralmente responder ao seu alvo em uma forma não-fictícia, *fan fiction* usa ficção para responder à ficção. Você encontrará todo tipo de argumentação sobre interpretações no meio da maioria das histórias produzidas por fãs. Uma boa história de fã referencia eventos-chave ou pedaços de diálogo como evidência para suportar sua interpretação particular dos motivos e ações dos personagens. Detalhes secundários são usados para sugerir que a história poderia ter ocorrido de forma plausível no mundo fictício mostrado no original. É certo que existem histórias ruins que não se aprofundam nos personagens ou caem em interpretações banais, mas a boa *fan fiction* mostra um profundo respeito pelo que gerou a fagulha na imaginação ou curiosidade do escritor-fã. *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 a oferece para quem talvez seja a plateia mais exigente que se poderia imaginar – outros experts extremamente investidos na obra original.

O romancista Michael Chabon (2008) escreveu um ensaio discutindo o valor da *fan fiction* em relação a Sherlock Holmes:

Toda a literatura duradoura tem essa qualidade aberta, e estende seu convite para que o leitor continue, por conta própria, com a aventura [...]. Cria um senso de um horizonte infinito de jogo, um tabuleiro sem fim; ele gera, sem tentar, milhares de continuações, diagramas e sites [...]. Através de paródia e pastiche, alusão e homenagem, recontando e reimaginando as histórias que foram contadas antes de nós e que nós chegamos à idade adulta – amadores – e continuamos buscando

os lugares em branco no mapa que nossos escritores favoritos, em sua grandeza e negligencia, nos deixaram, torcendo para passar para nossos próprios leitores – caso sejamos sortudos o suficiente para encontrá-los – algum prazer que nós mesmos tiramos da coisa que amamos: entrar no jogo. Todos os romances são continuações; influência é prazer (Chabon, 2008: 44).

Nem todos os autores concordariam que escrever *fan fiction* é uma extensão lógica ou legítima da interpretação crítica. O escritor de fantasia Robin Hobb (2005) levantou sérias preocupações sobre como *fan fiction* impacta nosso próprio processo criativo:

Todo fã de ficção que já li até hoje, baseado no meu mundo ou nos mundos de qualquer escritor, tem se focado em mudar o trabalho cuidadoso do escritor para se encaixar no ponto fraco do escritor-fã. Romances são inventados, identidades sexuais são alteradas, fetiches são satisfeitos e finais são mudados. Não é adulação. Para mim, é o autor de *fan fiction* dizendo: ‘Olhe, o autor original realmente ferrou a história, então vou consertá-la. Ela deveria ter acontecido desse jeito.’ [...] Um escritor pensa muito no que vai na história e o que fica fora dela. Se uma cena em particular não acontece ‘no palco’ na frente dos olhos do leitor, provavelmente há uma razão para isso. Se algo é deixado nebuloso, é porque o autor queria que fosse nebuloso [...]. *Fan fiction* fecha o espaço que eu desenvolvi na história, e conta ao leitor que ele deve pensar ao invés de ser permitido observar os personagens e tirar suas próprias conclusões (Hobb, 2005).

Como contraste, consideremos essa afirmação da introdução de uma importante antologia de ensaios de estudiosos sobre *fan fiction* (Busse e Hellekson 2006):

Uma obra em andamento<sup>4</sup> é um termo usado no mundo da *fan fiction* para descrever um pedaço de ficção que ainda está no processo de ser escrito, mas ainda não está completo [...]. O apelo de obras em andamento está em parte nas maneiras como os fãs se engajam com um texto aberto; ele convida a respostas, permite autoria compartilhada e confere um senso de comunidade [...]. Toda história de fã é nesse sentido uma obra em andamento, mesmo quando a história está completa [...]. Na maioria dos casos, a história resultante é parte colaboração e parte resposta não apenas ao texto de origem, mas também ao contexto cultural dentro e fora da comunidade de fãs no qual é produzida.

Esses escritores veem tanto o texto do fã e o texto de origem como abertos, sujeitos a revisão e expansão, oferecendo nova matéria-prima para maior especulação e elaboração criativa. Essa ideia do texto como aberto e colaborativo

4. Work in progress – N.T.

# D

contrasta fortemente da noção de Hobb de que escritores deveriam ter a última palavra e que qualquer adição dos fãs deveria ser entendida como sinal de falha ou erro. Fãs achariam que a insinuação de Hobb de que suas histórias contam ao leitor “o que ele deve pensar em vez de ser permitido a observar os personagens e tirar suas próprias conclusões” particularmente desconcertante: já que nenhuma história de fã é considerada de forma alguma definitiva ou impeditiva de outros atos de autoria. Pelo contrário, os fãs têm enorme prazer em ler e escrever diferentes interpretações dos personagens compartilhados, e os fãs-autores muitas vezes constroem um número de conceitos mutuamente contraditórios dos personagens e situações mesmo dentro do seu próprio conjunto de obra.

Alguns fãs adotaram o termo legal norte-americano *Obras Transformativas* para defender suas práticas criativas contra tais desafios. Um uso transformativo é aquele que, nas palavras da Suprema Corte norte-americana: “adiciona algo novo, com um propósito expandido ou caráter diferente, alterando [a fonte] com nova expressão, sentido ou mensagem”. *Moby Dick: Then and Now* é uma obra transformativa no sentido em que revisa e atualiza o romance de Melville. *Moby Dick* é uma obra transformativa no sentido em que pega fontes, como a história de *Jonas*, como matéria-prima para contar histórias. E *fan fiction* é transformativa no sentido em que transforma o entendimento crítico que discutimos aqui em um ponto de partida para novas histórias, desenvolvendo novas concepções dos personagens ou expandindo a narrativa em novas direções.

Também surgiu um forte conjunto de argumentos sobre os benefícios educacionais da comunidade de fãs como um espaço de aprendizado informal, especialmente para os jovens fãs. Cada vez mais experts em literatura estão reconhecendo que recriar, recitar e se apropriar de elementos de histórias preexistentes é uma parte valiosa e orgânica do processo pelo qual crianças desenvolvem a cultura literária. Educadores gostam de falar sobre *criar andai-mes*, as maneiras pelas quais o processo pedagógico funciona de uma maneira passo-a-passo, encorajando crianças a experimentarem novas habilidades baseadas naquelas que já aperfeiçoaram, dando suporte para novos passos até se sentirem confiantes para dar outros novos passos por conta própria. Na sala de aula, o professor providencia o andaime. Na cultura participatória, toda a comunidade toma a responsabilidade de ajudar os *novatos* a encontrarem seu caminho. Muitos escritores jovens começaram a compor histórias como resposta espontânea à cultura popular. Para esses jovens escritores, o próximo passo era a descoberta de *fan fiction* na Internet, que ofereceu modelos alternativos para o que era ser um autor. No começo, eles podiam apenas ler histórias, mas

a comunidade de fãs oferecia muita motivação para que leitores cruzassem esse último limite para compor e enviar suas histórias. E uma vez que o fã envia, o *feedback* inspira mais e melhores escritas.

Muitos sites de *fan fiction* oferecem um processo de mentores conhecido como *leitura beta*, por meio do qual os escritores mais experientes criticam e apoiam contribuidores emergentes. Fãs aprendem tanto do *feedback* que recebem quanto do processo de compartilhar *feedback* com outros. Como consequência, os fãs se tornam melhores leitores e escritores. Como a pesquisadora educacional Rebecca Black (2008) argumenta, a comunidade de fãs pode muitas vezes ser mais tolerante com erros linguísticos do que os professores de sala de aula tradicionais, e ajudam mais ao permitir que quem aprende identifique o que está realmente tentando dizer, pois leitor e escritor operam dentro do mesmo quadro de referência, compartilhando um profundo investimento emocional no conteúdo sendo explorado. A comunidade de fãs promove um amplo espectro de diferentes formas literárias – não apenas *fan fiction*, mas vários modelos de comentário – do que os exemplos disponíveis para alunos na sala de aula, e muitas vezes eles exemplificam com *próximos passos* realistas para o desenvolvimento de quem aprende ao invés de mostrar apenas a escrita profissional, que é muito distante de qualquer coisa que a maioria dos alunos será capaz de produzir.

Muito do que funciona aqui é assim porque a *fan fiction* existe fora da escola, e as pessoas que participam o fazem devido a profundas motivações pessoais e sociais, ao invés de o fazerem por receberem uma lição de escrever uma história para receber uma nota. Mesmo assim, isso não significa que educadores não possam aprender muita coisa de *fan fiction*. Acreditamos com convicção que existe valor em aprender a engajar com trabalhos de ficção criativamente tanto quanto criticamente; que o processo de criar obras transformativas muitas vezes motiva uma leitura mais próxima do texto original, que isso fortalece os jovens a pensar por si próprios como autores e portanto a encontrar suas próprias vozes expressivas, especialmente no contexto da atual cultura participatória. **M**

## REFERÊNCIAS

- BACON-SMITH, Camille. *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 1992.
- BENKLER, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, CT: Yale University Press, 2007.
- BLACK, Rebecca. *Adolescents and Online Fan Fiction*. New York, NY: Peter Lang, 2008

# D

## Lendo criticamente e lendo criativamente

- BUSSE, Kristina e Karen Hellekson. "Work in Progress." In: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, edited by Kristina Busse and Karen Hellekson, 5-32. Jefferson, NC: McFarland and Company, 2006.
- CENTER for Media Literacy. "Five Key Questions Form Foundation for Media Literacy" [http://www.medialit.org/reading\\_room/article677.html](http://www.medialit.org/reading_room/article677.html). S/d. Acesso em out.12
- CHABON, Michael. "Fan fictions: On Sherlock Holmes". In.: *Maps and Legends: Reading and Writing Along the Borderlands*. San Francisco, CA: McSweeney's, 2008.
- DERECHO, Abigail. "Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan fiction." In.: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, editado por Karen Hellekson and Kristina Busse, 61-78. Jefferson, NC: McFarland and Company, 2006.
- GREEN, Shoshanna, Cynthia Jenkins, e Henry Jenkins. "'Normal Female Interest In Men Bonking': Selections from the Terra Nostre Underground and Strange Bedfellows." In.: *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, por Henry Jenkins, 61-88. New York, NY: New York University Press, 2006.
- HOBB, Robin. Quoted in Justin, "In Defense of Fan fiction," *Swiftly, Writing*, 9 de novembro, 2005. <http://swiftlywriting.blogspot.com/2005/11/in-defense-of-fanfiction-guestblogger.html>. Acesso em out. 12
- PUGH, Sheenagh. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*, Londres, Inglaterra: Seren, 2006.

ARTIGO TRADUZIDO DO INGLÊS POR GABRIEL MORATO

---

Artigo recebido em 3 de julho e aceito 7 de agosto de 2012.