



Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas

Maria Eugenia Perez Calixto

“VOCÊ SE SENTE REPRESENTADA, VOCÊ SE SENTE VISÍVEL”:

Apontamentos sobre *fandoms* que tematizam desejo entre mulheres

Campinas

2019

Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social

Maria Eugenia Perez Calixto

“VOCÊ SE SENTE REPRESENTADA, VOCÊ SE SENTE VISÍVEL”:

Apontamentos sobre *fandoms* que tematizam desejo entre mulheres

Orientadora: Profa. Dra. Maria Filomena Gregori
Coorientadora: Profa. Dra. Carolina Parreiras Silva

Dissertação apresentada ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestra em Antropologia Social.

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação defendida e aprovada pela comissão julgadora em 20/03/2019.

Campinas
2019

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
Cecília Maria Jorge Nicolau - CRB 8/3387

P415v Perez Calixto, Maria Eugenia, 1990-
"Você se sente representada, você se sente visível" : apontamentos sobre
fandoms que tematizam desejo entre mulheres / Maria Eugenia Perez Calixto.
– Campinas, SP : [s.n.], 2019.

Orientador: Maria Filomena Gregori.
Coorientador: Carolina Parreiras.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de
Filosofia e Ciências Humanas.

1. Sexualidade. 2. Internet. I. Gregori, Maria Filomena, 1959-. II. Parreiras,
Carolina, 1983-. III. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Filosofia e
Ciências Humanas. IV. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: "You feel represented, you feel visible"

Palavras-chave em inglês:

Sexuality

Internet

Área de concentração: Antropologia Social

Titulação: Mestra em Antropologia Social

Banca examinadora:

Maria Filomena Gregori [Orientador]

Carolina Branco de Castro Oliveira

Heloísa Buarque de Almeida

Data de defesa: 20-03-2019

Programa de Pós-Graduação: Antropologia Social

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-5700-5801>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/3383000730363070>



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

A Comissão Julgadora do trabalho de Dissertação de Mestrado, composta pelos Professores Doutores a seguir descritos, em sessão pública realizada em 20 de março de 2019 considerou a candidata MARIA EUGENIA PEREZ CALIXTO aprovada.

Profa. Dra. Maria Filomena Gregori (UNICAMP)

Profa. Dra. Carolina Branco de Castro Ferreira (UNICAMP)

Profa. Dra. Heloísa Buarque de Almeida (USP)

A Ata de Defesa, com as respectivas assinaturas dos membros encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertações/Teses e na Secretaria do Programa de Pós-Graduação em Antropologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

Agradecimentos

À generosidade, abertura e vulnerabilidade oferecida por minhas interlocutoras. Sei que não é fácil se fazer disponível para responder perguntas e falar das próprias trajetórias, tensões, medos e alegrias, especialmente em um contexto que envolve pesquisa acadêmica. Agradeço especialmente àquelas que participaram assiduamente e dedicaram seu tempo e energia para me ajudar: Lorena, Débora, Fabiana, Maria Clara, Larissa, Marlene, Luiza, Emily, Isabela, Lígia, Manuela, Sofia, Cristina. Vavá e Suzana, a disposição de vocês foi particularmente importante nesse trajeto.

À minha orientadora Bibia primeiramente pela coragem de abraçar e orientar um projeto envolvendo questões com as quais não tinha necessariamente afinidade acadêmica. Também agradeço a paciência para ler, reler e ajudar a aperfeiçoar este trabalho; com os prazos constantemente estourados e com minhas distrações e complicações pessoais nessa trajetória. Agradeço à generosidade e disponibilidade para me ensinar e compartilhar tantas coisas. Por fim, agradeço a postura firme e carinhosa que me ajudou a dar vida ao projeto sabendo que teria que trazer questões coerentes a trabalhá-las bem para incorporá-las na pesquisa. Esta postura me assustou, mas me deu confiança e coragem para seguir.

À minha coorientadora Carol, que arrumou tempo e energia em meio a sua rotina frenética para me ensinar muito e auxiliar especialmente nas questões envolvendo internet, redes sociais e métodos de pesquisa envolvendo-os. Suas leituras e toques foram fundamentais para dar corpo e coerência a muitas ideias ainda soltas e sem rumo que você me ajudou a traçar e lapidar.

À Carolina Branco e à Isadora Lins França por aceitaram participar tanto da banca de qualificação quanto da defesa. Os comentários preciosos desde as salas de aula, na convivência e na ocasião da qualificação me ajudaram a repensar muitas questões e trouxeram novos elementos que enriqueceram o texto.

Aos meus colegas de orientação e agregado(a)s: Rafael, Julian, Cilmara, Carol Branco, Maisa, Rodolfo, Larissa, Rafaela pelos debates prolíficos, pela paciência de destrinchar os diversos pontos de meu projeto e trazer comentários sobre meu projeto que alteraram completamente seu rumo.

Àqueles que ingressaram no mestrado comigo com quem pude compartilhar a experiência do mestrado: Sara Vieira Antunes, Eros Sester, Gabriela Aguillar, Raiza Sanctis, Luiza Serber, Hellen Fonseca, Pedro Galdino, Carol Franco, Marcela Lopez.

Aos meus amigos que estiveram ao meu lado nesse percurso: Agna, André, Bea, Emily, Lucas, Marcelo Perilo, Marcos, Maria Aline, Paulo, Taio.

Ao Eros, pela parceria, amizade e amor que através de dores sustentam essa coexistência turbulenta de 10 anos. Pelas ideias, músicas, viagens, filmes, risadas, brincadeiras, insanidades, ideias estúpidas, lágrimas, gritos, danças e desapegos com a humanidade que compartilhamos nessa década.

À Nathy, pela conexão, pela paixão em tempos de perrengue, por me deixar adormecer no seu peito, pelo aprendizado e pelo interesse no meu trabalho e naquilo que me movia. Por se encantar e dar palco para minhas esquisitices. Por sobreviver às bordoadas da vida e transformá-las em ternura.

À Sara, pelo amor, pela hospedagem (não podemos esquecer!), pela energia, pela preocupação, pelo cuidado atrapalhado, pela amizade e parceria.

À Bia, por insistir em mim, por juntar meus cacos, pelo cuidado, pelo apoio incondicional, pelo brilho que você trouxe à minha vida. Pelas feiras conjuntas feitas na Penha, pela parceria no cuidado do Hades, Atena, Íris e Anúbis, por estar ao meu lado nos momentos mais difíceis dessa pesquisa. Pelas ideias e *insights* sobre o Twitter e sobre as novelas. Pela doçura submersa na sua falsa antipatia.

À Paula, pela melhor surpresa dos últimos tempos, pelas leituras e esforço em entender minhas loucuras, por enxergar beleza e potencial em mim, por olhar o mundo com uma inteligência e sensibilidade que me confortam. Por estar ao meu lado. Pelo amor apesar do medo.

Ao meu pai, pelo seu aprendizado, por mudar, pelo amor, pela preocupação e cuidado. Por insistir em me ligar quando me afasto. Por sempre querer o melhor para mim.

À minha mãe pelo exemplo de generosidade, afeto, cuidado e apoio. Por ser verdadeiramente uma das pessoas mais incríveis do mundo. Por ser meu porto seguro. Por

apoiar minhas decisões e transformações. Por possibilitar que eu frequentasse a faculdade e me dedicasse a ela. Pela coragem de se colocar no mundo. Por acolher meus maiores medos e dores.

Aos meus avós pela resiliência, coragem e beleza que trouxeram ao mundo.

À minha irmã, Isabel, pela potência, inteligência, criatividade, sensibilidade, furor e coragem que me inspiram. Pelo aprendizado. Por ser minha força motriz e motivo de orgulho. Pelo amor visceral e obstinado entre nós.

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

Resumo

A presente pesquisa se constituiu a partir de experiência etnográfica realizada com *fandoms* brasileiros que tematizavam desejo e erotismo entre mulheres, mais especificamente o site e grupo de Facebook Elemento Z (baseado na série estadunidense/neozelandesa Xena: The Warrior Princess) e a comunidade do Twitter Canal Em Família (baseado na telenovela brasileira “Em família”). Com o material composto principalmente pela observação participante feita com a internet e pelas entrevistas semi-estruturadas, em profundidade, busquei abordar a socialidade e importância das trocas entre as fãs; as relações entre os sujeitos e as mídias – e entre as diferentes mídias –; a criação coletiva de artefatos, das próprias subjetividades e a construção de um metatexto do fandom; os usos e apropriações da internet e das redes sociais; a gestão e construção da própria sexualidade utilizando as mídias e os fandoms, por parte de minhas interlocutoras. O eixo central que se desdobra ao longo do texto é a apropriação das tecnologias de gênero e sexualidades presentes nas narrativas midiáticas acerca de desejo entre mulheres por parte das mulheres que reconhecem em si mesmas o desejo por outras mulheres.

Palavras-chave: Gênero; Sexualidade; Fandoms; Internet.

Abstract

This research was based on an ethnographic experience performed with Brazilian fandoms that thematized desire and eroticism among women, specifically the site and group of Facebook Element Z (based on the US / New Zealand series “Xena: The Warrior Princess”) and the community of Twitter Canal Em Família (based on the Brazilian telenovela "Em Família"). With the material composed mainly by the participant observation made with the internet and with semi-structured interviews, in depth, i tried to approach the sociality and relevance of the exchanges between the fans; the relations between subjects and the media - and between the different media -; the collective creation of artifacts, of the subjectivities themselves and the construction of a metatext of fandom; the uses and appropriations of the internet and social networks; the management and construction of the sexuality using the media and fandoms, by my interlocutors. The central axis that unfolds throughout the text is the appropriation of the technologies of gender and sexualities, present in the media narratives, about desire among women by women who recognize in themselves the desire for other women.

Key-words: Gender; Sexuality, Fandoms; Internet.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11-37
1.1 Adentrando um universo	11-21
1.2 Apontamentos metodológicos sobre internet e espaço	21-36
1.2.1 A noção de espaço tropeça na internet	21-25
1.2.2 As contribuições dos <i>internet studies</i>	25-36
1.3 Organização dos Capítulos	36-37
2. CAPÍTULO 1 – TRAJETÓRIAS DE PESQUISA, TRAJETÓRIAS DE <i>FANDOMS</i>	38-71
2.1 As experiências e escolhas de campo	38-43
2.2 Gênero, sexualidades e mídia: o cenário brasileiro	43-50
2.3 O Nascimento dos <i>fandoms</i> : as maneiras de ser fã e suas múltiplas interações com as mídias	50-63
2.4 Ela(e)s produzem, Ela(e)s consomem	64-71
3. CAPÍTULO 2 – AS XENITES, O XENIVERSE E O ELEMENTO Z	72-102
3.1 De tela em tela: a convergência de mídia e as relações entre televisão e internet	75-81
3.2 As Xenites brasileiras e o Elemento Z	81-95
3.3 O papel da escrita, as leitoras beta e a socialidade	95-102
4. CAPÍTULO 3 - DISPUTAS E NEGOCIAÇÕES “EM FAMÍLIA”	103-147
4.1 A telenovela no Brasil e as demandas por representação nos movimentos LGBT	103-112
4.2 Os <i>fandoms</i> “tombam” com as telenovelas	112-117
4.3 Social TV e as novas maneiras de consumir televisão no Brasil	117-129
4.4 Estratégias e usos: o papel do Twitter no <i>fandoms</i>	129-139
4.5 O uso dos memes, elementos visuais e cômicos no <i>fandoms</i>	139-147
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	148-152

6. BIBLIOGRAFIA	153-159
-----------------------	---------

1. INTRODUÇÃO

1.1 ADENTRANDO UM UNIVERSO

[estamos falando de] Um cenário online que marca cada vez mais as nossas relações de trabalho e de afeto com os outros, mas que também contribui para a rearticular a gestão de nossos tempos próprios e de nossa produção criativa frente ao computador. Me refiro (...) a novas formas de (auto)produção derivadas das crescentes exigências de gestão afetiva e relacional de nossa vida online, como as que tomam forma nas redes sociais. (ZAFRA, 2014, pág.2)¹²

Pode parecer bobo e pode até parecer pouco, mas só quem não se reconhece nas histórias contadas à exaustão na televisão, no cinema e na literatura de maneira geral, sabe a importância de ver personagens lésbicas na televisão. E não apenas personagens estereotipadas e caricatas.(...) como é possível se preencher plenamente com histórias em que você não se vê representado? (...) Se somos diversos, porque as nossas representações não são? Elas precisam ser! (Trecho de artigo no site “Séries por elas”³)

Se existe algo que joga com os limites da imaginação, é o complexo universo dos mais variados e inesperados *fandoms*⁴ que podemos encontrar. Quase que como na imaginativa e fantasiosa saga do bruxo Harry Potter⁵, por trás do mundo dos “trouxas” — aqueles indivíduos comuns que não têm conhecimento da existência da magia — há um mundo paralelo rico, plural e fascinante que pode ser acessado por aqueles que dele têm conhecimento. Na saga, a fronteira porosa potencialmente trespassável é frequentemente implodida com o choque desses mundos. Talvez essa semelhança entre a jornada do personagem socialmente deslocado que desvela um

¹²“Un escenario online que enmarca cada vez más nuestras relaciones laborales y afectivas con los otros, pero que además contribuye a rearticular la gestión de nuestros tiempos propios y nuestra producción creativa frente al ordenador. Me (...) a nuevas formas de (auto)producción derivadas de las crecientes exigencias de gestión afectiva y relacional de nuestra vida online, como las deducidas de las redes sociales.”

² Todos os trechos de língua estrangeira foram livremente traduzidos por mim. Escolhi manter as versões na língua original nas notas de rodapé.

³ Disponível em <https://seriesporelas.com.br/series-tv-lesbicas/>

⁴ Lanço uma primeira definição superficial dos *fandoms* como **coletivos de fãs que se engajam em torno de produtos culturais comerciais** como séries, filmes, livros etc. Originalmente cunhado a partir dos termos em inglês “*fan*” (fã) e “*kingdom*” (reino), o vocábulo geralmente é utilizado para descrever o universo dos fãs, sua socialidade e os artefatos que produzem, dentre outras coisas. Tratarei mais detidamente do surgimento dos *fandoms*, bem como de suas especificidades, ao longo desta dissertação.

⁵ As histórias do jovem bruxo despontam como um dos maiores *fandoms* do mundo, contando com uma infinidade de fãs, *fanfictions*, *fansites*, etc. Os fãs assíduos da saga são costumeiramente conhecidos como “*Potterheads*”.

mundo novo e a descoberta vivida pelos fãs que percebem em outros fãs e na apreciação comum por coisas semelhantes um universo novo, seja um dos grandes apelos da narrativa.

Ao investigar diferentes *fandoms* fervilhando pelos recantos da internet, me deparei com extensas e apaixonadas discussões a respeito de origens, interesses afetivos, vontades, desejos e anseios de personagens. Encontrei histórias envolvendo sadomasoquismo entre vampiros, amores em colégios internos, poderes telecinéticos, realidades distópicas, clubes de luta ilegais, aventuras piratas, romance no elevador, amores na idade média, na era vitoriana, no futuro, no passado, embaixo d'água e em outros planetas. Histórias envolvendo angústia, tristeza, paixão, sofrimento, cuidado, dominação, sexo sem consentimento, tortura, mulheres com pênis mágicos e doses cavалares de amor romântico. Também me defrontei com pessoas se fantasiando de guerreiro(a)s, alienígenas, monstro(a)s, princesas/príncipes, demônios, animais e outras criaturas não identificáveis.

Esse curioso, prolífico e até mesmo cômico universo dos *fandoms*, que à primeira vista pode parecer uma coletânea de esquisitices e de pessoas desajustadas obcecadas por banalidades e/ou monstruosidades, visto de perto, revela o incrível potencial de produção simbólica, produção de si e apropriação de narrativas para a criação das próprias condições de vida. Revela também regimes de socialidade baseados nos *fandoms* que permitem aos sujeitos a criação coletiva de artefatos e das próprias subjetividades a partir das trocas de informações, vivências e afetos.

Minha aproximação com a temática remonta da experiência com pesquisa que tive na graduação, na qual pude participar de um programa de iniciação científica sob a generosa e instigante orientação de Heloísa Buarque de Almeida, que na época trabalhava com o impacto midiático da representação de algumas demandas do feminismo no seriado “Malu Mulher” do começo dos anos 1980. Buscando seguir uma linha semelhante, posteriormente comecei minha própria pesquisa selecionando como recorte empírico mulheres que desejavam e se relacionavam erótico-afetivamente com outras mulheres. A fim de experimentar uma etnografia de recepção inspirada no doutorado de Heloísa, busquei investigar a percepção que esses sujeitos tinham das representações de desejo e afeto entre mulheres nas telenovelas brasileiras.

Foram algumas das recorrências surgidas nessa IC que me trouxeram os questionamentos, inquietações e a aproximação com os *fandoms*, o que posteriormente resultou na presente dissertação de mestrado. A percepção que tive de minhas interlocutoras era de grande descontentamento com as personagens das telenovelas. Essas colaboradoras mencionavam que as personagens de mulheres que desejam mulheres eram retratadas como

tendo relações “sem sal” que pareciam se aproximar mais da amizade. Em contrapartida, as séries — em especial as estadunidenses — eram apontadas frequentemente como alternativas, embora também fossem passíveis de críticas, de produtos de entretenimento que transmitiam personagens consideradas mais interessantes pelas interlocutoras. Também se tornou nítida a demanda por aquilo que esses sujeitos chamavam de “representatividade” e “visibilidade” do desejo e afeto entre mulheres nas diferentes mídias.

Especialmente a partir de meados dos anos 1990 os movimentos sociais relacionados à diversidade de gênero e sexualidades de outros países e do próprio Brasil, passaram a incorporar as demandas por representatividades midiáticas como parte das pautas relevantes dos direitos pelos quais se valia a pena lutar.

Nos EUA, país de onde o Brasil mais importa séries tanto nos canais abertos e fechados de televisão quanto nos serviços de *streaming* como o Netflix, a demanda por representatividade de mulheres e “LGBT”⁶ nas mídias é refletida na criação de táticas empregadas pelos sujeitos e até mesmo organizações voltadas para o acompanhamento das mudanças nas mídias que listam e analisam os personagens incorporados nas narrativas de grandes estúdios.

No início dos anos 1980 a quadrinista estadunidense, Alison Bechdel, lançou uma série de tirinhas chamadas *Dykes to watch out for*⁷ que retratava relações de desejo e erotismo entre mulheres. Uma de suas tirinhas deu origem ao popular teste de Bechdel ou teste de Bechdel-Wallace (Conferir **Imagem 1**), atualmente muito utilizado para refletir e questionar o papel das mulheres representadas nas mídias comerciais. Embora inicialmente a intenção da autora dos quadrinhos não fosse criar esse teste, a ideia apresentada pela personagem foi apropriada pelos(as) leitores(as) e popularizada servindo como parâmetro para avaliar a representação de personagens femininas nas mídias. É comum, atualmente, encontrarmos listas de filmes e séries que foram aprovadas ou reprovadas no teste de Bechdel, por exemplo⁸.

⁶ O acrônimo se refere às populações lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais e transgêneros. O termo relativamente recente surgiu em contextos de movimentos sociais para lidar com questões de diversidade sexual e de gênero. A sigla expressa um histórico de disputas em torno do consenso acerca de quais sujeitos devem ser incluídos ou não dentro do espectro de sexualidades e identidades de gêneros entendidas nos debates dos movimentos sociais como vulneráveis e/ou suscetíveis a intolerâncias. Para uma discussão mais minuciosa sobre a questão Cf. Facchini (2005) e Simões e Facchini (2008).

⁷ Em português, algo do tipo “Sapatões com quem devemos ter cuidado”.

⁸ Cf. <https://filmow.com/listas/longas-e-microseries-que-passam-bem-no-teste-de-bechdel-113214/> ;
<https://filmow.com/listas/150-filmes-incontornaveis-que-passam-no-teste-de-bechdel-140626/> ;
<http://pipocaradioativa.com.br/2017/03/10-classicos-que-foram-reprovados-no-teste-de-bechdel/> .

IMAGEM 1⁹ - QUADRINHO QUE DEU ORIGEM AO TESTE DE BECHDEL



Na imagem de uma das tirinhas produzida em 1985, uma personagem explica as regras do que posteriormente seria conhecido como teste de Bechdel. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Bechdel_test (Acessado em Outubro de 2017)

O surgimento e popularização do teste reflete a presença e expansão das discussões da representatividade midiática de mulheres e das características dessas representações e seus impactos na vida social. Um estudo de 2015 realizado pelo *Geena Davis Institute on Gender in Media*¹⁰, a ONU Mulheres¹¹ e a Fundação Rockefeller¹², investigou a presença de personagens femininas em filmes populares de 11 países. O estudo aponta que de uma amostra de 5.799 personagens que falam ou possuem nomes nas telas, **30,9%** são mulheres e **69,1%**, homens, o que significa que para cada mulher que fala ou que tem pelo menos um nome, existem 2,24 homens. Além disso, apenas **23,3%** dos filmes tinham mulheres como protagonistas ou co-

⁹ “Bem, eu não sei. Eu tenho essa regra...Eu apenas assisto um filme se ele satisfizer três requisitos básicos. **Primeiro**, ele precisa ter pelo menos duas mulheres...Que, **segundo**, conversem uma com a outra, **terceiro**, algum assunto além de homens.

Bem rigoroso, mas é uma boa ideia.

Não brinca. O último filme que consegui assistir foi *Alien*”

¹⁰ Trata-se de uma organização sem fins lucrativos criada em 2004 cuja sede se localiza na *Mount Saint Mary's University* em Los Angeles. A organização realiza pesquisas sobre representações midiáticas de gênero e defende a igualdade de representação das mulheres nas mídias.

¹¹ Criada em 2010, a ONU Mulheres é uma entidade das Nações Unidas que busca promover a igualdade de gênero e o empoderamento das mulheres, garantindo seus direitos humanos.

¹² A Fundação Rockefeller é uma organização não-governamental fundada em 1913 nos Estados Unidos cujo objetivo é promover o bem-estar no mundo através de pautas focadas na saúde, igualdade de gênero, arte, gestão de energia, economia inclusiva etc.

protagonistas. Se considerarmos o gênero do filme, os números também variam: Ação/Aventura – **23%** de personagens mulheres; Comédia – **32,8%**; Drama – **34,2%**; Animações – **29,3%**. Em todos os casos, embora as mulheres constituam pouco mais da metade da população mundial, a quantidade de personagens femininas representadas nesses filmes não chega a 35%.

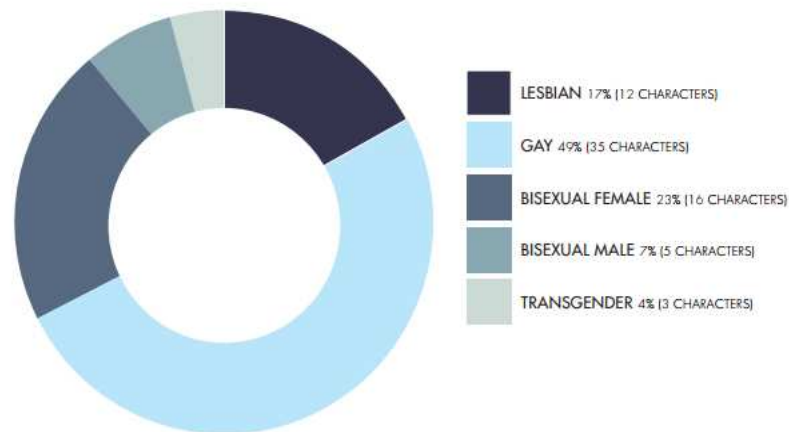
Posteriormente outros testes também foram desenvolvidos inspirados no teste de Bechdel, como o teste Vito Russo, cujo nome celebra o ativista, historiador de cinema e autor estadunidense, co-fundador da organização não-governamental GLAAD¹³. Segundo a organização, a ideia do teste é auxiliar os produtores de filmes na criação de personagens multidimensionais, além de criar uma ferramenta para medir representações midiáticas em larga escala. As regras do teste são: 1) O filme deve conter um(a) personagem identificável como lésbica, gay, bissexual e/ou transgênero; 2) Esse personagem não deve ser exclusiva ou predominantemente definido por sua orientação sexual ou identidade de gênero e 3) O personagem deve ser conectado ao enredo de maneira que, caso fosse removido, o efeito seria significativo; ele deve ter importância.

Utilizando o teste Vito Russo como parâmetro, a GLAAD produz anualmente um relatório chamado *Where we are on Tv*. Os resultados da 21ª edição do relatório, contemplando o período entre Junho de 2016 e Maio de 2017, anunciam a atualidade do debate. Dentre os pouco menos de 5% de personagens não-heterossexuais identificados pela organização, quase metade (49% na Tv aberta e 46% na Tv por assinatura) é composta por homens que desejam outros homens.

¹³ O acrônimo se refere a *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation* (em português, Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação), uma organização não-governamental estadunidense que busca monitorar a representação midiática de pessoas LGBT. A organização também distribui uma série de prêmios anuais desde 1990 reconhecendo e homenageando representações midiáticas que consideram justas, rigorosas e inclusivas de pessoas LGBT e de questões que afetam suas vidas.

GRÁFICO 1 – PERSONAGENS LGBT EM HORÁRIO NOBRE NA TV ABERTA DOS EUA

BREAKDOWN OF LGBTQ CHARACTERS IN PRIMETIME PROGRAMMING ON BROADCAST NETWORKS



O gráfico mostra a porcentagem de presença de personagens no horário nobre em redes de tv aberta identificados como lésbicos (17%), gays (49%), mulheres bissexuais (23%), homens bissexuais (7%) e transgêneros (4%). Outro gráfico semelhante indica os mesmos dados no caso da tv a cabo, enunciando a presença de 20% de personagens lésbicas, 46% de personagens gays, 25% de personagens de mulheres bissexuais, 7% de homens bissexuais, 1% de mulheres transgênero e 3% de homens transgênero. Fonte: GLAAD, 2017, pág.7.

A notável escassez de personagens de mulheres que desejam mulheres não passa despercebida para sujeitos que se reconhecem, mesmo que não completamente, nessas personagens. Tampouco são ignoradas questões a respeito do desenvolvimento e caracterização dessas personagens, como pode ser exemplificado pelo fato de que 25 personagens de mulheres que desejam mulheres foram mortas em 2016¹⁴ em séries estrangeiras, o que gerou uma série de debates acerca do tipo de representação que está sendo empregada.

Uma das personagens mortas em 2016 foi Lexa, da série *The 100*, que foi atingida acidentalmente por uma bala perdida. O final trágico da personagem na série despertou a fúria de muitos fãs, já que as mortes trágicas de personagens LGBTs se tornou uma constante nas séries televisivas e filmes. O recurso narrativo recorrente já vem sendo chamado há algumas décadas pelos fãs de “*bury your gays*” [enterre seus gays] e provoca uma série de debates nos movimentos sociais e entre os fãs.

¹⁴ <https://seriesporelas.com.br/25-personagens-lesbicas-mortas-2016/> (Acessado em Setembro de 2017)

Uma de minhas interlocutoras me disse: “The 100 foi a maior decepção de queerbaiting que eu já sofri, e olha que eu assisto um monte de série! O que eles fizeram foi covardia”. Segundo Emily¹⁵

Queerbaiting em uma tradução livre seria "isca gay". É quando os produtores de entretenimento colocam um personagem e dão a entender que ele está no armário ou colocam até mesmo um personagem assumido só que não se preocupam em desenvolver a história dele, ou se fazem, fazem bem porcosamente. Porque o personagem tá ali somente pra servir de isca pro público LGBT. (Emily, conversa pelo chat do Facebook)

A curitibana de 24 anos formada em direito me contou que é muito fã de séries e costuma acompanhar várias quando tem tempo.

Aí quando aparece uma personagem que eu pessoalmente me identifique, como foi com a Lexa de The 100, a Sara Lance, Charlie... Viro fã na hora rs. E elas sempre morrem uma morte bem idiota ^_(\`)/. É triste isso po! Hahahahaha. Sentimento de traição total. Como se eles falassem "olha aqui uma lésbica pra vocês admirarem! ...opa matei! (Emily, conversa pelo chat do Facebook).

Emily me explicou que a morte de Lexa foi muito triste para ela, já que a jovem se apegou muito à série e se sentiu acolhida pela variedade de personagens e o discurso de seu produtor. Para ela, o fim da personagem foi um choque,

Porque em momento nenhum a Lexa foi introduzida como lésbica. Conhecemos a personagem, e aí ao decorrer da história ela deixa escapar que namorou uma menina. E depois disso choveu de perguntas nas mídias sociais do Jason Rhothenberg questionando a sexualidade dela. E ele deu uma resposta genial, que era o que todo mundo queria: "não importa. É um mundo pós apocalíptico, eles não se importam com quem a Lexa dorme". Isso levantou uma bandeira de representatividade real tão grande... Tão acolhedora. Isso sem contar que o show por si só já é cheio de personagem fora do padrão. Tem vários negros, muita gente nao-americana, bissexuais e gays. (Emily, conversa pelo chat do Facebook).

O desconforto de Emily com as mortes de personagens pelas quais se sente “acolhida” não é particular da curitibana¹⁶. Ele passa por uma preocupação compartilhada por todas as

¹⁵ Todos os nomes de interlocutoras foram trocados por pseudônimos escolhidos por mim, a fim de preservar o anonimato e confidencialidade dessas mulheres. Conforme apontam Zimmer&Kinder-Kurlanda (2017), tratando de questões de ética nas pesquisas realizadas com a internet, os pesquisadores dessa área estão imersos em domínios nos quais há um livre fluxo de informação mas que também são potencialmente restritos por normas e expectativas contextuais; domínios nos quais as plataformas oscilam entre fluxos abertos e fechados de informação; domínios nos quais os dados são gerados pelos próprios usuários, por algoritmos ou proprietários de empresas. Nesses meios digitais, tive que lidar com desafios como o consentimento informado e a preservação de minhas interlocutoras. Busquei lidar com essas questões respeitando ao máximo minhas colaboradoras e seus limites. Também alterei os nomes dos sites e comunidades, além de requisitar o consentimento informado das pessoas entrevistadas e aquelas com quem conversei durante a pesquisa.

¹⁶ A lista de mulheres que desejam mulheres mortas em séries é muito grande. Ela começa com as duas primeiras grandes séries a tratar do assunto com um pouco de abertura, que inclusive serão discutidas no Capítulo 2: *Xena*:

minhas interlocutoras com aquilo que chamam de “representatividade” e “visibilidade”. O prazer e acolhimento de se enxergar nas séries de televisão, nos filmes e até mesmo nas telenovelas era um dos grandes propulsores que compeliavam a maioria das mulheres com quem conversei a buscar ativamente os bens de entretenimento que apresentavam desejos entre mulheres em suas narrativas.

Nas entrevistas que realizei em minha IC eram recorrentes as manifestações de descontentamento de minhas interlocutoras com as representações de homoerotismos/afetividades femininas nas telenovelas. Por outro lado, as entrevistadas muitas vezes mencionavam espontaneamente sua preferência por séries estadunidenses e pelas representações mais explícitas e interessantes em relação às telenovelas brasileiras. Diante disso, algumas perguntas ficaram na minha cabeça: por que essa preferência por séries? Por que essas representações são consideradas melhores para essas mulheres? Por que as representações dessas personagens em séries são tão diferentes daquelas das telenovelas?

Paralelamente à essa experiência, quando terminei a última temporada de “Xena: The Warrior Princess”, que assisti em um curtíssimo período de tempo, lembro-me de sentir um vazio enorme ao finalizar a série. Em uma pesquisa utilizando site de busca, digitei “Xena e Gabrielle” e uma página me chamou a atenção: o Elemento Z, um portal brasileiro com uma quantidade enorme de *fanfictions*¹⁷ e informações sobre o seriado. Curiosamente, descobri, na pesquisa que deu origem a esta dissertação, que várias de minhas interlocutoras viveram uma experiência muito parecida nas relações que estabeleciam com alguns produtos midiáticos, especialmente as séries, e na descoberta dos *fandoms*.

Notando que não se tratavam de casos pontuais, resolvi explorar no contexto brasileiro, a articulação entre as relações de mulheres que desejam mulheres com as representações de homoerotismos/afetividades femininas nos produtos midiáticos que estas consomem. Nessa investigação, tomei como foco alguns *fandoms* que se estabeleceram no país e sua relação com

Warrior Princess e *Buffy*, *The Vampire Slayer*. Na primeira, Xena é assassinada e esquartejada e na segunda, Tara é atingida por uma bala perdida. É possível citar diversos outros casos: Sandy da série *ER*, era uma bombeira que foi morta em um incêndio; Dana e Jenny da série *The L Word* morreram respectivamente de câncer e assassinada; Silvia de *Los Hombres de Paco* foi baleada em seu casamento com Pepa e sangrou até a morte em seu vestido de noiva; Rainha Sophie Ann e Nan Flanagan de *True Blood* foram assassinadas; Gaia de *Spartacus* foi assassinada por esporte após participar de uma orgia; Nadia de *Lost Girl* foi morta pela namorada depois de ser possuída por uma entidade sobrenatural; Cat de *Lip Service* foi atropelada; Maya e Shana de *Pretty Little Liars* foram assassinadas; Shay de *Chicago Fire* foi uma paramédica morta em incêndio; Sara de *Arrow* foi atingida por uma flecha; etc.

¹⁷ As *fanfictions*, *fanfics* ou até mesmo *fics*, são histórias escritas para os fãs que se apropriam de personagens e muitas vezes elementos originais de produtos culturais midiáticos como séries, filmes, vídeo games, dentre outros.

a popularização e expansão da internet. O cerne de meu problema, que orientou o desenrolar da pesquisa, foi a **apropriação das tecnologias de gênero e sexualidades presentes nas narrativas midiáticas acerca de desejo entre mulheres por parte das mulheres que reconhecem em si mesmas o desejo por outras mulheres**. Para abordar a temática investiguei os universos de *fandoms* brasileiros me atentando para os processos de subjetivação, negociação e elaboração das próprias narrativas por parte dessas mulheres.

Na metade de 2015 iniciei a pesquisa de campo do que chamava até então, tendo como referência os *fandoms* estadunidenses, de *femslashes*¹⁸. Observando no início especialmente a atividade de portais com intensa participação como o *Afterellen*¹⁹ e o *Fanfiction.net*²⁰, encaminhei a pesquisa gradativamente para o contexto brasileiro.

A ideia inicial era abordar todo o circuito de *fandoms* tematizando desejo entre mulheres, o que rapidamente se mostrou impraticável, já que as dimensões desses *fandoms* eram maiores do que o esperado sendo, portanto, impossível abraçá-las com a ambicionada profundidade em uma pesquisa de mestrado.

Outro motivo para focar inicialmente nos *fandoms* estrangeiros, era o receio de que no Brasil a atividade fosse muito incipiente, não podendo fornecer “corpo” para a pesquisa. Rapidamente essa ideia se desfez, já que esses *fandoms* existiam e eram bastante prolíficos, embora ocupassem lugares distintos daqueles utilizados nos contextos anglo-saxões. Se nos EUA, por exemplo, os *fandoms* estavam muito presentes em páginas do *Tumblr*²¹ e portais gigantescos como o *AO3*²², dedicados especialmente para a hospedagem e publicação de

¹⁸ A *femslash*, *slash f/f* ou *femmeslash* constituem um subgênero de *fandoms* cujo enfoque temático se dá em relações e/ou encontros erótico-afetivos entre mulheres. Embora essa classificação seja um termoêmico operante nos circuitos nos quais predomina a língua inglesa, ao longo da pesquisa, tornou-se evidente que o termo não é muito utilizado no contexto brasileiro.

¹⁹ O portal *Afterellen* – *pop culture site that plays for your team* (<http://www.afterellen.com/>) é um site estadunidense fundado em 2002, cujo conteúdo é voltado para representações na mídia de mulheres lésbicas e bissexuais (segundo a descrição do próprio site). Seu enfoque é na publicação diária de notícias a respeito de cinema, música, livros, celebridades e principalmente televisão (com destaque para as séries).

²⁰ O *Fanfiction.net* é um dos maiores portais online que hospeda *fanfictions* de todos os tipos. O site, bem como os motivos de sua relevância, será melhor discutido no Capítulo 1.

²¹ Pouco utilizado no Brasil, o *Tumblr* é uma rede social lançada em 2007 e organizada em uma plataforma de *blogging* que permite aos usuários a publicação de textos, imagens, vídeos, links, áudios, etc.

²² O site compõe atualmente uma das maiores plataformas de hospedagem de *fanfictions*. Sua relevância e especificidades também serão melhor discutidos no Capítulo 1.

fanfictions, na minha pesquisa, as principais fontes estavam no *Facebook*²³, nos *Blogs*²⁴ e no *Twitter*²⁵.

Subsequentemente à experiência do pré-campo, estabeleci dois *fandoms* como pontos de partida principais: o *fandom* brasileiro da série “Xena: The Warrior Princess”, principalmente aquele centrado no site Elemento Z, por ser um dos primeiros *fandoms* com a temática do desejo entre mulheres a se formar no Brasil; o *fandom* de Clarina, criado em torno do casal Clara e Marina da telenovela “Em Família”, por ser um dos primeiros a se organizar em torno de uma telenovela brasileira.

Por se tratarem de *fandoms* completamente distintos, busquei traçar algumas comparações entre esse primeiro momento em que surgiram respostas ao seriado *Xena: The Warrior Princess* e o *fandom* recente de Clarina. Enquanto o primeiro era protagonizado por uma mulher forte que nutria um amor atípico pela sua ajudante, nascido nos anos 1990 e transmitido no Brasil na Televisão aberta, o segundo “nasceu e morreu” em 2014 durante o período de transmissão da telenovela. Se X:WP²⁶ era um produto estrangeiro com características inéditas que chamavam muito a atenção de fãs – cujas faixas etárias variavam de menores de 18 até maiores de 60 anos – e que adquiria um caráter icônico despontando como uma das primeiras e mais significativas representações midiáticas do afeto e desejo entre mulheres; o *fandom* de Clarina teve caráter efêmero, articulando uma faixa etária mais restrita a pessoas jovens (entre 15 e 30 anos) e estava inserido em um contexto de grande disputa em torno da representação de homoafetividades e erotismos nas telenovelas brasileiras. Os dois *fandoms* também me permitiram observar transformações nas relações entre os sujeitos e a internet no contexto brasileiro ao longo desses anos. Essas distinções serão destrinchadas ao longo da dissertação.

²³ A rede social lançada em 2004 é atualmente a mais utilizada no Brasil. Por esse motivo, e por especificidades da própria plataformas que serão discutidas no Capítulo 2, o Facebook concentra atualmente uma fatia significativa dos *fandoms* brasileiros.

²⁴ Os blogs são tipos específicos de sites podem ser distinguidos pela possibilidade de sua rápida atualização com a inserção de artigos/postagens organizadas de forma cronológica inversa, mostrando os artigos mais atuais primeiro – como em um diário de notícias.

²⁵ Lançado nos EUA em 2006, a rede social tem como característica o fluxo muito breve de informações através da publicação de textos de até 280 caracteres (no início eram apenas 140). Por vezes descrito como o “SMS da internet” a rede é notavelmente caracterizada pela informação resumida e rapidamente difundida entre os usuários. As redes sociais serão discutidas com maior profundidade no Capítulo 3.

²⁶ A partir de agora, me referirei ao seriado de “Xena: Warrior Princess” apenas como X:WP.

1.2 APONTAMENTOS METODOLÓGICOS SOBRE INTERNET E ESPAÇO

1.2.1 A NOÇÃO DE ESPAÇO TROPEÇA NA INTERNET

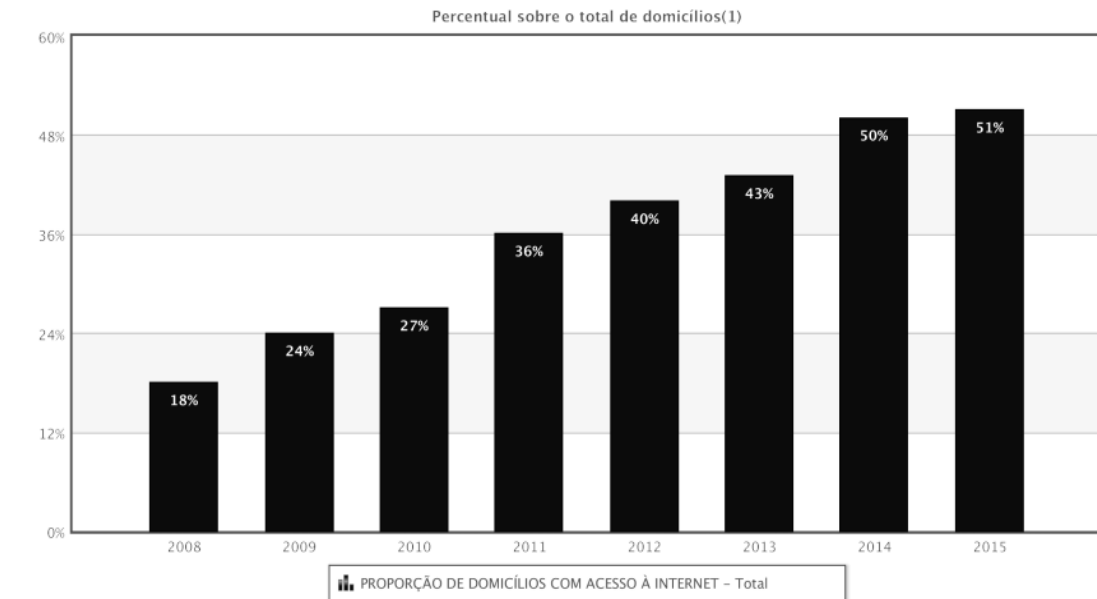
Pesquisar questões envolvendo a internet já não é mais novidade. Se a década de 1990 presenciou mudanças tecnológicas envolvendo a popularização e expansão da internet (**conferir Gráfico 2**), com essas mudanças surgiram cada vez mais pesquisas de variadas áreas engajadas no assunto, que enfrentavam questionamentos quanto à sua legitimidade. Hoje, mais de duas décadas depois, já podemos apontar sedimentações teóricas e debates que surgem como relevantes nessa área interdisciplinar.

Os estudos antropológicos envolvendo a internet, seja como campo, ferramenta ou objeto, não seriam possíveis sem levar em conta uma série de inflexões teórico-metodológicas trilhadas pela antropologia desde o estabelecimento mais sistemático da etnografia proposta por Malinowski no clássico de 1922²⁷. Os modelos e diretrizes sobre os quais se apoiaram as primeiras décadas de fazer antropológico foram radicalmente repensados, especialmente a partir da década de 1980²⁸ e outras formas de trabalhar e se relacionar com o método investigativo etnográfico são atualmente empregadas.

²⁷ Tradicionalmente, a etnografia foi apropriada como ferramenta de investigação dos então chamados “povos primitivos” e suas diretrizes estabelecidas com base em I) concepções de “neutralidade científica”, buscando uma aproximação com as ciências naturais, operando como um observador participante capaz de compreender melhor uma dada “cultura” do que seus próprios “nativos”, observação essa que deve se materializar nos cadernos de campo compondo um conjunto de dados passíveis de serem analisados posteriormente. A escrita era compreendida como uma materialização neutra da observação; II) concepções de cultura como uma totalidade integrada no espaço e contínua no tempo dotada de uma noção de identidade específica, fronteiras definidas e portadora de uma dada “autenticidade” e III) condições de trabalho que demandavam uma imersão no campo contrastando com o afastamento dos “homens brancos” e cuja legitimidade se instaurava principalmente pelo ato de “estar lá”, que implica um deslocamento geográfico e simbólico do etnógrafo.

²⁸ Alguns dos debates surgidos principalmente a partir dos anos 1980 propõem críticas ao fazer antropológico que surgem com bastante força, questionando contundentemente as concepções de neutralidade científica, de cultura como um todo apreensível, passível de ser localizado e delimitado além dos próprios desenhos metodológicos considerados canônicos. O ato da escrita passa a ser compreendido em outras chaves, bem como as noções de estranhamento, autoridade etnográfica e a dicotomia sujeito-objeto, que a ela estaria atrelada. Tal período de produção etnográfica e teoria social, estava envolvido em discussões pós-coloniais que refletiam profundamente sobre a própria construção dos fazeres antropológicos, das dicotomias “nós-eles”, “natureza-cultura” além de desafiar a suposta neutralidade científica da área de conhecimento.

GRÁFICO 2 – DOMICÍLIOS COM ACESSO À INTERNET NO BRASIL



Percentual sobre o total de domicílios
 (1) Base: 67.038.766 domicílios. Dados coletados entre Novembro de 2015 e Junho de 2016.

Fonte: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br).

No gráfico que reúne dados da pesquisa do TIC Domicílios de 2008-2015, no qual observamos a proporção de domicílios com acesso à internet no decorrer da última década, é possível visualizar a constante e significativa expansão do acesso à internet no Brasil. Fonte: CETIC.BR, 2016. Disponível em http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_DOM (Acessado em Outubro de 2017).

Buscarei abordar algumas diretrizes metodológicas que compõem o cenário da presente pesquisa, principalmente no que tange ao método etnográfico no seio da antropologia. Algumas questões nortearam o presente levantamento: como investigar fenômenos como os *fandoms* que tematizam desejos entre mulheres no contexto brasileiro, cujas atividades unindo mulheres de vários estados só se realizam na proporção que podemos observar atualmente, com o advento da popularização e expansão da internet? Como cumprir a diretriz que demanda deslocamento geográfico numa etnografia que pode ser feita essencialmente com meu corpo agarrado a uma cadeira dentro de meu quarto? Como chamar de cultura algo que parece escapar por entre os dedos, que não está referenciado em uma fronteira territorial, mas, ao mesmo tempo, parece gerar uma quantidade enorme de arquivos? A seguir resgatarei argumentos de alguns autores e autoras que forneceram suporte metodológico para esboçar diretrizes frente a essas questões.

Considero relevantes para o estabelecimento da metodologia deste trabalho, as críticas e propostas elaboradas por Marcus (1998). Como alternativa à submissão do método etnográfico às “clássicas e altamente previsíveis” metanarrativas sobre história e política

econômica, o autor propõe a etnografia multi-situada. Sem deixar de reconhecer a potência dos debates dos anos 80, Marcus critica a resistência dos ideais regulatórios e enquadramentos pressupostos, ainda operantes nos fazeres antropológicos. É a partir dessa crítica que o autor elabora a proposta de enfrentar o desafio de lidar com “objetos de estudo” que não são povos ou que não se circunscrevem em lugares específicos ou mesmo disponíveis para a observação participante.

Reconheço no desafio apontado por Marcus uma semelhança com o desafio que enfrentei no desenrolar de minha pesquisa. Geograficamente, minhas interlocutoras estavam esparsas ao redor do Brasil e se apenas olhássemos da perspectiva de matrizes metodológicas defendidas pela antropologia clássica, jamais suspeitaríamos que em algum lugar de uma rede de interconexão de computadores, essas pessoas se encontram, trocam experiências, angústias e sentimentos que muitas vezes consideram de igual ou maior importância àquelas vividas no espaço circunscrito pelo alcance de seus corpos no território. É nesse sentido que considero relevantes os debates que apontam a reificação da ideia de “cultura”²⁹, para que, alavancado(a) por essas críticas e reconhecendo o papel do improvisado e manejo do etnógrafo nesse processo, possamos lidar com a miríade de “coisas” que pesquisamos de outras maneiras que eventualmente possam explicitar algo que até então permanecia ofuscado.

Seguindo na argumentação de Marcus, o autor defende que o imaginário da pesquisa multi-situada deve traçar e descrever conexões e relações entre lugares anteriormente tidos como incomensuráveis. Aqui, o que aparece como foco e o que aparece como contexto, está sujeito ao enquadramento do etnógrafo, é uma questão de decisão e estratégia no desenho da pesquisa.

Outro aspecto mencionado pelo autor é de que as ambiguidades morais e contradições³⁰ deveriam ser exploradas e incorporadas nas etnografias. A etnografia crítica deve descrever as maneiras em que posições morais e normas se moldam em espaços sociais diversos, amplos e conflitivos. Assim, se o estranhamento fornece o elemento de descoberta na tradição

²⁹ Cf. Wagner (1981), Strathern (2014), Cunha (2014), para alguns dos diversos debates sobre a “cultura” como uma construção/reificação.

³⁰ Leach (1984) promove uma discussão interessante acerca de dimensões históricas e políticas no desenvolvimento daquilo que veio a ser chamado de Antropologia Social Britânica. Outro debate muito rico nesse sentido é o proposto por Rosaldo (1989), que defende a incorporação de dimensões como as emoções do(a) antropólogo(a) para o fazer etnográfico. Ele explica como sua experiência pessoal de perder sua esposa, Michelle Rosaldo, em campo, o ajudou a compreender a chave da raiva e do luto que operava nas caças de cabeças entre os Ilongot.

etnográfica, em um imaginário multi-situado de trabalho de campo, essa operação é sustentada nos conhecimentos que se desenvolvem nas relações e conexões que se estendem além dos enquadramentos da antropologia tradicional.

Uma discussão que tangencia a de Marcus e que também considero relevante no contexto desta pesquisa, é a empreendida por Gupta&Ferguson (2000), que se dedicam a discutir algumas questões de espaço e lugar, a respeito de localização, deslocamento, comunidade e constituição de subjetividades. Segundo os autores, as discussões críticas da antropologia e as teorizações do espaço surgidas a partir da década de 1980 teriam nos forçado a reavaliar conceitos analíticos centrais na antropologia, tais como o de “cultura” e, por extensão, a ideia de “diferença cultural”.

Para os autores, as apresentações do espaço nas primeiras décadas de debate das ciências sociais dependiam muito das imagens de ruptura e disjunção. A distinção entre sociedades, nações e culturas baseava-se numa divisão do espaço aparentemente não problemática como “natural” (como na divisão entre países, por exemplo). Esses pressupostos implicam em uma associação entre grupos culturalmente unitários (tribos ou povos) a seus territórios (Os “Nuer” vivem na “Nuerlândia”). A associação que distingue um “aqui” de um “lá” se traduz na distinção “nós” e “eles”, distinção essa que para os autores trata de uma relação de poder que deve ser problematizada.

Para a realização da presente pesquisa, uma isonomia entre espaço e “cultura” seria absolutamente estéril. Por isso foi necessário assumir que as questões investigadas também traziam consigo a implosão desse imaginário do espaço contínuo e coerente no qual determinadas realidades sociais se encerrariam. Orientei-me pela noção de espaço e trabalho de campo multi-situados, buscando observar como se sucediam as conexões pertinentes às minhas questões e seguindo os caminhos que minhas próprias interlocutoras traçavam no envolvimento que estabeleciam com os *fandoms*.

A noção de espaço que adotei na pesquisa, além de rejeitar uma relação fixa entre espaço e “cultura” operou com uma perspectiva relacional do espaço, no qual

Ao mesmo tempo que as pessoas atribuem sentidos aos espaços, conferindo-lhes uma dimensão simbólica e constituindo-os como lugares, os próprios lugares concorrem para a constituição das pessoas, provendo-as de referências e experiências que são contexto para o exercício da agência (FRANÇA, 2012, P.246)

Assim, me atentei aos processos de constituição simbólica dos espaços digitais a partir das experiências de minhas interlocutoras, ao mesmo tempo em que estas produziam os próprios espaços geograficamente esparsos que as constituíam.

1.2.2 AS CONTRIBUIÇÕES DOS *INTERNET STUDIES*

Também me apoiei no campo interdisciplinar dos chamados *internet studies* que recapitularei brevemente em seguida, levantando algumas das discussões que foram relevantes no processo da presente pesquisa.

Grande parte das primeiras análises que se preocuparam em pensar a internet caminhavam por duas grandes vias: a distópica e a utópica. Ambas as abordagens, conforme afirma Baym (2010) operavam a partir de determinismos tecnológicos. A ideia de que as máquinas nos modificam tem muitas variantes e um dos teóricos de mídia e comunicação mais associados ao determinismo tecnológico é o canadense Marshal McLuhan. O autor foi um dos primeiros teóricos a pensar mídias de massa investigando impactos de novas tecnologias e dos meios de comunicação. Sua conhecida frase de impacto “O meio é a mensagem” (McLuhan, 2000), condensa um de seus principais argumentos de que os canais de comunicação não são apenas conduítes neutros através dos quais passam as informações. Eles produzem efeitos na comunicação.

Dessa forma, os diferentes meios (rádio, jornal, cinema, televisão etc.) produziram diferentes efeitos, mesmo se carregassem em princípio as mesmas mensagens. Embora a contribuição de McLuhan tenha sido de extrema relevância, principalmente por pleitear a importância dos meios na constituição das mensagens, uma crítica muito comum a essa ideia é de que ela superestima o impacto desses meios sobre os sujeitos, afirmando que a tecnologia transferiria algumas de suas características para o receptor da mensagem, o que deixa pouco ou nenhum espaço para a ação desse sujeito.

Baym (2010) também afirma que é comum que a presença de novas tecnologias na vida dos sujeitos gere ansiedade e uma série de preocupações. Para ela, “Visões populares de novas tecnologias costumam se inclinar a uma tendência do determinismo tecnológico desde tempos tão longínquos quanto os da Grécia antiga” (pág.25.) O próprio Sócrates teria se referido à invenção do alfabeto como um fenômeno que levaria à perda de memória, de conhecimento e sabedoria, uma invenção cujos impactos seriam negativos. Preocupações semelhantes foram

amplamente anunciadas por alguns dos primeiros teóricos a tratarem de mídias de massa e posteriormente, da internet, popularmente conhecidos como “distópicos”.

Autores como Birkerts (1994), por exemplo, advertiam que a internet, o hipertexto e outras tecnologias diminuiriam, por um lado, a habilidade das pessoas lerem e escreverem e por outro, o senso fundamental de realidade. Também eram comuns argumentos como o de Stoll (1995), para quem “a vida no mundo real é bem mais interessante, bem mais importante, bem mais rica do que qualquer coisa que você encontrará em uma tela de computador” (pág.13). Esse argumento de Stoll, reforça um debate muito anterior que podemos identificar em Benjamin (2009) de que a reprodutibilidade técnica e a massificação diminuiriam a “aura” de uma obra artística, por causa das mediações envolvidas. O que está em jogo é a autenticidade e qualidade das relações e comunicações mediadas, então para autores como Stoll, as mediações operadas pelos meios de comunicações tornariam as relações interpessoais mais “frias”, distantes e menos “reais”³¹.

Outra noção comumente encontrada nessas perspectivas dos “determinismos tecnológicos”, é aquela popularizada pelo clássico de 1984 “Neuromancer”, escrito por Gibson. Na obra fictícia de Gibson e em alguns dos primeiros modelos de análise envolvendo a internet, esta aparece como meio de entrada a uma nova forma de espaço: o ciberespaço. A ideia de ciberespaço implicava um domínio apartado da vida cotidiana e por isso oferecia novas possibilidades para pioneirismos, separados de modelos governamentais e potencialmente livres de desigualdades típicas da “vida real”, como aponta Barlow em sua Declaração da independência do ciberespaço (1996),

Nós não temos governo eleito e nem é provável que venhamos a ter, então me dirijo a vocês com uma autoridade que não vai além daquela com a qual a liberdade sempre se expressa. Eu declaro que o espaço global social que estamos construindo é para ser naturalmente independente das tiranias que tentam nos impor. Vocês não têm o direito moral de nos governar e tampouco possuem quaisquer métodos de coação dos quais teríamos razões para temer. (BARLOW, 1996).

Esse modo de pensar a internet enfatizava o papel da tecnologia na abertura de possibilidades para a interação social e uma reorganização através do espaço e tempo no qual

³¹ É importante mencionar, também, alguns dos primeiros apontamentos elaborados na obra de Pierre Lévy (2005), especialmente na discussão acerca da relação entre real e virtual, que posteriormente se desenrola no debate *online/offline* a partir de outros autores.

as subjetividades seriam fluídas e múltiplas. A internet também era percebida como um âmbito de colapso de estruturas e noções de poder, conhecimento e identidade (HINE, 2015). Nessa linha argumentativa, autores como Turkle (1996) e Stone (1996) sustentavam a noção de que a internet era uma esfera de inovação na qual estruturas sociais poderiam ser refeitas.

Segundo Wellman (2004), por volta de 1998, gestores de políticas públicas além de vetores de interesses comerciais e acadêmicos, começaram a sentir uma necessidade por análises mais sistemáticas da internet. Era preciso desenvolver um trabalho mais descritivo no lugar de adotar posturas rechaçando ou venerando a incorporação da nova tecnologia. Nesse período, a internet continuou crescendo, se popularizando e sua presença cada vez mais incrustada nas vidas dos sujeitos, tornou-se rotineira. A partir dessas mudanças alguns estudos envolvendo a internet se dedicaram a documentar informações sobre usuários³² e seus usos utilizando *surveys* de largo alcance, contabilizando a quantidade de usuários, comparando diferenças demográficas e buscando compreender as relações das pessoas com os meios digitais.

O próprio autor, no trabalho produzido em conjunto com Haythornthwaite (WELLMAN&HAYTHORNTHWAITE, 2002), alega que passada a euforia e o desespero em relação à nova tecnologia, no começo do novo século, “Nós passamos de um mundo de feiticeiros para um mundo de pessoas comuns usando a internet como algo embutido em suas vidas”³³ (pág.6). A internet deixava de ser algo extraordinário e se expandia progressivamente entre os países sendo utilizada de maneiras cada vez mais diversificadas. No entanto, embora já esteja em curso uma difusão maior da tecnologia, antes concentrada nas mãos de poucos, ainda é possível e necessário perceber as articulações dessa tecnologia com as múltiplas formas de desigualdades.

A pesquisa TIC Domicílios realizada anualmente desde 2005, cujo objetivo é mapear o acesso à infraestrutura TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) nos domicílios

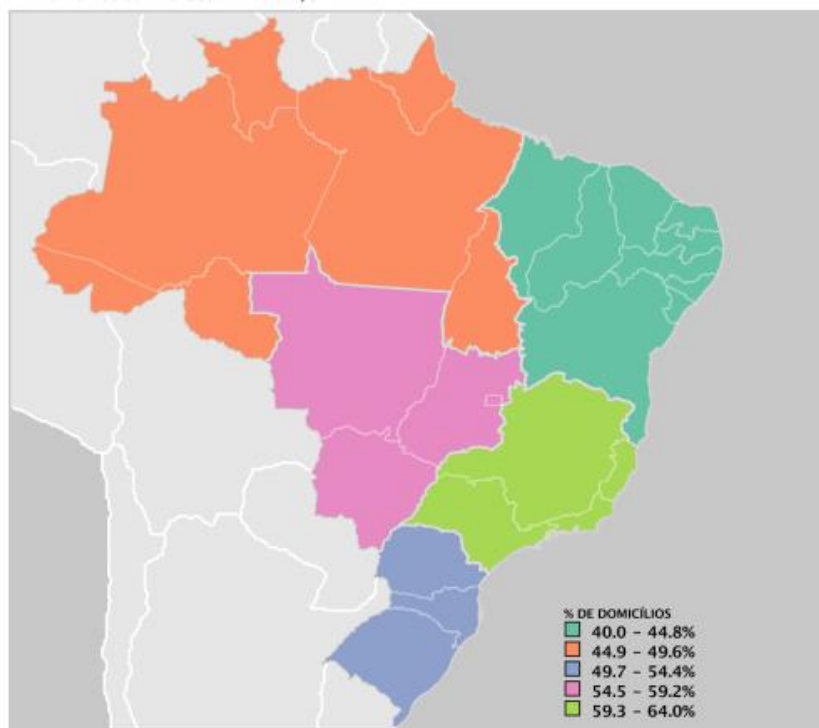
³² Busquei me atentar também nos tipos de perfis encontrados e como os sujeitos instrumentalizavam suas páginas pessoais para o engajamento nos diversos tipos de atividades. Alguns elementos que observei para considerar essas apresentações de si foram as escolhas das fotos, nomes de perfis, frases de apresentação, postagens etc. Trabalharei melhor essa questão nos capítulos 2 e 3. Para uma discussão mais detalhada sobre

³³ “We are moving from a world of internet wizards to a world of ordinary people routinely using the internet as an embedded part of their lives.”

brasileiros, apresenta alguns dados que corroboram a persistência dessas desigualdades. É possível visualizar algumas dessas desigualdades no mapa 1 e gráfico 3.

Além do acesso à própria tecnologia, já existem debates sobre um segundo nível de desigualdades digitais que dizem respeito às habilidades³⁴, participação e eficácia no uso dos meios digitais pelos sujeitos. O conjunto de características úteis para o sujeito na relação com os meios digitais é frequentemente referido como “*literacy*”. Uma espécie de alfabetização digital. Dessa forma, dois sujeitos distintos que tenham acesso físico a computadores e à internet, não têm necessariamente as mesmas possibilidades e domínio sobre eles.

MAPA 1 – DOMICÍLIOS COM ACESSO À INTERNET NO BRASIL POR REGIÃO



Total de domicílios

(1) Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios 2016.

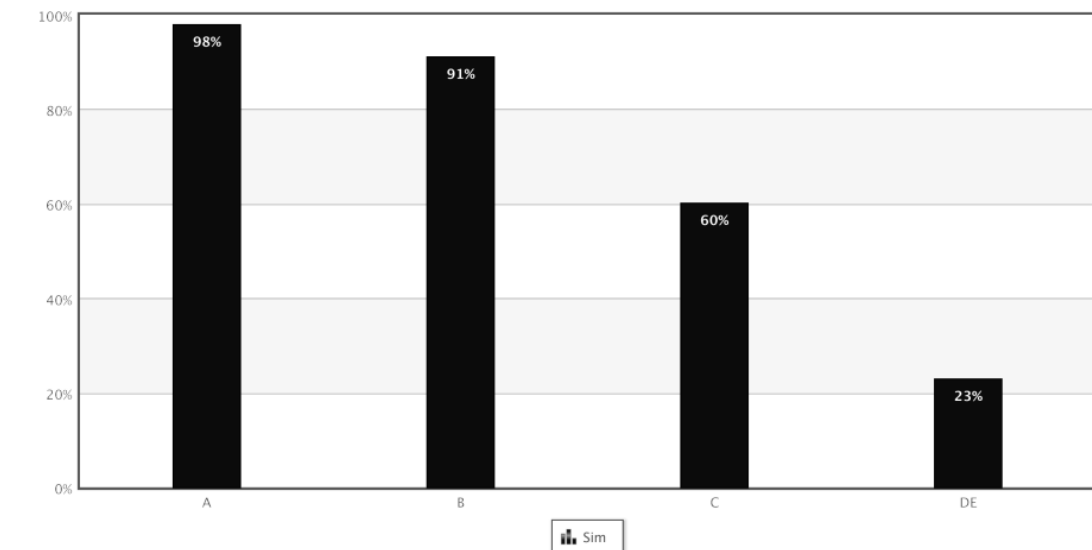
Fonte: CETIC.BR, 2016. Disponível em http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_DOM (Acessado em Outubro de 2017)

³⁴ Uma série de habilidades são relevantes para mensurar parte das desigualdades digitais. Algumas das mais relevantes são: a habilidade de operar a máquina do computador e hardwares adjacentes, bem como os softwares; a habilidade de compreender e gerir mecanismos básicos do computador e da internet, como arquivos e hyperlinks; a habilidade de encontrar, selecionar, processar e avaliar informações em fontes específicas no computador e na internet; a habilidade de utilizar as informações estrategicamente para objetivos específicos etc.

Considerarei essas formas distintas de desigualdade no processo de vivência da pesquisa, atentando para as diferentes relações de minhas interlocutoras com os meios digitais. Notei que no caso das Xenites, por exemplo, as mulheres envolvidas com os fandoms no início do elemento Z eram muito escolarizadas e tiveram acesso a computadores e internet assim que estes começaram a se popularizar. Atualmente o fandoms da série da princesa guerreira se expandiu bastante e atingiu pessoas com variados graus de escolaridade e alfabetização digital, mas no início, as criadoras do Elemento Z precisavam contar com algumas habilidades de programação de sites para criar o suporte do fandoms.

As Clarinas emergiram em um período em que a internet já estava bastante acessível. Para levar adiante um fandom em pleno 2014 não era necessário ter habilidades tão difíceis de obter. A maioria das frequentadoras do CanalEmFamília eram jovens e tinham experiência com computadores e internet desde a adolescência ou infância. No entanto, o uso de uma rede social como o Twitter selecionava bastante os usuários que frequentavam o fandoms, por ser uma rede muito baseada na difusão rápida de textos.

GRÁFICO 3 – DOMICÍLIOS COM ACESSO À INTERNET POR CLASSE SOCIAL



Total de domicílios
 (1) Fonte: CGL.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios 2016.

Fonte: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br).

O gráfico 3 explicita as taxas de acesso à internet divididas por classe social (de A até DE). No gráfico a disparidade fica ainda mais evidente, já que 98% da classe A e 91% da classe B tem acesso à internet, taxas essas que despencam em mais de 30 pontos percentuais em comparação à classe C (60%) e a discrepância salta ainda mais aos olhos nas classes D e E (23%), que apresenta aproximadamente 1/5 da quantidade de domicílios com acesso à

internet em relação à classe A. Fonte: CETIC.BR, 2016. Disponível em http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_DOM (Acessado em Outubro de 2017)

Outro debate dos internet studies que foi relevante em minha pesquisa diz respeito à articulação entre *offline* e *online*. Buscando refutar a concepção da internet como um espaço distinto e apartado das vidas dos sujeitos. Hine (2015) aponta,

(...) conforme se tornou cristalino que a internet não flutuava livremente das outras experiências das pessoas, conforme houve um prospecto significativo de uma divisão digital com consequências sociais reais e conforme recuaram as noções de que a internet estaria livre de desigualdades sociais prevaletentes, emergiu uma urgência pelos tipos de questões de pesquisa que não poderiam ser respondidas pelas abordagens que utilizavam a noção de ciberespaço. (págs.35 e 36).³⁵

Trabalhar com uma relação intrincada e contínua entre *online* e *offline* foi uma das diretrizes de minha pesquisa. Utilizo preferencialmente o termo meios digitais, para diferenciá-lo do analógico, em detrimento do online, afinal, atualmente é comum os sujeitos se manterem conectados o tempo inteiro, o que dificulta estabelecer uma distinção dos momentos em que estão *online* e *offline*.

Busquei atentar para questões de acesso à internet, qualidade da conexão e barreiras linguísticas, dentre outros fatores, observando as relações dos sujeitos com essas tecnologias de maneira embutida, entrelaçada. Nesse processo, considerei a contribuição de Miller que já em 1987 propunha pensar a relação dos sujeitos com o uso da internet compreendendo o consumo como prática cultural, cujo significado se transforma pelo contexto e pelos seus usos. Também aproveitei os argumentos de Miller & Slater (2000) que partindo de Trinidad apresentaram uma abordagem etnográfica para trabalhar **com** a internet. Ao aceitarem que a internet em Trinidad não seria uma simples versão de uma internet global homogênea, os autores investigaram a internet local como uma invenção local de seus usuários, apropriada de maneiras específicas. Essa abordagem, ao propor uma investigação que não admitia o domínio *online* como ciberespaço, demonstrou que a internet poderia significar coisas muito distintas para diferentes grupos de pessoas.

³⁵ “(...)as it became clear that the internet did not necessarily float free from the rest of people’s experience, as it emerged that there was a significant prospect of a digital divide with real social consequences, and as the notion of an internet free from prevailing forms of social inequality receded, an urgency to ask kinds of research questions that could not be answered by studies solely contained within an internet-enabled cyberspace gathered pace.”.

Comentando este caso empírico dos cibercafés trinitianos, os autores apontam:

O que nós, ao invés, buscamos é um estudo dos processos que têm, como suas consequências, a geração do fenômeno que nós observamos. No presente caso, nem a Internet é dada como uma tecnologia que é o objeto de estudo, nem Trinidad é separado como um contexto social ou cultural. Ao contrário, nós objetivamos examinar a Internet como um processo cultural trinitino, assim como entender como Trinidad pode agora ser, dentre outras coisas, um produto do uso da internet. (MILLER&SLATER, 2004 ,pág.47)

Hine (2000) também reconhecia a internet como uma multiplicidade de variados artefatos, dependendo do uso que dela se fazia. Na obra *Virtual Ethnography*, ela apresenta uma série de diretrizes para se fazer etnografia com a internet, pensando a etnografia como prática textual e como “ofício praticado, vivido” (*lived craft*), desestabilizando seu alicerce na ideia de presença física em um campo geograficamente demarcado. Para ela, a internet deveria ser compreendida como conjunto de textos e também como lugar de interação, embora considerasse algumas partes mais interativas do que outras. A autora atentava para o fato de que esses textos teriam que ser analisados em conexão ao seu contexto de produção e consumo, já que eles só se tornariam etnograficamente significativos quando situados em complexos culturais.

A autora também propunha uma abordagem multidimensional na qual se deveria determinar em que medida os momentos *online* se separam dos momentos *offline* e de que maneiras eles se conectam e se apartam. A ideia era entender essa justaposição de elementos, de páginas, mecanismos de busca, *hyperlinks* e instâncias de comunicação, observando como eles se conectavam e quais fluxos mobilizavam dentro dessa rede.

Muitas das abordagens que aproveitei foram produzidas a partir dos anos 2010 e uma delas é a de Baym (2010), que busca fornecer meios para pensar criticamente os papéis das mídias digitais nos relacionamentos pessoais. A autora aponta que

Um dos mais empolgantes elementos das novas mídias é que elas permitem que nos comuniquemos pessoalmente com grupos que costumavam ser proibitivamente grandes. Isso borra as fronteiras entre comunicação de massa e comunicação interpessoal, perturbando ambas. Quando as pessoas se reúnem em um lugar online para conversar sobre algum programa de televisão, elas compõem uma audiência de comunicação em massa, mas a comunicação que estabelecem entre si é simultaneamente interpessoal, dirigida a indivíduos do grupo, e de massa, disponível para qualquer um ler. Se, como vem acontecendo gradativamente, as conversas e materiais que esses fãs produzem uns para os outros são incorporados no próprio programa de televisão, as fronteiras entre produção e recepção de mídias de massa também são borradas.” (Baym, 2010,pág.4)³⁶.

³⁶ “One of the most exciting elements of new media is that they allow us to communicate personally within what used to be prohibitively large groups, This blurs the boundary between mass and interpersonal communication in

Baym também propõe uma série de conceitos chave para analisar as relações entre mídias e conexões pessoais e para comparar diferentes mídias entre si. Um deles diz respeito à **interatividade**, que está ligada à capacidade de uma mídia permitir conexões entre grupos e indivíduos, o suporte que a própria máquina oferece à interatividade através da interface e até mesmo a interatividade textual, que permite criações e interações entre usuários e textos. Outro conceito chave diz respeito à **estrutura temporal**, que pode ser sincrônica, como na comunicação face-a-face, ligações telefônicas e mensagens instantâneas, ou assíncrona, onde existem “atrasos temporais”, como no e-mail e caixa postal, por exemplo.

O terceiro conceito chave mencionado por Baym é o das **disposições sociais**, que diz respeito a um contexto, um conjunto de significados sociais que fornecem pistas para dar sentido às mensagens trocadas. Assim, algumas mídias fornecem mais informações a respeito daqueles com os quais nos comunicamos (por exemplo, a mídia que permite o contato por voz e vídeo fornece mais informações sobre o interlocutor do que aquela que opera apenas com áudio). O quarto, atenta para a dimensão de **armazenamento** da mídia, que está ligada à capacidade de replicar um conteúdo, recuperar e eventualmente editar.

O penúltimo conceito chave proposto pela autora está relacionado ao **alcance** da mídia, ou seja, ao volume de pessoas que podem ser atingidas com determinada informação. Para Baym, aquilo que ela chama de mídia digital, no limite, poderia alcançar qualquer usuário, o que permitiria que os sujeitos formassem novas comunidades de interesse e novos relacionamentos. Por fim, o último conceito trabalhado pela autora está ligado à **mobilidade** da mídia, ao quão facilmente transportável ela é.

Considerarei algumas das propostas de Baym muito úteis para pensar e comparar algumas mídias no decorrer da pesquisa. O grau de interatividade, disposições sociais e estruturas temporais de algumas plataformas na internet afetaram bastante a minha relação com o trabalho de campo e com minhas interlocutoras. Buscarei problematizar essa questão mais adiante. O armazenamento da mídia também foi um conceito chave muito presente em minha pesquisa, considerando que trabalhei com muitas informações “arquivadas”, que tinham circulado em períodos anteriores ao da pesquisa, o que também será problematizado ao longo da dissertação. O alcance de uma mídia como a internet, é um tema de extrema relevância para esta pesquisa,

ways that disrupt both. When people gather in an online space to talk about a television show, they are a mass communication audience, but the communication they have with one another is both interpersonal, directed to individuals within the group, and mass, available for anyone to read. If, as increasingly happens, the conversations and materials these fans produce for one another are incorporated into the television show, the boundaries between the Production and reception of mass media are blurred as well.”

que será amplamente trabalhado ao longo do texto, assim como a mobilidade, já que estarei tratando de uma pesquisa realizada em um país em que, a título de exemplo, o celular é o dispositivo mais usado para acessar a internet³⁷.

Outra obra das últimas décadas que considere importante na constituição de minha pesquisa foi a de Horst&Miller (2014). Observando que justamente muito do que se escreveu sobre a internet teria se apoiado na noção de que as relações entre pessoas estariam mais mediadas do que nunca, e por isso se tratariam de relações menos “naturais” ou “autênticas”, os autores afirmam que as relações não são mais mediadas pela emergência das tecnologias digitais já que, em termos antropológicos, não existe algo puramente humano e não mediado, algo que se aproxime mais da “natureza”. A interação face-a-face é tão culturalmente inflexionada quanto a comunicação digitalmente mediada³⁸. O impacto de tecnologias digitais como *webcams*³⁹ é desconcertante justamente por nos tornar cientes desses enquadramentos que se dão nos encontros face-a-face. Potencialmente, uma grande contribuição desse debate seria a de finalmente implodir as ilusões que retemos de um mundo não mediado e pré-digital.

Outra diretriz proposta pelos autores é de considerar os contextos nos quais se inserem essas tecnologias digitais. Primeiro, seria necessário observar que **ninguém vive uma vida inteiramente digital** e nenhuma mídia e tecnologia digital existe fora das redes que incluem o analógico e outros tipos de tecnologias de mídia. Segundo, devemos considerar que os próprios indivíduos condensam diversas dimensões de suas vivências e se inserem em **contextos de co-presença com outros sujeitos**, compartilhando coletivos. Por fim, devemos **considerar enquadramentos mais amplos, mas também dinâmicos**, como da economia política, por exemplo, que enredam coisas, pessoas e informações, para além de indivíduos e coletivos específicos. Assim, embora o *online* tenha sua própria integridade e intertextualidade particular, ele não está isolado, mas sim enredado com outras dimensões vividas pelos sujeitos.

Finalizando os argumentos de Horst&Miller, saliento um aspecto abordado pelos autores que diz respeito à materialidade do digital. É preciso reconhecer que nos situamos em

³⁷ Cf. <http://jornal.usp.br/atuais/pesquisa-mostra-que-celular-e-o-dispositivo-mais-usado-para-acesso-a-internet/>.

³⁸ O próprio Goffman (1959,1961) já teria apontado que nós falhamos em ver a natureza estruturada das interações face-a-face, justamente porque essas “estruturas” operam tão efetivamente.

³⁹ Câmeras acopladas ou acopláveis aos computadores que permitem aos usuários verem ou serem vistos por outros usuários.

um mundo dotado de materialidade, habitado de coisas que também mediam as relações. Os artefatos fazem muito mais do que expressar intenções humanas: eles produzem coisas que interagem nas relações⁴⁰. Em primeiro lugar, existe a materialidade da infraestrutura da tecnologia; em segundo lugar, há uma materialidade do próprio conteúdo digital; por fim, o contexto onde se insere o digital, também é dotado de materialidade. A maneira como essas infraestruturas tecnológicas são constituídas, suas potencialidades e as ferramentas que proporcionam, impõem limites e potencialidades de como podem ser apropriadas.

Quinze anos após *Virtual Ethnography*, Hine (2015) também propôs novas diretrizes metodológicas para trabalhar com a internet, admitindo que esta teria mudado radicalmente desde o início do século. Se em meados de 2000 a internet era mais restrita a alguns grupos sociais e o dinamismo e participação residia mais em fóruns e afins, no cenário atual já despontam mudanças significativas nesse sentido. As discussões recentes a respeito da web 2.0 e até mesmo web 3.0 anunciam o caráter de constante transformação que enfrentamos ao trabalhar com a internet. Embora esses debates estejam em disputa e cercados de divergências é importante salientar que já não estamos mais lidando com uma internet massivamente textual e que plataformas, aplicativos, computação em nuvem, dentre outras coisas, constituem outras relações entre os sujeitos e essa tecnologia.

Seguindo nas novas propostas de Hine, a autora explica que a diferença chave entre a abordagem anterior e a presente é o desenvolvimento de uma consciência das diversas formas de integração que dão sentido à internet. Assim, ela lança algumas diretrizes que auxiliaram o desenvolvimento de minha pesquisa: 1) adotar uma abordagem que esteja aberta aos aspectos não-antecipados de produções de sentido; 2) conceber o campo como um constructo fluído e emergente sem operar com uma distinção rígida entre *online/offline* e compreendendo que o que chamamos de “A internet” pode ser analisada em diversos níveis, inclusive nas incorporações locais e usos dos sujeitos da tecnologia; 3) a internet pode ser integrada em diversos enquadramentos de atividades e produções de sentido; 4) a internet é uma experiência corporificada 5) a internet é ao mesmo tempo experiência cotidiana e alvo de discursos; 6) o(a) etnógrafo(a) deve lidar com a incerteza e com constructos não necessariamente verificáveis em termos de padrões de objetividade e 7) o(a) etnógrafo(a) deve reconhecer sua agência no processo de investigação sem abandonar a busca por descrições autênticas.

Hine aponta que a etnografia constitui um método que tem a potencialidade de trabalhar

⁴⁰ Cf. Binsbergen (2005), Gell (2007), Henare, Holbraad & Wastell (2007) e Latour (2011) para diferentes discussões sobre a agência ou ação de objetos e a circulação de comodificação de coisas.

com a internet adotando uma perspectiva multi-facetada, focando em como as vidas são vividas e como as tecnologias são adotadas e adaptadas às nossas vidas. Conforme explicita a autora,

(...) em seu coração a etnografia é uma abordagem altamente adaptativa que se adequa às condições que encontra. Um estudo etnográfico não pode ser totalmente desenhado antecipadamente, pois os métodos de investigação desenvolvidos pelo etnógrafo são unicamente ajustados para a situação específica que será estudada. É um método que se constrói novamente em cada lugar, baseado na gradual compreensão da situação por parte do etnógrafo. Portanto, se aceitarmos que em algumas circunstâncias, viver com incerteza e persistente ambiguidade a respeito do significado das coisas é parte inerente das condições nas quais os participantes se encontram, então experienciar e abraçar essa incerteza se torna o trabalho de um etnógrafo e perseguir alguma forma de certeza robusta absoluta sobre algo se torna uma distração e até mesmo uma ameaça ao objetivo mais significativo de entender como a vida é vivida nessas condições nas quais essa estabilidade é, no máximo, uma conquista muito temporária. (Hine, 2015, pág.5).⁴¹

Para isso, é importante tomar parte em diversas formas de comunicação e interação adotadas por seus interlocutores e não excluir algumas dessas formas como inerentemente menos informativas ou não etnográficas. No caso de minha pesquisa, a própria natureza de meu tema e questão central demandaram adaptações no fazer etnográfico que resultaram em uma etnografia feita exclusivamente *online*, já que minhas interlocutoras se encontravam geograficamente dispersas e uma das ligas que as unia, era justamente a conexão com pessoas distantes e com experiências de vida distintas⁴². Recortar esses *fandoms* espacialmente fazendo uma etnografia presencial na cidade de São Paulo onde atualmente resido, por exemplo, não parecia fazer sentido para investigar as questões centrais desta pesquisa, afinal de contas, a dinâmica de minhas interlocutoras não se dava nesse sentido.

Embora elas muitas vezes combinassem viagens para se conhecerem presencialmente e frequentassem a casa de outras pessoas que, por acaso, residiam em suas cidades ou cidades próximas, na grande maioria das vezes as atividades coletivas dos *fandoms* e suas dinâmicas de relações aconteciam em meios digitais. Conversas individuais por meio do chat do Facebook, do aplicativo de troca de mensagens no *Whatsapp*, bem como entrevistas semi-estruturadas em

⁴¹ “(...)ethnography is at its a highly adaptive approach that suits itself to the conditions that it finds. An ethnographic study cannot be wholly designed in advance, for the methods of inquiry that an ethnographer develops are uniquely suited to the specific situation being studied. It is a boot-strapping method, which builds itself afresh in each location, based upon the ethnographer’s emerging understanding of the situation. If we accept, therefore, that in some circumstances living with a lack of certainty and an enduring ambiguity about what things mean is an inherent part of the conditions in participants find themselves, then experiencing and embracing that uncertainty becomes an ethnographer’s job, and pursuing some form of absolute robust certainty about a singular research object becomes a distraction, and even a threat, to the more significant goal of working out just how life is lived under these conditions in which such stability is at best a very temporary achievement.”

⁴² Discutirei de maneira mais aprofundada essa questão nos capítulos da dissertação.

profundidade feitas presencialmente ou por teleconferência também compuseram o desenho metodológico de minha pesquisa, a fim de investigar como os sujeitos envolvidos incorporavam a tecnologia em suas vidas e a relação disso com suas sexualidades, famílias, trabalhos, lazes, amigos dentre outros aspectos que considere relevantes para dar corpo à minha etnografia.

Diante dos debates antropológicos expostos nessa introdução, considero pertinente anunciar que mesmo se considerarmos etnografias que não envolvem a internet, uma das riquezas do método é sua investigação em profundidade, sua adaptabilidade e o fato de que cada etnógrafo, em produção criativa envolvendo a observação participante e a escrita, produz materiais diferentes trabalhando com as mesmas questões e recortes empíricos. Isso não significa que apenas uma dessas versões é “verdadeira”, mas que estamos lidando com regimes múltiplos de compreensão que fornecem diversos recursos para nossas investigações.

Se partirmos da honestidade de que somos incapazes de compreender os fenômenos holisticamente, talvez porque tal visão holística seja uma vontade nossa de conferir completude a coisas que se mostram fragmentadas e não lineares, seguiremos empregando essa adaptabilidade para pensarmos o mundo e fenômenos como a expansão e popularização da internet, sem nos desorientarmos com uma obsessão positivista de que haveria apenas um modo correto de empregar os métodos e apenas uma verdade a ser apreendida.

1.3 ORGANIZAÇÃO DOS CAPÍTULOS

No Capítulo 1 discutirei o surgimento do fenômeno dos fandoms trazendo uma aproximação e familiarização com esse universo, o que ajudará a situar as linguagens e estratégias incorporadas nos *fandoms* brasileiros e observar as transformações das relações dos fãs com as mídias, especialmente com o advento da internet.

No capítulo 2 trarei elementos do trabalho de campo realizado no Elemento Z com as Xenites. Discutirei o impacto do seriado Xena: The Warrior Princess, as particularidades de seu *fandom* no Brasil bem como as *fanfictions* e as leitoras beta, elementos relevantes desse *fandom* que tinha uma centralidade nos textos.

Já no Capítulo 3 trarei elementos etnográficos do *fandom* de Clarina, bem como a discussão acerca das telenovelas no Brasil e as demandas por representatividade que emergiram nesse contexto. Também serão abordadas as redes sociais e seus usos e apropriações no *fandom*, bem como os memes, extremamente presentes nos *fandoms* atualmente.

Finalmente, na Conclusão amarrarei alguns dos principais debates e argumentos elaborados ao longo da dissertação, retomando os fios condutores e eixos temáticos que guiaram o presente empreendimento: *fandoms*; sexualidades e subjetividades; internet.

2. CAPÍTULO 1 – TRAJETÓRIAS DE PESQUISA, TRAJETÓRIAS DE FANDOMS

2.1 AS EXPERIÊNCIAS E ESCOLHAS DE CAMPO

Quando decidi colocar esta pesquisa em prática, sabia que tinha um grande desafio pela frente. Inicialmente minha ideia era investigar *fandoms* tematizando desejo e erotismo entre mulheres, sem recortar a região. Logo notei que tal empreendimento seria impraticável e por isso escolhi focar no contexto brasileiro.

Passei a explorar sites de *fanfictions*, blogs, portais e percebi que havia um universo mais amplo do que esperava e que seria necessário partir de algum lugar específico. Embora tenha falado com interlocutoras envolvidas em outros *fandoms* e observado outros sites, decidi finalmente partir de dois *fandoms* específicos: o “Elemento Z”, um site com correspondentes páginas no Facebook e no Twitter, a partir do qual explorei a incorporação de um dos primeiros, se não o primeiro, *fandom* brasileiro que tematizava relações de desejo entre mulheres; e o “CanalEmFamília” que tinha páginas no Twitter e no Facebook, embora tenha focado mais na primeira rede social por ter maior atividade nesse *fandom*. Escolhi esse segundo *fandom* por ser mais recente e por sua relação com um produto midiático brasileiro — a telenovela — conhecido pela disputa e negociação envolvendo relações homoeróticas/afetivas⁴³. Tratou-se do primeiro *fandom* significativo que tematizou o desejo entre mulheres baseado em uma telenovela e que trouxe notáveis transformações e (re)significações, empregadas pelas fãs, dos elementos comuns nos *fandoms* que surgiram nos EUA. Se o “Elemento Z” marcou uma entrada dessa maneira de se relacionar com a mídia no Brasil, engajando-se especificamente na temática do desejo entre mulheres, no caso do “CanalEmFamília” eram notáveis as transformações que se articularam ao contexto específico brasileiro nesses *fandoms*.

Algumas características eram recorrentes nos perfis das interlocutoras com quem conversei. De maneira geral, a maior parte das frequentadoras de ambos os *fandoms* com quem mantive contato tinham entre 20 e 40 anos. Também notei uma concentração maior de interlocutoras residentes e nascidas no eixo sul-sudeste do Brasil, bem como uma grande quantidade de colaboradoras que se identificaram como brancas. Além disso, a maioria dessas

⁴³ Cf. alguns trabalhos recentes que se debruçaram especificamente sobre representações de homoerotismos/afetividades nas mídias comerciais: Beleli (2011), Colling (2010), Lima (2008), Lopes (2008), Marques (2010).

mulheres contavam com uma média de renda total da casa de pelo menos dois salários mínimos. Outra observação significativa diz respeito à escolaridade delas: praticamente todas tinham pelo menos o nível superior incompleto e grande parte possuía superior completo, sendo que no primeiro caso, a maioria eram mulheres jovens que ainda estavam cursando a faculdade.

Todas as mulheres com quem conversei tinham trajetórias de relações de desejo e afetividade com outras mulheres. Algumas referiam-se a si mesmas espontaneamente com termos como “lésbica” e “gay” enquanto outras alegavam “gostar” ou “amar” outras mulheres. Grande parte das interlocutoras tinham parceiras fixas, especialmente as mulheres mais velhas, e algumas coabitavam com a parceira. Geralmente temáticas relacionadas às sexualidades apareciam de forma recorrente nas entrevistas e conversas, mesmo sem que houvessem perguntas específicas sobre as questões.

Outra questão que despertou minha atenção foram os relacionamentos à distância. Muitas mulheres com quem conversei tinham, ou já haviam experienciado, relações erótico-afetivas com mulheres residentes em outras cidades e até em outros estados. Nesse cenário a internet tinha um papel fundamental tanto no processo de conhecer pessoas quanto como meio de contato e manutenção dessas relações. Algumas também relataram que mudaram de cidade para morar com parceiras que haviam conhecido através da internet.

O perfil de participantes apresentou algumas distinções entre os dois principais *fandoms* que investiguei. Enquanto o “Elemento Z” atravessou algumas gerações, contemplando principalmente mulheres entre 20 e mais de 50 anos, que assistiram à série da guerreira em diversos momentos (tanto na TV aberta quanto por assinatura e algumas até pela internet) no “CanalEmFamília” a faixa etária era mais restrita dos 18 aos 30 anos e muitas dessas mulheres cresceram já com a internet ou tiveram contato com ela desde a adolescência. Além disso, era muito mais comum o uso da rede social Facebook e anteriormente Orkut no primeiro *fandom*, bem como a utilização de perfis pessoais com fotos do rosto, fotos de familiares e com o próprio nome no perfil. Em contrapartida, era mais comum o uso e preferência pelo Twitter e Instagram no segundo *fandom*, com uma presença maior de perfis com fotos e nomes de celebridades e personagens, apelidos e que não continham informações pessoais do usuário.

Conforme observou Hine (2015),

Algumas mídias oferecem prontamente um senso de consciência da co-presença, e de fato muitas redes sociais demandam isso, assim as configurações de privacidade estão sob o controle direto de participantes que devem aceitar os pedidos de amizade ativamente. Nessas configurações é difícil para um etnógrafo espreitar sem ser notado. Em outras configurações pode não ser tão simples para o etnógrafo sustentar uma visibilidade mútua com os participantes. Em um grupo de discussão online, por

*exemplo, pode ser muito normal espiar sem postar, e dessa forma permanecer invisível para os outros participantes. (...) Nessa circunstância, é importante lembrar que o grupo em si não precisa necessariamente ser tratado como um campo de pesquisa limitado: os membros do grupo podem utilizar outros meios de comunicação e outras configurações para se comunicar, que os etnógrafos podem utilizar no lugar ou concomitantemente a aqueles. A visibilidade mútua para propósitos etnográficos não precisa, portanto, acontecer apenas através do grupo online de discussão em si, e pode ser alcançado através de contato direto por email, encontros face-a-face, em blogs ou quaisquer meios adicionais considerados apropriados para o grupo.*⁴⁴ (Hine, 2015, pág.57).

Minhas estratégias etnográficas adotadas em campo estiveram diretamente relacionadas às plataformas e aos usos que os sujeitos delas faziam. No caso do *fandom* de X:WP, parti de um site que hoje em dia tem pouquíssimos acessos. Se no início ele concentrava a participação de muitas fãs, junto com fóruns de discussões, atualmente essas fãs se encontram mais esparsas diante de um leque muito mais amplo de domínios dedicados ao *fandom* da princesa guerreira. Dessa forma, minha investigação do site se constituiu por um lado, como pesquisa arquivística e, por outro, seguindo as participantes até os domínios mais atuais do *fandom*, especialmente no *Facebook*, consegui conversar e marcar entrevistas em profundidade com as mulheres que frequentavam o site durante seu período de atividades mais intensas.

Contatando as criadoras e algumas figuras chave no desenvolvimento e participação do Elemento Z, pedi permissão para investigar o site e seus respectivos domínios nas redes sociais e para escrever a respeito deles na dissertação. A maioria das mulheres com quem conversei se mostraram muito receptivas e entusiasmadas ao poderem compartilhar e explicitar suas relações, muitas vezes incompreendidas por familiares e amigos, com o *fandom* da série dos anos 1990.

O *fandom* de Clarina apresentava situação semelhante, já que o período da telenovela e o entusiasmo com o *ship*⁴⁵ já haviam passado. Centrando-me em páginas do Twitter e no Blog

⁴⁴ “Some media readily lend themselves to a sense of awareness of co-presence, and in fact many social networking sites demand it, in that privacy settings are under the direct control of participants who must actively accept friends’ requests. In such settings it is difficult for an ethnographer to lurk unnoticed. In other settings it may not be as easy for the ethnographer to sustain mutual visibility with participants. In an online discussion group, for example, it may be quite normal to lurk without posting, and thus to remain invisible to other participants. (...) In this circumstance, it is important to remember that the group itself need not necessarily be treated as a bounded field site in its own right: group members may well have other means of communicating and other settings where they meet, and the ethnographer could engage with these instead and as well. Mutual visibility for ethnographic purposes may not, therefore, have to happen solely through the medium of the online discussion group itself, and can be achieved through direct email contact, through participation in face-to-face meetings, through blogging, or in whatever additional means are deemed sensible and appropriate by that group.”

⁴⁵ Proveniente de um encurtamento de “*relationship*” (do inglês, relacionamento) o termo *ship*, bem como sua inflexão em termos como “*shipar*” e “*shipping*”, é utilizado nos *fandoms* para designar o apoio e torcida para um

“Bar Em Família”, também me relacionei com esse campo em suas dimensões arquivísticas e apenas pude acessar as participantes da página através de seus perfis correspondentes no Facebook, já que no Twitter não era possível enviar mensagens diretas a não ser que a interlocutora em questão me “seguisse”⁴⁶ em troca. Pela facilidade de poder enviar mensagens pelo Facebook mesmo que a pessoa que eu quisesse contatar não aceitasse meu pedido de amizade, essa rede social acabou se tornando a entrada mais fácil para ambos os *fandoms*. O fato de se tratar de uma das redes sociais mais utilizadas no Brasil⁴⁷, site em que grande parte da população possui perfil, facilitou a entrada de minha pesquisa por ela.

Tive a oportunidade de conversar com a criadora da página do Twitter e com as co-criadoras do blog, conseguindo dessa forma suas permissões para trabalhar com ambos os domínios. Assim como no caso do Elemento Z, as meninas que *shipavam* Clarina pareciam entusiasmadas para falar sobre o assunto e dividir suas motivações, críticas e experiências relacionadas com aquele *fandom*. Essa abertura e receptividade foi fundamental para a realização de minha pesquisa.

Pelo caráter geograficamente esparsa de ambos os *fandoms*, não tive a oportunidade de fazer muitas entrevistas presenciais, já que apenas uma das moças com quem estabeleci maior contato morava próxima a São Paulo e outra, coincidentemente, visitou a cidade durante suas férias de final de ano. As demais entrevistas foram realizadas por videoconferência, quando minhas interlocutoras aceitavam e se sentiam confortáveis com isso; por áudio, seja por ligações telefônicas ou áudios de Whatsapp e quando nenhuma das opções anteriores era possível, apenas pela troca de mensagens.

Embora a maioria das mulheres com quem conversei aceitassem as entrevistas por videoconferência, algumas não se sentiram à vontade por vergonha, medo e/ou desconfiança.

casal *canon* (trata-se do casal que existe na narrativa original) ou *fanon/non-canon* (trata-se de um casal criado na imaginação dos fãs, utilizando personagens da narrativa original). Muitas vezes se cria um apelido para o *ship* utilizando elementos característicos das personagens que formam o casal e até mesmo o próprio nome dessas personagens. No caso dos *fandoms* de “Em Família”, o apelido mais utilizado no *ship* era uma junção dos nomes das personagens que formavam o casal: Clarina (Clara + Marina).

⁴⁶ No *Twitter* há a opção de seguirmos outros usuários e ao fazê-lo você se inscreve para ver os *tweets* do usuário seguido. Além disso, as atualizações do usuário que está sendo seguido aparecem em sua linha do tempo. O usuário que está sendo seguido também passa a poder te enviar uma mensagem. No *Twitter*, seguir uma pessoa não significa que necessariamente essa pessoa te seguirá em troca. Se você não é seguido por determinada pessoa, não é possível enviar uma mensagem privada para ela, portanto, o recurso de seguir tem a função de filtrar as possibilidades de interação entre os usuários.

⁴⁷ Na pesquisa realizada pela agência internacional “*We are social*” e a plataforma de gerenciamento de mídias “*Hootsuite*” em 2017, por exemplo, no Brasil o Facebook só perde para o *Youtube* dentre as mídias sociais mais utilizadas pela população.

Procurei respeitar essas demandas e me comunicar pelos meios em que se sentiam mais confortáveis.

Além das entrevistas também mantive contatos contínuos com muitas dessas mulheres, algumas das quais não cheguei a entrevistar, que também contribuíram para o desenvolvimento da pesquisa. Foi a partir desse material, um tanto quanto heteróclito, que se constituiu o cenário que deu vida e corpo às próximas páginas.

Embora algumas dificuldades viessem justamente à complexidade que há no trabalho com um material tão enredado, “linkado” e fluído como é comum encontrar em uma etnografia na/da/com a internet, também me deparei com um universo muito prolífico, do qual investiguei uma ínfima parte, que despertou uma série de questões. A primeira coisa que percebi era que o termo “*femslash*” muito utilizado nos Estados Unidos para se referir a *fandoms* que tematizam desejo entre mulheres, não tinha sido incorporado no Brasil com tanta força e a maioria das interlocutoras não sabiam do que se tratava. Algumas, principalmente mais velhas, também não conheciam o termo “*fandom*”.

Era comum a desconfiança de algumas interlocutoras quanto ao meu trabalho e à legitimidade de minha investida. Esse desconforto vivido por algumas potenciais colaboradoras pela impossibilidade de verem meu rosto e me identificarem como uma pessoa confiável, trouxe algumas dificuldades para a pesquisa. Algumas mulheres não aceitaram fazer a entrevista por chat de vídeo e outras sequer quiseram fazer por ligação de telefone. Percebia que muitas vezes isso estava ligado a dúvidas e inquietações a respeito de quem eu era, bem como a certos desconfortos ao tratar do tema das sexualidades. Esses desconfortos se davam algumas vezes por parte das próprias interlocutoras e outras, por causa da presença de suas famílias na casa no momento da entrevista, como no caso de uma entrevistada que precisou interromper nossa conversa pois sua mãe estava em seu quarto.

Algumas questões em relação à minha própria sexualidade também surgiram nas situações de campo. Conforme salienta Facchini (2008),

Um pesquisador que escolhe trabalhar com o tema sexualidade acaba sentindo, na prática e na própria pele, muitas das coisas que estão escritas nas análises de autores como Foucault (1977). O fato de que a sexualidade seja vista como foco privilegiado para a construção da subjetividade (Foucault, 1977), faz com que uma série de suspeitas sobre sua vida pessoal, sejam acionadas, tanto entre seus pares, quanto na relação com potenciais colaboradores da pesquisa. Na vida acadêmica e profissional, o fato de estudar sexualidade pode pôr em questão sua seriedade enquanto pesquisador, ou trazer questionamentos sobre motivos pessoais escusos para a escolha do tema da pesquisa, de um modo muito mais intenso, do que ocorre em relação a outros temas. Quando o tema estudado tem relação com alguma ‘sexualidade dissidente’, as coisas tendem a se complicar. (Facchini, 2008, pág.47)

De maneira semelhante à descrita por Facchini na pesquisa de seu doutorado, era comum o surgimento de algumas dúvidas por parte das interlocutoras em relação ao meu interesse nelas e vice-versa, bem como questionamentos de minha escolha do tema e de minha própria sexualidade. Houve preocupações de algumas de minhas interlocutoras, às vezes menos, às vezes mais explícitas, em relação a possíveis desconfortos e questões de ciúmes por parte de suas parceiras em decorrência de meu contato. Uma delas, por exemplo, explicou que não tinha problemas em conversar pelo chat do Facebook, mas que não poderia trocar números de *Whatsapp* comigo, algo que seria considerado como um nível maior de intimidade, o que poderia provocar ciúmes em sua parceira.

Também tive de lidar com situações em que havia uma ambiguidade em relação ao potencial interesse erótico/afetivo de algumas interlocutoras por mim. Busquei contornar sutilmente essas situações direcionando as conversas e interações para as questões referentes à pesquisa.

Muitas das mulheres com quem conversei também se interessaram em saber como eu entendia minha sexualidade, ao que costumava responder que geralmente desejava mulheres. Senti que muitas vezes essa honestidade abriu caminhos, gerou um senso de cumplicidade e conforto e deixou algumas colaboradoras mais à vontade para falarem de si mesmas.

As escolhas aqui adotadas tiveram em vista seguir os caminhos que acreditei se constituírem como os mais prolíficos para as questões que busquei investigar.

2.2 GÊNERO, SEXUALIDADES E MÍDIA: O CENÁRIO BRASILEIRO

Nesta seção discutirei em primeira instância a escolha e as implicações de fazer essa pesquisa com mulheres, com enfoque específico nas mulheres que desejam mulheres, bem como a utilização deste último termo no lugar de outros como “lésbica”, “homossexual”, “sapatão” etc. No contexto dessa pesquisa, a contribuição dos estudos de gênero e de sexualidades é relevante por trazer à tona questões patentes acerca de como essas mulheres estão enredadas no *continuum* público/privado e de como conduzem seus desejos por outras mulheres, bem como os conflitos com familiares, colegas, amigo(a)s, parceiras e consigo mesmas, em relação àquilo que reconhecem como suas sexualidades.

Os conceitos de esfera pública e esfera privada, centrais para o pensamento político do Ocidente especialmente a partir do século XVII, (OKIN, 2008) foram amplamente questionados e problematizados por autoras e autores e pelos movimentos feministas. Conforme sugere Okin (2008), a maioria das feministas do século XIX e do início do XX não questionavam os papéis das mulheres no interior da família e defendiam frequentemente o sufrágio e educação para as mulheres com o argumento de que as tornariam esposas e mães melhores. Até mesmo as feministas do chamado movimento de “segunda onda” reivindicavam espaço nos mundos do trabalho e da política sustentando ao mesmo tempo que as mulheres tinham responsabilidades na família. Nesse cenário, se tornou comum para os diversos feminismos a reivindicação pela importância política do que até então se considerava paradigmaticamente não-político: questões sobre sexualidades, trabalho doméstico, família etc.

O que esse debate traz como reflexão relevante para minha pesquisa, é que os chamados domínios “público” e “privado” não são tão inequívocos e estáticos como querem os teóricos políticos mais clássicos e até alguns contemporâneos. De antemão, Okin (2008) aponta uma ambiguidade na distinção, usada tanto para falar de I) Estado e sociedade (como em propriedade pública e propriedade privada), quanto para referir-se II) à distinção entre vida doméstica e não-doméstica. A autora explicita a pluralidade de significados contidos nessas categorias apontando que esses significados também operam de forma contrastiva, já que no primeiro caso (I) a sociedade civil seria privada e no segundo (II), pública.

Tomando como partida essa discussão, como podemos pensar o lugar da internet nesse *continuum* ambíguo de público/privado? Quando uma de minhas interlocutoras acessava uma série de conteúdos disponíveis para uma infinidade de usuários através da internet, dentro de sua casa, no seu quarto particular e utilizando seu celular pessoal protegido por senha, ela estava em domínio público ou privado? Como pude vivenciar ao longo da pesquisa, esses questionamentos não podem ser contemplados com respostas muito simples. Dito isso, considero prolíficas as reflexões de Zafra, acerca do “quarto próprio conectado”, que inspirada no quarto próprio concebido por Virgínia Woolf⁴⁸ (2004[1929]), propõe um exercício que se apoia na

*(...)reapropriação deste **quarto próprio**, tradicionalmente identificado como parte da esfera privada, para o contextualizar na atual cultura-rede; convertendo-o portanto em um **quarto próprio conectado** à internet, constitutivo em consequência do espaço público online. (ZAFRA, 2010, pág.2)*

⁴⁸ Em “Um teto todo seu” a autora defende a necessidade de um espaço próprio e uma quantidade anual de proventos para que uma mulher pudesse se dedicar de maneira autônoma e profissional à escrita, subvertendo o espaço doméstico, o lar, de seu habitual desígnio.

Para a autora, este cenário propicia uma subjetividade criadora e marca cada vez mais nossas relações afetivas e de trabalho, além de contribuir para a gestão de nossos tempos próprios e nossa produção criativa frente aos computadores. Estão em jogo “(...) novas formas de (auto)produção derivadas das crescentes exigências de gestão afetiva e relacional de nossa vida online (...)” (pág 2).

As sugestões de Zafra são interessantes para pensar a produção de subjetividades, gestão das próprias sexualidades e das socialidades *online* no contexto de minha pesquisa. Conforme abordarei mais detidamente nos próximos capítulos, para muitas de minhas interlocutoras, a internet se constituiu como umas das poucas e primeiras fontes de informação e contato com outras mulheres que desejam mulheres. Uma delas, residente do interior do Paraná, vivia uma série de conflitos na família e no trabalho e só conseguia conhecer pessoas para trocar experiências e informações através da internet, utilizando a novela como porta de entrada e assunto em comum. Outra, proveniente de uma família tradicional, tinha vontade, ao mesmo tempo medo, de contar para a família sobre seu desejo por outras mulheres e perguntava para outras fãs de X:WP como haviam solucionado a questão. Uma terceira interlocutora conheceu a parceira pela internet no *fandom* de Xena e se mudou para a casa dela em outro Estado. Na vida de outra interlocutora, o assunto da sua sexualidade era um desconforto na família, mas era quando sua mãe defendia as personagens da novela que se gostavam, diante dos comentários de outras pessoas, que essa interlocutora tomava conhecimento e sentia o apoio da mãe. Essas histórias se replicaram indefinidamente ao longo da pesquisa, colapsando definições simples de categorias como público e privado e lançando intrigantes pistas a respeito de como a internet se insere nas vidas dos sujeitos.

Conforme Simões&Facchini (2008), em contraste com outros países, historicamente o imaginário brasileiro tem sido povoado por “(...) personagens tão variáveis quanto mutantes” e por isso, “(...) guiar-se por noções muito rígidas de orientação sexual, identidade sexual e mesmo identidade de gênero pode ser uma tarefa tremendamente ingrata.” (pág.54).

O primeiro grupo brasileiro a propor uma politização da “homossexualidade” foi o grupo Somos de São Paulo em 1978, num contexto marcado pela ditadura militar, atividade de grupos de esquerda e pelos novos movimentos feministas e negros. Exclusivamente composto por homens em seu início, posteriormente o Somos passou a contar com a frequência de mulheres em um grupo separado, identificado pelo acrônimo GALF (Grupo de Ação Lésbica-Feminista) a partir de 1981. O ideário do Somos empregava uma postura contestatória e

antiautoritária, compreendendo a “homossexualidade” como estratégia de transformação cultural proveniente das margens sociais. Por outro lado, também se adotavam estratégias de valorização cotidiana das categorias socialmente rechaçadas de “bicha” e “lésbica”, por exemplo.

Embora tenham surgido gradativamente outros grupos defendendo pautas semelhantes naquele período, em meados dos anos 1980 houve uma drástica redução da quantidade dessas entidades, além de um impacto significativo sobre os grupos mais influentes em decorrência da epidemia do HIV-Aids. O combate à doença, aliado à redemocratização, caracterizou um período dos movimentos sociais em que estes já não se uniam tão intensamente contra um “inimigo comum” e no qual se iniciou uma abertura com canais institucionais do Estado. Passaram a ser adotadas estratégias mais pragmáticas de alianças com instituições e de defesa dos direitos civis contra a discriminação e violência dirigida a “homossexuais”. São paradigmáticas as participações do Triângulo Rosa e do Grupo Gay da Bahia (GGB) nesse período.

A partir dos anos 1990, é possível identificar uma gradativa aproximação com as organizações não-governamentais (ONGs) e a elaboração de projetos visando impactos nas relações com a mídia, parlamentares, técnicos de agências governamentais e associações internacionais. É também a partir dessa década que os movimentos multiplicaram as categorias de referência a diversos sujeitos políticos, ampliando também os escopos de debates e as letras nas siglas que identificam esses sujeitos.

O que essa brevíssima recapitulação do histórico desses movimentos indica é uma maior participação, ou ao menos visibilidade, da presença dos homens que se entendem como “gays” no desenvolvimento desses movimentos. Se no final da década de 90 os interesses dos movimentos negros, gays, feministas e de esquerda se alinhavam em alguma medida, as próximas décadas foram marcadas por rachaduras e demandas específicas de grupos que não se sentiam contemplados dentro desses movimentos. Dessa maneira, as mulheres que se identificavam como “lésbicas”, se viam divididas entre os movimentos de homossexuais e os movimentos feministas.

Os estudos acadêmicos também refletiram isso, embora atualmente haja uma tendência a abordar uma diversidade maior de identidades e práticas. Alguns dos primeiros textos canônicos acerca de sexualidades como os de James Green (2000[1999]), João Silvério Trevisan (2000[1986]), José Fabio Barbosa (2005[1960]) e Carmen Dora Guimarães (2004 [1977]) focavam majoritariamente nas relações entre homens.

Em relação às décadas de 50 e 60, Simões & Facchini (2008) apontaram

As mulheres aparecem pouco nas fontes disponíveis no período, inclusive nos relatos médicos e legais, talvez porque os especialistas então considerassem que práticas homossexuais fossem um fenômeno altamente predominante, senão exclusivo, dos homens.(...) Informações sobre espaços de convivência e sociabilidade de mulheres homossexuais são bem mais escassas. Pode-se supor que as luzes da cidade e suas penumbras marginais, que tanto atraem os homens, representem, em contraste, uma ameaça às mulheres. (págs. 66 e 67).

Segundo os autores, em contraste com as informações sobre as socialidades masculinas em bares, ruas, banheiros e saunas, pouco se sabia sobre as mulheres. Nesse cenário se destacava a frequência de mulheres com performances de gênero referenciadas como masculinas no restaurante Ferro's bar em São Paulo nos anos 1960 e os encontros em residências particulares no Rio de Janeiro, transformados ocasionalmente em “bares” e “clubes” em ambientes restritos às classes mais altas. Em 1987, buscando traçar uma história do “lesbianismo” no Brasil, Mott aponta:

Se a documentação sobre os sodomitas é rara e lacunosa, as informações sobre o amor entre mulheres são ainda muitíssimo menos numerosas, fragmentárias, quando não inexistentes. (...) no caso do lesbianismo a falta de documentação se deve mais à cegueira, indiferença e preconceito dos homens face a sexualidade feminina, considerada de menor importância e indigno da atenção do sexo forte. Portanto, a história do lesbianismo até pouco tempo era uma página em branco (...). (MOTT, 1987, pág.8)

Nos estudos brasileiros sobre sexualidades, as socialidades entre mulheres estiveram ocupando espaços mais privados do que aquelas dos homens que desejam homens. Não dispomos de relatos substanciais da atividade do “banheirão” entre mulheres ou saunas e cinemas pornô voltados para mulheres que desejam mulheres. A própria ocupação das ruas não aparece de maneira tão explícita ou saturada de sexualidades como nas práticas de “pegação”, sexo e afeto entre homens.

Os estudos sobre mulheres que desejam mulheres indicam a frequência mais comum em festas, bares e eventos mais privados. Além disso, também apontam uma maior tendência da circulação em pares e daquilo que Meinerz (2005) chama de “imperativo da conjugalidade.”⁴⁹ Em suma, embora estejam em jogo variáveis como raça/cor/etnia, classe, faixa etária, região, é

⁴⁹ Meinerz (2005) descreve o imperativo da conjugalidade como uma valorização e tendência à adoção de parcerias estáveis, preferencialmente de longa duração, e da precedência da relação afetivo-sexual em relação aos demais vínculos sociais.

possível observar uma tendência, ao menos no contexto brasileiro, das expressões de afeto e desejo entre mulheres de maneira relativamente privada.

No entanto, diante dessas observações, é importante problematizar e situar o que estou chamando aqui de “mulheres”, um conceito sócio-histórico que deve ser pensando e problematizado na investigação de campo e como categoria analítica. Para isso, são fundamentais os questionamentos levantados pelos feminismos responsáveis pela formação do campo de pesquisa denominado inicialmente de “antropologia da mulher” (Moore, 1991). Essa linha de pensamento coloca em pauta a perspectiva teórico-analítica do fazer científico centrada no homem branco ocidental, que carrega consigo um olhar próprio das noções de homens e mulheres e de suas respectivas relações na construção dos saberes denominados científicos.

Esses estudos sobre as mulheres, buscando criar novos marcos teóricos que levassem em conta expressões de grupos considerados silenciados, partia de uma noção de experiência compartilhada entre mulheres, como *lócus* de construção de conhecimento. A perspectiva, no entanto, trazia consigo alguns problemas, já que pressupunha que apenas mulheres poderiam etnografar mulheres, implicando que apenas homens deveriam etnografar homens e assim por diante. Contudo, a contribuição desses estudos reside na possibilidade de adotar diferentes perspectivas e observar que não é possível se engajar em investigações de modo “neutro” e “objetivo”, despidendo-se das trajetórias de vida atravessadas por gêneros, sexualidades, raças/etnias, nacionalidades, classes e outras variáveis do(a)s pesquisadore(a)s.

Também foram relevantes os apontamentos de Rubin, que em “The Traffic in women: noter on the “political economy” of sex” repensa as relações levistraussianas de parentesco nas formas observáveis do que chama de “sistema sexo-gênero”. Nesse conceito, a autora destaca o indicador anatômico e a elaboração cultural como elementos distintos presentes no que outrora se designava como papéis sexuais. A proposta da autora traz uma modificação no foco de análise, que passa da investigação da figura da “mulher” como objeto de análise para a observação das relações de gênero constituídas socioculturalmente. Essas relações de gênero, imbuídas de vínculos de poder e dominação recusam o lastro da natureza como fonte essencial das diferenças. A assimetria nas correlações de poder não estaria então alicerçada nos corpos.

A contribuição de Butler (2012) para os estudos de gênero e sexualidades também foram fundamentais. Tecendo uma crítica voraz aos feminismos que partem da categoria “mulheres”, a autora defende que o sujeito do feminismo é produzido pelas mesmas estruturas de poder das quais se busca emancipação. São evidenciados nesse ponto, os limites políticos das identidades: sempre que se constitui e define um sujeito político, se estabelece que determinados sujeitos

não pertencem a essa definição. As fragmentações intermináveis dos movimentos políticos alicerçados nas identidades vivenciaram tal paradoxo com os feminismos negros e os feminismos lésbicos, por exemplo, que buscam contemplar as especificidades das multiplicidades de trajetórias forçosamente resumidas dentro da categoria “mulheres”.

Em vista disso, busquei ao longo desta dissertação optar por termos descritivos das experiências e trajetórias de minhas interlocutoras, atribuindo-lhes identidades como “lésbica”, “homossexual” e “sapatão” apenas quando se referiam a si mesmas nesses termos. As noções de “homoerotismos/afetividades” e “desejo entre mulheres” que utilizarei, buscam referenciar conjuntos de práticas, desejos, vivências e experiências múltiplas presentes nas trajetórias de minhas interlocutoras.

A crítica de Butler também ajuda a situar a utilização do termo “mulheres” empregada na presente dissertação. Primeiramente, parto da proposta de Scott (1995) de pensar o gênero como uma categoria de análise questionando como ele opera nas relações entre os sujeitos e como confere sentido à organização e percepção do conhecimento.

Além disso, me apoio nas contestações das essencializações e dualismos de gênero, especialmente nas noções de que este teria como base um dimorfismo sexual (Butler 2012; Haraway, 1995; Strathern, 1988;) e de que haveria uma continuidade e coerência entre sexo, gênero, desejo e prática, tomando homens e mulheres como figuras complementares e assumindo o desejo como naturalmente heterossexualizado (Butler, 2012).

Se as sexualidades, e conforme sugere Lauretis (1994), também o gênero, são conjuntos de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais desenvolvidos por complexas tecnologias políticas (Foucault, 2010), cabe pensar quais são essas tecnologias que estão em jogo na (re)produção desses efeitos. É nesse contexto que considerarei a mídia como uma dessas tecnologias de representação de gênero e sexualidades passível, inclusive, de ser instrumentalizada por estratégias e agenciamentos dos sujeitos.

Lauretis tece um argumento segundo o qual o gênero como representação e auto-representação é produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema e a televisão, por exemplo, e de discursos, epistemologias e práticas da vida cotidiana. A partir desses apontamentos pensei as diferentes mídias tais como televisão, cinema, livros, games, e outros – e especialmente os produtos culturais nelas difundidos – como espaços de representação de (homo)erotismos/afetividades femininas que operam como tecnologias de (re)produção dessas

sexualidades. Meu foco se direcionou nas formas de apropriação, negociação e produção presentes nos *fandoms*, desses discursos sobre sexualidades representados nas grandes mídias.

Busquei apresentar nos capítulos subsequentes, como as mulheres com quem convivi entendiam o papel das mídias em suas vidas, davam importância para as representações de homoerotismos/afetividades nessas mídias, se apropriavam das narrativas e se constituíam como sujeitos nesses processos. Para isso, também me apoiei na literatura sobre relações erótico-afetivas entre mulheres, especialmente nos trabalhos de Muniz (1992), Facchini (2008), Lacombe (2010) e Meinerz (2005).

Para Muniz, que aborda a “homossexualidade feminina” a partir do modo como se coloca na linguagem no contexto do Rio de Janeiro, essa se constitui como “uma região incógnita, uma espécie de caixa de surpresas que suspeita da significação que divulga” (pág.59). Segundo a autora, “Filha bastarda de uma sexualidade pouco afinada a sua voz, a homossexualidade feminina figura como subterrânea e por vezes inexistente aos olhos do mundo e de si mesma” (pág.59).

No entanto, embora “invisibilidade” e “silêncio” sejam termos que acompanham constantemente as investigações sobre a temática, o que autoras como Facchini, Lacombe e Meinerz trazem em suas etnografias são os modos como essas mulheres se fazem no dia-a-dia, como se colocam em discurso ocupando espaços em cenas como as das *Riot Grrrls* e das comunidades BDSM em São Paulo; as boates do Rio de Janeiro; as mesas nas ruas dos bares intimistas em Porto Alegre e até mesmo as redes digitais dentro das próprias casas, salas e quartos, como buscarei desenvolver.

Nas seguintes páginas, observei como através das apropriações dos discursos midiáticos sobre gênero e sexualidades – mais especificamente sobre a série e a telenovela, um produto comercial e bem de entretenimento de grande impacto no contexto brasileiro – as interlocutoras que descrevo e invoco na presente etnografia operam processos de autorepresentação e das produções das próprias subjetividades, articulando as ferramentas digitais e utilizando os *fandoms* como vocabulários para tal.

2.3 O NASCIMENTO DOS FANDOMS: AS MANEIRAS DE SER FÃ E SUAS MÚLTIPLAS INTERAÇÕES COM AS MÍDIAS

A maior parte das pessoas é fã de alguma coisa. Se não, certamente conhece alguém que é. (Gray, Sandvoss & Harrington, 2007, pág.1) ⁵⁰

Se de forma geral, ser fã de algo significa ostentar entusiasmo e muitas vezes dedicação em torno de alguma pessoa, texto midiático ou atividade, frequentemente esse engajamento não se expressa de forma solitária. Compartilhar interesses, discutir e às vezes discordar do assunto que provoca entusiasmo, imaginar cenários, bem como produzir textos, imagens, vídeos, quadrinhos e músicas, são atividades que compõem esse domínio de afeição com a fonte de entusiasmo.

Considerando que essa admiração pode se manifestar de diversas formas, Thompson (1987) observou que ser fã,

(...) é organizar a própria vida de tal maneira que, seguindo uma certa atividade (...) ou cultivando uma relação com alguns produtos ou gêneros da mídia, isto se torna a preocupação central do self e serve para governar uma parte significativa da própria atividade e interação com outros. Ser fã é uma maneira de se organizar reflexivamente e de se comportar no dia a dia. Visto dessa maneira não há uma clara divisória entre ser fã e não o ser. É somente uma questão de gradação – até que ponto um indivíduo se orienta e modifica sua vida de acordo com certas atividades, produtos ou gêneros. (Thompson, 1987, p.193).

Entre as Xenites⁵¹ e Clarinas⁵², frequentadoras dos principais *fandoms* que investiguei, conversei com mulheres em cujas vidas a influência de X:TWP, por exemplo, era absolutamente central, muitas vezes mediando e dando significado para questões da própria subjetividade, especialmente em termos de sexualidade. Para outras fãs, no entanto, o engajamento com o *fandom* marcou algum momento específico de suas vidas, tendo caráter mais passageiro. É importante salientar que existem muitas formas de ser fã — que frequentemente implicam troca e compartilhamento com outros(as) fãs — algumas das quais serão contempladas e descritas nesta dissertação.

De acordo com Coppa (2008) o termo *fandom* era inicialmente empregado no campo dos esportes e teatro antes de ser adotado por entusiastas de literatura de ficção científica, responsáveis pelo desenvolvimento de grande parte da infraestrutura, vocabulário e linguagem utilizados até hoje. A incorporação de uma coluna para a publicação das cartas de leitores da

⁵⁰ “ Most people are fans of something. If not, they are bound to know someone who is.”

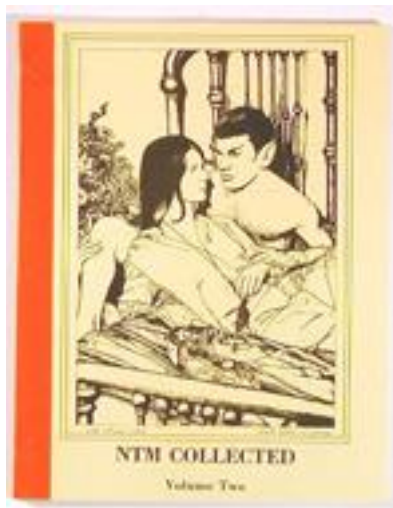
⁵¹ Como são chamados frequentemente a(o)s fãs da série Xena: The Warrior Princess.

⁵² Termo êmico que designa as fãs que shipavam a relação entre Clara e Marina da telenovela “Em Família”.

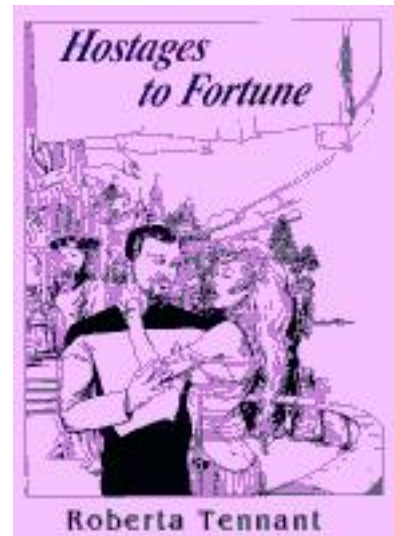
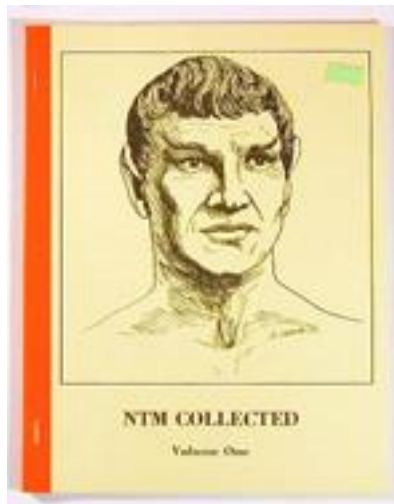
revista de ficção científica estadunidense *Amazing Stories* (1926-2005) foi um marco no desenvolvimento da interatividade entre fãs de ficção científica que começaram a trocar cartas entre si compartilhando os entusiasmos pelas histórias do gênero. Eventualmente, esses fãs começaram a se organizar, produzir arte e publicar fanzines⁵³. Inicialmente, os fãs produziam essas publicações temáticas para preencher as semanas entre os lançamentos das principais revistas com histórias de ficção científica.

Os fanzines (conferir **Imagens 2 a 5**), além de conterem arte e histórias amadoras, também eram preenchidas com comentários das histórias de revistas profissionais, novidades sobre as atividades dos fãs e debates. A partir do crescimento dessas atividades, surgiram posteriormente as APAs (*Amateur Press Association zines*) que eram desenvolvidas a fim de organizar o progressivo volume de correspondências gerado pelas atividades dos zines. Nas APAs, todas as correspondências eram enviadas para uma pessoa responsável por copiá-las e encaminhá-las. Os zines eram produzidos fazendo uso das ferramentas disponíveis mais baratas e acessíveis ao longo desses períodos como o mimeógrafo e posteriormente, fotocopiadoras.

IMAGENS 2, 3, 4 e 5 - FANZINES DE STAR TREK DE MEADOS DA DÉCADA DE 1980



⁵³ Os fanzines, ou zines, são revistas de produção independente organizadas por fãs.



Nas quatro imagens acima é possível observar o trabalho manual empregado na produção de fanzines da série Star Trek. A incorporação de um desenho feito por fãs – uma *fanart* – na capa do zine era um recurso comum de divulgação e “convite” à leitura, junto ao título da revista. Fonte: <http://blog.wfmu.org/freeform/2008/03/early-science-f.html> (acessado em Setembro de 2018).

Em 1939, foi realizada em Nova Iorque a primeira convenção mundial de ficção científica, a WorldCon que desde então ocorre anualmente. Além do desenvolvimento de toda a infraestrutura inicial dos *fanzines*, APAs e convenções, também foram criados naquele período os jargões dos fãs que são, em parte, utilizados até hoje. Termos como *fanboy*⁵⁴ e *filk*⁵⁵, cuja origem se deu nos *fandoms* de ficção científica de literatura, migraram primeiro para os *fandoms* de televisão e posteriormente para a internet, se integrando com termos que surgiram nos *fandoms* online, como *beta reader*⁵⁶ e *flame*⁵⁷, por exemplo.

⁵⁴ O termo é utilizado para designar um fã socialmente inadaptado e obsessivo pelo seu *fandom*. Trata-se da figura do nerd infantilizado e solitário cujo entusiasmo pelo *fandom* não é compartilhado pelos membros de seu círculo social.

⁵⁵ As *filks* são um gênero musical associado aos *fandoms*, no qual são criadas músicas com temática de ficção científica. O termo é uma brincadeira com o nome do estilo de música *folk*.

⁵⁶ O *beta reader* ou leitor beta é um(a) revisor(a) e editor(a) de *fanfictions* que avalia a qualidade e adequação às normas da língua, dentre outros aspectos, a fim de produzir histórias de caráter mais profissional. O termo e a prática serão discutidos com mais afinco no capítulo 2.

⁵⁷ *Flame* se refere a uma postura hostil e intencionalmente ofensiva no contexto dos *fandoms*. Geralmente são mensagens ou comentários indelicados a respeito de uma *fanfiction* ou outros artefatos artísticos dos fãs. Pode se referir também a uma postura agressiva em debates controversos do *fandom*. O *flame* se contrapõe a postura valorizada e abertamente cultivada do *concrit* — *constructive criticism* (crítica construtiva) —, cuja intenção seria de contribuir para um debate ou para um artefato artístico de maneira produtiva e respeitosa, do ponto de vista do *fandom*.

No final da década de 1960 o fenômeno do *fandom* começou a se constituir em torno de produtos televisivos, assumindo alguns dos principais contornos que o constituem até o momento presente, especialmente com o entusiasmo gerado em torno do inovador seriado de ficção científica, *Star Trek* (1966-1969). Criada e produzida por Gene Roddenberry, a série acompanhava as aventuras interestelares do Capitão Kirk e sua tripulação na nave USS Enterprise, construída pela Federação Unida dos Planetas no século XXIII a fim de explorar o espaço. Embora a série tratasse de um futuro distante, povoado por diversas raças alienígenas e aparatos tecnológicos mirabolantes, as discussões morais e políticas que remontavam alegoricamente a temáticas em voga nos EUA na década de 1960, também eram um traço marcante de *Star Trek*. Debates acerca de guerra e paz, autoritarismo, imperialismo, racismo, feminismo e o papel da tecnologia, tratados nos episódios, eram responsáveis por uma atmosfera inovadora e progressista no adorado programa de televisão

Jenkins (1992) aponta que não foi por acaso que o gênero responsável pela inauguração do engajamento típico dos *fandoms* com os seriados televisivos tenha sido o da ficção científica. Historicamente o gênero tratou de futuros possíveis e alternativos, muitas vezes ambientados em cenários espaciais ou em outros mundos; incorporando seres como alienígenas, mutantes, robôs e super-humanos; apresentando tecnologias especulativas ou previstas, como armas avançadas, teletransporte, interfaces máquina-humano, bioengenharia, neuroprostética e supercomputadores; cenários político-sociais extremos incluindo utopias, distopias e cenários pós-apocalípticos; histórias futuras que podem incluir a evolução dos humanos na terra ou em outros planetas; habilidades paranormais como controle de mentes, telecinese e telepatia e a possibilidade de existência de universos paralelos e/ou linhas temporais paralelas que podem ser atravessados e visitados. Apesar de todo conteúdo imaginativo típico das ficções científicas, o gênero trata de mundos possíveis, de vidas alternativas e da criação/predição de cenários melhores/piores distintos do momento em que essas histórias são criadas, muitas vezes jogando e extrapolando características do contexto sócio-político presente. Para aqueles fãs que estão interessados em imaginar e criar novas histórias, participar, modificar, enfim, transformar cenários, a ficção científica é um “prato cheio”.

Também não é por acaso que uma parte massiva dos fãs engajados na criação de *fanfictions*, *fanvids* e *zines*, eram mulheres. Coppa (2008) defende que o desenvolvimento das

práticas de *vidding*⁵⁸, por exemplo, está relacionado a uma estética visual e abordagem crítica adotada por mulheres. O chamado feminismo de segunda onda popularizou ideias de independência feminina e subjetividade sexual, conduzindo as mulheres a assumirem o controle das câmeras e abordarem a perspectiva majoritariamente masculina dos textos visuais de produtos midiáticos.

Segundo Coppa, os *fanvids* são ensaios visuais que adotam um argumento e se utilizam de técnicas de edição e músicas para construir uma narrativa. Os vídeos produzidos pelos *fandoms* de Star Trek abordavam tensões de representação, se apropriando de camadas subtextuais da série original e conferindo nova relevância a questões de gênero, que eram abordadas de forma secundária na trama. Para a autora, os *vids* “(...) criam argumentos explícitos ou subtextuais a respeito de gênero, e *vids* de uma ampla variedade de *fandoms* abordam questões de representação feminina, deslocamento e marginalização na cultura visual”⁵⁹ (Coppa, 2008, pág.11).

Coppa defende que a série Star Trek tinha um apelo significativo para muitas mulheres que estavam presentes no *fandom* de ficção científica desde o começo, mas que eram subrepresentadas nas histórias e na face pública do *fandom*. Grande parte dessas mulheres, fãs do gênero e da série, eram cientistas, programadoras e matemáticas; eram mulheres que tinham afinidades com tecnologia e que eram capazes de programar um VCR (*Video Cassette Recorder*). É importante notar que, se hoje editar e publicar um vídeo amador é uma tarefa relativamente simples com o acesso fácil e gratuito a editores de vídeo e com o surgimento do Youtube⁶⁰, em meados da década de 1970, o mesmo empreendimento era extremamente trabalhoso.

Uma série de técnicas foram desenvolvidas pelos fãs a fim de criarem seus próprios vídeos e versões do texto original. O gravador de videocassete se tornou comercialmente disponível nos EUA no final dos anos 1970 e começo dos 1980 e os *vidders* começaram a criar *songvids* usando dois VCRs, um para rodar as filmagens e outro para gravá-las. Era um processo árduo, já que as músicas tinham de ser sincronizadas com um cronômetro, pois o contador

⁵⁸ O *vidding* é uma prática comum nos *fandoms* que consiste em criar e editar vídeos com fundos musicais utilizando cenas de um ou mais produtos culturais comerciais. É comum os criadores se referirem a si mesmos como “*vidders*” e ao produto final como “*vids*”, “*fanvids*” ou “*songvids*”.

⁵⁹ “[...] [*vids*] make overt or subtextual arguments about gender, and *vids* in a broad variety of *fandoms* engage issues of female representation, displacement, and marginalization in visual culture.”

⁶⁰ O surgimento e crescimento vertiginoso dos chamados Youtubers são, em parte, resultado disso.

numérico do videocassete não era preciso. As cenas tinham de ser selecionadas e medidas de antemão para depois rodarem na ordem correta em um aparelho e gravadas em outro. Além disso, os *vidders* tinham de lidar com a reversão automática das fitas, já que toda vez que se apertava o botão da máquina o vídeo voltava alguns *frames*. Essa reversão não era padronizada entre as máquinas, então cada VCR apresentava um “comportamento” diferente que tinha de ser estudado pelo *vidder*. Para coroar esse empreendimento hercúleo, no início a faixa de áudio só podia ser incluída no vídeo uma vez que todas as cenas já estivessem na fita. Aquela(e)s que quisessem editar em consonância com o ritmo da música ou sincronizar a dinâmica da música com as cenas e momentos importantes das imagens, tinham de ser extremamente meticulosa(o)s e precisa(o)s. As dificuldades e altos custos dessas atividades compeliavam a(o)s *vidders* a se reunirem para criarem junta(o)s os vídeos, colaborarem na produção e ensinar uns aos outros a estética empregada e as technicalidades do processo.

Para o observador externo, tamanho esforço e engajamento em uma atividade que simplesmente parece não fazer sentido pode à primeira vista parecer risível. No entanto, ele é justamente indicativo da dimensão da importância que o envolvimento com os *fandoms* tem na vida desses sujeitos.

Outro apelo de Star Trek, para as mulheres do *fandom*, é o que Coppa (2008) identifica como uma questão que muitos *songvids* buscaram tratar tanto literal quanto metaforicamente: no centro do texto, há uma mulher “deslocada”⁶¹. O piloto da série, “The Cage”, introduz o Capitão Pike e seu “braço direito”, uma mulher brilhante que não demonstrava emoções, chamada de Número Um. A relação entre Pike e Número Um viria a ser futuramente substituída por aquela entre Spock e Kirk, já que Número Um apresentava uma racionalidade extrema e sua feminilidade era frequentemente questionada no piloto da série. Pike evidencia que não enxerga Número Um como uma mulher: ela é diferente das outras e apenas por isso pode ocupar o cargo que desempenha e viver as aventuras ao lado do capitão. A tensão gerada pela incorporação de tal personagem, que colocava em disputa as normativas de gênero da época, é percebida nos roteiros de Roddenberry, que enfrenta dificuldade para “(...) imaginar uma criatura inimaginável da ficção científica: uma mulher extremamente racional em uma posição de poder.”⁶² (Coppa, 2008, pág.7).

⁶¹ Nos termos da autora, “*displaced woman*”.

⁶² (...) to imagine that unimaginable creature of science fiction: a highly rational woman in a position of power.”

“The Cage” apresenta Número Um como uma mulher dotada de subjetividade e desejos sexuais coexistindo no mesmo corpo com a racionalidade patente da personagem. No entanto, ela foi eliminada da narrativa, sendo então substituída por Spock que passa a ser “(...) um fantasma, a sombra de uma mulher que não está presente”. Se a série queria jogar com a diferença entre o capitão e seu “braço direito” e isso não parecia viável com a presença de uma mulher, o lugar de Spock como um homem alienígena passou a fazer as vezes dessa tensão. O deslocamento dos personagens, não obstante, permaneceu no imaginário do *fandom*, que criou uma série de leituras subtextuais e alternativas para os personagens de Star Trek. Para Coppia, o personagem de Spock passa a operar como uma espécie de marcador visual, uma cicatriz indicativa de uma série de conflitos significativos para aquelas mulheres ligadas às ciências e tecnologias, que as compeliu ao engajamento das atividades de *vidding*.

Desde o começo, os fãs de Star Trek produziam não só discussões críticas como aquelas típicas dos *fandoms* de ficção científica, mas também respostas criativas ao programa. Os primeiros fanzines da série já incluíam poemas, canções, histórias e desenhos desenvolvendo rapidamente uma atmosfera de criação com o surgimento de zines como *Spockanalia*, *ST-Phile*, *T-Negative* e *Warp Nine: A Star Trek Chronicle*. A proliferação desses zines também acompanhou uma variedade cada vez maior de gêneros de *fanfictions*, como aquelas que tratavam de relacionamentos entre os personagens, por exemplo, que constituem até hoje um dos principais gêneros dessa atividade da(o)s fãs.

Posteriormente, *Star Trek* começou a se tornar foco de querelas dentro do próprio *fandom* de ficção científica, já que muitos fãs “tradicionais”, que seguiam projetando seus interesses nas revistas profissionais do gênero, rejeitavam *Star Trek* como ficção científica para amadores. Tratava-se de um insulto e um esforço de apartação em relação aos grupos de fãs, majoritariamente compostos por mulheres, engajados no processo de construção do *fandom* de *Star Trek* e que continuavam sendo leitores assíduos das literaturas de ficção científica. Eventualmente, o *fandom* de *Star Trek* começou a organizar as próprias convenções, fora das convenções de ficção científica, sendo a primeira delas em Nova Iorque em 1972, considerada um marco para os fãs do programa.

Nos próximos anos o *fandom* da série começou a crescer exponencialmente e surgiram divisões internas aos grupos de fãs, especialmente em torno daqueles mais interessados nos elementos de ficção científica da narrativa e os que davam mais relevância aos relacionamentos estabelecidos entre os personagens. Dentro do segundo grupo, os fãs também se dividiam entre aquele(a)s que viam Kirk e Spock como parceiros, companheiros e amigos (K&S) e aqueles(a)s

que defendiam haver desejo e erotismo na relação entre os dois (K/S)⁶³. Esse último tipo de histórias viria a ser denominada “slash”, o termo em inglês para o caractere da barra (/), que geralmente designa a natureza da relação entre os personagens listados (como Spock/Kirk, por exemplo) como erótica, sexual e afetiva.

As *fanfictions slash* levaram as “histórias de companheirismo” (*buddy stories*) a outro nível, incentivando uma série de argumentos dentro do *fandom* de Star Trek que levantavam a questão do quão próximos eram Kirk e Spock. Na metade dos anos 1970 dois fenômenos expandiram o escopo dos fãs da série, que passam a compor outros *fandoms* também. O primeiro foi o surgimento da série policial dos inseparáveis *Starsky and Hutch* (1975-1979) e da britânica *The Professionals* (1977-1983), ambas séries que tratavam da importância da amizade, companheirismo e parceria entre homens. As práticas que os fãs aplicavam a *Star Trek* passaram a englobar outras séries que apresentavam alguns traços semelhantes: assim como em *Star Trek*, os protagonistas dessas novas séries viviam aventuras e resolviam problemas, mas estavam isolados da sociedade pela natureza de seus trabalhos, podendo contar apenas um com o outro. Esses chamados “*buddy shows*” eram particularmente atraentes para os fãs que apreciavam e conferiam centralidade aos relacionamentos dos personagens e para os *slashers*, já que as próprias cenas das séries apresentavam relações ambíguas que estimulavam a interpretação dos fãs. Conforme aponta Bacon-Smith,

*Quando os atores são filmados em uma distância suficiente para a audiência ler suas expressões faciais nitidamente, eles não conseguem manobrar as distâncias sociais apropriadas e continuar se olhando enquanto falam...então atores interpretando amigos constantemente invadem os espaços íntimos uns dos outros.*⁶⁴ (Bacon-Smith, 1992, pág. 233)

O segundo fenômeno que engatilhou a expansão do *fandom* para além de Star Trek foi a estreia de Star Wars (1977), um *blockbuster*⁶⁵ de ficção científica que marcou indelevelmente

⁶³ No clássico “Textual Poachers”, Jenkins (1992) argumenta que tanto fãs quanto acadêmico(a)s caracterizam frequentemente o gênero “*slash*” como uma projeção de fantasias sexuais e desejos femininos, bem como um meio de viver uma experiência através da apropriação dos corpos de personagens masculinos. O autor menciona que se a escrita de *fanfictions* já é restrita às autoras, o gênero *slash* é ainda mais exclusivamente escrito por mulheres.

⁶⁴ “When actors are shot in sufficient close up for the viewer to read facial expressions clearly, they cannot maneuver appropriate social distances and still look at each other while they are speaking ... so actors portraying friends consistently break into each other's spheres of intimate space.”

⁶⁵ Utilizado inicialmente nos EUA dos anos 1940 para se referir a bombas de efeito massivo, o termo que pode ser literalmente traduzido como “arrasa quarteirão”, passou a ser apropriado para designar obras comerciais, especialmente filmes, com grande apelo comercial, orçamento e divulgação. Na indústria cinematográfica o primeiro filme que foi chamado de *blockbuster* foi “Jaws” (“Tubarão”) de 1975, responsável por arrecadar mais de 100 milhões de dólares na venda de ingressos.

os anos 1970 e 1980. O sucesso da franquia gerou uma expansão massiva nessa fatia do mercado em ascensão, com o surgimento de séries como *Battlestar Galactica* (1978), *Blake's 7* (1978-1981) e *Buck Rogers in the 25th Century* (1979) e filmes como *The Black Hole* (1979), *Battle Beyond the Stars* (1980) e *Flash Gordon* (1980).

No início dos anos 1980, os filmes e séries de ficção científica passaram a ser frequentes e *blockbusters* como *The Empire Strikes Back* (1980), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Poltergeist* (1982), *Blade Runner* (1982), *Star Trek II : The Wrath of Khan* (1982), *Star Trek III: The Search of Spock* (1983), *Return of the Jedi* (1983), *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984) conhecidos até hoje, marcaram a época. Nesse período dois tipos de produtos televisivos tinham impacto nos fãs: o britânico, importado e disponibilizado nos EUA pela PBS⁶⁶ com títulos como *Blackadder* (1983), *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1981) e o sucesso *Doctor Who* (1978); e o americano, que com um novo padrão de qualidade e arcos narrativos mais complexos impulsionou o surgimento de séries como *Hill Street Blues* (1981-1987) e *Cagney e Lacey* (1982-1988)⁶⁷.

No final dos anos 1980, começaram a se tornar cada vez mais comuns os chamados multimídia *crossovers*. No *crossover*, os universos de séries, filmes ou outros bens comerciais são “cruzados”, misturados e trazidos para a mesma história, coexistindo na trama. Em uma *fanfiction crossover*, por exemplo, um personagem de *Star Trek* poderia estabelecer uma relação com um personagem de *Star Wars*⁶⁸. Os *crossovers* passaram não só a fazer parte dos *fandoms* no final dos anos 1980 de maneira mais significativa como começaram a extrapolar limites de gêneros cruzando universos completamente distintos sem semelhanças aparentes.

É no mesmo período que os zines começaram a diminuir nos *fandoms*, pois os fãs passaram a migrar da mídia impressa para a internet nos EUA, utilizando a *Usenet*⁶⁹ e fóruns

⁶⁶ **Public Broadcasting Service**, é uma rede pública de televisão estadunidense de caráter educativo que busca se contrapor às grandes redes comerciais operantes no país.

⁶⁷ É importante salientar que *Cagney e Lacey* foi a primeira série a retornar após seu cancelamento por pressão de fãs com uma campanha de envio de cartas para a emissora, no estilo que os fãs faziam com *Star Trek*. Além disso, a série foi o primeiro “*buddy show*” protagonizado por duas mulheres, duas detetives da polícia de Nova Iorque que se envolviam em aventuras e resolviam problemas. Também foi um dos primeiros a gerar um *fandom slash* dedicado a mulheres.

⁶⁸ Curiosamente, é comum haver uma rixa entre os fãs da série e os da saga dos *Skywalkers*.

⁶⁹ A *Usenet* é uma das ferramentas de comunicação e discussão mais antigas de redes de computadores e precede a *World Wide Web* em quase uma década. Nessa ferramenta era possível criar grupos públicos de discussão agregando os e-mails dos usuários.

de discussão (BBS)⁷⁰ para se comunicar. Coppa (2008) menciona que a internet era a mídia ideal para as interações dos fãs por muitos motivos, especialmente porque estes já estavam inseridos em uma tradição de escrita/leitura com a literatura de ficção científica, os zines e as APAs.

Na primeira metade dos anos 1990 a maioria dos *fandoms* que surgiam faziam uso tanto dos métodos “tradicionais” – zines, cartas, convenções – quanto da internet, ainda pouco acessível. Os fãs criavam arquivos online centralizados de *fanfictions*, porém como essa atividade era muito trabalhosa no início, até o final da década os fãs passaram a desenvolver *softwares* capazes de formatar e arquivar *fanfictions* automaticamente em bases de dados nas quais se podia pesquisar e encontrar as histórias.

Nesse período, administrar uma lista de *e-mails* era algo relativamente restrito, pois requeria o acesso a *softwares* como *Majordomo*⁷¹ e *Listserv*⁷², geralmente usados em universidades por algum fã que trabalhasse ou estudasse ali. Os computadores domésticos ainda não eram conectados online, até porque, os provedores de internet comercial estavam começando a se popularizar. No entanto, os fãs, enquanto coletivo, eram mais concatenados às tecnologias do que a média das pessoas; muitos trabalhavam com terminais VT 100⁷³ nos laboratórios de computadores das universidades e outros eram pioneiros na utilização de computadores domésticos.

Alguns dos *fandoms* mais significativos do período foram *Quantum Leap* (1989-1993), *Highlander* (1992-1998), *The X Files* (1993-2002), *Babylon 5* (1994-1998), *Xena: Warrior Princess* (1995-2001), *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999) e as séries da franquia *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-1999) e *Voyager* (1995), dentre muitas outras. No início da década de 1990, a dimensão de um *fandom* podia ser mensurada pela sua infraestrutura. Um *fandom* bem organizado poderia ter, por exemplo, duas listas de *e-mail* centralizadas: uma para

⁷⁰ Os *Bulletin Board Systems* eram servidores de computadores capazes de rodar softwares que permitiam aos usuários se conectarem ao sistema utilizando um terminal. Uma vez dentro do sistema o usuário podia fazer *upload* e *download* de dados, ler notícias e boletins, além de trocar mensagens com outros usuários por e-mail. Os fãs que tinham acesso a esse sistema o utilizavam para discussões, comunicação pessoal e até para o compartilhamento de *fanfictions*.

⁷¹ O *Majordomo* é um software gerenciador de listas de e-mails lançado inicialmente em 1992.

⁷² O *Listserv* é um servidor automático de lista de e-mails desenvolvido em 1986 por Eric Thomas para a Bitnet.

⁷³ O VT 100 foi o primeiro terminal da DEC (*Digital Equipment Corporation*) a incorporar um microprocessador padrão. Outras modificações em sua tecnologia fizeram do VT-100 um dos terminais mais bem-sucedidos do mercado na época.

distribuir *fanfictions* – muitas vezes divididas entre “*gen*” e “*adult*”⁷⁴ - e uma para hospedar as discussões. As listas tinham títulos com códigos como XFF (*X-Files fanfiction*), DSX (*Due Soth adult fiction*) e ROG (*really old guy* – referente ao personagem Methos de 5.000 anos da série *Highlander*) que eram compreendidos pelos fãs que as frequentavam.

Eventualmente, com o crescimento da internet e do acesso à tecnologia, as listas se proliferaram e especializaram cada vez mais nos múltiplos nichos existentes. No final da década, com a ascensão do *Onelist*, *eGroups* e *Yahoo.com groups*⁷⁵, qualquer um podia criar listas, sublistas e ter sua própria lista de *e-mails* de *fandom*.

O movimento do *fandom online*, assim como a experiência cada vez mais customizada dos fãs, moveram o *fandom slash* para o *mainstream*. Enquanto os zines *slash* eram vendidos nas convenções de forma velada, a internet permitiu que a(o)s *slashers* criassem suas listas específicas, separadas dos fãs que não aprovavam ou não apreciavam aquela literatura homoerótica. Além disso, as listas de *e-mails* de *slashers* permitiam que os fãs conversassem abertamente sobre o assunto, articulando seus motivos para o envolvimento com o gênero de histórias e estratégias de leituras, dentre outras coisas.

No final dos anos 1990, o cenário dos *fandoms* já tinha se modificado drasticamente, com a participação cada vez maior de pessoas em uma grande diversidade de *fandoms*. Se no início, a maioria dos fãs era iniciado e guiado por um mentor, um fã mais velho, ou se envolvia no *fandom* através das convenções, onde era possível conhecer outros fãs, no final da década de 1990 era muito simples um fã buscar pelo seu programa favorito na internet e encontrar as listas de e-mail disponíveis ou começar a ler *fanfictions* em algum arquivo público online.

⁷⁴ Os termos são relativos à classificação etária geralmente utilizada nas *fanfictions* indicando para qual público aquela história é apropriada. Geralmente a classificação aparece no início da história junto com anúncios de conteúdos potencialmente sensíveis para a/o leitor(a), como *graphic sex* (sexo gráfico), *violence* (violência), *rape/non-con* (estupro/sexo não consensual) etc. Como há uma variedade de sistemas de classificação nos diferentes países, é possível encontrar uma miríade de termos nos *fandoms*. No entanto, alguns termos com origem no sistema classificatório dos EUA são os mais comuns. O sistema da *Motion Picture Association of America's Rating Board*, utilizado nos filmes, é um dos mais adotados: **G** – *General Audiences* (Audiência geral), **PG** – *Parental Guidance Suggested* (Orientação parental sugerida), **PG-13** – *Parents Strongly Cautioned* (Pais veementemente advertidos), **R** – *Restricted* (Restrito) e **NC-17** – *No one 17 or under admitted* (Ninguém com menos de 17 anos admitido). O termo “adult” é usado como equivalente de R ou NC-17, geralmente indicando conteúdos sexualmente explícitos “*het*” (heterossexuais) ou “*slash*” (relações entre pessoas do mesmo sexo). Já o termo “gen” é um equivalente da classificação G da MPAA, indicando a ausência de conteúdo sexual e a pertinência do conteúdo para crianças e adolescentes.

⁷⁵ Os três eram gerenciadores de listas de discussão online, sendo que o *Onelist* foi criado em 1997 e fundido com o *eGroups* – criado no mesmo ano - em 1999. O *Yahoo Groups*, criado em 1998, comprou o *Onelist/eGroups* em 2000.

Nesse período, foram notáveis os *fandoms* de *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003), *The Sentinel* (1996-1999), *Stargate SG-1* (1997-2007) e *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999). Embora estes *fandoms* pudessem facilmente se misturar com os outros, o final dos anos 1990 se distinguiu pelo cruzamento entre *fandoms* mais “tradicionais” (dedicados a séries e filmes) e outros tipos de *fandoms*, como os de quadrinhos, celebridades, músicos/bandas⁷⁶ e animes, por exemplo. Nenhum desses *fandoms* era novo: os quadrinhos já existiam na década de 1930 e compunham outra ramificação dos *fandoms* de ficção científica; os *fandoms* de celebridade muitas vezes são apontados como estando relacionados a um dos mais antigos usos para o termo fã⁷⁷; os fãs de música passaram a adquirir notabilidade com a emergência de grandes sucessos como The Beatles, Michael Jackson e David Bowie, com técnicas mais eficientes de produção e distribuição em massa dos álbuns e com a presença da televisão nos ambientes domésticos; os *animes*⁷⁸, *mangás*⁷⁹ e *yaois*⁸⁰, já amplamente disseminados no Japão, passaram a ganhar muita popularidade com a presença da internet, que tornou as já apreciadas publicações japonesas mais acessíveis com a ascensão de scanners, vídeo digital e tecnologias de compartilhamento de arquivos.

⁷⁶ Conforme aponta Coppola (2008),

Ironicamente, o fato de que os fandoms de celebridades e de música são tão mainstream e têm tantas vias comerciais (...) significou que eles nunca tiveram uma presença significativa como subcultura organizada. (...) Os fãs de música não costumam participar de convenções ou se identificar como fãs assíduos para explicar seu entusiasmo ou defender suas preferências em termos de entretenimento. (pág.803).

(Ironically, the fact that celebrity and music fandoms are so mainstream and have so many commercial venues (...) meant that celebrity and music fandoms never had much of an organized subcultural presence”. (...) Music fans don’t generally need to attend conventions or to self-identify as “fannish” in order to explain their enthusiasm or defend their entertainment preferences).

⁷⁷ Jenkins (1992) argumenta que o termo era usado para descrever frequentadores de teatro que tinham mais admiração pelos atores do que pela própria peça.

⁷⁸ O termo anime é utilizado no Japão para se referir a qualquer animação no mundo. No Ocidente, geralmente o termo designa filmes de animação criados/feitos no Japão que possuem uma estética e linguagem própria. Muitos animes são adaptações de mangás.

⁷⁹ O mangá é um tipo de história em quadrinhos feita no Japão. Nesse país, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos. A mídia também é dotada de estética e linguagem própria, como os olhos grandes dos personagens, que reforçam a expressividade do rosto, a utilização de linhas de fuga para representar movimento e os cabelos coloridos dos personagens, que os distinguem uns dos outros e se relacionam com suas personalidades.

⁸⁰ Os *yaois*, as vezes chamados de *boy’s love* ou *BL* em países anglófonos, compõem um gênero de publicação – geralmente mangás, animes e romances – que tem como foco relações erótico-afetivas entre garotos. Geralmente criados por mulheres e/ou para mulheres leitoras, as histórias de origem japonesa se difundiram amplamente em outros países e são muitas vezes associadas ao gênero *slash*, de origem estadunidense. Paralelamente o termo *yuri* designa as histórias de enlace erótico-afetivo entre mulheres, embora não esteja tão atrelada a um público específico, como no caso dos *yaois*.

Quando todos estes *fandoms* começaram a adentrar a internet, passaram a ganhar audiências maiores e se tornaram mais acessíveis. Além disso, a audiência mais óbvia para um “novo” *fandom*, eram os membros de “*fandoms* vizinhos” (Coppa, 2008).

Nos anos 2000 os *fandoms* já tinham se constituído como fenômeno massivo e mais amplo do que nunca. Os *crossovers* eram infinitos e inimagináveis e as regras mais restritas presentes entre os primeiros *Trekkers* já não se aplicavam nesta que muitos identificam como uma “nova era” dos *fandoms*. O portal *Fanfiction.net*, criado em 1998 por Xing Li um dos maiores e mais populares sites que hospedam *fanfictions*, tem mais de 2,2 milhões de usuários e histórias em mais de 30 línguas distribuídas em 9 categorias (anime/mangá, livros, desenho animado, quadrinhos, games, misturado, filmes, peças, TV). O *Fanfiction.net* é um exemplo de como os *fandoms* cresceram, ampliaram seu escopo e de como sua infraestrutura se transformou.

Atualmente os *fandoms* fazem parte de sites como *Livejournal (LJ)*⁸¹, *Archive of Our Own (AO3)*⁸² e *Fanlore*⁸³, além de invadir redes sociais como Facebook, Instagram, Twitter e Tumblr. No Brasil grande parte das infraestruturas dos *fandoms* estão em blogs e redes sociais, com destaque para o Spirit Fanfics e Histórias, uma plataforma brasileira para publicação e hospedagem de *Fanfictions* e histórias com mais de 500 mil histórias publicadas e mais de 2 milhões de usuários.

⁸¹ O LiveJournal é uma comunidade online na qual os usuários podem manter um blog, jornal ou diário e interagir com os perfis de outros usuários. A rede social criada em 1999 tem sido utilizada por muitos fãs para postar suas *fanfictions*, organizar discussões, publicar outros trabalhos e comentar as *fanfictions* de outros usuários. Junto com o Blogger, outro serviço de blogs do final da década de 1990, o LJ se tornou um importante portal para os *fandoms* depois das listas de *e-mails* e *Yahoo Groups*. Atualmente, no entanto, o meio vem perdendo força para outras plataformas como *lócus* privilegiado dos *fandoms*.

⁸² Trata-se de um arquivo *multi-fandom* fundado e organizado pela **Organization of Transformative Works** – uma organização sem fins lucrativos criada por fãs para preservar e divulgar os *fanworks*, a história dos *fandoms* e prover assistência legal a outros fãs. O arquivo que hospeda textos – *fanfictions* e originais – possui uma interface que permite a tradução para outras línguas, além de uma série de filtros que podem ser aplicados na hora de pesquisar as histórias: classificação etária; avisos (menores de idade, descrições gráficas de violência, estupro/não-consensual, por exemplo); categoria (é possível selecionar histórias de relações entre homens e mulheres (M/F), entre homens (M/M), entre mulheres (F/F), outros ou todas as categorias misturadas), tipos de *fandoms* (uma ou mais séries, filmes e outras categorias que aparecem na história), personagens, relacionamentos entre personagens e additional tags (o leitor pode selecionar *tags* mais comuns ou digitar as *tags* desejadas), linguagem, e *status* (apenas histórias completas ou todas as histórias).

⁸³ Outro projeto da **OTW**, o *Fanlore* é um site multi-autoral no formato *wiki* – software aberto colaborativo utilizado na Wikipédia, por exemplo – que indexa uma enciclopédia online com as temáticas de fãs, *fandoms* e *fanworks*.

2.4 ELA(E)S PRODUZEM, ELA(E)S CONSOMEM

(...)acho que só aconteceu, que no final só deu certo, elas só ficaram juntas por causa do fandom. (...). A gente fez muito barulho e teve uma comoção muito grande porque a gente nadou, nadou, nadou e seria muito injusto a gente morrer na praia, entendeu? (Sofia, entrevista por videoconferência)

Tem as coisas que você acaba querendo que aconteça e elas acabam não acontecendo, e aí elas podem acontecer na sua história. (Lígia, entrevista presencial)

“O fandom não preserva uma separação radical entre leitores e escritores. Os fãs não consomem simplesmente histórias pré-produzidas; ele(a)s manufaturam seus próprios fanzines de histórias e novelas, arte impressa, canções, vídeos, performances, etc. [O fandom] borra as fronteiras entre produtores e consumidores, espectadores e participantes, o comercial e o artesanal (...)” (Jenkins, 1992, pág. 46)⁸⁴

Historicamente as interfaces entre as Ciências Sociais e a Economia se preocuparam mais com os campos da esfera da produção⁸⁵, das operações responsáveis pela criação de bens e serviços, do que com as formas e usos dos bens, empregadas pelos sujeitos.

Nas primeiras décadas do século XX, a Antropologia operava uma oposição entre as sociedades ocidentais, marcadas pelos processos de industrialização e pelo sistema de mercadorias, e as chamadas sociedades “primitivas”, “pré-industriais”, caracterizadas pelos sistemas de dádivas. Se a clássica obra de Mauss (1974 [1925]) tratou de temas relevantes como sistemas de troca, esferas de troca e bens de prestígio, essas reflexões de como os bens eram utilizados, os sentidos que produziam e que a eles eram atribuídos, não se voltaram para as sociedades ocidentais. Assim, só nas “sociedades primitivas” era possível pensar em uma teoria da troca e nas morais subjacentes aos sistemas de prestações. Tudo se passava, por uma distorção etnocêntrica do contexto político-social da produção antropológica, como se as trocas

⁸⁴ “(...) fandom does not preserve a radical separation between readers and writers. Fans do not simply consume preproduced stories; they manufacture their own fanzine stories and novels, art prints, songs, videos, performances, etc. [O fandom] blurs the boundaries between producers and consumers, spectators and participants, the commercial and the homecrafted (...)”

⁸⁵ Historicamente nas áreas de economia e antropologia do consumo, tem se entendido como “esfera da produção” o conjunto de atividades e agentes responsáveis pela geração dos bens que circulam no mercado e de “esfera da recepção/consumo” o conjunto de atividades e agentes que adquirem e utilizam os bens.

nas sociedades ocidentais fossem meramente entre mercadorias úteis, despidas de conteúdo simbólico e moral⁸⁶.

Posteriormente os debates acerca do consumo de bens culturais deram origem à vertente dos chamados *fan studies*. Tais debates passaram pelo processo do surgimento da chamada Antropologia Econômica⁸⁷, que lançou novas diretrizes capazes de conceber um estudo das relações entre coisas e pessoas, o que subseqüentemente abriu as portas para a emergência nos anos 1970 da chamada Antropologia do Consumo. Esta última trouxe uma série de contribuições e adotou uma nova perspectiva na qual os interesses pelos bens e serviços consumidos e suas modalidades de consumo se sobrepunham à atenção ao modo como são produzidos⁸⁸. Outro ponto de partida nesses estudos era o deslocamento do foco para o tema da resistência à mercadorização⁸⁹, que pode ser compreendido como um movimento reativo à tendência crítica da “cultura de massas”, com um papel mais ativo dos sujeitos.

As reflexões acerca dos bens de consumo também apresentaram suas vertentes mais focadas aos produtos midiáticos como bens de consumo. Os estudos culturais da escola de Birmingham, por exemplo, lançaram reflexões acerca da “cultura popular”⁹⁰ e debates a

⁸⁶ As apropriações do pensamento de Marx também tiveram um papel central nesse cenário. O pensamento e modelo teórico do autor consideram a produção como categoria fundamental da existência humana, da sociedade e dos processos históricos. A própria noção de humanidade está vinculada ao modo como os indivíduos produzem e pela sucessão dos diferentes modos de produção. Nesse contexto, o trabalho produtivo é destacado como *locus* da autocriação e da verdadeira fonte de valor, além de ser considerado o criador da identidade dos indivíduos, que concretizam a transformação da natureza e a satisfação das necessidades humanas através desse trabalho.

⁸⁷ Nesse cenário, a obra *Stone Age Economics* de Sahlins (2017 [1972]) anunciou a mudança nos rumos dessa linha da Antropologia Econômica, desafiando os pressupostos das teorias econômicas clássicas sobre a suposta propensão natural humana para desejar bens, com afirmações de que pretendia instituir uma Antropologia Econômica que desafiasse as oposições entre sociedades primitivas e economias de mercado. Com isso, passou a haver não uma rejeição do modelo de análise proposto por Mauss, mas sim da sua aplicabilidade restrita apenas às “sociedades primitivas”.

⁸⁸ São obras fundamentais para esses desenvolvimentos as de Douglas & Isherwood (2013 [1979]) e Bourdieu (1984 [1979]), que foram pioneiros na formação desse subcampo disciplinar e buscando perceber e elucidar as construções sociais de valor subjacentes ao consumo, independentemente desses serem ou não bens de consumo de massa. A contribuição de Sahlins em *Culture and Practical Reason* (1976) também trouxe perspectivas relevantes para o subcampo, já que, examinando as propriedades culturais dos bens de consumo alimentares e de vestuário nos EUA, cada sistema era visto pelo autor como constituindo um “código de objetos” que remetia a uma ordem cognitiva complexa de categorias culturais e de relações entre elas. A transmissão de distinções e categorias culturais para os bens significava que estas poderiam ser manuseadas pela própria manipulação dos bens.

⁸⁹ Um representante significativo dessa perspectiva foi De Certeau (1994), que será melhor discutido em seguida, no contexto dos *fan studies*.

⁹⁰ Cf. Hoggart, que em “The uses of literacy – aspects of working-class life with special reference to publications and entertainment”, busca entender a relação entre a classe trabalhadora inglesa e a produção cultural de massa das décadas de 1930-1940.

respeito da multiplicidade de interpretações das mensagens da indústria cultural⁹¹ na esfera da recepção além de trazerem alguns pontos de partida importantes para investigar o(a)s fãs⁹².

Foi a partir desses desenvolvimentos que surgiram em meados da década de 1980, os primeiros textos já de caráter interdisciplinar atribuídos aos *fan studies*, que foram amplamente influenciados pela proposta de De Certeau (1994). Este autor fazia uma importante distinção entre as estratégias - adotadas por instituições, entidades ou mesmo indivíduos dominantes - e táticas - que teriam caráter de improviso, adotadas por aqueles que não possuem recursos e se utilizam da agilidade e flexibilidade para responderem às suas necessidades. Se apropriando dos argumentos de De Certeau os primeiros autores dos *fan studies* reconheciam no consumo de mídia popular de massa um âmbito de disputa e nos *fandoms*, táticas adotadas por aqueles que possuíam menos recursos para negociar nesse campo. Nessa tradição, são reconhecidas as obras de Fiske (1989) e Jenkins (1992) que percebiam os *fandoms* como táticas coletivas engajadas em esforços de criar interpretações compartilhadas que divergiam dos sentidos intencionais do “bloco de poder” (FISKE, 1989). Esses autores reconheciam as táticas dos *fandoms* como sendo políticas e contestadoras dos sentidos criados pelas mídias de massa, além de contrariarem as imagens frequentemente difundidas nos veículos de mídia e no senso comum de que os fãs seriam patológicos obsessivos, adultos infantilizados ou pessoas solitárias socialmente inábeis, procurando compreender os sentidos do envolvimento desses sujeitos com os *fandoms*.

Um apontamento observado por Jenkins (1992) era a tendência do ofuscamento das margens entre produtor/consumidor, escritor/leitor e espectador/participante, conforme anunciado na epígrafe. A crescente porosidade entre essas esferas – que não são categorias puras e separadas, apenas conceitos que ajudam a pensar a circulação comercial de bens – já se fazia presente no começo da década de 1990, em um campo fértil para tal “borramento”, como as atividades que os fãs exerciam desde então com intervenções reivindicando o retorno de

⁹¹ Utilizo esse termo no sentido trabalhado nos estudos sobre mídia, principalmente a partir da obra dos autores Theodor Adorno e Max Horkheimer. Antes dos estudos culturais, a chamada “cultura popular”, considerada baixa cultura, não era objeto de interesse das pesquisas e a sua reprodutibilidade na indústria cultural tinha um papel importante na degradação nas “formas mais sublimes” da arte. O ensaio de Benjamin publicado em 1936 aborda justamente os efeitos da reprodutibilidade técnica sobre aquilo que ele chama de “aura” do objeto artístico, que é o que conferiria a singularidade e caráter de valor da obra.

⁹² Buscando conferir profundidade e contemplar a multiplicidade dos fenômenos de mídias, autores como Stuart Hall, Richard Hoggart e Raymond Williams deram corpo a uma vertente dos estudos de mídia no qual “(...) as mensagens da mídia são [entendidas como sendo] renegociadas, reinterpretadas, incorporadas de modos variados no cotidiano, modos inclusive que vão além e diferem do que esperam seus produtores.” (Almeida, 2013, pág.12).

programas cancelados⁹³, reclamando dos rumos de seus personagens mais queridos, propondo desenvolvimentos para as narrativas, etc.

Além da intervenção direta no desenvolvimento dos programas, também podemos salientar o papel dos sujeitos como consumidores ativos dos bens de entretenimento. Jenkins (1992) elenca algumas das estratégias mais comuns nas leituras de fãs sobre as narrativas dos bens de consumo de mídia tanto para compor o meta-texto do *fandom* quanto na própria produção de novos bens produzidos por e para os fãs.

O conceito de meta-texto do autor é um processo de envolvimento que joga com os textos originais deslocando suas prioridades. Os fãs trazem para a superfície personagens e assuntos secundários, focam em detalhes excessivos ou periféricos do enredo original, construindo o próprio universo de valores, personagens e assuntos significativos. É a esse universo compartilhado de ideias, discussões, piadas e suspeitas coletivas que Jenkins chama de meta-texto:

O processo contínuo de releitura dos fãs resulta em uma progressiva elaboração do “universo” das séries através de inferências e especulações que extrapolam as informações explícitas; o meta-texto dos fãs (...) já constitui por si só uma forma de releitura. (Jenkins, 1992, pág. 158).

Mas talvez, o que mais desafia a dicotomia clássica produção/consumo nos *fandoms* seja o seu engajamento na criação dos próprios bens de entretenimento. Quem poderia saber melhor o que agrada o público de fãs do que os próprios fãs? O jogo circular de criação, crítica e recriação em que são inseridas as histórias, desenhos, montagens, vídeos e canções, dentre outros artefatos, tornam os bens de produção coletiva – que “bebem” do meta-texto criado pelos fãs e que estão diretamente sujeitos às críticas e elogios dos mesmos – talvez o bem de consumo ideal para os fãs. Essa proximidade colaborativa entre aquele que produz e aquele que consome não poderia ser facilmente enquadrada pelas teorias mais clássicas que entendem produção e consumo como esferas apartadas.

⁹³ O pioneiro retorno de Cagney and Lacey (1982-1988) do cancelamento estabeleceu uma prática comum entre os *fandoms* de pressionar os estúdios para o retorno das séries. As chamadas “campanhas”, têm como focos mais comuns impedir o cancelamento de alguma série e trazer de volta alguma personagem. Algumas das campanhas mais famosas foram as de Star Trek: The Original Series (1966-69), uma das mais conhecidas que envolveu envio de cartas, protestos e comunicações pessoais com os produtores da série; Twin Peaks (1990-92) que por pressão dos fãs foi estendida para mais uma temporada; Stargate SG-1 (1997-2007) que trouxe de volta a personagem do Doutor Daniel Jackson para a série, dentre outras mais recentes, não necessariamente bem sucedidas, como as de Veronica Mars (2004-2007; 2014), Chuck (2007-2012), Glee (2009-2015) e Sense 8 (2015-presente).

Uma proposta analítica interessante que vem ganhando força e que procura contemplar essa relação entre produção e consumo, é a noção de “prosumo”. Segundo Ritzer & Jurgenson (2010) os chamados *prosumers* (*producers* [produtores] + *consumers* [consumidores]) sempre estiveram presentes nas economias capitalistas (e até nas não-capitalistas), mas

Se o prosumo tem sido sempre preeminente, uma série de mudanças sociais recentes, especialmente aquelas associadas com a internet e Web 2.0 (brevemente, a web gerada por usuários, por exemplo, Facebook, Youtube, Twitter), lhe conferiram maior centralidade⁹⁴. (Ritzer&Jurgenson, 2010, pág.14)

Após o nascimento dos *fast-foods* em meados dos anos 1950, em que os consumidores são compelidos a exercer atividades tradicionalmente feitas por funcionários remunerados (como levar a bandeja para a mesa, servir o próprio refrigerante e levar a bandeja para área de limpeza, por exemplo) algumas atividades que misturam as relações entre produtores/consumidores têm sido cada vez mais incorporadas, especialmente nos EUA. Alguns exemplos interessantes são: colocar a própria gasolina no carro; utilizar máquinas eletrônicas para fazer checkout no hotel ou comprar ingressos no cinema; utilizar tecnologias médicas de faça-você-mesmo (DIY⁹⁵ – do it yourself) como aparelhos de medição de pressão e insulina, testes de gravidez; participar de um reality show; atuar em um filme pornográfico amador.

Os autores também oferecem exemplos mais sutis, muitos dos quais ocorrem *online*, na web 2.0⁹⁶, que é caracterizada pela produção de conteúdo dos próprios usuários: Wikipedia, na qual os usuários geram artigos e os editam, atualizam e comentam continuamente neles; redes sociais como Facebook e Myspace nas quais os usuários criam perfis com vídeos, fotos e textos, interagem uns com os outros e criam comunidades; a blogosfera e os microblogs; sites como

⁹⁴ “While prosumption has always been preeminent, a series of recent social changes, especially those associated with the internet and Web 2.0 (briefly, the user-generated web, e.g. Facebook, YouTube, Twitter), have given it even greater centrality.”

⁹⁵ O DIY, Do It Yourself ou Faça Você Mesmo, diz respeito aos métodos de construção, modificação e manutenção de coisas sem o auxílio direto de profissionais e especialistas. Essas atividades passaram a se popularizar principalmente nos contextos de desenvolvimento de projetos caseiros (como na restauração e reaproveitamento de móveis, por exemplo) e pequenos trabalhos manuais. O DIY tem sido associado com a produção criativa/recreativa de coisas envolvendo baixo custo.

⁹⁶ O termo web 2.0 foi cunhado por Tim O’Reilly para designar uma segunda geração de comunidades e serviços apoiados no conceito da “web como plataforma”. Também se trata de uma designação que aponta para uma interatividade e participação maior dos usuários na internet, que passam a gerar conteúdos em wikis (coleção de documentos em hipertexto ou o software colaborativo utilizado para achá-lo; a Wikipedia é o exemplo mais famoso), aplicativos baseados em folksonomia (a folksonomia é um método de indexação de informações), redes sociais, blogs etc.

Ebay (poderíamos citar exemplos mais comuns no Brasil como o Mercado Livre e a OLX) nos quais consumidores e revendedores criam o mercado; Youtube e Flickr, onde amadores podem publicar vídeos e fotos; sistemas operacionais como Linux e softwares como Mozilla Firefox, cujos códigos-fonte são abertos para os usuários os modificarem; serviços como o Google Maps, nos quais os mapas são interativos e os usuários podem incrementá-los com mais informações e assim em diante. Os exemplos poderiam ir muito mais além com a popularização do Uber⁹⁷ e aplicativos semelhantes, das Fintechs⁹⁸, aplicativos de navegação como o Waze⁹⁹ e serviços de entrega como a Rappi¹⁰⁰, que têm se ampliado no Brasil.

Em suma,

*O prosumo claramente não foi inventado na Web 2.0, mas devido ao massivo envolvimento e a popularidade de muitos desses desenvolvimentos, pode ser argumentado que ela é atualmente o lugar prevalecente do prosumo, além de ser seu meio facilitador*¹⁰¹ (Ritzer&Jurgenson, 2010, pág.20)

Se os fãs já estavam engajados no circuito de criação e consumo utilizando os recursos dentro de seu alcance, a incorporação da internet nos *fandoms* gerou um impacto nada desprezível sobre suas maneiras de fazer e consumir. Os esforços dos *vidders* e seu domínio sobre os aparelhos de VCR, habilidade que nem toda(o)s possuíam, foram gradativamente substituídos por editores de vídeo de fácil acesso e uso, o que culminou também em um *boom* de *fanvids*, bem como de milhares de outros vídeos que circulam atualmente na internet. Além dos softwares de edição, foi muito significativo o impacto do Youtube nos *fandoms*. A

⁹⁷ A Uber é uma empresa multinacional de transporte privado que presta serviços através de seu aplicativo próprio. Seu crescimento vertiginoso ao redor do mundo em cerca de 5 anos foi seguido da popularização de serviços semelhantes, nos quais o aplicativo facilita a mediação entre passageiros e motoristas.

⁹⁸ As Fintechs são tecnologias recentes de informação que vêm buscando inovar os métodos tradicionais aplicados nos serviços financeiros. O uso de smartphones para serviços de banco móvel e serviços de investimentos, além das criptomoedas são alguns exemplos comuns dessas tecnologias. Algumas propostas como as das empresas Nu Bank e Banco Neon têm se popularizado bastante no Brasil.

⁹⁹ O Waze é um aplicativo para smartphones e dispositivos móveis baseado na navegação por satélite, que fornece informações úteis para motoristas como trajetos, informações de trânsito, limites de velocidade etc. O aplicativo também é alimentado por informações providas pelos usuários, que ajudam na localização de pontos de interesse, preço da gasolina, blitzes e afins.

¹⁰⁰ A Rappi é uma empresa que fornece serviços de entrega por demanda (o conteúdo das entregas varia de refeições, documentos até itens como remédios e roupas). Através do aplicativo o consumidor seleciona os itens desejados de lojas associadas e um entregador disponível nas proximidades é selecionado para fazer a entrega.

¹⁰¹ “Prosumption was clearly not invented on Web 2.0, but given the massive involvement in, and popularity of, many of these developments (e.g. social networking sites), it can be argued that it is currently both the most prevalent location of prosumption and its most important facilitator as a ‘means of prosumption’.”

plataforma de publicação e hospedagem de vídeos não só possibilitou para os fãs um meio mais prático de mostrar seus *fanvids*, como vem sendo utilizada para a hospedagem de vídeos de debate dos *fandoms*¹⁰² (é comum encontrar por exemplo vídeos argumentando que Xena e Gabrielle formavam um casal com comentários de fãs e edições das imagens das séries), meio de publicar e tornar mais acessíveis materiais de séries e filmes difíceis de encontrar¹⁰³, além da possibilidade de encontrar cenas específicas icônicas separadas do contexto original, dentre uma multiplicidade de usos.

Os softwares de edição e criação de imagens também possibilitaram um crescimento e facilidade de publicação para os desenhos, montagens de fotos, fotos-legenda e posteriormente os memes. Ferramentas como *Photoshop* e *CorelDraw* tornaram possível fazer praticamente qualquer coisa com as imagens, dependendo da habilidade do usuário de manusear a ferramenta, é claro.

As *fanfictions* também sofreram grande impacto com a presença da internet. Talvez o formato mais facilmente publicável e replicável antes da internet, os textos dos fãs circulam com uma fluidez muito maior e encontram uma infinidade de possibilidades de hospedagens e meios de publicação, bem como uma miríade de softwares de fácil acesso e uso para escrever as histórias.

Dessa forma, se não existem grandes mudanças nos bens que o(a)s fãs estão produzindo/consumindo, certamente podemos observar mudanças significativas nos meios que ele(a)s utilizam para isso.

No Capítulo 2, o engajamento inicial das Xenites com o universo da série está inserido no contexto de popularização da internet no Brasil. Discutirei a seguir o papel dessa série na vida de minhas interlocutoras, trazendo a tona a centralidade das preocupações de temas como

¹⁰² Também é importante notar que a seção de comentários dos vídeos também é constantemente utilizada pelos fãs para expressarem suas opiniões, críticas e satisfações em relação aos vídeos postados e ao objeto de interesse dos seus *fandoms*. É comum encontrar em um *fanvid* apoiando algum casal, por exemplo, reações de outros fãs elogiando a edição ou a escolha da música e também de fãs que criticam o *ship*, dentre outros comentários.

¹⁰³ Inclusive, a emergência do *Youtube* e de plataformas semelhantes para a publicação de vídeos também deu abertura para o fenômeno das *webséries*. Esses seriados publicados exclusivamente na internet, muitas vezes comportam formatos com orçamento baixo, permitindo o acesso a produção de uma série (qualquer que seja sua qualidade) a um número cada vez maior de pessoas. Uma *websérie* que obteve enorme sucesso nos *fandoms* de desejo entre mulheres, por exemplo, foi a canadense “Carmilla”(2014-2016), que estreou no canal *Vervegirl* (atualmente *KindaTV*) do *Youtube* com uma temporada de 36 episódios curtos que acompanham a trajetória de Laura, uma estudante de jornalismo que investiga o desaparecimento de sua colega de quarto enquanto lida com a chegada de uma nova colega, Camilla, uma garota de hábitos estranhos que gradativamente desperta o incômodo e curiosidade de Laura. A série inicialmente pouco pretensiosa acabou vencendo alguns prêmios e sendo aclamada pelo público especialmente pela representação de diversas personagens LGBTs, além de gerar um filme derivado em 2017.

sexualidade, busca por parceiras e o papel da escrita nesse *fandom* brasileiro amplamente intrincado com o uso estratégico da internet do final dos anos 1990 e da década de 2000.

3. CAPÍTULO 2 - AS XENITES, O XENIVERSE E O ELEMENTO Z

Em um tempo de deuses antigos, senhores da guerra e zero representações de mulheres gays [“queer” no original], uma terra de mulheres gays clamava por uma heroína. Ela era Xena, uma poderosa princesa forjada no calor da batalha, apaixonada por sua ajudante e repleta de subtexto. O poder, a paixão, as franjas. Sua coragem transformou nossos mundos.¹⁰⁴

(trecho retirado do artigo “Why Xena still matters to queer women 20 years later” no site afterellen.com)

Criado em 1995 pelos diretores e produtores Robert Tapert e John Schullian a série de televisão neozelandesa/estadunidense, *Xena: The Warrior Princess* foi originalmente exibida entre 4 de setembro de 1995 e 18 de junho de 2001 e no Brasil, teve sua exibição feita pelo SBT na década de 1990 e mais tarde pela Rede Record.

O seriado originou-se a partir da série de TV *Hercules: The Legendary Journeys* de 1995 – na qual a personagem foi criada – e tematiza justamente uma fase da vida de Xena em que ela decide redimir-se da culpa gerada por decisões tomadas em seu passado utilizando suas habilidades para ajudar as pessoas. A empreitada da heroína se dá na companhia de Gabrielle, sua principal aliada muitas vezes interpretada pelas/os fãs e referida na própria série como sua “alma gêmea”. O sucesso do programa rendeu diversas sequências narrativas em livros, quadrinhos, videogames e filmes, além de uma convenção anual, *Xenacon*, realizada em Pasadena, EUA ou Londres, Inglaterra. Ainda hoje a série figura como uma espécie de ícone para mulheres que desejam outras mulheres.

Na introdução de *Televising Queer Women: A reader*, Beirne faz uma breve recapitulação da representação de personagens LGBTs apontando algumas representações pontuais na década de 1970 na televisão estadunidense. A autora explica que posteriormente,

¹⁰⁴ Esse texto abre um artigo no site afterellen.com, um portal estadunidense muito popular e significativo que se dedica a fazer recapitulações e comentários acerca da representação de “mulheres lésbicas e bissexuais”(sic) nas áreas de mídia e entretenimento. Intitulado “Porquê Xena ainda importa para mulheres gays [“queer”] 20 anos depois” o texto se debruça sobre a importância da série para essas mulheres em um período em que não havia praticamente nenhuma representação em grandes mídias de mulheres que desejam mulheres. O site foi acessado em 05/04/2017 e está disponível em <http://www.afterellen.com/tv/451781-xena-still-matters-queer-women-20-years-later#tfSM4vsVjG1KaJek.99>. O trecho aqui citado parodia o texto narrado na própria abertura da série, que enuncia: “Em um tempo de deuses antigos, senhores da guerra e reis, uma terra sem lei clamava por uma heroína. Ela era Xena, uma poderosa princesa forjada no calor da batalha. O poder, a paixão, o perigo. Sua coragem mudará o mundo.”.

na metade da década de 1980 se esboçou o início de uma “saída do armário” de personagens de mulheres que desejavam mulheres, muito marcada por representações que remetiam ao senso comum. Na década de 1990 houve um tímido crescimento dessas representações, com alguns personagens LGBTs figurando em papéis centrais. Esse histórico de representações midiáticas sempre esteve atravessado por questões envolvendo, por um lado, o apagamento do desejo entre mulheres materializado em representações dessexualizadas e por outro, a fetichização, que recaía frequentemente em narrativas nas quais os desejos entre mulheres serviam aos olhares e prazeres masculinos. Segundo Beirne,

Essa tendência em deslocar ou apresentar timidamente a expressão sexual lésbica na televisão tem persistido e ostentado em marcado contraste aos hiper-comercializados-e-sexualizados beijos entre personagens de mulheres bissexuais/heterossexuais (Beirne, pág.4, 2007.)

Foi nesse cenário que X:WP, sem representar de forma explícita personagens de mulheres que se desejavam, se popularizou e consolidou como um clássico *cult* para mulheres que desejam mulheres. Embora a relação entre a guerreira heroína e sua companheira nunca se apresentasse de forma inequívoca, o programa jogava timidamente com leituras subtextuais do relacionamento entre Xena e Gabrielle.

O chamado subtexto no *Xenaverse*¹⁰⁵ é um dos elementos mais importantes desse *fandom*. O termo é uma noção que se elaborou pelas(os) fãs a partir do seriado de X:WP e se expandiu posteriormente para outros *fandoms*, principalmente por causa da questão de que se poderia ler nas entrelinhas, numa camada escondida no texto narrativo apresentado, de forma implícita, a possibilidade de uma relação erótico-afetiva entre as protagonistas. Até hoje o subtexto é um dos assuntos mais discutidos entre fãs (e não fãs, inclusive) de X:WP, gerando debates acalorados nos quais se lança mão da interpretação de cenas, interpretação das emoções e expressões das personagens; falas em entrevistas das atrizes, produtores, diretores, dentre uma miríade enorme de conteúdos que são destrinchados à exaustão para determinar se afinal, Xena e Gabrielle eram apenas amigas ou se também tinham uma relação envolvendo desejo e erotismo.

Esse subtexto também forneceu espaço para fãs participarem ativamente da reescrita narrativa por meio de *fanfictions* envolvendo desejo e erotismo entre as duas personagens, o

¹⁰⁵ O *Xenaverse* é um termoêmico do *fandom* utilizado para se referir ao universo da série X:TWP.

que, em contrapartida, retroalimentou o programa influenciando seus rumos de maneira a incorporar as predileções das/os fãs.

Conforme sugerido por Ross (2008), X:WP foi um dos primeiros programas de televisão a promover o uso de *websites*, dando visibilidade a seu site no final dos episódios. Na segunda temporada da série, surgiu o primeiro *fan site* patrocinado, *Whoosh*"/ *The Internacional Association of Xena Studies* (www.whoosh.org), que hospeda artigos acadêmicos, textos de fãs, entrevistas, sumários de episódios com análises e *fanarts*. O fenômeno de destaque era justamente o *fandom online* que teria se desenvolvido globalmente adicionando características pioneiras ao texto televisivo (Hammer, 2014) com o desenvolvimento de uma relação muito próxima entre televisão e internet. Os criadores da série se engajaram em estabelecer contato com uma base de fãs constituída por muitas mulheres que desejavam mulheres dando entrevistas em rádios, jornais e revistas durante a transmissão da série.

O acompanhamento das *fanfictions* que tematizavam relações erótico/afetivas entre Xena e Gabrielle e que cresceu para além do programa original, engendrou um circuito produtivo entre os produtores da série e os fãs que escreviam as *fanfictions*. O intenso diálogo estabelecido entre televisão e internet auxiliou a formação de uma base de fãs que se expandiu para muito além dos Estados Unidos.

3.1 DE TELA EM TELA: A CONVERGÊNCIA DE MÍDIA E AS RELAÇÕES ENTRE TELEVISÃO E INTERNET

Bem-vindo(a)(s) à cultura da convergência, onde as novas e antigas mídias colidem, onde mídias pequenas e corporativas se interceptam, onde o poder do produtor midiático e o poder do consumidor de mídia interagem de formas imprevisíveis (Jenkins, 2006, pág.2)

A integração de novas tecnologias nos cotidianos dos sujeitos provoca questionamentos acerca do papel de outras tecnologias que parecem cumprir funções semelhantes. A popularização da televisão, por exemplo, fez crer na possibilidade da extinção do rádio como fonte de entretenimento, informação, enfim, como veículo de massa cuja centralidade no dia-a-dia das pessoas expressava sua importância. Discursos semelhantes emergem e circulam acerca das relações entre televisão e internet. No entanto, a despeito de algumas expectativas que transitam no imaginário popular, a interação entre essas mídias assume contornos inesperados e lógicas de retroalimentação que discutiremos a seguir.

Embora discorde do termo “cultura da convergência” adotado por Jenkins (2006), especialmente por conta dos debates contemporâneos empreendidos pela antropologia acerca da noção de cultura¹⁰⁶, acredito que muitos argumentos e apontamentos do autor são estimulantes para destrinchar algumas relações entre televisão e internet pertinentes para minha discussão. Em suma, a convergência anunciada por Jenkins compreende **o fluxo de conteúdo que percorre múltiplas plataformas midiáticas**¹⁰⁷, **a cooperação entre diversas indústrias midiáticas** e **o comportamento migratório das audiências** que perseguem ativamente as formas de entretenimento que desejam.

O que Ross (2008) buscou argumentar em “Beyond the box: television and internet” é que nesse cenário de convergência midiática, frequentemente a internet desempenha um papel muito relevante na experiência de consumo de produtos comerciais de mídia como X:WP. Além disso, a autora observa que muitos desses programas passaram a reconhecer a existência e as atividades de suas bases de fãs e seu crescente engajamento *online*. Os apontamentos de Ross, bem como minha investigação em campo, indicaram relações dos sujeitos com a televisão e a internet que explicitarei ao longo da presente dissertação.

No final da década de 1990, X:WP e *Buffy the Vampire Slayer*¹⁰⁸ (BTVS) fizeram parte do que Ross identificou como uma transição de uma relação entre televisão e internet associada com pequenos programas e audiências denominados *cult*¹⁰⁹ para uma integração de

¹⁰⁶ Para acompanhar alguns debates relevantes acerca das críticas à concepção de cultura como um todo homogêneo, apreensível e como constructo analítico, cf. Cunha (2014), Strathern (2014) e Wagner (1981).

¹⁰⁷ O próprio Jenkins (2006) também trabalha a noção de narrativa transmídia, uma maneira de contar histórias desenrolando-as por meio de múltiplos canais de mídia, cada um dos quais contribuindo de maneira particular para a compreensão do universo narrativo. O autor cita alguns programas que utilizam amplamente essas estratégias, como os *reality shows* Survivor (2000-) e American Idol (2002-) e as sagas cinematográficas de The Matrix (1999-2003), Star Wars (1977-) e Harry Potter (2001-2011). Outro termo semelhante, *polymedia*, vem sendo empregado por Miller para descrever a multiplicidade de canais de comunicação. Juntamente com Madianou, Miller & Madianou (2012), o autor defende que a comunicação mediada não se dá apenas através de uma tecnologia, mas pela escolha estratégica dos meios que serão utilizados nessa comunicação, dentre várias possibilidades. Nesse contexto, alguns meios podem ser melhores do que outros, dependendo dos propósitos dos sujeitos (por exemplo, um e-mail pode ser melhor para marcar uma reunião, pelo caráter de formalidade, enquanto uma ligação por videoconferência pode ser mais interessante para conversar com um ente querido).

¹⁰⁸ Chamada no Brasil de “Buffy a caça vampiros”, esta foi uma série televisiva estadunidense que misturava os gêneros drama e sobrenatural, criada por Joss Whedon, que estreou originalmente no canal The WB em 1997 e terminou em 2003 na 7ª temporada. No Brasil foi transmitida no canal fechado Fox e na Rede Globo. A premissa da série era de que sua protagonista, a adolescente Buffy Summers, acabara de descobrir que foi escolhida para ser “A caçadora”, responsável por proteger o mundo de seres sobrenaturais como vampiros e demônios. A narrativa se centrava na dificuldade de a adolescente conciliar seu dever de protetora com a gestão dos estudos, amizades e parcerias românticas.

¹⁰⁹ Buscando levar em conta o uso de seus interlocutores do termo “cult”, Ross descreve a categoria como um gênero televisivo que atinge uma audiência pequena e leal, em contraposição a programas mais comerciais

espectadores e profissionais da indústria da televisão com a internet, atualmente parte relevante da experiência de assistir televisão. Enquanto a primeira série era conhecida pelas altas doses de ação, pelas incorporações das mitologias Grega e Romana e principalmente pela ambiguidade da relação entre Xena e Gabrielle, — o subtexto — a série BTVS focava no processo de aceitação e aprendizado da protagonista com sua função de ‘Caçadora’ de criaturas maléficas em paralelo a seus dramas pessoais envolvendo amigos, parceiros românticos e os estudos.

As séries contemporâneas foram posteriormente identificadas como parte de um fenômeno cultural muitas vezes chamado de “*Girl Power*”, que logrou incorporar algumas pautas dos movimentos feministas das décadas anteriores na lógica de consumo de produtos de entretenimento. A *girl band* de pop britânico, *Spice Girls*¹¹⁰, ficou conhecida como um dos principais fenômenos de sucesso astronômico que incorporava o *Girl Power* articulando algumas pautas feministas com a indústria do entretenimento (muitas vezes para o intenso descontentamento de alguns setores do feminismo¹¹¹).

Ambas as séries de televisão apresentavam muitas cenas de ação protagonizadas por mulheres, elementos fantásticos/sobrenaturais, uma mistura de melodrama e humor, bem como narrativas envolvendo sexo e romance, abordando temas que na década de 1990 eram bastante incomuns no cenário mais amplo dos programas de televisão. Além disso, o protagonismo feminino nas séries e as narrativas que tratavam consistentemente de questões de gênero e sexualidades¹¹² também compuseram o cenário peculiar no qual as séries tomaram corpo. Se no

mobilizadores de grandes massas. Muitas vezes o gênero é associado a outros gêneros como ficção científica e fantasia.

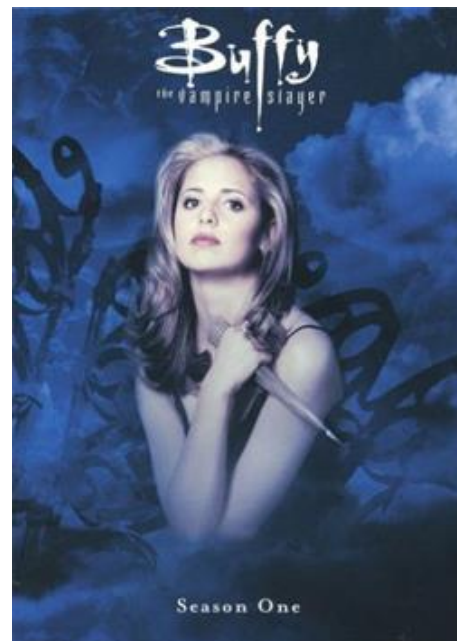
¹¹⁰ Cf. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/38786.stm>

¹¹¹ Não são raros os argumentos que acusam o fenômeno do “*Girl Power*” de se apropriar dos argumentos dos movimentos feministas para transformá-lo em produtos de apelo comercial. Nesse processo, temas mais “polêmicos” como o aborto seriam excluídos das pautas, que apenas incorporariam temas mais palatáveis como a liberdade sexual das mulheres (até certo ponto) e a possibilidade de compor o mercado de trabalho, por exemplo. Para uma discussão mais detalhada dessa questão, cf. <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-396834/Girl-Power-betrayed-us.html>.

¹¹² A protagonista de BTVS se envolvia com diversos parceiros românticos e era representada como uma mulher empoderada e capaz de tomar as próprias decisões em sua vida afetiva e sexual. Buffy sempre destacava em seu discurso que a sua missão de proteger o mundo era prioridade, em relação aos rapazes com quem se envolvia. A série também representou abertamente uma das primeiras relações erótico-afetivas entre mulheres na televisão estadunidense, com a personagem de Willow, parceira de Buffy nas aventuras da série. A personagem, que ao longo da série também passa a dominar as habilidades de magia adotando a identidade de bruxa, após se envolver com alguns rapazes no colégio, se apaixona por Tara, outra bruxa que conheceu na faculdade. Em uma das últimas temporadas da série, Tara é morta em decorrência de uma bala perdida disparada pelo vilão da temporada.

começo X:WP e BTVS eram séries consideradas *cult* e de baixo orçamento¹¹³, ambas decolaram como grandes sucessos de audiência, sendo transmitidas em diversos países, como o Brasil. Segundo Ross, o sucesso quase global dessas séries também se impulsionou por conta da popularização da internet em grande parte dos países.

IMAGENS 6 E 7 – CARTAZES DA PRIMEIRA TEMPORADA DE X:WP E BTVS



Os cartazes da primeira temporada das séries denotam evidentes semelhanças mostrando ambas protagonistas isoladas e centralizadas nos pôsteres oficiais com semblantes sérios. Enquanto a princesa guerreira empunha uma espada a caçadora de vampiros segura uma estaca. Na primeira imagem, o cenário em chamas evoca a dimensão lendária e fantástica da série e na segunda, o portão do cemitério e a névoa azul evocam os elementos sobrenaturais típicos da narrativa de BTVS. Fontes: https://www.rottentomatoes.com/tv/xena_warrior_princess/s01/ e https://www.rottentomatoes.com/tv/buffy_the_vampire_slayer?.

A consciência da existência de uma base de fãs na internet estimulou convites cada vez mais orgânicos a participação da audiência e os produtores passaram a presumir e considerar a presença dos fãs e de sua interação com o texto na própria produção dos episódios.

Essas estratégias se mostravam presentes não só em entrevistas e na incorporação de chats com os fãs nos próprios episódios durante sua transmissão, mas também no próprio

¹¹³ Isso se refletia claramente na estética dos episódios. As fantasias, cenários e elementos de cena feitos de materiais mais baratos, acabaram compondo uma escolha estética consciente de ambas as séries, mesmo com o crescimento da audiência, mantendo seu caráter *cult* e se constituindo como elemento atrativo desses programas para os espectadores.

conteúdo narrativo da série. Um dos episódios preferidos¹¹⁴ dos fãs de X:WP, “*A day in the life*” ajuda a compreender essa dinâmica, já que apresenta dois personagens, um homem e uma mulher, como fãs estereotípicos da série que cruzam Xena e Gabrielle em seu caminho. No episódio, que busca mostrar de forma humorística cenas do cotidiano como discussões banais e a busca por comida das personagens protagonistas, Xena e Gabrielle encontram um casal de camponeses que se encantam imediatamente com a princesa guerreira. Enquanto Howard se mostra apaixonado por ela, sua companheira Minya tenta se vestir como Xena para reconquistá-lo. A repercussão dos fãs foi muito grande pois no episódio os produtores pareceram reconhecer explicitamente algumas discussões e críticas que circulavam na audiência a respeito das roupas de Xena¹¹⁵. Os fãs também se entusiasmaram com a brincadeira dos produtores em relação aos rumores do possível conteúdo sexual do relacionamento entre Xena e Gabrielle, que apareciam nuas tomando banho juntas e eram apontadas implicitamente como parceiras românticas por Minya que, em meio a uma crise de ciúmes, diz a Xena que Gabrielle seria uma melhor parceira do que Howard para a guerreira. Ao longo da série, especialmente nos episódios finais, as brincadeiras com o subtexto da relação das protagonistas passaram a se tornar muito comuns e compor uma de suas marcas¹¹⁶.

Esses convites aos/às espectadores(as) para o universo da série criaram uma relação muito particular entre os produtores, as atrizes e as(os) fãs, que impactou o desenvolvimento narrativo do texto e cujo papel da internet, retroalimentando a transmissão televisiva, se deu como meio de articulação da base de fãs e de interlocução com os produtores e atrizes da série. Os espectadores que acompanharam toda a trajetória da série são capazes de identificar

¹¹⁴ O episódio foi votado junto com outros 16 episódios para compor uma edição de coleção comemorativa do aniversário de 10 anos da série.

¹¹⁵ Em determinado ponto da série, alguns fãs passaram a questionar a escolha do vestuário de Xena, que praticamente não cobria e protegia seu corpo, deixando parte das pernas de fora, com o uso de uma saia curta de couro. A escolha da vestimenta que remetia a uma indumentária sadomasoquista, passou a irritar especialmente algumas mulheres que apontavam uma discrepância entre a suposta “fetichização” da protagonista e a representação dos homens guerreiros, que utilizavam armaduras longas protegendo seus corpos.

¹¹⁶ A prática passou também se popularizou em diversas outras séries, algumas das quais adotam declaradamente o subtexto, como a série *Rizzoli & Isles* (2010-2016), protagonizada por uma policial e uma médica legista que são colegas de trabalho e melhores amigas. A série faz uma série de brincadeiras com a relação entre as protagonistas com um viés cômico e seu próprios produtores já declararam que essas “piadas” são intencionais. Algumas séries como *Once Upon a Time* (2011-2018), são apropriadas pelo(a)s fãs como sendo dotadas de subtexto. A série é protagonizada por Emma, uma detetive particular que entregou seu filho para a adoção ao concebê-lo em sua adolescência. Anos depois, o menino aparece na porta de sua casa e Emma passa a se afeiçoar a ele e se arrepender da escolha de abrir mão de criá-lo, o que desencadeia uma série de tensões e negociações com a atual mãe adotiva do menino. A distinção entre um subtexto que é cânone ou criado pelos fãs é muito tênue e costuma gerar muitas discussões entre os diversos grupos dentro dos *fandoms*. A prática de criar narrativas a partir do subtexto, no entanto, é muito comum especialmente dos *fandoms slashes* de mulheres.

pequenas pistas¹¹⁷, piadas e brincadeiras que os conferem o *status* de verdadeiros fãs, suficientemente envolvidos naquele universo para compreender as “piadas internas”.

Ao longo da série as “pistas” apareciam de forma mais frequente e escancarada nos episódios, no entanto, o jogo entre esconder/revelar a relação de desejo entre Xena e Gabrielle ao mesmo tempo que despontava como uma proibição, um receio de desagradar a crítica e os espectadores em uma conjuntura em que não se representava o desejo entre mulheres na televisão, foi rearticulado e apresentado de maneira humorística pelos produtores da série, transformando a dinâmica do segredo/revelação em uma grande “piada interna”.

A respeito das exibições de imagens em movimento do ato sexual na história do cinema estadunidense e salientando aquilo que Foucault (2010) argumenta insistentemente, Williams (2012) aponta que “Sexo (...) não é uma verdade estável que as câmeras e os microfones ‘apanham’. É um ato construído, mediado, atuado, e cada revelação é também uma dissimulação que deve algo à imaginação” (pág.17). Segundo a autora, nas imagens do sexo no cinema atual, essas representações transitam entre dois polos, aquele representado pelo exemplo do filme “Orgulho e Preconceito”(2005), dirigido por Joe Wright e o exemplo paradigmático do filme pornô “Piratas” (2005). Para Williams, a adaptação filmica do clássico romance de Jane Austen, assim como outros filmes com a mesma classificação indicativa, esconde o sexo e trata o beijo como uma entrada para o que não é revelado. Trata-se de um jogo de antecipação que oculta o clímax. O segundo exemplo é uma grande produção pornográfica, e faz parte de um conjunto de produtos cinematográficos que revelam “o funcionamento e a hidráulica do sexo”. O tema da exibição é o “clímax” e a “liberação” sexual.

O insight da autora nos traz uma reflexão para as representações do erotismo nas telas — dessa vez dos televisores, computadores e celulares — como uma história da relação entre revelar e esconder. Por um lado esse jogo pode ser pensado tanto em relação a diferentes produtos de mídia como na comparação entre as cenas subtextuais de X:WP e as cenas do polêmico filme “Azul é a cor mais quente” (2013), dirigido por Abdellatif Kechiche, cujas cenas de sexo gráfico e explícito entre as protagonistas engendrou uma série de debates a respeito da

¹¹⁷ Embora o termo não fosse tão popularizado nos anos 1990, essas “brincadeiras” escondidas são popularmente conhecidas como “easter eggs” (ovos de páscoa). O termo vem da tradição de caça aos ovos no período da páscoa nos Estados Unidos, que é uma brincadeira na qual as crianças seguem pistas escondidas e encontram surpresas nos ovos. A apropriação do termo para se referir a pistas escondidas em diversas mídias é proveniente de uma ocasião em que Warren Robinett, criador da linha Adventure do videogame Atari 2600, cansado de não receber crédito por seu trabalho, inseriu o próprio nome de forma escondida no jogo. Depois que os jogadores começaram a encontrar a pista escondida, a Atari, que resolveu não resolver o problema que custaria um valor muito alto, passou a criar outras pistas oferecendo uma espécie de gincana para o público. Posteriormente a brincadeira se expandiu para os filmes e séries de televisão também.

representação dessas cenas nos filmes. Por outro, a alternância do revelar esconder também é uma força motriz que movimenta uma mesma narrativa. A série da princesa guerreira é um ótimo exemplo disso.

Um episódio que ilustra muito bem essa tensão dinâmica reconhece explicitamente a base de fãs e as discussões nela empreendidas é o 13º da sexta e última temporada, “You are there”, no qual um repórter de televisão do século 20 que está inexplicavelmente presente – já que a série se passa no período da Grécia Antiga e posteriormente do Império Romano – segue Xena e Gabrielle o tempo inteiro a fim de produzir uma história sobre a princesa guerreira. Ao final do episódio, Xena e Gabrielle finalmente concordam em conceder uma entrevista ao repórter, mas no momento em que Xena está prestes a responder à pergunta mais aguardada acerca da natureza de seu relacionamento com Gabrielle, a bateria da câmera acaba.

IMAGEM 8 – TRECHO DA CENA FINAL DO EPISÓDIO “YOU ARE THERE”



Na imagem acima a cena final do episódio “You are there” é transformada em uma série de imagens com as legendas do texto falado:

Repórter – Gabrielle...Xena...Vocês duas são namoradas?

Xena – Quer a verdade?

Repórter – Isso mesmo, Xena. Queremos a verdade. O mundo inteiro quer a verdade.

Xena – Bem, é o seguinte...tecnicamente, nós...

Repórter – O quê? O quê? Acabou? Acabou o quê? A bateria? Essa é a maior história do mundo e está me dizendo que a bateria acabou? Ah, eu não acredito, Oh Deus...

Fonte: Cadernos de campo

Outro exemplo paradigmático dos termos em que se desenrolou a narrativa de Xena na década de 1990 é a encenação, em 2012, do casamento entre Xena e Gabrielle elaborado pelas atrizes que interpretaram as personagens, no *XenaCon*. Na encenação de tom humorístico e romântico, as personagens trocam elogios e explicitam os sentimentos antes escondidos no subtexto. No final do texto, Gabrielle diz “Eu te amo Xena, estou apaixonada por você Xena!” ao que a atriz que interpreta a princesa guerreira responde virando o rosto em tom de brincadeira e dizendo “Shhh! Eles podem te ouvir. Sem DPA (demonstrações públicas de afeto)”. A cena se finaliza com Gabrielle pedindo para que Xena se case com ela, ao que essa responde “sim” e, para a surpresa das(os) fãs presentes e da própria Renne O’ Connor, beija a colega¹¹⁸.

A iniciativa das atrizes de proporcionar uma cena em que professam explicitamente o amor entre as personagens, o que se constituiu por muito tempo como grande inquietação das(os) fãs, 11 anos depois do final da série, ajuda a compreender o tom da narrativa da série transmitida nos anos 1990 recheada de subtextos e a própria postura de seus realizadores que atraiu uma legião enorme e extremamente fiel de fãs.

O conjunto de fatores que convergiu para o desenrolar da narrativa de Xena engendrou relações muito particulares entre os realizadores da série e sua base de fãs e a internet foi apropriada como catalisadora, como uma plataforma que permitiu o encontro entre uma multiplicidade de sujeitos esparsos no espaço geográfico, muitas vezes em diferentes países, mas que anunciavam sua afinidade com aquela narrativa e as questões que ela trazia. Estava em jogo outra forma de se relacionar com a televisão que incorporava o uso da internet, colocando ambas a serviço da experiência de imersão no *Xenaverse*.

3.2 AS XENITES BRASILEIRAS E O ELEMENTO Z

No Brasil, X:WP começou a ser exibido em 1996 no SBT (Sistema Brasileiro de Televisão) às terças feiras até 1998 e posteriormente foi exibido aos sábados e domingos de 1998 a 1999 pelo mesmo canal. De 2006 a 2009 a série passou a ser exibida novamente por um

¹¹⁸ A cena legendada em português pode ser acessada no link <https://www.youtube.com/watch?v=WcKIU4gHE5g>

canal de TV Aberta¹¹⁹ – Rede Record – em diversos horários e com diversas pausas entre temporadas. Antes disso, a série já passava em alguns canais por assinatura. Considerando que se tratava de uma das poucas séries importadas que passava em televisão aberta e uma das únicas protagonizadas por uma heroína, a relação que se estabeleceu entre os fãs da série no Brasil, assim como em muitos outros países, também foi muito particular.

A série chamou muita atenção, principalmente de pessoas jovens, no período e aos poucos foi conquistando uma base de fãs brasileiros. Muitas pessoas com quem conversei contaram que estudavam de manhã e voltavam correndo da escola para acompanhar as aventuras da princesa grega. Outros, acompanharam a série quando esta fora transmitida posteriormente na rede Record. Também haviam aqueles que acompanharam a história através da TV a cabo ou mesmo da internet.

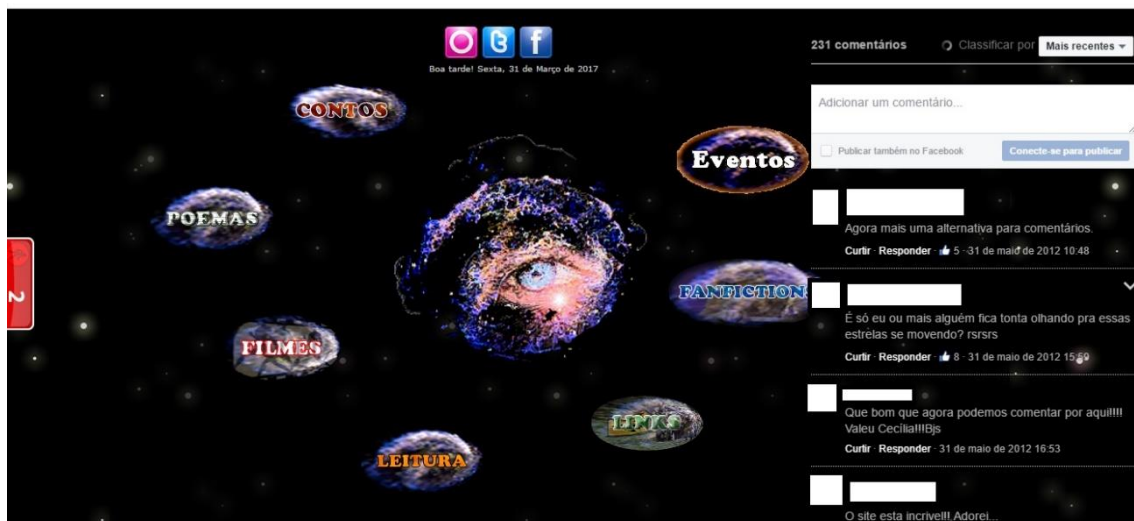
Atualmente a base de fãs de Xena é composta de pessoas de idades variadas, tanto homens quanto mulheres (não necessariamente nas mesmas proporções) e de diferentes classes sociais. No entanto, as frequentadoras assíduas do Elemento Z faziam parte de um público mais restrito, que acompanhou a série quando esta ainda tinha poucos *fandoms* estabelecidos no Brasil. A média de idade das mulheres com quem conversei nesse *fandom* variava dos 30 até 60 e poucos anos. Praticamente todas tinham o nível superior completo, carreiras estabelecidas e a maioria tinha parceiras fixas (algumas coabitavam com a parceira).

As trajetórias das relações dessas mulheres com aquilo que entendiam como suas sexualidades eram temáticas frequentes, embora o assunto tenha sido mais delicado e tratado em outros termos em comparação com as fãs do casal Carina. As mulheres mais envolvidas com o desenvolvimento do Elemento Z tinham uma relação próxima com os computadores (embora essa relação tenha iniciado em média nas vidas adultas dessas interlocutoras), obtendo-os assim que se popularizaram no Brasil, e utilizado conhecimentos técnicos para entender como funcionavam alguns detalhes como a montagem de um site. Em contrapartida as fãs de Clarina, conviveram com os computadores desde a adolescência, em média, e já experimentaram a internet em momentos em que era mais simples criar páginas, blogs e sites e conversar com pessoas desconhecidas.

¹¹⁹ Se dá o nome de Televisão aberta ao conjunto de canais gratuitos autorizados a operar pelo Governo Federal. A denominação se contrasta com a chamada Televisão Fechada ou por assinatura, na qual se obtém canais ou pacotes de canais mediante pagamento.

Se digitarmos “Xena *fanfictions*” no Google, o Elemento Z é um dos primeiros sites que aparece. Criado em 2002 o site tem um *layout* relativamente simples: na página inicial apresenta um fundo preto com pequenas esferas em movimento e em seu centro se destaca a imagem apenas do olho da personagem Xena, que parece ter sido modificado e estilizado. Ao redor dessa imagem central de uma parte simbólica do corpo da protagonista orbitam figuras ovais coloridas embaçadas que, quando clicadas, conectam o usuário a outras páginas do site: “contos”, “poemas”, “filmes”, “leitura”, “links”, “*fanfictions*” e “eventos”.

IMAGEM 9 – PÁGINA INICIAL DO ELEMENTO Z



Fonte: Print do Elemento Z anexado aos cadernos de campo. Para manter o anonimato da página e das pessoas a ela atreladas, não colocarei o endereço do site.

Na parte superior da tela aparece a data e o dia da semana bem como três figuras que fornecem links para as correspondentes páginas do site no *Orkut* (hoje desativada), *Twitter* e *Facebook*. No lado direito da página aparece uma lista de comentários de participantes que precisam logar¹²⁰ no *Facebook* para postarem textos. Ao rolarmos a página para baixo, são disponibilizadas as últimas atualizações de *fanfictions* bem como uma página descrevendo o seriado, seus personagens e seu impacto na “comunidade lésbica”(sic) e nos *fandoms*, além de

¹²⁰ Trata-se de uma adaptação e abasileiramento do termo “*to log in*” que geralmente indica a entrada em um perfil do usuário em algum site, muitas vezes através de sua identificação e apresentação de senha.

sinopses, um texto sobre “Amazonas”, a 7ª temporada virtual da série¹²¹ e entrevistas feitas por participantes do *fandom* com algumas escritoras de *fanfics*.

Toda a estética e organização da página joga com a composição de dois grupos centrais de elementos: 1) desenhos e referências à série de Xena e 2) elementos que lembram o espaço sideral e corpos celestes, remetendo à ideia de universo. Assim, a própria constituição do site parece remeter a uma viagem, uma experiência de imersão em outro universo. Como parte integrante da composição desse universo que expande o ato de assistir a série para outras plataformas, o site reúne informações sobre as vidas pessoais das atrizes protagonistas, bastidores de produção da série, o universo fictício das narrativas, personagens e discussões, além de trocas e interlocuções entre as(os) fãs.

Na página de contos aparece um alerta na parte superior da tela com os dizeres “Os contos aqui apresentados descrevem sexo explícito e consensual entre mulheres. Se essa não for sua praia ou você é menor de 18 anos, saia e navegue em outros sites mais adequados.” Do lado esquerdo aparece um índice onde é possível selecionar o tipo de visualização dos contos: a lista completa, lista organizada por autor(a) ou lista organizada por título. Essa página conta com cerca de 50 autore(a)s que se identificam majoritariamente com nomes, apelidos e pseudônimos femininos. Uma de minhas interlocutoras apontou que escrevia com seu “nome de escritora” e que isso era uma prática muito comum no site. Os contos variam entre histórias de uma página e outras que se estendem para mais de 40 capítulos.

Os títulos dos contos anunciam os conteúdos mais tratados nessa seção do site: “Minhas paixões, muitas loucuras”, “Profana”, “Códigos para o amor”, “A encantadora”, “Uma segunda chance para amar”, “Bocas úmidas”, “Brigas de amor”, “Almas Gêmeas” etc. Observemos três trechos retirados de alguns desses contos:

Trecho 1:

É quando ela fecha a porta do quarto que finalmente me sinto à vontade. Largo a mochila no chão e, antes mesmo que ela possa soltar a bolsa, a puxo pela nuca, jogo na parede e beijo-lhe a boca com pressa, paixão e luxúria. Minha língua encontra a

¹²¹ Foi escrita uma temporada virtual da série em que se convidaram escritoras populares de fanfics para dar continuidade à história. Essa temporada pode ser lida em http://svs.ausxip.com/po_s7epguide.htm, acessado em 07/04/2017.

dela, enlaça, envolve, chama, procura, joga o jogo calmo, instigante, voluptuoso que só aquela boca me proporciona. (Trecho retirado do conto “Arroubo” de ALG)

Trecho 2:

Comentei com ela que poderia ter me arrependido se não tivesse ido à festa e pra matar minha curiosidade, lhe perguntei se o rapaz que todo o momento estava com ela, era o seu namorado.

Ela caindo na risada disse que ele se chamava Carlos, mas que não passavam de bons amigos, apesar dele insistir num relacionamento.

(...) Quando ela disse que já ia dormir, debruçou-se em mim para dar-me um beijo de boa noite, no mesmo instante em que eu virei o rosto para também lhe desejar uma boa noite de sono. Foi aí, que nossos lábios se encontraram pela primeira vez. Olhamos-nos um pouco assustadas, mas acabamos por nos entregar ao desejo.

Foi o beijo mais gostoso que senti em toda a minha vida, era um beijo doce, suave, que foi se tornando intenso de tanto desejo. Enquanto nos beijávamos nossas mãos começaram a deslizar nos seios uma da outra. Eu sentia o coração dela batendo acelerado, se confundindo com as batidas do meu coração, a sua pele era suave e perfumada, seus seios firmes e bonitos. Eu sentia um cheiro exalar do seu corpo como que pedindo para ser tocado, comecei descer a minha boca em sentido ao seu ventre, até que cheguei ao seu sexo encharcado, latejante implorando para ser tocado. (...) Após termos nos saciado, ficamos deitadas abraçadas por um longo tempo e olhando nos meus olhos com muita ternura ela disse:

_ Bruna, eu jamais pensei que uma mulher iria me fazer tão feliz. Aquele dia em que te vi pela primeira vez, sentada na arquibancada do clube, eu senti uma atração tão forte que não sosseguei até chegar em você.

_ Lívia, eu senti o mesmo. Depois daquela tarde eu nunca mais deixei de pensar em uma forma de estar com você, olhar nos seus olhos, sentir o seu perfume, queria beijar os seus lábios, cada vez que você me tocava minha pele se arrepiava de desejo.

_ Você já havia tido alguma experiência com mulheres?

_ Eu namorei muitos rapazes Lívia. Confesso que sempre gostei de ver mulheres bonitas, às vezes eu chegava imaginar alguma coisa, mas logo desencanava. Com você foi diferente, com você foi paixão, foi amor à primeira vista. E com você, já aconteceu isso?

_ Não. Tanto é que eu estava assustada com tudo aquilo que eu estava sentindo, mas não podia evitar. A cada dia eu te desejava mais. (Trecho retirado de “O fim-de-semana” escrito por N.)

Trecho 3:

Desde meus 14 anos, sempre olhei as meninas de uma forma digamos “diferente”. Os meninos nunca me atraíram. Não tenho nada contra os homens, não me entendam mal, mas sempre foram e são as meninas meu “calcanhar de Aquiles”. No início escondi minha opção da família. Era tudo muito confuso. Me achava estranha. Levou algum tempo para que assumisse para mim mesma que me sentia atraída por meninas. Para mim existem dois tipos de gays: os que nascem e aqueles que se descobrem. Preciso dizer em qual opção me encaixo?! rs. Nas rodas de conversas na escola, observava minhas amigas falando dos meninos e eu de olhos esticados para as pernas delas, rs. Com o passar dos anos resolvi me assumir, contudo o único que realmente me aceitava era Roberto, meu amigo e confidente. Sempre brincava comigo, pois tínhamos muitas afinidades além da nossa paixão pela

engenharia: as mulheres. Foi para ele que desabafei minhas angústias em me assumir gay. Além de irmão, amigo, naquele dia passei a vê-lo como um segundo pai. Trecho do conto “Uma segunda chance para amar” de E. V.

Nos diversos contos publicados no Elemento Z uma temática constante e presente na esmagadora maioria das histórias são as relações de desejo e afeto entre mulheres. São comuns alguns contos breves com um viés bastante erótico, como é possível notar no **Trecho 1**, o início de uma narrativa que desemboca em uma descrição bastante explícita de um encontro fugaz motivado pelo desejo mútuo entre as duas personagens. Talvez o estilo de narrativa mais comum encontrado nestes contos seja aquele que exemplifiquei aqui com o **Trecho 2**. Em muitas dessas narrativas, frequentemente contadas em primeira pessoa, a história se desenvolve em torno do interesse da narradora-personagem por alguma outra mulher. Nesse cenário, as tensões variam entre dificuldades por parte da narradora de lidar com a própria sexualidade, questões acerca da sexualidade da outra mulher por quem a narradora se interessou, problemas de aceitação da família, colegas de trabalho e afins. Essas tensões se explicitam no Trecho 2 com os questionamentos a respeito da natureza da relação da personagem com Carlos e com a pergunta “Você já havia tido alguma experiência com mulheres?” além da afirmação, “Olhamos-nos um pouco assustadas, mas acabamos por nos entregar ao desejo.” A ideia de um desejo imperioso e arrebatador (*“eu senti uma atração tão forte que não sosseguei até chegar em você”*) que enfrenta um conjunto de medos e receios (*“(…) eu estava assustada com tudo aquilo que eu estava sentindo, mas não podia evitar. A cada dia eu te desejava mais.”*) é um tema muito constante não só nos contos encontrados no Elemento Z como também nos poemas e *fanfictions* publicados no site.

Nas narrativas marcadas por essas tensões, também é comum encontrar a ideia de que elas podem ser superadas através do amor romântico, de uma noção de amor verdadeiro e de uma conexão única entre as personagens: *“Eu namorei muitos rapazes Lívia. Confesso que sempre gostei de ver mulheres bonitas, às vezes eu chegava imaginar alguma coisa, mas logo desencanaava. Com você foi diferente, com você foi paixão, foi amor à primeira vista.”* O trecho também conta com a descrição do sexo entre as personagens, que, assim como no **Trecho 1** aparece de forma bastante explícita.

Por fim, o **Trecho 3** de tom quase confessional, mostra alguns dos questionamentos da personagem a respeito do desejo por outras mulheres, os significados disso na maneira de compreender a si mesma e na relação com os familiares e amigos. Depois da descrição das personagens, parte da qual o trecho foi extraído, a narrativa segue contando a história de

“paixão” entre a personagem e outra moça. A despeito da variedade de contos, os três trechos apresentados acima ajudam a compreender a tônica que atravessa esses textos publicados no site.

A página de poemas é muito semelhante à dos contos, também apresentando um alerta quanto ao conteúdo erótico. É notável a quantidade de nomes de autoras(es) que se repetem tanto nas páginas de contos, de poemas quanto de *fanfics*. Os poemas são mais enxutos, mas as temáticas são recorrentes: questões sobre amor romântico, paixão, encontro de almas e erotismo entre mulheres. O poema a seguir ajuda a trazer um pouco dessas questões na medida em que questiona e ironiza as relações de gênero com frases como

*Em muito menos se pode pensar,
Na mulher que se pôs a amar,
Uma outra com tudo que é seu,
Pois, ousada, insolente, esqueceu,
Que isto é 'doença, maldito pecado',
Está 'mal amada' e 'muda de lado',
Precisa de homem que a ponha na linha,
Mulher 'não se manda' e não sabe sozinha,
De tudo o que precisa e quer.
Como saber? És mulher!
Falta-te competência,
Isso explica a ciência,
Não bastasse o pendor com demônios,
Na cabeça tens menos neurônios.
E nem pense em buscar a amiga,
Só importa o que um homem te diga.*
(Trecho do Poema “Mulheres Libertas” de V.v.b.)

O trecho de “Mulheres Libertar” traz alguns questionamentos sobre relações de gênero ironizando e destacando discursos comuns, materializados nas frases “Precisa de homem que a ponha na linha”, “Como saber? És mulher!” e “Só importa o que o homem te diga”, por exemplo. A autora também destaca os discursos a respeito do desejo e afeto entre mulheres, especialmente com os termos “ousada”, “insolente”, “doença, maldito pecado”, “mal amada” e “muda de lado”.

Na página de filmes aparece um link que, ao ser clicado, permite o envio de sugestões por e-mail de “filmes com tema lésbico”(sic), além de um índice organizado alfabeticamente onde aparecem sugestões de filmes sobre a temática. Ao clicar no nome do filme, o site redireciona o usuário para uma página do próprio site com informações básicas seguidas de uma breve sinopse (**Imagem 10**).

IMAGEM 10 – PÁGINA DE FILMES DO ELEMENTO Z

Filmes

Se você conhece algum filme com tema lésbico, nos envie a sugestão com uma pequena sinopse.
Clique aqui

123 - **A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V - W - X - Y - Z**

Ariella - Aimée e Jaguar - Almas Gêmeas - Amor e Outras Catástrofes - Amor na Ponta da Língua - Assunto de Meninas - Affinity - Águas Turvas - Amour de Femme

Fanfiction

Contos

Blog

AMOR NA PONTA DA LÍNGUA
TIPPING THE VELVET, Inglaterra, 2002

Direção: Geoffrey Sax
Rachael Stirling, Keeley Hawes, Anna Chancellor, Jodhi May

Nancy, uma jovem e ingênua moradora de Whitstable vê toda sua perspectiva de vida e valores mudarem ao conhecer Kitty, uma atriz performática, que está de passagem pela cidade. Após o rápido relacionamento com a atriz, Nancy mergulha num mundo de euforia, luxúria e desilusões, ao ingressar numa jornada de sete anos em busca do autoconhecimento, onde se descobre uma mulher que deseja e é desejada, até finalmente perceber que uma vida só de emoções e aventuras não é suficiente. Amor na Ponta da Língua é a sensual descoberta do lesbianismo, do primeiro amor, em uma produção impecável da BBC que reproduz cenários da época vitoriana, a boemia londrina em 1890, o glamour, as perversões, a luxúria, a miséria

Eventos

Twitter

@

Fonte: Print do Elemento Z anexado aos cadernos de campo. Para manter o anonimato da página e das pessoas a ela atreladas, não colarei o endereço do site.

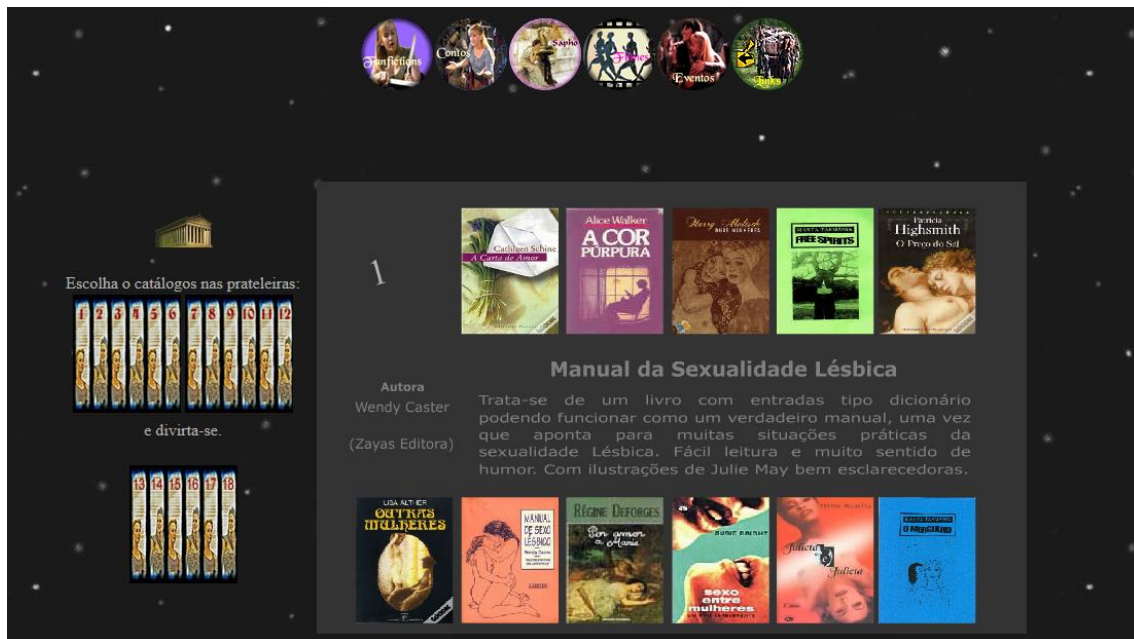
A página chamada de “Biblioteca” tem um tom semelhante à de filmes, apresentando sugestões de livros clássicos de Virgínia Wolf, Ligia Fagundes Telles, Caio Fernando de Abreu, Tomas Mann bem como alguns livros que discorrem sobre o “armário”, outros sobre “lesbianismo” e livros de romances entre mulheres, contos e afins. Alguns dos títulos da lista são: “Manual de sexo lésbico” de Wendy Caster, “Julieta e Julieta” de Fátima Mesquita, “A cor púrpura” de Alice Walker, “Sexo entre mulheres” de Susie Bright, “Turismo para Gays e Lésbicas” de Luciano Oliveira, dentre muitos outros (**Imagem 11**).

Já na página de *links*, há uma lista de sites de contos, *fanfictions* e blogs sobre a série nos quais se pode clicar para acessá-los. A página de eventos apresenta uma lista com convite para twitaço¹²², eventos de visibilidade e principalmente lançamentos de livros (muitos de

¹²² Trata-se de uma atividade estratégica organizada no Twitter em que os entrevistados “bombardeiam” a rede social com *tweets* específicos para chamar a atenção sobre algum assunto.

escritoras que contribuem com o próprio site). Muitas dessas páginas estão bastante desatualizadas.

IMAGEM 11 – PÁGINA DA BIBLIOTECA DO ELEMENTO Z



Fonte: Print do Elemento Z anexado aos cadernos de campo. Para manter o anonimato da página e das pessoas a ela atreladas, não colocarei o endereço do site.

Uma das páginas principais do site é a de *fanfictions*, que também apresenta o alerta acerca do conteúdo homoerótico das histórias e se organiza em 5 categorias: “*uber*”, “clássica”, “conqueror”, “post fin” e “Lucy&Renée”. No site se pode visualizar a lista completa de cada

uma das categorias, filtrá-las por título da história e nome da autora ou selecionar apenas as estrangeiras.

IMAGENS 12, 13 E 14 – FRAGMENTOS VISUAIS DA PÁGINA DE FANFCTIONS DO ELEMENTO Z



Na primeira imagem é possível visualizar o layout da organização das *fanfictions* dispostas por categoria; as imagens 13 e 14 são *fanarts* que aparecem como “capas” das *fanfics*, de maneira semelhante a um livro. Geralmente essas capas são feitas com montagens utilizando as personagens e incorporando elementos atrelados ao tema da história como o navio na capa da *fic* “Piratas” e as pautas e partituras na capa de “Seu Som”. Fonte: Prints do Elemento Z anexados aos cadernos de campo. Para manter o anonimato da página e das pessoas a ela atreladas, não colocarei o endereço do site.

A primeira categoria de *fanfics* se refere a histórias que tematizam um universo alternativo ao da narrativa original na qual os personagens ou eventos são retratados de maneira semelhante ao cânone ¹²³ mas geralmente em um período temporal, realidade diferente ou mesmo apresentando ancestrais, descendentes ou reencarnações dos personagens canônicos. Na língua alemã a palavra *Über* pode ser traduzida como “Sobre” ou “Através”, por isso o termo sugere uma travessia de espaço-tempo, apresentando as personagens em outros contextos, mas

¹²³ O *canon* (*cânone*), é o material aceito como parte da história, no universo da narrativa original; as vezes aparece em contraste com o *fanon* ou *non-canon*, que são desenvolvimentos narrativos criados pelos fãs. É comum haver discussões acerca de um relacionamento ou sentimento de certos personagens ser *canon*, intencionalmente representado na série, ou *fanon*, um desejo e representação almejada por fãs. Por exemplo, até hoje existem extensas discussões acerca do fato de que Xena e Gabrielle eram um casal no *canon* ou não.

conservando suas características físicas, alguns traços de personalidade ou aspectos da relação representados nas narrativas originais da série.

Os próprios realizadores da série criavam histórias no estilo Uber, o que talvez seja um dos motivos para esse tipo de *fanfiction* ser bastante produzida e apreciada entre fãs. Alguns dos episódios da série apresentavam as personagens da série em “realidades alternativas”, onde muitas vezes os personagens tinham os mesmos corpos e características de personalidade¹²⁴.

Em uma das histórias que ilustra bem como se constitui uma *fanfiction* uber e sua relação com a narrativa original da série a personagem Anabell tem a mesma aparência física de Gabrielle e compartilha o desejo por aventura e coragem típicos da companheira de Xena. A personagem, assim como sua versão semelhante da série, mora em um pequeno vilarejo e no início da história está prometida para se casar com um rapaz da região.

No episódio piloto da série de Xena, a protagonista cruza com um grupo de aldeões conduzidos por soldados que os mantêm reféns. Entre os aldeões uma jovem – Gabrielle – se destaca enfrentando um dos guerreiros que, ao tentar castigá-la, é interrompido por Xena. Depois de defender os aldeões a princesa guerreira segue seu caminho e Gabrielle, encantada com as habilidades da guerreira, abandona sua vila para unir-se a ela. Embora no começo houvesse uma hesitação da guerreira em levar a jovem aldeã consigo, as duas logo desenvolveram um relacionamento de parceria e apoio que é bastante elaborado ao longo da série.

Na *Fanfiction* “Piratas” as semelhanças entre Anabell e Gabrielle (até mesmo no nome), Simitry e Xena e entre a trajetória da relação entre elas, são evidentes. Nessa narrativa, Simitry é uma pirata que planeja saquear o vilarejo de Anabell, enquanto essa se prepara para seu casamento arranjado. Quando as duas se cruzam na tentativa de a pirata fugir das autoridades locais, Anabell ajuda Simitry fingindo ser sua refém.

No piloto de X:WP, após ser salva por Xena, Gabrielle tenta convencer a guerreira a levá-la em sua jornada. Xena recusa o pedido de Gabrielle, mas a aldeã a segue insistentemente até o momento que a guerreira começa a aceitá-la como parceira de viagem. Na *fanfiction*, em busca de aventura e encantada por um modo de vida representado por Simitry (assim como Gabrielle se encanta pelas habilidades e aventuras presentes na trajetória de Xena), Anabell

¹²⁴ Os realizadores de X:TWP fazem brincadeiras com isso em alguns episódios nos quais os personagens reencarnam nos corpos errados. No 22º episódio da 4ª temporada, “Deja Vu All Over Again”, por exemplo, Xena e Joxer – Joxer é um personagem cômico da série que acompanha Xena e Gabrielle e é secretamente apaixonado por Gabrielle - reencarnam com os corpos trocados.

leva a pirata até seu navio e se recusa a voltar para casa. Embora Simitry tenha recusado a presença da jovem em seu navio, em meio a tentativa de fuga do vilarejo que acabara de saquear, Anabell se esgueira sorrateiramente para dentro do navio. Assim como Xena acaba aceitando a presença de Gabrielle, de início a contragosto, Simitry também aprende a conviver com Anabell e a apreciar sua companhia.

As personalidades de Simitry e Anabell se assemelham muito com as características das protagonistas de X:WP. Enquanto a primeira apresenta uma certa austeridade e se mostra como uma figura forte, independente e desconfiada, a segunda tem traços de ingenuidade e persuasão além de um ímpeto por se aventurar. A relação se desenrola com uma crescente afinidade entre elas, o que também pode ser conferido na série, além de uma atração e desejo que, se no seriado aparecem como mensagens ambíguas nas entrelinhas, na *fanfiction* são explicitamente escancarados quando se descrevem os pensamentos das personagens. Os dois seguintes trechos permitem observar como esses pensamentos se inserem nas narrativas da *fanfiction*:

Trecho 4

Anabell olhava ansiosa para Simitry, de alguma forma aquela mulher a atraía de um modo que ninguém nunca conseguira antes. Sentia uma admiração por ela, uma atração que nem ela sabia explicar. Simitry por sua vez evitava pensar muito sobre o que acontecera, aquele calor que a tomou quando se encostou à loirinha havia sido algo espetacular e novo, e por isso a pirata evitaria pensar sobre, até que pudesse entender o que se passara.

Trecho 5

Simitry observava a loirinha contar sua história sem realmente ouvir nada do que saía de sua boca. Seus gestos eram graciosos, suas expressões faciais lindas e aquela boca... Lábios vermelhos, um sorriso perfeito, cativante. A pirata imaginou como seria beijar aquela boca, chegar bem perto daquele rosto lindo, olhar naqueles olhos verdes como duas esmeraldas(...)

Se na série original os sentimentos e pensamentos de Xena e Gabrielle se mantêm implícitos em olhares, gestos e frases ambíguas, na *fanfiction* a escritora garante que haja pouca margem para interpretação, mergulhando direto no que está se passando na mente das personagens de forma a tecer uma narrativa em que o desejo entre Anabell e Simitry é manifesto com mais concretude e infalibilidade do que na relação entre as personagens de X:WP. O recurso de entrar na mente das personagens descrevendo seus sentimentos e pensamentos, escancarando o desejo entre elas, é muito comum nas *fanfictions*, o que contrasta com o caráter frequentemente subtextual e ambíguo da série.

As *fanfictions clássicas* se aproximam mais do cânone da narrativa original conservando mais características das personagens e universo (tempo e espaço) onde a história se desenrola na série. Assim, como nas *fanfics uber*, as clássicas muitas vezes buscam trazer a camada subtextual da narrativa original para o primeiro plano, explicitando os pensamentos e sentimentos de Xena e Gabrielle. O trecho 6 da *fanfic* “O ciúme de Xena” ajuda a visualizar isso:

Trecho 6

Passado algum tempo Gaby estava escrevendo em seu pergaminho sobre sua relação com Xena. Estava sentindo algo estranho, porém não queria admitir que estivesse amando a guerreira, no entanto, todos os seus pensamentos eram sobre Xena. Seus olhos azuis da cor do céu... Ah, como ela viajava nesse mar tão claro, tão maravilhoso...

Ai Zeus! O que está acontecendo comigo? Se a Xena imaginar isso ela vai me deixar e o que poderei fazer sem ela? Eu não quero nem imaginar... Sem ela eu era apenas uma camponesa e ela me mostrou o melhor da vida... Hoje eu posso afirmar que não saberia mais viver sem ela.

Grande parte dessas *fanfictions* buscam estabelecer uma relação de mútua atração que enfrenta alguns obstáculos, dentre os quais o receio de destruir a amizade desponta como uma das temáticas mais comuns. Situações de risco, nas quais muitas vezes Xena salva Gabrielle ou vice-versa também são frequentemente utilizadas como elemento narrativo de tensão, que culmina em declarações de amor, fidelidade e desejo.

No **trecho 7** da *fanfic* “O Resgate de Gabrielle” é possível observar um exemplo disso, já que Gabrielle se encontra em risco e Xena aparece como sua heroína defensora, o que ao longo da *fanfic* solidifica a amizade e o desejo entre elas. Se nas *fanfictions uber* é mais comum encontrar narrativas onde as duas estão se conhecendo e se encantando uma pela outra, nas *fanfictions* clássicas é mais comum encontrar histórias nas quais as personagens já têm um relacionamento de amizade e fidelidade mútua, conforme desenvolvido na série, mas sofrem por medo de revelar uma para a outra seus sentimentos de desejo, que poderiam ser considerados inapropriados em uma relação de amizade, como aparece no **trecho 8**, também da *fanfic* “O Resgate de Gabrielle”. Nesse trecho é possível novamente entrar na mente das

personagens para saber o que pensam e sentem e acessar os medos e desejos envolvidos na relação entre elas.

Trecho 7

Num movimento rápido, Gabrielle vira o rosto. O homem então muda o rumo de sua lâmina para o pescoço da barda, tocando-lhe a pele, arranhando-a delicadamente, sem feri-la.

– Não só seus olhos são belos... – o homem fixa seu olhar no decote de Gabrielle, fazendo-a expressar receio. – O que acontece se eu soltar esse fio? – o homem cortou o primeiro fio que prendia o top de Gabrielle. Este foi afrouxando cada vez mais, até ficar seguro por apenas dois fios. O homem ria, divertindo-se com a situação, enquanto os olhos de Gabrielle agora estavam vermelhos e marejados de raiva. (...)

(...) Ao entrar na tenda,[Xena] teve uma visão que a deixou sem palavras e com o coração apertado. Lá estava sua barda... amarrada, pálida, amordaçada... sua blusa quase totalmente aberta e sua saia levantada. Seus olhos verdes estavam marejados e olhavam Xena. Estava despenteada e suada... não estava nada bem.

Com um pulo, Xena ergue as duas pernas e chuta dois soldados de uma só vez e, ao aterrissar, acerta o terceiro homem com uma cabeçada. Os três homens ficam atordoados, mas não caem. Avançam sobre ela ao mesmo tempo. Xena recebe o primeiro com um chute forte no estômago, depois salta para trás do que estava chegando por trás dela, chutando suas costas, fazendo com que este batesse violentamente com o soldado seguinte.

Trecho 8

– “Mas o que está havendo comigo?” – pensou. – “Gabrielle é sua amiga, Xena! O que está acontecendo com você?” – pensava.

Xena já não estava suportando aquela situação. Ultimamente seus sentimentos em relação aquela bela barda estavam passando dos limites. Tinha medo que Gabrielle notasse e que isso pudesse significar o fim da amizade entre elas. Claro, Xena sabia que o amor que uma sentia pela outra seria muito mais forte do que qualquer coisa que pudesse abalar aquela união. Coisas piores aconteceram e elas estavam ali, juntas, mas a guerreira não queria arriscar. Principalmente com algo tão... Íntimo. Resolveu esconder tudo, agir como nada estivesse acontecendo, mas estava cada vez mais difícil.

As outras categorias de *fanfics* contam com muito menos histórias do que as anteriores. As *fanfics conqueror* são exclusivas de *fandoms* de X:WP e tematizam um momento na história da protagonista em que a personagem era uma "conquistadora", adotando um código moral oposto ao apresentado na série, praticando assassinato e tortura, dentre outras coisas. As *post fin* dizem respeito a *fanfictions que se passam em tempos posteriores ao da narrativa da série*

original. Por fim, com apenas uma fanfiction, a última categoria, Lucy & René, tematiza a relação entre as próprias atrizes que protagonizaram a série: Lucy Lawless e René O'Connor.

3.3 O PAPEL DA ESCRITA, AS LEITORAS BETA E A SOCIALIDADE

A escrita, avaliação e leitura de *fanfictions* por muito tempo figuraram como centrais no *fandom* que circulava pelo Elemento Z. Embora hoje o site tenha migrado para outras plataformas e os *fandoms* de Xena no Brasil estejam mais esparsos em vários grupos e páginas de redes sociais, na época em que surgiu, esse fenômeno era extremamente recente no Brasil e a quantidade de blogs, fóruns e sites dedicados ao assunto era bem menor.

Foi nesse cenário que Suzana criou o Elemento Z. Através de Sandra, a atual administradora e responsável pelo site e as redes sociais do Elemento Z, conheci Suzana, que logo se prontificou a participar da entrevista por videoconferência que propus. Nascida na cidade do Rio de Janeiro, a atual moradora de Olinda de 51 anos é formada em Direito e Psicologia, além de ser pós-graduada na área de Psicologia Jurídica, e reside em um bairro nobre da cidade com seus dois filhos e companheira.

Em entrevista bastante descontraída, a criadora do site, contou que descobriu as *fanfics* em sites brasileiros e logo foi explorar sites estrangeiros: “Dos Estados Unidos tinham milhares! Milhares!” “(...) aqui não tinham tantas pessoas que escreviam. Depois que começou aquela enxurrada, entendeu?”. Quando perguntei se haviam muitos sites brasileiros naquela época, ela explicou que “Tinham alguns, não eram tantos assim não. Tinha um número considerável, assim, pessoas que esporadicamente botavam notícias. *Fanfictions*...bons? eu acho que tinham 2 ou 3, eu ia muito por eles.” Ela fez amizade com autoras estadunidenses trocando e-mails e pediu permissão para colocar as histórias delas em seu site. Suzana explicou que esse era um diferencial do Elemento Z, as *fanfictions* estrangeiras que hospedava.

A criadora do site comprou seu primeiro computador, um Windows 95 de tubo, nos anos 1990 junto com a companheira para trabalhar e estudar e alguns anos depois, assim que houve a possibilidade de contratar um serviço de internet, ela o fez e começou a pesquisar, “cutucar tudo o que pudesse”. Foi nessa época que Suzana começou a assistir X:WP e utilizar a internet para pesquisar sobre sinopses e baixar alguns episódios da série.

Eu estava pesquisando na internet e na realidade eu queria sinopses, porque ainda estava no ar a série. Eu queria sinopses dos episódios, aí apareceu “Fanfiction”. Eu

peguei pra ler e não sabia do que se tratava, falei 'Isso tá bom' daí comecei a procurar mais, pesquisar mais a respeito. Aí entrei em um grupo (...) e lá tinha... eu não sei que danado era, mas não chegava a ser um site não e também não era blog, que naquela época não tinha blog. Era alguma coisa que a gente tinha acesso. Tinha um fórum e tinha um local onde mostravam e indicavam que tinham fanfictions, entendeu? Aí eu comecei a pesquisar, comecei a entrar em contato com as autoras e falei 'Eu vou juntar isso e por num canto só'. Foi uma época que eu estava com menos preocupações, aí comecei a falar com as autoras e montei o site. (Suzana, entrevista por videoconferência)

Sua ideia ao conceber o Elemento Z era de reunir várias dessas *fanfics* e adicionar mais informações a esse universo que tanto a encantava. No começo ela conversava com pessoas desconhecidas e pedia permissão para colocar suas histórias em sua página e dessa maneira fez várias amizades. Conforme o site de Suzana foi ganhando corpo, as autoras brasileiras passaram a pedir para postar suas histórias nele.

Segundo Suzana, à medida que a quantidade de autoras e histórias foi se avolumando¹²⁵ e cada vez mais pessoas se envolviam naquele universo, ela adotou um sistema de “leitoras beta”, no qual algumas participantes mais ávidas e com domínio da língua portuguesa eram convidadas a ler todas as histórias enviadas fazendo uma espécie de controle de qualidade, considerando adequação às normas da língua e coesão. A totalidade de histórias era separada e distribuída entre as leitoras beta para tal avaliação e as narrativas que apresentavam problemas do ponto de vista dessas leitoras eram reenviadas com sugestões de melhoras para a(o) autor(a) a fim de serem aprovadas e postadas no site.

Karpovich (2006) se refere à leitura beta como uma “(...) prática de mostrar uma história para escritores parceiros (e confiáveis) ou outros membros da comunidade de *fanfictions* antes de torná-lo disponível para os leitores em geral (...)” (pág. 431). A autora argumenta que embora já houvesse uma troca dos textos antes da internet se tornar um elemento central para a produção e circulação de *fanfictions*, ou seja, na produção e edição de fanzines, o próprio termo “leitor(a) beta” está intimamente ligado à presença da internet e deriva dos testes beta¹²⁶ realizados em *softwares* para computadores. Se antes da popularização da internet as *fanfictions* publicadas em fanzines passavam pelo crivo dos amigos, de outros fãs próximos e até mesmo do editor da fanzine, o *fandom* digital possibilitou novas lógicas de troca e avaliação desses textos no qual as respostas e comentários sobre uma história circulam muito mais rápido e contatos podem ser

¹²⁵ A percepção desse crescimento na quantidade dos artefatos dos fandoms e das próprias pessoas envolvidas, é uma impressãoêmica de minhas interlocutoras.

¹²⁶ Os testes beta são disponibilizações prévias de um software, antes do lançamento oficial do produto finalizado, a fim de descobrir possíveis erros, problemas e testar o funcionamento do *software* com o usuário final.

estabelecidos com pessoas provenientes de lugares geograficamente esparsos. Em suma, a comunicação entre os escritores e leitores de *fanfictions* se tornou muito mais estreita e veloz.

Atualmente é comum encontrarmos nos sites que hospedam *fanfictions* uma sessão de comentários logo abaixo das histórias, o que permite essa troca rápida de impressões, avaliações e sugestões entre escritor(a)s e leitor(a)s. No Elemento Z, a(o)s autora(e)s disponibilizavam seus e-mails e participavam de grupos de troca de mensagens, posteriormente redes sociais (que foram mudando ao longo do tempo, passando por fóruns, MSN, Orkut, Facebook), como meios de trocar informações, conversar, discutir sobre a série etc.

Já em 1992, Jenkins argumentava que a produção de *fanfictions* no contexto dos *fandoms* estava articulada com uma rede de avaliações e de trocas de comentários que conferiam uma dimensão de produção coletiva a esses textos. Comentando sobre a produção de *fanfictions* publicadas em fanzines, antes da popularização da internet, o autor menciona,

Os fãs frequentemente discutem ideias sobre histórias informalmente com outros fãs antes de se comprometerem com elas na página em si; ideias se originam de discussões coletivas dos episódios transmitidos e de trocas críticas (...). Histórias são frequentemente trabalhadas com outros fãs (formal ou informalmente) e revisadas em resposta ao feedback do grupo. (pág.161)

Nessa dimensão coletiva da escrita da *fanfiction*, o *fandom* tem um papel central no resultado dos conteúdos tratados nas histórias, pois as discussões que circulam nos grupos, os debates acerca dos personagens e seus relacionamentos, das narrativas e dos detalhes, tomam corpo nesses grupos formando um metatexto que se materializa nas histórias.

O processo contínuo de releitura dos fãs resulta em uma progressiva elaboração do 'universo' da série através de inferências e especulações que vão para muito além da informação explícita; o metatexto dos fãs (...) constitui por si só uma forma de reescrita. Esse processo de engajamento e interpretação ativa desloca as prioridades do programa. As críticas dos fãs trazem à tona personagens e questões narrativas marginais; eles focam em detalhes que são excessivos ou periféricos para os enredos primários, mas que ganham significado entre as próprias concepções dos fãs sobre as séries. (Jenkins, 1992, pág.155)

O autor ainda observa que essas estratégias são típicas de minorias sociais que não se veem frequentemente representadas nessas narrativas. Por isso, os poucos personagens que aparecem e são relegados a papéis secundários, são apropriados por fãs e trazidos para o centro das narrativas, ganhando protagonismo e dando corpo ao metatexto discutido pelos fãs. É nesse sentido que as *fanfictions* podem assumir um caráter central no *fandom*, como acontecia com o

Elemento Z, operando como meios de dar continuidade aos textos originais ao recriar os personagens e as narrativas de maneiras que os fãs discutissem e muitas vezes concordassem entre si.

É muito comum encontrar nas *fanfictions* do Elemento Z um pequeno texto agradecendo às pessoas diretamente envolvidas na produção da *fanfic* e aos leitores em geral, como no caso do **trecho 9**. No trecho é possível vislumbrar brevemente essa rede de pessoas que incentivam a escrita, ajudam a pesquisar, leem e conversam sobre o assunto com a autora.

Trecho 9

Os nomes e lugares que cito nesta fic foram resultado da pesquisa primorosa de minha beta reader Gi (especialista em Turismo). Além disso, ela me ajudou com seu amor e incentivo, a realizar esse trabalho. Esta fic é para quem, como eu e ela, acredita que não se está completa sem o amor verdadeiro, que está reservado para nós e que nos preenche sem deixar qualquer lacuna assim que a mulher que nos foi reservada entra em nossas vidas.

A uber Xena dessa história, Kristin, é uma bruxa do bem esperando o reencontro com sua alma gêmea de outras vidas. Para colocar esse tênue pano de fundo em forma de magia, tive a preciosa ajuda de R., amiga mais querida e escritora talentosa.

Ofereço esta história como um pequeno presente à querida amiga L.! E junto, um beijo especial de agradecimento pelo incentivo. A uber Gabrielle, Mariana, é gaúcha de Porto Alegre, uma pequena homenagem a todas as minhas amigas gaúchas, que tanto me incentivaram a escrever!

Obrigada, gurias! Essa paulista aqui achou tri-legal conhecer vocês!

Respeite os direitos autorais e cite a origem e autoria se for reproduzir esta fanfiction. Obrigada! A todas que apreciam minhas histórias, meu muito obrigada! Se quiserem comentar, criticar, sugerir, fiquem a vontade e me escrevam.

(Trecho inicial da *Fanfiction* “Feitiço Grego” de B.)

Se por um lado as autoras colocam parte de si e do metatexto coletivo daquele *fandom* nas histórias que escrevem, por outro, a experiência de escrever as *fanfictions*, de fazer parte de um grupo com interesses em comum onde é possível discutir uma variedade de questões sobre a série televisiva mas também sobre as vidas pessoais dos sujeitos ali engajados, também compõe o processo de subjetivação daquelas mulheres. No caso do Elemento Z a *fanfiction* tinha um papel muito relevante no sentido de orientar discussões, de operar como um elo nas produções que dependiam de toda aquela rede para se realizarem e que, em contrapartida, se constituíam como um material que o coletivo aprecia, critica e do qual exige qualidade e coerência levando alguns parâmetros e regras em consideração.

Um dos parâmetros mais relevantes para o sucesso de uma *fanfiction* diz respeito à sua finalização. Por se tratar de uma fonte de entretenimento no qual a(o)s autores podem escolher publicar de várias maneiras (apresentando toda a história já pronta de uma vez ou apresentando-a em partes), é comum que algumas *fanfictions* não sejam finalizadas por suas/seus autora(e)s, que muitas vezes acabam se vendo ocupada(o)s com outras tarefas, perdem a vontade de continuar a história ou não sabem como dar continuidade a ela. Para muita(s) leitores, que frequentemente acompanham essas histórias com a expectativa de que sejam terminadas, a não finalização de uma *fanfiction* é considerada um desrespeito, uma falta de consideração com a(o)s leitores que se engajaram e dedicaram a uma história que não foi terminada, deixando-os com uma desagradável sensação de incompletude e expectativa frustrada. Como disse uma de minhas interlocutoras, “É como se você estivesse assistindo uma série e alguém chegasse e desligasse a televisão”.

Outro parâmetro central levado em conta no sucesso da *fanfiction* diz respeito à fidelidade às características das personagens. Essas expectativas mudam um pouco em relação as categorias nas quais a história se enquadra. Em uma *fanfiction uber*, por exemplo, há uma margem maior de mudanças que podem ser incorporadas nas personagens. Esse parâmetro, no entanto, é um pouco controverso já que o limite do que pode ou não ser modificado em uma *fanfiction* não é muito nítido.

Por fim, outras questões centrais levadas em conta dizem respeito ao conhecimento e aplicação de gramática da(o) autora, à coesão do texto, ao desenvolvimento construído ao longo da narrativa, coerência no comportamento dos personagens ao longo da história, à originalidade da narrativa e o estilo do(a) autor(a). Algumas de minhas interlocutoras alegavam perder a vontade de ler uma *fanfiction* quando encontravam muitos erros de português, por exemplo.

Dominar esses códigos e aplicá-los nas histórias, no âmbito do *fandom*, despontava como um fator de sucesso. A habilidade de entreter e criar uma boa história que trabalhava com o metatexto do *fandom* tornava a autora uma figura de interesse, muitas vezes até erótico/afetivo para as leitoras das *fanfictions*.

Através de Suzana conheci diversas outras frequentadoras do Elemento Z que já tinham frequentado assiduamente o site e os grupos. Dentre elas conversei por mais de 2h por telefone com Cristina, uma mulher de 34 anos formada em Publicidade e pós-graduada em Marketing que trabalha em uma corretora de seguros da qual é sócia e que pertence à sua família. A moça

que reside em uma cidade de quase 75.000 habitantes no estado de Minas Gerais, onde nasceu, me contou sobre sua trajetória e sobre o papel do Elemento Z na relação com sua própria sexualidade, salientando a importância das *fanfictions* para o reconhecimento de seu desejo por mulheres e as conversas com outras participantes do *fandom*, principalmente Suzana, no processo de lidar com as questões envolvendo seus desejos e a relação disso com sua subjetividade, seus familiares, seu trabalho, dentre outras questões.

Cristina me contou que se envolveu bastante com o Elemento Z quando era mais jovem e que posteriormente foi convidada por Suzana para ser uma leitora Beta. Adotar uma função relevante fez com que ela se envolvesse ainda mais intensamente com as pessoas do grupo e que acabasse conhecendo ainda mais pessoas. Nesse período, o Orkut era a rede social mais utilizada e era através dele que as/os participantes do Elemento Z se comunicavam com mais frequência.

Suzana me explicou, por exemplo, que quando criou o site, a maior parte das comunicações aconteciam com a troca de *e-mails*, e logo depois começaram a usar um chat coletivo, onde o grupo podia se comunicar. Para ela, esse chat,

Na época era uma revolução, né? Antes você tinha o e-mail. Aí mandava o e-mail e você poderia abrir naquela hora ou não, aí você poderia responder ou não, olha o tempo que já foi! Na ida na sua visualização, no seu pensar de resposta, acabou qualquer debate rs. E lá já era aquela coisa de aparecer teu nome e o que você tava falando, aí aparecia o do outro e o que ele estava respondendo. Tinha hora que você não tinha noção do que estava sendo falado. Mas era muito legal porque a gente interagia. Aí quando tinha algum autor famoso, que estava ali conversando, só dos brasileiros, todo mundo queria saber o que ia acontecer, era muito legal! Era muito legal! (entrevista por videoconferência)

Muito tempo depois do chat as pessoas que frequentavam o Elemento Z passaram a utilizar o Orkut, com a popularização desta rede social no Brasil. Algumas das meninas mencionaram que criavam perfis *fake*¹²⁷ para garantir o anonimato e que aquele se tornou o lugar onde todas se encontravam, conheciam e participavam do *fandom*. Segundo outra interlocutora, Marlene, uma funcionária pública de 45 anos residente em Vitória, “ (...) se passou para o falecido Orkut, onde tinham vários grupos e as pessoas entravam com perfis falsos. Era tudo envolto em muito medo, muito receio de ser descoberto.”

¹²⁷ *Fake* (falso em inglês) é um termo utilizado para definir contas e perfis na internet que ocultam suas identidades *offline* com diferentes propósitos. Esses perfis são montados com finalidades que passam desde brincadeiras até práticas de violência, passando por várias questões. Para uma discussão mais adensada sobre os *fakes*, cf. Parreiras (2008).

O relato de Cristina evidencia a centralidade do Elemento Z e das pessoas ali envolvidas no processo de conferir sentido e encontrar um lugar para seu desejo por mulheres em sua própria vida. Desde o momento em que o assunto despertou sua curiosidade, até o momento em que contou para sua família, cinco anos depois, a rede de suporte, troca de informações e experiências foi muito importante para Cristina. A jovem mineira mencionou que demorou 5 anos para contar que desejava mulheres por medo da retaliação da família, que é muito católica, e dos amigos, principalmente por estar em uma cidade pequena em que os rumores circulam muito rápido. Segundo ela, a situação de ter de viver duas vidas paralelas gerava muitas angústias e preocupações de que seu segredo fosse revelado ou descoberto.

Nesse contexto, Cristina mencionou que não haviam pessoas com quem pudesse conversar que tivessem vivido experiências semelhantes em sua cidade e muito menos parceiras em potencial. Através do Elemento Z ela conheceu a primeira moça com quem “ficou” e “namorou”, que também era leitora de *fanfics* e morava em outro estado. “A gente começou a conversar pela internet, conversar, conversar e enfim, começou a namorar virtualmente primeiro e depois que a gente se conheceu”. Depois disso a namorada se mudou para sua cidade e elas passaram a morar juntas até se separarem. Segundo Cristina, ela conheceu todas as suas namoradas, inclusive a atual, no Elemento Z. Quando ainda era leitora beta, ela ficou responsável por ler e avaliar uma história que fez bastante sucesso no grupo pela sua qualidade e, intrigada pela história, decidiu enviar um *e-mail* para a escritora e as duas passaram a conversar através dos *e-mails*, começaram a se ligar por telefone posteriormente e decidiram “namorar”(sic) e visitar a cidade uma da outra.

Histórias assim eram muito comuns entre minhas interlocutoras. A *fanfiction* despontava como uma fonte de conversa, um elemento de interesse mútuo e a habilidade de escrever bem, na avaliação das outras participantes, era uma motivação para iniciar uma conversa, trocar *e-mails*, fazer comentários e elogios, o que muitas vezes criava elos de amizade e/ou parceria erótico-afetiva entre as participantes do *fandom*.

Além de ser um meio para se conectar ao outro, a produção de *fanfictions* também funcionava muitas vezes para algumas interlocutoras como forma de desenvolver essa habilidade da escrita em um ambiente em que era possível cometer “erros” e melhorar a qualidade das histórias a partir do *feedback* de um público já pronto e interessado naquele tipo de material. Várias das escritoras acabaram lançando livros e se engajando em carreiras profissionais centralizadas na habilidade da escrita, precisando algumas vezes retirar histórias

dos sites por questões de direitos autorais. Era muito comum que as participantes do grupo apoiassem essas escritoras e inclusive, os lançamentos de livros se configuravam como oportunidades para algumas das participantes mais assíduas se conhecerem pessoalmente.

Atualmente o Elemento Z está muito menos ativo. Muitas das primeiras participantes do grupo se disseram muito ocupadas com outras atividades como trabalho, cuidado da família e estudos. O site, a página do *Facebook* e a página do *Twitter* são raramente atualizados. O *fandom* de Xena se expandiu muito desde o começo do Elemento Z e a quantidade de páginas no *Facebook*, *Twitter*, *Blogs*, Sites, Fóruns, Canais do *Youtube* e afins dedicados à série, ainda hoje é muito grande. Em um período muito curto a relação das pessoas com esse *fandom* se modificou bastante já que, se no início do Elemento Z o texto escrito tinha um papel central na movimentação do *fandom*, tanto na produção de *fanfictions* quanto na própria troca de informação entre as interlocutoras, atualmente, embora as *fanfictions* ainda tenham um papel muito importante nos *fandoms* de Xena, a produção de memes¹²⁸ e *fanarts*, além de vídeos e gifs também vem ocupando um papel muito relevante nesse *fandom*. A comunicação entre os fãs, embora ainda se baseie no texto, também acontece muito com a troca de imagens, sons e audiovisuais.

Essas mudanças acompanharam as transformações muito rápidas enfrentadas pela própria estrutura da internet, que atualmente comporta elementos de imagens, sonoros e audiovisuais, dentre outros aspectos que estimulam a interatividade e participação do usuário das plataformas.

No próximo capítulo, as discussões acerca do *fandoms* de “Em família”, traz alguns desses elementos de transformação da internet, que contrastam com as atividades comuns no início do Elemento Z. Também explorei no capítulo subsequente a incorporação da relação dos fãs com a telenovela – um produto cultural que tem sido parte da identidade nacional e que se confunde com a própria história da televisão no Brasil – através do vocabulário e atividades tipicamente utilizadas em *fandoms*.

¹²⁸ O termo “meme” foi criado em 1976 por Richard Dawkins e foi posteriormente reapropriado passando a representar, de modo muito mais objetivo, elementos da cultura popular nos ambientes *online* que podem se apresentar como imagens legendadas, vídeos virais ou expressões difundidas pelas mídias sociais. Cf. o museu de memes da Universidade Federal Fluminense, disponível em <http://www.museudememes.com.br/> Discutirei mais profundamente os memes e seu papel nos *fandoms* no Capítulo 3.

4. CAPÍTULO 3 – DISPUTAS E NEGOCIAÇÕES “EM FAMÍLIA”

4.1 A TELENVELA NO BRASIL E AS DEMANDAS POR REPRESENTAÇÃO NOS MOVIMENTOS LGBT

O gênero televisivo da telenovela, que se mistura com a própria história de inserção da televisão no Brasil, vem sofrendo modificações, especialmente nas últimas décadas, com o surgimento e popularização da internet nos cotidianos dos brasileiros.

Inaugurada na década de 1950 no Brasil por iniciativa de Assis Chateaubriand, a emissora pioneira de televisão no país, Tupi, apresentava o logotipo de um menino indígena de feições ocidentais com um par de antenas na cabeça, sugerindo a apropriação de uma tecnologia estrangeira. Até 1963, quando o videoteipe passou a ser utilizado na programação diária, não havia circulação nacional de programas. O interesse dos governos militares pela nova mídia pautou o desenvolvimento da televisão nas décadas de 1950 e 1960, de forma que os investimentos em infraestrutura e a polarização do debate público de maneira autoritária e conservadora, invocando uma noção de nacionalismo típica do período, marcaram o desenvolvimento da televisão nessas décadas.

No começo dos anos 1970, na recém-inaugurada TV Globo, era presente o modelo do seriado que tinha transmissão diária apresentando conteúdos repetitivos, centrados em tramas melodramáticas com um viés comercial, patrocinado pela indústria de produtos de higiene. Esses seriados eram produzidos para um público supostamente feminino e se inspiravam em modelos e roteiros adotados em outros países da América Latina. Lentamente foi se configurando o modelo da telenovela — também inspirada nas *soap operas*¹²⁹ americanas — com duração de alguns meses e que em seus auge, atingia 40% de audiência masculina. O gênero passou então a ocupar um papel central no cotidiano do telespectador, permanecendo por cerca de 20 anos nesse modelo e adotando características estilísticas que se consagraram como ‘brasileiros’ e que mobilizam o público do país.

¹²⁹ As *soap operas* eram seriados que ocupavam horários da manhã ou tarde, que não são considerados nobres na TV norte-americana, e que tinham cerca de 90% de audiência feminina. A *soap opera* não possui começo, meio e fim e pode durar alguns anos.

Foi também nesse período que o Brasil encontrou mercado para suas novelas em Portugal, na América Latina e posteriormente nos chamados países socialistas, cimentando assim a sua identidade como produto nacional. “O sucesso do produto audiovisual brasileiro nesses países pode ser interpretado em associação com o futebol, o samba e o carnaval” . (Hamburger, 2005, p;72)

Segundo a autora,

O gênero [telenovela] poderia ser definido como um jogo complexo de interações desiguais. Os capítulos são escritos enquanto a novela está no ar. Configurando um fenômeno “proto-interativo” especialmente adequado para o estudo das noções e práticas de mediação eletrônica envolvidas na produção e recepção de significados e representações no mundo contemporâneo. (Hamburger, 2005, pág.19)

Essas características do gênero, permitem um tipo de interação constante com o público que interfere diretamente nos desenvolvimentos narrativos das histórias. O termômetro das telenovelas é a audiência, que é frequentemente medida através de pesquisas pelas emissoras.

Nos anos 1990 iniciou-se um processo de diversificação da estrutura das telecomunicações com a introdução tardia da TV a cabo, a disseminação de aparelhos de videocassete, o videogame, as transmissões de sinais via satélite e, por fim, a internet. A incorporação desses diferentes elementos no cenário brasileiro teve impacto significativo sobre as telenovelas. A imagem convencional do Brasil como um “país do futuro” que tendia à vida urbana, industrial, moderna e liberal, característica das novelas da Rede Globo dos anos 1970 e 1980, passou a ser justaposta por um novo arranjo temático e estético que passou a ser denominado “novela de intervenção” e que contrastava com suas predecessoras, as novelas de “representação da nação”.

Nessas novelas de intervenção o mote principal dos enredos focalizava histórias mais relacionadas às vidas cotidianas das pessoas. Uma de suas marcas é a mistura do espaço narrativo dos personagens com o universo cotidiano dos telespectadores. A incorporação desses elementos “realistas” e o processo de modernização sofridos pelo gênero televisivo, instigaram o interesse dos autores por outros segmentos da população. Foi dessa forma que a prática de assistir novela passou a significar estar sintonizado, estar ‘antenado’ com o que há de novo e “Nessa vitrine eletrônica, temas polêmicos – como o orgasmo feminino, ou anos depois a discriminação de cor e o beijo gay – ganham visibilidade (...)” (Hamburger, 2005, pág.76)

Paralelamente a isso, os debates públicos no Brasil a respeito da representação de LGBTs nas telenovelas em canais abertos são embates que já perduram de maneira significativa há pelo menos duas décadas. Os movimentos organizados em prol dos direitos de LGBTs e alguns setores da sociedade pleiteiam uma participação mais frequente desses sujeitos nas narrativas, com mais personagens e maior destaque. As críticas e demandas são inúmeras: maior protagonismo; desenvolvimento de núcleos mais complexos no lugar de personagens pontuais isolados; maior diversidade étnica/racial, de classes e de identidades de gênero e sexualidades; representações que fujam a lugares-comuns como “o mordomo gay”, “a bicha má”, “o casal de mulheres que não faz sexo”, “a lésbica para o fetiche masculino”, dentre outros; contratação de atores/atrizes e produtores/roteiristas/diretores LGBTs, etc.

Em contrapartida, também existem movimentações que combatem a incorporação desses personagens nas telenovelas, muitas vezes ligados a setores religiosos e a defesas de uma concepção estrita de família, dentre uma variedade de argumentos. Nesse cenário, as narrativas novelísticas são marcadas por uma constante negociação que opera um jogo de ocultamento/revelação buscando conciliar a diversidade de demandas de audiências amplas e variadas, no que diz respeito à representação dos personagens LGBTs.

Se por um lado, as narrativas querem inovar e apresentar novos temas que estão “na ordem do dia”, por outro, o formato da telenovela também se cimenta em fórmulas de repetição. Precisamos lembrar que a telenovela é vista por seus realizadores como um produto comercial, cujo lucro é obtido com a obtenção da audiência. Nesse cenário,

(...) a disputa entre emissoras e entre veículos de informação e entretenimento faz da busca de audiência um motor da atividade televisiva. (...) O esforço permanente das emissoras em mapear e controlar seu público vem da busca por estabelecer interlocutores fiéis, reduzindo riscos. (...) Esses ‘segmentos’ do público não necessariamente existem enquanto grupo empírico, porém, como ‘comunidades imaginárias’, podem vir a se tornar ‘alvo’ privilegiado de certos programas. (Hamburger, 2005, pág.158).

Um exemplo significativo dessa negociação permeada por disputas é a clássica cena da explosão no Shopping da novela “Torre de Babel” (1998-1999), que ficou conhecida e marcada na memória popular como um caso de rejeição do público ao casal de mulheres interpretado por Christiane Torloni (Rafaela Katz) e Sílvia Pfeifer (Leila Sampaio). As cenas das duas, que geriam conjuntamente uma loja de roupas no shopping, eram muito sutis e apenas um olhar mais atento poderia captar pelas lacunas e “não ditos” que as duas estavam envolvidas em um relacionamento erótico-afetivo. Ainda assim, o núcleo fora extremamente mal recebido por

muitas pessoas e a Rede Globo recebeu uma enxurrada de reclamações da audiência que culminaram na morte dramática das personagens.

Segundo um levantamento realizado por Silva (2015), das 126 personagens LGBTQs representadas em telenovelas da rede Globo entre 1970 até 2013, **76** eram “homens gays”, **24** “mulheres lésbicas”, **16** “bissexuais” (dos quais 13 eram homens), **1** “travesti”, **8** “transexuais” (todas mulheres) e **1** pessoa sem definição de identidade de gênero e orientação sexual.

Os anos da década de 1970 foram caracterizados pela presença de “homens homossexuais”, especialmente de classes populares e com performatividades de gênero que Silva define como *camp*¹³⁰. São personagens extravagantes, com falas, gestos e vestimentas exagerados que constituíam núcleos cômicos, ocupando posições de classes mais baixas – como a de mordomo. Alguns exemplos são as tramas de *Assim na terra como no céu* (1970), *O Astro* (1978), *Dancin’ Days* (1978) e *Marron Glacé* (1979).

A exceção da década é a relação entre as personagens Roberta e Glorinha em *O Rebu* (1974). A novela policial, bastante inovadora na época, marcou a teledramaturgia brasileira com o lento desvelar do crime mostrado no primeiro episódio da trama. Passada apenas em 24h, a narrativa se desenrolava em uma temporalidade não linear, mostrando aos poucos a identidade da vítima, do assassino e as motivações para o crime. Nesse cenário havia um jogo de sedução de Roberta, uma mulher decidida e manipuladora que mantinha um casamento de fachada com David, em relação a Glorinha, personagem que estava insatisfeita com seu marido, Álvaro. Os discursos de valorização da solidariedade entre mulheres e da libertação de casamentos infelizes e/ou por convenção, são bastante transgressores em relação a outras telenovelas da época. As personagens desfrutam de um “final feliz”, viajando juntas em um iate pelo litoral do Brasil, em uma cena que invoca diversos simbolismos de liberdade.

Outro destaque da década são as tematizações de discriminação contra identidades de gênero e orientações sexuais não normativas nas novelas *O Grito* (1975), na qual Agenor sofre por não se enquadrar propriamente no gênero masculino e na novela *O Astro* (1978), com a participação de Henri, alvo de piadas e escárnio de seus colegas por sua sexualidade. As novelas da década de 1970, afora a representação de algumas personagens não heterossexuais e

¹³⁰ Termo que designa um comportamento extravagante, teatral ou até mesmo brega. Geralmente é associado a comportamentos afeminados, “afetados” incorporando elementos de drama e humor, bem como às figuras da “bicha”, travestis e algumas mulheres transexuais. Destaca-se também uma dimensão parodística, contestatória e por vezes, transgressora na reapropriação de elementos socialmente desprezados e rechaçados. A referência bibliográfica pioneira na discussão do termo é de Newton (1972).

desestabilizadoras de gênero, exploraram muito pouco esses aspectos das personagens abordadas.

Conforme explicitam Simões & França (2005), nos anos 1980 o impacto social da epidemia HIV-AIDS mudou dramaticamente as normas da discussão pública sobre sexualidade, e trouxeram “(...) uma ampliação sem precedentes da visibilidade e do reconhecimento da presença socialmente disseminada do desejo e das práticas homossexuais” (pág.3). Assim, se a epidemia deflagrou uma expansão do poder médico, apoiada na ressonância da mídia, essa expansão esteve acompanhada de uma “epidemia da informação” em torno de questões como sexo anal, sexo oral, DSTs e uso de camisinha. As “(...) práticas e circunstâncias ligadas ao exercício e à expressão da sexualidade deixaram a clandestinidade para adentrar o debate público.” (pág.3). Uma imagem bastante pungente do período foi a “(...) edição da revista Veja, de 26 de Abril de 1989 cuja capa estampava a foto do cantor e compositor Cazuza em estado debilitado com o título ‘Uma vítima da AIDS agoniza em praça pública’” (pág.3).

Nessa década, há um aumento da participação de LGBTs nas novelas da Rede Globo, com 11 novelas. No entanto, persistiu a predominância da representação de desejos entre homens, presente nas tramas *Brilhante* (1981), *Partido Alto* (1984), *Roda de Fogo* (1986), *Mandala* (1987), *Sassaricando* (1987) e *Pacto de Sangue* (1989). Como na década anterior, permanece a primazia das performatividades *camp* nessas personagens, predominância em papéis secundários e representações em profissões ligadas a classes baixas, como mordomos, cozinheiros e gurus. A década é marcada pela participação do primeiro “homossexual” negro nas telenovelas com o personagem Bob em *Sassaricando*.

Também é possível observar uma presença maior de mulheres que desejam mulheres com a participação de Laís, Cecília e Marília em *Vale tudo* (1988), que eram personagens brancas em relacionamentos estáveis, monogâmicos e discretos. A telenovela tematizava a disputa de direitos de herança de Laís com a morte da personagem Cecília. A relação entre as mulheres era quase presumida e constantemente tratada como “amizade”, apresentando gestos e olhares muito sutis.

São significativas também as representações de duas “lésbicas *butch*”¹³¹. Uma delas era Mendonça de *Bebê a Bordo* (1988) que após passar grande parte da trama adotando uma

¹³¹ O termo *butch* tem sido usado, especialmente nos EUA, para se referir às mulheres com performances de gênero masculinas em termos de vestuário, gestualidades, postura, atitudes, etc. Talvez o correspondente mais semelhante no contexto brasileiro seja o arquétipo da “caminhoneira”, em referência à profissão tradicionalmente masculina que evoca um conjunto de símbolos de masculinidade associado também a classes mais baixas.

performatividade masculina, ao reencontrar a mãe e supostamente solucionar um trauma de infância, passava a adotar uma performatividade feminina. A outra era Letícia de *Ciranda de Pedra* (1981), que em contraste com outras personagens do período e da mesma novela, não apresentava vida sexual e terminava a trama sozinha.

Ainda na mesma década, foram apresentadas algumas personagens transgêneros¹³². Na trama *Um Sonho a mais* (1985) foi abordada em tom de comicidade a travestilidade de Anabela, que acaba se casando com um homem na trama. Outra personagem emblemática foi Ninete de Tieta (1989) que desestabilizou as noções de gênero na cidade para a qual se mudou e foi pivô de diversas discussões acerca do “respeito à diferença”.

Assim como na década anterior, houve uma associação com a criminalidade e a violência. Se na década de 1970, Mahler de *O Rebu* (1974) era o assassino da trama, por ciúmes de outro homem e Henry de *O Astro* (1977) era cúmplice de assassinato, na década de 1980 temos o personagem Jacinto de *Roda de Fogo* (1987) que além de ter sido torturado em seu passado, morreu assassinado em uma queima de arquivo. Em *Mandala* (1987), o personagem Argemiro também assassinou Cris por ciúmes de Laio.

Desde os anos 1980, os debates daquilo que se reconheceu publicamente como “homossexualidade” se expandiram e os movimentos de luta desempenharam um papel fundamental nesse processo. Se no período anterior do autoritarismo político institucionalizado e da subsequente abertura política os embates da militância se organizavam em torno de objetivos comuns, nas décadas seguintes, marcadas pela eclosão da doença que se alastrava deixando um “rastro de morte”, os movimentos se engajaram em iniciativas públicas no campo da saúde e no combate à violência e posteriormente em reivindicações ligadas à conjugalidade e parentalidade. Esses processos também ressoaram na expressão pública de artistas da música popular brasileira e nas representações de personagens não-heterossexuais e transgêneros nas telenovelas.

Se concordarmos com o argumento de Hambúrguer (2005), de que o Brasil é um país que passou por períodos de regime autoritário e se lançou nas últimas décadas do século XX no processo de democratização marcado por uma “diversificação da sociedade e dos meios de

¹³² O termo transgênero é comumente utilizado para se referir a sujeitos cuja identidade e/ou expressões de gênero sejam distintas do gênero que lhes foi atribuído. Geralmente costuma englobar pessoas transexuais, pessoas que não se identificam como exclusivamente masculinas ou femininas e pessoas que não se identificam com nenhum dos dois gêneros.

comunicação”, é possível compreender a expansão significativa do tratamento de temas que buscam explorar distintos âmbitos das realidades sociais e que estão na “ordem do dia” e nos debates públicos.

Se nos anos 1970 os 5 personagens não-heterossexuais presentes nas telenovelas da Globo apareciam de forma secundária e pitoresca e nos anos 1980 eles eram marcados por uma veia intensamente melodramática — como no caso trágico da morte de Cecília, esmagada pelo próprio carro em um acidente automobilístico ou as redes de assassinatos entre os “homens gays” das Telenovelas *Roda de Fogo* (1987) e *Mandala* (1987) — nos anos 1990 o tema passou a ser abordado de maneira diferente.

Alguns temas como conflitos familiares em torno das sexualidades, discriminação e identidades de gênero não normativas começaram a ser tratados com as personagens de Leila e Rafaela de *Torre de Babel*, Buba de *Renascença* (1993) — intersexual confundida com travesti e transexual na trama — e Sandrinho e Jefferson de *A Próxima Vítima* (1995). Nesta última, o casal inter-racial é formado por dois jovens que passam por descobertas das próprias sexualidades e lidam com dificuldades e discriminações antes de terminarem a trama juntos.

Ainda que predominasse a representação de desejos entre homens, o caso de Leila e Rafaela em *Torre de Babel* foi bastante emblemático gerando muitas controvérsias entre o público ao representar a relação entre as personagens de forma um pouco mais explícita no linguajar e nas inferências de que as duas formavam um casal. Também foi notável o caso de Sarita em *Explode Coração* (1995) — personagem que não se definia em termos de sexualidade e identidade de gênero na trama e estimulava o debate acerca da intersexualidade — e o debate abordado em *Por Amor* (1998), a partir de uma relação intergeracional envolvendo relações familiares — entre um pai “bissexual” e a família que não o aceitava.

Nos anos 2000 o crescimento de personagens LGBTs se confirmou e se acentuou com representações em 22 novelas da rede globo¹³³. daquelas exibidas às 21h, desde 2003, todas apresentaram pelo menos um personagem LGBT. Conforme afirmou Hamburger a respeito da telenovela das 20h, que na verdade é transmitida às 21h,

(...) o principal horário de novelas, o das 20h, no período estudado, com poucas exceções, tornou-se locus privilegiado de tramas contemporâneas. Essa preferência pode ser associada ao maior potencial comercial que essa opção temporal propicia, na medida em que a lista de produtos associados à novela, em especial roupas e bens de consumo, como eletro-eletrônicos, meios de comunicação e de transporte,

¹³³ Todo o levantamento de personagens LGBT nas telenovelas até a década de 2000 que utilizei aqui foi feito e compilado por Silva (2015).

aumenta. Esse potencial mercadológico por sua vez potencializa a audiência da novela, pois reforça os laços de identificação do público com o seriado, reforçando as conexões entre o universo ficcional da narrativa e o universo cotidiano dos telespectadores. (Hamburger, 2005, pág.151)

Foi também nos anos 2000, que o beijo passou a ter um simbolismo muito significativo, como consumação inequívoca do desejo entre as personagens. Se, por quase 3 décadas, a rede de televisão aberta representou as relações de personagens não heterossexuais muitas vezes esvaziadas de conteúdo sexual (especialmente no caso das mulheres), esquivando-se de mostrar o afeto explícito e jogando com a ambiguidade do ocultar/revelar, a situação passou a esbarrar em seus limites, com uma demanda cada vez mais pungente por representações que demonstrasse o afeto e o erotismo da mesma forma que se fazia presente nas relações entre homens e mulheres na televisão. O abismo entre as crescentes representações explícitas de beijos, afetos e relações sexuais heterossexuais e a negação persistente da mesma representação para outras orientações sexuais, passou a ser cada vez mais insustentável.

Outra característica da década foram algumas mudanças nas abordagens, que passaram cada vez mais a buscar problematizar algumas questões. As adolescentes Clara e Rafaela de *Mulheres Apaixonadas* (2003), por exemplo tiveram boa aceitação do público e a telenovela adotou um ar de intervenção social, representando a mãe de Clara, que se opunha ao relacionamento da filha com Rafaela, como uma personagem desequilibrada e agressiva. O tratamento de temas como violência doméstica e alcoolismo também ficaram registrados na memória popular com grande aceitação do público.

Embora a natureza do afeto e desejo entre Clara e Rafaela estivesse mais explícita do que o das novelas anteriores, ainda era evidente que havia um limite para essas demonstrações transmitidas nos televisores. Dos “beijos” representados pelas personagens, um se dava fora de quadro (presumido pelo contexto da cena) e o outro, na cena final da clássica tragédia shakespeariana “Romeu e Julieta”, apresentada na peça teatral de final de ano do colégio, em que Rafaela interpreta Romeu e Clara, Julieta. No desfecho da peça, “Julieta” encostava seus lábios nos lábios de “Romeu”.

Outra telenovela particularmente marcante da década foi a recordista de audiência, *Senhora do Destino* (2004-2005), trama de caráter realista que retratava a história da protagonista, Maria do Carmo. Abandonada pelo marido com 5 filhos, a personagem saía do interior de Pernambuco para tentar a vida no Rio de Janeiro, em pleno dezembro de 1968 na decretação do AI-5. Na segunda fase da novela, ambientada nos anos 2000, dentre as questões

envolvendo migração nordeste-sudeste no Brasil, Alzheimer e sequestro, se passava a trama secundária do romance entre Jennifer e Eleonora, que embora aparecesse de forma bem discreta, buscava abordar algumas discussões acerca de adoção, homoparentalidade e embates com a família por questões envolvendo sexualidades.

Em *A Favorita* (2008-2009), Stela era uma viúva, cuja companheira morreria de câncer, que se mudava para a cidade na qual se desenrolava toda a narrativa. Ao longo da trama, se revelava que a personagem, até então bastante misteriosa e discreta, costumava viver com outra mulher, que havia falecido em decorrência da doença. Stela se apaixonava por uma mulher casada com um marido violento e abusivo, Catarina, com quem compartilhava o interesse pela gastronomia. As duas desenvolviam uma amizade bastante próxima, porém não ficava explícito se o sentimento era recíproco por parte de Catarina. No final, as duas viajavam juntas e a natureza de sua relação permanecia ambígua¹³⁴.

Embora a década tenha sido permeada por algumas personagens marcantes de mulheres que desejam mulheres, ainda prevaleceu a representação de homens gays. O destaque foi a novela *América* (2005), com a história de romance entre os peões Junior e Zeca, tratando dos temas da descoberta da sexualidade, conflitos familiares e discriminação em um núcleo com pano de fundo no meio rural. A novela que também apresentava tramas retratando realidades sociais como a tentativa de emigração ilegal para os EUA, contrabando, cleptomania e pedofilia, gerou grande polêmica entre os telespectadores, principalmente com a possibilidade de um desfecho transmitindo um beijo entre os personagens Júnior e Zeca, que constituiria o primeiro “beijo gay” em uma novela da Rede Globo. Essa foi uma das ocasiões em que os movimentos LGBTs se pronunciaram de forma mais explícita, reivindicando a representação midiática como um direito relevante que deveria ser considerado e contemplado no debate público.

Os anos 2010, ainda em curso, já ultrapassaram os 2000 em termos de quantidade e variedade de personagens LGBTs. O período vem incorporando cada vez mais personagens e ampliando lentamente a variedade de representações¹³⁵. Em 2017, por exemplo, foi introduzido

¹³⁴ Outras novelas deram finais semelhantes para suas personagens: O remake de *Ciranda de Pedra* (2008) e *Fina Estampa* (2011-2012). Na primeira, Leticia é uma jogadora de tênis que passa a novela inteira envolvida amorosamente com Arthur e no final acaba ficando com sua treinadora, Joice, com quem viaja para o exterior. Em *Fina estampa*, se presume que Íris e Alice têm uma relação, que aparece de forma bastante sutil e no final da trama, as duas viajam juntas pelo país a bordo de um caminhão.

¹³⁵ É necessário salientar também a cena do primeiro beijo entre mulheres em uma telenovela, protagonizado por Marcela (Luciana Vendramini) e Marina (Gisele Tigre). A longa cena do beijo também foi sucedida por cenas de

na novela das 21h, *A Força do Querer*, o primeiro personagem homem transexual, que lida com as dificuldades da transição e as dificuldades de aceitação da família. Embora o trabalho da atriz que interpretou o personagem tenha sido muito elogiado, também surgiram muitas críticas por não escolherem um homem transexual para interpretar o papel de Ivana/Ivan, ou qualquer papel de qualquer novela na televisão brasileira.

4.2 OS FANDOMS “TROMBAM” COM AS TELENÓVELAS

Eu shipo casais de mulher geralmente, quase nunca shipo casal hetero e tal, eu acredito que isso seja por aquela história da representatividade, sabe? Tipo, porque você pode ver, casal hetero tem de monte na TV, novela, filme, série, qualquer coisa, sempre teve casal hetero, sempre tem aos montes, agora, casal homossexual, tanto de homem quanto de mulher, é mais difícil de ter, só que ultimamente está tendo bem mais, principalmente nas séries e tal. A gente acaba shipando e tal porque a gente se vê na tv nas novelas, principalmente nas novelas. Tipo, quando teve aquele casal da Marina e da Clara naquela novela “Em Família”, foi ano passado, que era com a Giovanna Antonelli e com a Taina Müller, sabe? Cara! Logo antes de começar a novela mesmo, quando eu vi que ia ter elas como casal eu já comecei a tipo, shipar, sabe? (Carol, 18 anos, transcrição de áudio do Whatsapp)

Eu tinha 17 anos na época que saiu a novela e tinha me assumido como lésbica fazia uns dois anos. Tava começando a me envolver um pouco com a militância lgbt e conhecia as meninas do grupo. E quando a novela saiu foi um grande bum. Porque ainda hj a questão da representatividade de lgbs na TV é muito complicada. E todo mundo começou a comentar sobre como seria o casal. Primeiro casal lésbico na globo e tals. (Maria Clara, 20 anos, conversa pelo chat do Facebook)

No contexto de disputas e de incorporação negociada dos personagens LGBT foi ao ar a telenovela “Em Família”, produzida pela Rede Globo, escrita por Manoel Carlos e transmitida entre fevereiro e julho de 2014 às 21h em 143 capítulos. A trama principal se centrava na história de dois primos, Laerte e Helena, que se apaixonavam na infância e mantinham um romance contra a vontade de seus pais. Na segunda fase, com Laerte e Helena já adolescentes, uma série de conflitos se desenrolam por conta dos ciúmes de Laerte em relação a Virgílio, amigo dos personagens com quem se completava um triângulo amoroso na história. A novela se organizou em três fases passando de 1980 até 2014. É na terceira e última fase, no cenário da Zona Sul do Rio de Janeiro, que transcorre a trama secundária do romance entre Clara e Marina.

sexo entre as duas e depois de engravidar de um homem e ficar dividida entre ele e Marina, Marcela decide ficar com a outra moça no final da trama.

Clara (Giovanna Antonelli), uma mulher que se dedicava a cuidar da casa e da família, e Cadu (Reinaldo Gianecchini), um chef de cozinha desempregado, eram casados e tinham um filho pequeno, Ivan. O casal conheceu a fotógrafa Marina (Tainá Muller) na festa de inauguração de uma de suas exposições, na qual a artista logo se interessou por Clara e passou a se aproximar dela. Uma série de tensões e conflitos se deslindaram a partir daí envolvendo principalmente três questões: I) A indecisão e receio de Clara em abandonar seu marido, sua vida de casada e de prejudicar seu filho no processo II) O medo e dificuldade de Clara para aceitar os sentimentos que estava desenvolvendo por outra mulher e III) as atitudes de Vanessa, ex-namorada ciumenta de Marina, que ficava no caminho das duas, vivia provocando Clara e desejava voltar a se relacionar com Marina.

O envolvimento romântico entre duas personagens femininas em uma novela do chamado horário nobre do canal aberto mais assistido no Brasil foi noticiado meses antes da novela ir ao ar e isso logo instigou tanto interesse quanto descontentamento da população. Com a transmissão da novela, que foi um fracasso de audiência, muitos manifestaram suas posições a favor ou contra o casal, e aos poucos, foi se organizando um *fandom* que *shipava* o relacionamento entre Clara e Marina, conhecido como “Clarina”.

No universo de sites, páginas, grupos e afins sobre o assunto, selecionei uma página no *Twitter* que me chamou a atenção pela sua popularidade e avidez de participação, que chamarei aqui de “CanalEmFamília”. Também observei seu grupo correlato no *Facebook* e um blog extremamente comentado e divulgado nessa página de *Twitter*, que chamarei de “BarEmFamília”. O blog, que estava em constante diálogo com a página do *Twitter*, como o próprio nome sugere, era outro lugar de intensa frequência do *fandom*, de trocas de experiências e de “jogar conversa fora”. O blog tinha um cunho extremamente jocoso e irônico jogando com a invisibilidade da relação das duas, com as incertezas apresentadas por Clara e com o resto dos personagens da novela, constantemente ridicularizados por seu caráter ermo e entediante para o *fandom*. Acabei focando mais na página do *Twitter*, pois essa rede social se apresentou para minhas interlocutoras como uma ferramenta particularmente significativa para seus propósitos e estratégias.

Embora houvessem pessoas com diversas trajetórias e características, o *fandom* era composto majoritariamente por mulheres bem jovens, na faixa dos 18 (e algumas menores de idade com quem não conversei por questões éticas) até 30 anos, muitas das quais relataram trajetórias de envolvimento e desejo por outras mulheres. A temática das relações de desejo

entre mulheres era uma das mais frequentes, assim como no *fandom* de Xena, e pautava grande parte das discussões e atividades do *fandom*. Saltava aos olhos a frequência com que era tratada a temática e as diversas abordagens que torcendo, manipulando e (re)inventando as linguagens apropriadas como ferramentas da narrativa da telenovela “Em família”, permitiam a esse *fandom*, falar, trocar e enfim colocar em pauta o tema dessas sexualidades.

Uma das criadoras e administradoras das páginas “CanalEmFamília” tanto do *Twitter* quanto do *Facebook*, Vavá, me explicou que começou a assistir à novela porque era fã da atriz Giovanna Antonelli e viu uma notícia em um “grupo lésbico” que frequentava, de que haveria um romance entre mulheres com a participação da atriz. Vavá contou que a reação das frequentadoras do grupo era de muita euforia e que no início havia um *post* todos os dias para comentarem sobre a novela,

No início eu comecei mais por zuação, pq era o que eu fazia na época. Ai decidimos criar uma pagina para postar memes e tals. A nossa foi a primeira Clarina do face. Foi depois disso que passei a conhecer o Twitter e subir tags. Por mais ou menos um mês a pagina era bem zoeira e tals, era uma amiga que cuidava, mas ai elas voltaram a estudar e como eu tinha me formado acabei ficando por ali, ate que depois de um mês passou de zueira a coisa seria, tanto o Twitter quanto a pagina no face. (Vavá, conversa por Whatsapp)

Foi assim que surgiram as páginas, sem um propósito muito específico no início e como um lugar para fazer brincadeiras e postar memes sobre a novela. Ao longo da trama, a adesão à página foi crescendo e segundo Vavá, embora ainda houvessem muitas brincadeiras, aquilo se tornou algo sério, significativo e pessoal para ela e muitas outras fãs, “(...)foi uma experiência ótima. Vejo que pra mim foi uma fase de crescimento e amadurecimento, foi através desse envolvimento que passei a lutar pelos LGBT.” (Vavá, conversa por whatsapp). A partir daí essas fãs começaram a se organizar e criar diferentes estratégias para serem “ouvidas” pela produção da telenovela. O caráter da página intercalava constantemente reclamações e reivindicações a respeito da representação do casal com brincadeiras das mais simples até as mais elaboradas, que uniam as participantes. Era comum minhas interlocutoras dizerem que havia um sentido político naquilo que estavam fazendo.

Vavá foi uma de minhas principais colaboradoras da pesquisa. A jovem de 26 anos, moradora de uma cidade com menos de 5.000 habitantes no noroeste do Paraná, passou muitos meses trocando suas experiências, angústias e dificuldades comigo. Embora Vavá tivesse completado o nível superior, ela atuava como auxiliar administrativa e sua remuneração era baixa diante das demandas que tinha a responsabilidade de suprir em sua família. Morando com

a mãe e a irmã mais nova, que não possuíam renda, Vavá me contou que diante de suas responsabilidades e das dificuldades de encontrar parceiras em sua cidade e nas redondezas, o envolvimento com o *fandom* de Clarina era uma fonte de entretenimento, um escape e um meio de conhecer amigas e potenciais parceiras.

IMAGEM 15 – QUARTO DE VAVÁ



O espaço de tom aparentemente improvisado (o forro e os “tijolos” laterais apontam para isso) remete ao universo de Vavá, contento elementos justapostos que representam seu espaço como microcosmos de sua experiência no mundo (a bandeira do arco-íris; o quadro de fotos pessoais na parede do fundo). O pequeno espaço, cuidadosamente ajeitado, também é um lugar no qual Vavá se conecta ao mundo. É o seu “quarto próprio conectado”. Fonte: a imagem foi fornecida espontaneamente por Vavá em uma de nossas conversas por Whatsapp.

Nos períodos em que mais conversamos, Vavá enfrentou uma série de dificuldades familiares, financeiras e terminou um relacionamento afetivo de mais de 4 anos. Fora através do serviço de chat do portal Uol que Vavá havia conhecido sua última namorada, que morava a mais de 400 km de distância dela. Todas as meninas com quem havia se envolvido, Vavá

conheceu pela internet: ou através do chat do Uol ou por blogs e sites especializados em artigos, notícias e afins sobre desejo entre mulheres.

O hábito de conhecer parceiras pela internet não era exclusivo da administradora da página. Grande parte das interlocutoras com quem conversei alegavam ter conhecido parceiras e grandes amigas e amigos pela internet, muitas vezes através de *fandoms* tematizando desejos entre mulheres. Os debates e gostos em comum forneciam a possibilidade de encontro de parcerias com pessoas que compartilhavam interesses e desejos.

Nos *tweets* abaixo é possível observar duas mulheres “flertando” através dos comentários de postagens da página do *fandom* de Carina no Twitter.

[@Beatriz](#) *Vi sim amor, meu abraço de agradecimento*



[@Tânia](#) *Vem me da um assim de verdade!*

[@Beatriz](#) *Fecha os olhos e sinta-se imensamente abraçada por mim!*

[@Tânia](#) *Mereço um beijo no canto da boca?*

[@Beatriz](#) *isso*



[@Tânia](#) *Sabia que você me faz sorrir deliciosamente?!*

[@Beatriz](#)



[@Tânia](#) *Ai você está me deixando a sofrência! Será que vou ter que ir te roubar para mim?*

[@Beatriz](#) *Vai precisar não.. estou aqui pra vc*

[@Tânia](#) *Mas terei que te roubar para minha realidade!*

(trecho retirado de conversa na página do @CanalEmFamília do Twitter)

A prática de usar imagens da novela e o conjunto de símbolos do meta-texto do *ship* de Clarina para conversar sobre assuntos pessoais, trocar flertes e fazer brincadeiras era comum no *fandom*. O universo da novela e do *fandom* se constituíam não apenas como agregadores para essas mulheres, mas também como um vocabulário para falarem de si mesmas e expressarem desejo umas pelas outras.

Segunda Almeida (2001), a novela se constitui como um texto cultural capaz de promover aquilo que chama de educação sentimental. Para a autora, ela se dá através de um processo reflexivo efetuado pelos espectadores na leitura que fazem das narrativas. Ou seja, ao entrar em contato com certas situações e sentimentos esses espectadores refletem, discutem e repensam suas vidas privadas e as concepções sociais transmitidas nas narrativas.

Nos *fandoms* essas reflexões e discussões também estão presentes. Tanto entre as fãs de *X:WP* quanto nas *shippers* de Clarina os debates coletivos e o meta-texto se desenvolvem de maneira a produzir reflexões que vão desde o próprio desejo por outras mulheres, como as relações familiares, relações de amizade, concepções sobre o papel político das narrativas televisivas e debates públicos sobre direitos de pessoas LGBT. O *fandom* se constitui não só como um grupo no qual as fãs podem trocar impressões, piadas e textos criativos sobre a série ou a novela, mas também um lugar onde as narrativas dos bens culturais e as transformações e recriações destas narrativas pelo grupo provocam reflexões e meios de lidar com a não aceitação do pai, com as perguntas inconvenientes da avó ou com um sentimento inexplicável de desejo e afeto por uma colega da escola.

4.3 SOCIAL TV E AS NOVAS MANEIRAS DE CONSUMIR TELEVISÃO NO BRASIL

Embora seja evidente que o consumo de mídia no Brasil e a relação da população com a televisão tem se modificado nas últimas décadas, diferentemente do que alguns poderiam imaginar, a presença cada vez mais definitiva da internet no cotidiano dos brasileiros não tem diminuído o consumo de televisão no país. Ao contrário, segundo o estudo “*From TV to TV*” da Kantar Ibope Media, o consumo médio de TV por indivíduo vem crescendo nos últimos 10 anos (**Tabela 1**). Na última década o tempo médio que o telespectador dedicou à televisão aumentou em mais de 1h, conforme mostra a tabela a seguir.

TABELA 1 – CONSUMO MÉDIO ANUAL DE TELEVISÃO POR INDIVÍDUO

Ano	Total Ligados	Ano	Total Ligados
2007	05:10:58	2012	05:39:18
2008	05:15:32	2013	05:48:43
2009	05:23:46	2014	05:52:37
2010	05:26:53	2015	06:01:00
2011	05:37:11	2016	06:17:05

Fonte: Kantar Ibope Media, 2017.

O que os pesquisadores vêm observando é uma coexistência e retroalimentação no consumo da programação televisiva e da internet, especialmente com utilização do Twitter. O fenômeno conhecido como Social TV ou teleparticipação incorpora na rotina dos telespectadores televisivos a interação online com outros membros da audiência. No ano de 2016, 37% dos respondentes da pesquisa “Consumo Multimeios” realizada pelo Target Group Index, associada ao Kantar Ibope Media, assistiam à TV e navegavam na internet simultaneamente. Em 2017, 18,7 bilhões de *tweets* sobre programas da TV aberta foram visualizados por usuários do *Twitter* enquanto o mesmo ocorreu com 5,7 bilhões em programas de televisão por assinatura e 0,5 bilhões em programas da *Netflix*.

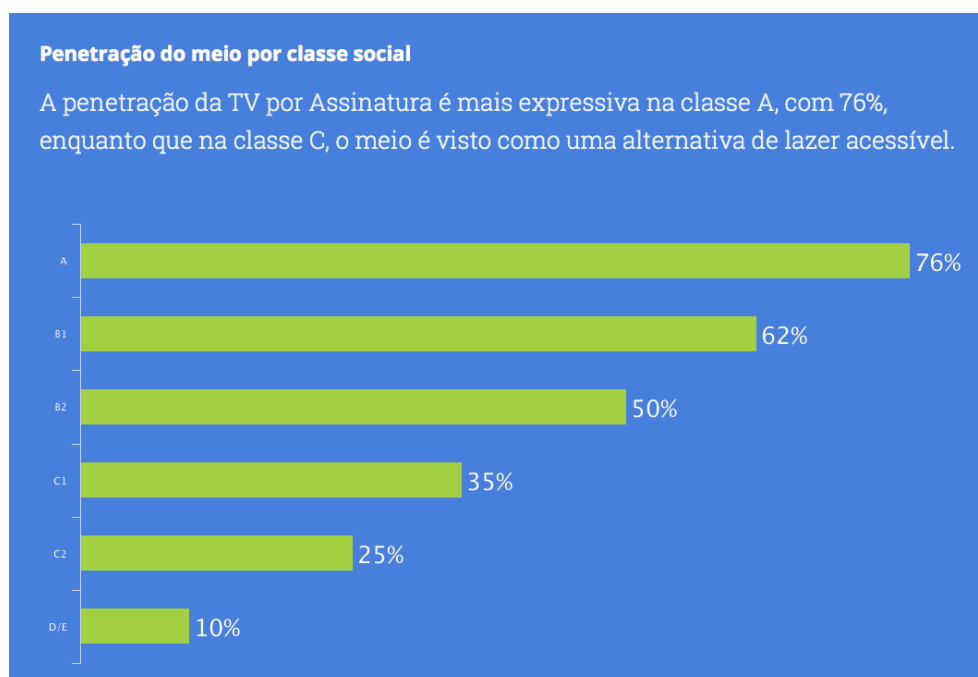
Além disso a televisão que se consome hoje já não é mais analógica e sim, digital, e passou do aparelho convencional para uma multiplicidade de telas (smartphone, tablet, desktop, laptop). Outra mudança recente significativa que o estudo aponta é o crescimento do consumo

de vídeo sob demanda, que em 2016 já atingia 20% da população brasileira, uma expansão de 9 vezes em relação a 2013. A nova forma de consumo de vídeos vem complementando a chamada televisão linear¹³⁶, que continua compondo o hábito de 48% dos telespectadores brasileiros.

Outra tendência do consumidor brasileiro, que precede as já mencionadas é o crescimento no consumo de TV por assinatura. A possibilidade de seleção de conteúdo e de um espectro maior de escolhas possíveis vem atraindo cada vez mais a população brasileira, especialmente entre os mais jovens, de forma que apenas entre 2010 e 2015 presenciamos um aumento de 77% no consumo da TV paga, segundo a pesquisa já mencionada realizada pelo Target Group Index.

A penetração da TV por assinatura está fortemente relacionada com a variável de classe. Segundo estudo da Ipsos Connect – EGM realizado entre 2016 e 2017, a penetração na TV por assinatura é de 76% na classe A, enquanto na classe C2, por exemplo, despensa para 25%, conforme mostra o Gráfico 4.

GRÁFICO 4 – PENETRAÇÃO DA TELEVISÃO ASSINADA NO BRASIL POR PARTICIPANTE



¹³⁶ A televisão linear é aquela que não pode ser programada pelo espectador, apenas pelo transmissor, apresentado um conteúdo estabelecido. Trata-se da televisão que temos consumido nos últimos 70 anos.

Fonte: Estudo Geral dos Meios, Ipsos Connect, 2017.

O estudo também aponta uma penetração maior da modalidade na região Sudeste (61%), seguida de longe pela região Sul (16%), Nordeste (12%), Centro-Oeste (7%) e Norte (4%).

O cenário atual brasileiro implica em uma circulação do conteúdo de mídia que está diretamente relacionada à participação ativa da audiência, operando uma convergência midiática que não é primariamente um processo tecnológico unindo múltiplas funções de mídia nos mesmos dispositivos, mas antes, uma mudança cultural na qual os consumidores são encorajados a buscar novas informações e fazer conexões entre conteúdos dispersos nas mídias.

Atualmente as audiências conseguem participar e interagir de forma muito mais direta com as pessoas responsáveis pela criação e produção de bens de entretenimento como as telenovelas. A internet tem um papel central no encurtamento da distância entre produtores e a audiência. O Twitter, em especial, se mostrou nos últimos anos como a ferramenta que as pessoas mais utilizam para se comunicarem em tempo real a fim de comentar e assistir juntas a telenovela, além de outros programas, e para intervir no conteúdo transmitido, conversar com atores e atrizes, etc.

O cenário de convergência midiática, multiplicidade de telas, inserção da televisão por assinatura e de uma grande variedade de possibilidades de fontes de entretenimento, vem estimulando os produtores de programas televisivos, inclusive das telenovelas, a adotar estratégias alicerçadas na distribuição de conteúdo em múltiplas plataformas de mídia corporificando conteúdos associados entre si.

Uma das estratégias que vem sendo bastante utilizada nas novelas mais atuais da Rede Globo, por exemplo, é a propagação do conteúdo com a publicação de teasers¹³⁷, vídeos de cenas, resumos dos capítulos e vídeos com melhores momentos dos personagens, disponíveis no site <https://gshow.globo.com>.

A Rede Globo também criou o portal *Globo Play* (<https://globoplay.globo.com>), no qual é possível assistir aos conteúdos do canal fazendo *login* no site. Apesar de haver a possibilidade de experimentar 7 dias gratuitos, o serviço é pago. O site também disponibiliza os capítulos de

¹³⁷ O termo que vem do verbo “provocar” no inglês é uma estratégia de marketing usada para despertar a atenção e curiosidade dos espectadores, geralmente mostrando trechos enigmáticos de algum produto que será lançado.

novelas que não estão mais no ar na íntegra para os assinantes. Na **Imagem 15** é possível visualizar a disponibilização no site do *Gshow* de notícias, artigos, resumos e conteúdos que comentam e disponibilizam elementos da transmissão da novela. O site que tem versões no Facebook, Twitter, Instagram e Pinterest, tem como objetivo ser um portal interativo para os fãs acessarem os conteúdos do canal.

IMAGEM 15 – PÁGINA DO GSHOW

The screenshot shows the Gshow website interface. At the top, there is an orange navigation bar with the 'gshow' logo and a search bar. Below the navigation bar, there are several featured news articles with images and headlines:

- SEGUNDO SOL:** Ícaro dorme com Laureta e decide fazer programa. Sub-headline: "E mais: Promotor faz filho do primeiro programa de Rosa".
- DEUS SALVE O REI:** Amália foge da fogueira com ajuda de Agnes. Sub-headline: "Milhação: Marcelo dá notícia tensa para Gabelela e Rafael".
- TELVANHO FAMÍLIA:** Mariana Rios lembra ter perdido sapato em buraco do carro velho.

Below these are more articles in a grid:

- Brice dá beijo da morte no inquisidor:** Felícia segue a carnagem do homem e o manda direto para o inferno.
- Atores mirins Thales Miranda e Rafaela Brasil invadem estúdio do 'Video Show':** De Ethos de Luíca (Governador Anzorini) na primeira fase de 'Segundo Sol' falaram sobre a trama e conquistaram os internautas.
- Marcelo dá notícia tensa para Gabelela e Rafael:** O diretor do Sephirois diz que se paleou alguns minutos pedindo o fim da parceria com a ONG.
- Nanda Costa vive policial em 'Segundo Sol' e dá detalhes da preparação para o papel: 'Fiquei um mês na Bahia pegando sotaque':** Nas bastanhas do 'Coringa', a atriz tentou o 'baterie' em desafio do Gshow: confira.
- Pinho ameaça Aurora:** Mariana descobriu outra face do delegado.

On the right side, there is a sidebar with two sections:

- Mais Lidas:** A list of five most-read articles, with the top one being "Laureta faz filho do primeiro programa de Rosa".
- Resumo semanal:** A section providing weekly summaries for several shows, including "Orgão e Felício", "Segundo Sol", "Milhação", "Onde Nasceram os Fortes", and "Deus Salve o Rei".

Fonte: <https://gshow.globo.com/> (Acessado em Setembro de 2018)

Outra estratégia utilizada é o fornecimento de conteúdos que têm a função de oferecer à audiência informações não ficcionais que remetem à novela, visando a sua divulgação. O site da novela “Cheias de Charme”¹³⁸, por exemplo, disponibilizava dicas de limpeza no site da novela, bastidores, *making off*, dicas de maquiagem etc.

Além disso, também se tornaram comuns algumas estratégias de expansão do universo da novela, como no caso do filme “Crô” (2013), cujo protagonista é o personagem Crodoaldo Valério que fez sucesso na novela *Fina Estampa* (2011-2012), e o caso do blog da personagem Verônica de “Geração Brasil” (2014) e o livro digital do personagem Brian Benson, da mesma novela, disponibilizado no site da própria novela.

Em relação a “Em família”, cujo conteúdo ainda pode ser visto ainda hoje no site do Gshow¹³⁹, eram disponibilizados notícias sobre a novela — bastante consumidas e comentadas pelo *fandom* de Clarina no Twitter — assim como vídeos com as cenas separadas — essas também eram postadas na rede social e assistidas pelas fãs de Clarina. Assistir aos vídeos repetidamente, inclusive, se constituía como uma estratégia para conferir visibilidade ao *fandom* frente à rede global, que tinha acesso à quantidade de visualizações. Era comum que as fãs se organizassem para assistir os vídeos em massa, diversas vezes, a fim de constar nas estatísticas do site do canal como o núcleo narrativo de maior sucesso da novela. Dessa forma, era possível pleitear mais cenas protagonizadas por Clara e Marina e uma exploração maior de seus arcos narrativos.

O site também disponibiliza notícias sobre os atores e atrizes, para além da novela¹⁴⁰, dicas relacionadas a novela¹⁴¹ e uma playlist com as músicas tema de “Em Família”. Há também um blog do próprio site denominado “Em família no divã”, que se propõe a discutir “(...)temas reais que ganham espaço na ficção através da trama da novela das 21h”. “No blog, o

¹³⁸ Cheias de Charme foi transmitida pela Rede Globo no horário das 19h entre Abril e Setembro de 2012. A trama tinha como protagonistas três empregadas domésticas que por diferentes motivos acabavam se encontrando na mesma cela da delegacia. A partir daí a história se desenrolava com as trocas entre as personagens para além desse encontro inicial.

¹³⁹ Disponível em <http://gshow.globo.com/novelas/em-familia/> (Acessado em Setembro de 2018).

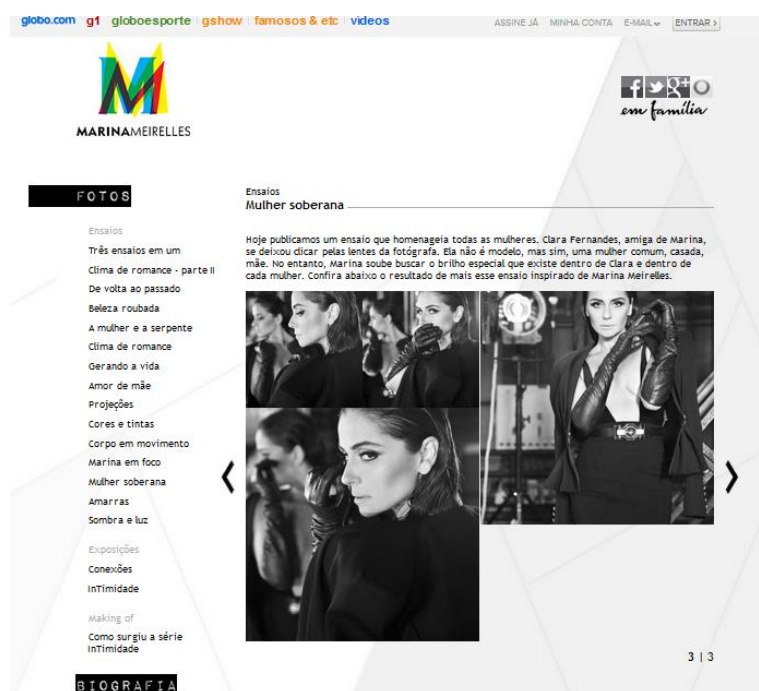
¹⁴⁰ Por exemplo, “[Polliana Aleixo revela que vai viajar com o namorado após o fim de 'Em Família'](#)”.

¹⁴¹ Por exemplo: “Forte e sarado, Sacha Bali mostra treino e dá dicas para ficar com o corpo definido”; “Quer arrasar como Giselle? Confira 6 looks para ficar toda linda como a gata de ‘Em família’”; “Que tipo de sapato é seu objeto de desejo? Inspire-se nas gatas de ‘Em família!’”.

psicanalista Alberto Goldin explora o assunto em destaque a cada semana nos capítulos.”¹⁴² Também havia possibilidade dos internautas enviarem perguntas que eram respondidas pelo psicanalista.

Outra seção do site do Gshow dedicado à novela é o “Galpão Cultural”. O site dos personagens Laerte Fernandes e Verônica Saldanha, que eram músicos na novela, tinha como objetivo ser “um pólo disseminador de cultura para a população do Rio de Janeiro”. Além de publicar artigos sobre arte, o site também convidou os telespectadores a enviarem suas próprias obras de arte para serem expostas em seu “mural” *online*.

IMAGEM 16 – SITE DA PERSONAGEM MARINA



Fonte: <http://especiaiss3.gshow.globo.com/novelas/em-familia/marina-meirelles/> (Acessado em Setembro de 2018)

Além disso, um dos sites criados pela equipe da Rede Globo que o *fandom* acessava bastante era o site da personagem da fotógrafa Marina Meirelles¹⁴³ (**Imagem 16**), que apresenta uma biografia da personagem, bem como uma série de ensaios fotográficos e um vídeo em que Marina explica como surgiu uma de suas séries fotográficas.

¹⁴² Trechos retirados da própria descrição do blog, disponível em <http://gshow.globo.com/novelas/em-familia/especial-blog/em-familia-no-diva/1.html> (Acessado em Setembro de 2018).

¹⁴³ Disponível em <http://especiaiss3.gshow.globo.com/novelas/em-familia/marina-meirelles/>.

Os conteúdos criados pela equipe da Rede Globo eram diariamente comentados na página do *fandom* no Twitter. Conforme mencionei acima, as fãs se egajavam em uma série de atividades que buscavam uma maior visibilidade de sua existência. É importante salientar que nesse cenário, a escolha do *Twitter* era estratégica por conta de uma série de motivos.

Um deles era o fato de que a rede social tornava disponível um meio de assistir coletivamente à telenovela comentando-a simultaneamente à sua transmissão. Fazendo uso do Twitter, era possível para aquelas mulheres conversarem com outras mulheres sobre o assunto que lhes interessava naquela novela: a relação entre Clara e Marina. O descontentamento em relação aos outros núcleos da trama também era compartilhado e as constantes reclamações e piadas com os outros personagens evidenciavam que ter companhia nos momentos mais chatos da novela, tornava tolerável assisti-la até o final.

[@CanalEmFamília 17 de fev de 2014](#) Tirando as duas o resto da novela é uma bosta [#ClarinaOfuscaOBrilhoDosProtagonistas](#)

[@CanalEmFamília 17 de fev de 2014](#) Por um mundo com menos Helena e Laerte e mais Clarina

(Tweets da página @CanalEmFamília durante a telenovela em 2014)

Embora as narrativas fossem enfadonhas para os membros daquele *fandom*, estar junto com outras pessoas que compartilhavam esse gosto e a expectativa para as cenas de Clara e Marina, fazia daquele momento de assistir à novela, um ritual prazeroso:

Já tá feio, já tá vergonhoso e eu, se fosse a globo, parava de fazer enquete e usava burca na rua, porque o que todo mundo sabe nessa novela, além de que ela deu ruim e virou flop, é que o casal protagonista não é um psicopata com leiloeira e muito menos um psicopata com filha de leiloeira que tá mais leiloada que as quinquilharias que a Helena quebra quando surta. O casal protagonista é formado por uma fotógrafa sedutora e uma dona de casa confusa, mas que sabe dança do ventre então a gente releva. Esse casal é tão protagonista que além de enfrentar todas as dificuldades da trama para desenvolverem um não relacionamento, enfrentam também a família brasileira, que bate o pé, bate a cabeça na parede, diz que não quer ver, mas tá lá, subindo número de visualizações dos vídeos de Clara e Marina no Gshow e fazendo perfil fake no Bar para espiar os tiros, porradas e bombas das sedutoras de plantão do nosso amado barzinho.

Como nunca na história desse país eu vi uma “Luerte”(palha-assada) dessas, perguntamos para Clara e Marina como elas fazem para enfrentar essa situação de não casal, não relacionamento e além de tudo, não reconhecidas como protagonistas (apenas pelo fandom e por uns simpatizantes por aí, que devem ser muitos). (Trecho de postagem satírica do blog Bar Em Família, publicado em 3 de junho de 2014)

No trecho acima, membros do fandom fazem piada com o fracasso de audiência e aprovação do casal de protagonistas Laerte e Luíza¹⁴⁴ (jocosamente referido como “Luerte”), defendendo que as verdadeiras protagonistas eram Clara e Marina. A postagem também fazia uma brincadeira postando trechos como se tivessem sido falados pelas personagens Clara e Marina.

Ao longo da telenovela, seus realizadores passaram a perceber que os picos de audiência se davam nas cenas do casal e começaram a colocar as cenas de Clara e Marina no final dos capítulos. A estratégia para aumentar a audiência durante todo o capítulo foi rapidamente percebida pelos membros do *fandom*, como pode ser notado nos tweets a seguir:

[@canalEmFamilia 4 de mar de 2014](#)

Deixaram elas pro final, só pra gente assistir tudo u_u [#BlocoUnidosPorClarina](#)

[@canalEmFamilia 5 de mar de 2014](#)

Será que hoje vão nos enrolar de novo, e deixar as divas para o fim na novela? [#ClarinaDeTopless](#)

[Verônica 10 de mar de 2014](#)

Já reparou que sempre as cenas de Clarina fica pro final? É só pra segurar a audiência. [#GloboQueremosMaisClarina](#)

[@canalEmFamilia](#) *Quando o povo parar de assistir a novela a ver os vídeos no site depois, eles vão ver o que é bom [#GloboQueremosMaisClarina](#)*

(Trecho de tweets trocados na página @CanalEmFamília)

Conversando com Lígia, perguntei a ela se ela considerava que o fato das cenas de Clara e Marina aparecerem no final da novela era intencional. Ela me respondeu que

Sim, porque a manifestação na internet, tinha aquele fale conosco lá da globo também, a maior parte da manifestação da novela era por elas. Porque a novela teve pouca audiência, né? Então as pessoas que estavam interessadas na novela, estavam interessadas nelas, aí eles têm essa tática pra segurar a audiência. (Lígia, entrevista presencial)

O *fandom* percebia com bastante nitidez o aspecto comercial da telenovela e as dimensões de negociação que estavam em jogo naquele tipo de transmissão. Ao longo da novela, as reivindicações frente à Rede Globo para as representações de Clarina foram se adensando e os argumentos oscilavam entre o potencial comercial daquela audiência, com

¹⁴⁴ A personagem Luiza é filha de Helena e acaba vivendo um romance com o antigo namorado da mãe na terceira fase da novela.

estratégias como subir as *tags* e assistir os vídeos repetidamente para constar nas estatísticas e a reivindicação pela representação de LGBTs como um direito que deveria ser contemplado:

[@canalEmFamília](#) O BEIJO E O ROMANCE DE CLARINA AGORA É QUESTÃO DE HONRA PARA O PÚBLICO LGBT [#GloboAFavorDeMarinaEClara](#)

[Silvia](#) 11 de abr de 2014 Opa, mando hoje mais tarde. Sem falta! Torcendo pra campanha ganhar visibilidade, afinal, não é só [#Clarina](#). É por uma causa!

[Silvia](#) 11 de abr de 2014 Sou ativista política da causa... Todo movimento público é importante!

[@canalEmFamília](#) Exatamente, por isso essa campanha é importante, é mais que uma novela, é uma realidade que queremos mostrar

[Silvia](#) 11 de abr de 2014 Exato. A dramaturgia imita a realidade, não o oposto como os fundamentalistas conservadores qrem incutir na cabeça das pessoas!

[@canalEmFamília](#) 19 de abr de 2014 ONDE JÁ SE VIU TEM QUE FAZER CAMPANHA PARA VER BEIJO? SÓ NO BRASIL MESMO [#ClaraEMarinaSemCortesGlobo](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=jJhCTISFZe8...>

[@canalEmFamília](#) 19 de abr de 2014 VAMOS LÁ @rede_globo @gshow OUÇA O QUE SEU PÚBLICO QUER [#ClaraEMarinaSemCortesGlobo](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=jJhCTISFZe8...>

[@canalEmFamília](#) 19 de abr de 2014 OU SERÁ QUE HOMOSSEXUAIS NÃO SÃO OUVIDOS? @gshow [#ClaraEMarinaSemCortesGlobo](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=jJhCTISFZe8...>

[@canalEmFamília](#) 19 de abr de 2014 ESTAR NUM PAIS ONDE SOMO VISTOS COMO DOENTES, É UMA VERGONHA [#ClaraEMarinaSemCortesGlobo](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=jJhCTISFZe8...>

(Tweets postados no @CanalEmFamília)

Outra questão que se tornou patente, era de que muitas das interlocutoras com quem conversei diziam que não gostavam de novelas e não possuíam o hábito de assisti-las. Elas alegavam que essas eram muito previsíveis, apresentavam sempre os mesmos tipos de personagens e desfechos, além de adotarem posicionamentos morais que consideravam “conservadores”. Conforme argumentou Vavá ao me responder porque costumava preferir as séries no lugar das novelas, “Acho que as novelas são mais conservadoras ainda. As novelas são sempre aquelas mesmas coisas, com os casais heteros brilhando, a gente meio que sempre desconfia do final.” (Vavá, conversa por *whatsapp*).

Em contrapartida, a preferência pelas séries estrangeiras era praticamente unanime e constantemente mencionada como uma fonte de entretenimento com maior variedade de personagens LGTB. Grande parte das mulheres com quem conversei consideravam muito importante que a série apresentasse desejo entre mulheres para começarem a assisti-la. Outras,

como Sofia, chegaram a dizer que só assistiam séries que tratavam da temática. “Uma coisa que pesa que eu acho que eu sou justa comigo mesma fazendo isso, série é só você falar assim: tem um casal de lésbicas. Eu vou assistir” (Sofia, entrevista por videoconferência).

Embora as séries estrangeiras tivessem um papel central nas vidas de muitas daquelas mulheres, ao longo da pesquisa evidenciou-se que a presença daquelas personagens tinha um significado diferente de grande importância para muitas delas. Segundo Fabiana, advogada de 24 anos residente de Joinville (SC), falar com a mãe sobre a própria sexualidade era muito complicado pois ela ainda estava em “processo de aceitação”. “É um assunto pouco debatido na minha casa. As vezes assim, algumas coisas trazem à tona, tipo a novela, é uma coisa que traz à tona; as vezes eu assistia com ela.” (Fabiana, entrevista por videoconferência).

A proximidade das novelas com o contexto brasileiro e a possibilidade de compartilhar o repertório daquela narrativa com amigos e familiares que não necessariamente assistiam às mesmas séries que essas mulheres, trazia o assunto sobre o desejo entre mulheres em cenários nos quais era difícil estabelecer conversas sobre isso. Para Luiza de 18 anos, moradora de uma pequena cidade de Santa Carina, que se alternava entre a casa dos pais separados, a novela evidenciava uma tensão e dificuldade presente na relação com seu pai:

(...)tipo isso de ser brasileiro conta muito por causa daquela questão da representatividade como eu falei. Porque é diferente você assistir uma série que as vezes quase ninguém conhece e uma novela com o alcance que as novelas têm. Só que claro aí era foda, porque o meu pai é bem chato em relação a isso, sabe? Ele ficava, ‘Ai meu deus nós estamos assistindo novela’. Tipo, eu sabia que era por causa daquilo, sabe? Ele ficava falando umas coisas meio que pra me magoar, e eu ficava tipo ‘Ah, eu amo elas’ ficava jogando na cara mesmo e ele sempre tipo ‘Ai, a gente não assiste mais novela’, daí ele acabou tomando no cu, porque quase toda novela agora tem um casal lésbico. Então hoje meu pai, a família, ou não assiste mais novela ou assiste e começa a lidar com isso, entendeu? (Luiza, entrevista presencial)

Para Luiza, mesmo que algumas pessoas não gostem da presença de personagens LGBTs nas novelas, é importante representá-los, pois essas questões “vão entrando nas vidas das pessoas, elas querendo ou não”. Outra interlocutora, Sofia, defendeu um argumento semelhante.

(...) hoje em dia é assim, para você ver série você precisa assinar um pacote de TV ou ter um computador com internet pra você baixar, você precisa ter uma conta no Netflix, entendeu? Nem todo mundo tem isso, na verdade tem muita gente que não tem. Por exemplo, eu tenho uma avó, ela mora na roça e ela tem televisão, mas ela não tem internet. Então isso passando na Globo, que é um canal de tv aberta, isso chegou pra ela lá, uma senhora de 84 anos. Tem essa questão de ser no Brasil, de se sentir mesmo no lugar da personagem, porque é uma coisa mais próxima, é mais tocável, é mais palpável para a gente. Porque uma coisa é você ver um filme, sei lá, sueco que tem um casal, você vai pensar, ‘Ah, isso é um filme, isso é do outro lado do mundo’. Isso não, era uma novela que meu pai e minha mãe veem, sabe? (Sofia, entrevista por videoconferência)

Quando conversei com Sofia, ela tinha 18 anos, morava em Belo Horizonte por causa da faculdade e seus pais financiavam grande parte de seus custos. Ela me contou que uma de suas grandes angústias era não ter coragem de contar para sua mãe que desejava meninas e que a moça com quem compartilhava o apartamento era sua namorada. No entanto, Sofia me contou que sua mãe certamente desconfiava disso e vinha mudando sua posturas e opiniões frente ao assunto, além de manifestar seu apoio sutilmente quando a questão vinha à tona.

Tinha muitos comentários assim na minha família. Uma tia minha via essa novela só pra falar mal da Marina. Ela falava muito assim, 'Ai, tá estragando uma família, ela está se intrometendo'. E isso eu escutava assim (respira profundamente) só lá quietinha no meu canto. Ai a minha mãe falava 'Ah, não to achando não, pra mim ta tudo bem', sabe? Uma coisa assim 'Ah, isso pra mim tanto faz, isso vai da pessoa'. Então eu vi muito que ela tentava apaziguar e falar assim, 'Estou ficando de boa com isso'. Diversas vezes já teve isso da minha mãe me defender querendo usar uma outra situação, uma coisa que ela vê na televisão. (Sofia, entrevista por videoconferência)

O tema do “armário” era bastante recorrente nos *fandoms* e nas falas de minhas interlocutoras. Embora essa também fosse uma questão para as Xenites, enquanto, dentre essas, muitas consideravam a possibilidade de nunca exteriorizar seus desejos por mulheres para a família, amigos e/ou colegas, dentre as Clarinas, era quase unânime o discurso de que “sair do armário” era algo bom e necessário, embora nem sempre fosse fácil fazê-lo.

Independentemente do desejo/necessidade de sair do armário, a gestão do segredo era sempre uma questão para essas mulheres. Para Sedgwick (2007), (...) há poucas pessoas gays, por mais corajosas e sinceras que sejam de hábito, por mais afortunadas pelo apoio de suas comunidades imediatas, em cujas vidas o armário não seja uma presença formadora.” (pág.22). Segundo a autora, mesmo aqueles mais abertamente “assumidos” permanecem no “armário” diante de pessoas que sejam pessoal, econômica e/ou institucionalmente importante para elas. Além disso, também lidam diariamente com interlocutores que elas não sabem se tem conhecimento desse aspecto de suas sexualidades e com novas relações interpessoais.

Dentre as mulheres com quem conversei, a gestão da informação de seus desejos por outras mulheres assumia lugares muito distintos em suas vidas. A participação nos *fandoms* e o consumo de bens de entretenimento com representações de desejo entre mulheres também tinham um papel relevante nessa gestão do armário. Para muitas, o “assumir-se” dentro do *fandoms*, funcionava como uma experiência controlada e segura que as ajudava a se preparar para lidar com situações mais tensas e delicadas como aquelas envolvendo a família, por

exemplo. A troca de experiências, ideias e o apoio fornecidos dentro dos fandoms era vista por muitas como parte do processo de “saída do armário”¹⁴⁵.

Dentre as Xenites, especialmente aquelas acima de 40 anos, a grande maioria havia “saído do armário” para a família e amigos ou tinha sido descoberto em algum momento. Dentre as mais jovens “sair do armário” quase sempre figurava como um objetivo e uma necessidade, no entanto, muitas lidavam com questões delicadas de dependência econômica e coabitação com os pais que tornavam essa situação mais complexa. De qualquer modo, o armário figurava constantemente como uma presença formadora e as atividades online dessas mulheres adicionavam mais camadas de complexidade na gestão da informação.

4.4 ESTRATÉGIAS E USOS: O PAPEL DO TWITTER NO *FANDOM*

Danah boyd e Nicole Ellison (2008) apresenta uma definição de sites de rede sociais (SRS) como serviços que permitem aos indivíduos 1) construir perfis públicos e semi-públicos dentro de um sistema delimitado; 2) articular listas de outros usuários com quem o sujeito partilha conexões; 3) observar e cruzar referências de sua lista de conexões e daquelas feitas por outros usuários do sistema. De acordo com sua própria definição, a autora aponta que o primeiro site de rede social reconhecível teria sido o *SixDegrees.com*, lançado em 1997, que permitia aos usuários criarem perfis, listar seus amigos e, já em 1998, acessar as listas de seus amigos. Embora essas características já existissem antes disso em listas compartilhadas de amigos do ICQ, por exemplo, o *SixDegrees.com* teria sido o primeiro a combinar todas essas características. De 1997 até 2001 diversos sites de redes sociais surgiram dando suporte a várias combinações de ferramentas de perfis e grupos de amigos publicamente articulados. *AsianAvenue*, *BlackPlanet* e *MiGente* permitiam aos usuários criar perfis pessoais, profissionais e de namoro. A próxima onda de SRS Começou com *Ryze.com*, lançado em 2001, que se promovia como uma rede social para ajudar as pessoas a alavancar suas redes de negócios. Nessa onda também surgiram *Tribe.Net*, *LinkedIn* e *Friendster*.

¹⁴⁵ Abordando esse tema, Parreiras (2008) argumenta que a participação em “comunidades virtuais” era um meio dos jovens “assumirem” suas sexualidades. A autora também aponta fatores como idade, coabitação com a família e residência em cidades pequenas como fatores que tornavam a internet mais apelativa como meio de conhecer pessoas, “dar vazão” às suas sexualidades e aprender com a experiência de outros membros.

A partir de 2003, muitas novas redes sociais foram lançadas, a maioria caracterizada por sites cujos focos eram os perfis. Seus objetivos eram tentar replicar o sucesso do *Friendster* ou atingir outros grupos específicos. Foi nesse contexto que surgiu o *Orkut* que, falhando em construir uma base sustentável de usuários nos Estados Unidos, se tornou a rede social mais popular no Brasil. Foi em 2003 também que surgiu o *Myspace*, que embora inicialmente não tivesse sido projetado especificamente como uma rede social para bandas de música, permitia a entrada dessas. As bandas não foram as únicas responsáveis pelo crescimento do SRS, no entanto, a relação simbiótica entre as bandas e os fãs ajudaram muito na expansão do *Myspace*. Assim, o site se diferenciava justamente por adicionar novas características baseadas nas demandas dos usuários e por permitir a esses que personalizassem suas páginas. Em 2004, adolescentes começaram a se afiliar em massa ao site e em vez de rejeitar menores de idade, o *Myspace* modificou sua política de usuários para permitir sua entrada. Em 2005 o site começou a ruir por conta de escândalos envolvendo interações sexuais entre adultos e menores de idade.

Enquanto o *Myspace* atraía a maioria da atenção midiática nos Estados Unidos, as SRS estavam se proliferando e crescendo em popularidade ao redor do mundo. Além disso, serviços de comunicação que já existiam começaram a incorporar características das redes sociais. Serviços de *Blogging* com características das SRS também se popularizaram.

Outras SRS foram lançadas para nichos demográficos específicos antes de se expandirem para audiências maiores. O Facebook surgiu no início de 2004 como uma rede social exclusiva de Harvard e posteriormente se expandiu para outras universidades. No final de 2005 o site começou a se expandir para estudantes do ensino médio, profissionais em redes corporativas e eventualmente, qualquer usuário. Diferentemente de outras SRS, o Facebook não permitia que os usuários tornassem seus perfis inteiramente públicos. Outra característica que o diferenciava era a habilidade de desenvolvedores externos construírem “aplicações” que permitissem aos usuários personalizarem seus perfis e participarem de outras atividades como comparar preferências de filmes e históricos de viagens.

Danah boyd, Golder e Lotan (2010) também apontam que posteriormente, em 2006, foi lançado o *Twitter* como um serviço de *microblogging* que permitia aos usuários o compartilhamento de mensagens textuais curtas – os “tweets” – com outros usuários do sistema. Como o sistema foi concebido originalmente para compartilhar os *tweets* por *sms*¹⁴⁶, o tamanho

¹⁴⁶ O acrônimo de *short message service* (serviço de mensagens curtas) é um serviço disponível para telefones celulares digitais que permite o envio de mensagens de até 160 caracteres para outros dispositivos. Os *sms* também são conhecidos popularmente como mensagens de texto.

máximo de um tweet é de 140 caracteres. Outra particularidade do Twitter é que seus usuários podem “seguir” outros usuários e ver seus *tweets*, mas em contrapartida, não precisam ser “seguidos” por eles. Nesse contexto, os usuários adotam diferentes estratégias, alguns seguem milhares enquanto outros seguem poucos; alguns seguem apenas pessoas que conhecem enquanto outros seguem celebridades e desconhecidos que consideram interessantes.

Conheci Fabiana, depois de mandar mensagens para ela no *inbox*¹⁴⁷ do *Facebook*. Percebendo que ela havia tido uma participação assídua na página do Twitter que observei, tentei contatá-la sem sucesso pelo próprio *Twitter*. Depois de um tempo ela respondeu minha mensagem no *Facebook* e aceitou que fizéssemos uma entrevista por videoconferência. A moça de 24 anos, que falava muito rápido e com entusiasmo, me contou que foi a partir do hábito de assistir séries e filmes com uma amiga que começou a notar seu interesse por mulheres.

A gente começou a idolatrar a Angelina Jolie e a gente falava ‘Meu! Quem não ficaria com a Angelina Jolie? É normal cara!’ e as minhas amigas ‘Normal, não precisa ser lésbica pra ficar com a Angelina Jolie’. A gente já começa se iludindo né rs. E daí tinha a música da Kate Perry, ‘I kissed a girl’, daí também era outra coisa ‘Ah então, pode ser né? Beijar uma menina...’ (Fabiana, entrevista por videoconferência).

Desde então, a jovem que se interessa muito até hoje por séries e filmes, passou a utilizar a internet, principalmente a partir de seus 18 anos, e se conectou rapidamente às redes sociais. Ela alegou que era verdadeiramente viciada no *Twitter* e que passava o dia inteiro conferindo a rede social.

Antes da transmissão de “Em Família” Fabiana já tinha um perfil no *Twitter*, porém usava mais o *Facebook*. Ela me explicou que voltou a usar o *Twitter* no ano da novela porque acha que houve uma invasão familiar no *Facebook*. Com a popularização desse, o site se tornou “um lugar meio chato porque daí todo mundo via o que você fazia”. A jovem disse que não podia simplesmente excluir sua mãe e seus parentes de sua rede, mas por outro lado não se sentia à vontade para compartilhar algumas coisas. Ela me contou que então voltou para o *Twitter* com uma conta pessoal com uma foto de seu rosto, “não era conta de *fandom*”.

Porque na verdade o Twitter tem essa coisa de que quando tu usa uma conta pessoal, geralmente é muito intimista assim. É uma rede social que demora pra você ter intimidade com as pessoas. Quando você faz uma conta pessoal as pessoas já não interagem contigo, com desconhecidos. Por isso que eu acho que no fandom, principalmente, não usam fotos porque tem essa liberdade das pessoas te conhecerem e a liberdade de interagir contigo, entendeu? (trecho transcrito de entrevista por Skype)

¹⁴⁷ Meio através do qual é possível trocar mensagens privadas com outros usuários no Facebook.

Para *shipar* os casais e participar das atividades de *fandoms* ela abriu outra conta especialmente para isso, com a foto de uma atriz que interpreta uma personagem em uma série estadunidense. A prática de colocar fotos de atrizes, personagens, imagens de séries e novelas nos perfis de fãs era extremamente recorrente no *fandom* de Clarina, assim como em outros *fandoms*. Além disso, era muito comum encontrar perfis com nomes das atrizes e personagens ou nomes que remetessem ao *ship* do casal, como @MinhaIdolaTaina, @Lesbian4Muller, @FaClubeClarina, @ClaritadaMarina, @clarina_real, @sigaclarina, etc. Essas constituições dos perfis como perfis de fãs, já ofereciam uma abertura para que houvesse uma abordagem e troca com outros fãs.

Outro motivo que Fabiana apontou para ter feito um perfil diferente eram as chamadas *tags*. Quando começou a assistir à novela “Em família”, ela comentava muito sobre o assunto no Twitter e percebia que era uma coisa que incomodava os outros usuários, já que “subir uma tag” consiste em compartilhar o máximo de tweets possíveis com uma mesma palavra ou frase precedida do símbolo de # (*hashtag*). Assim, é possível atingir os “*trending topics*”, ou seja, a lista de assuntos mais falados no momento. Essa era uma estratégia constantemente empregada para dar visibilidade ao *fandom*, como mostra a imagem a seguir de um tweet:

[@CanalEmFamilia20](#) de abr de 2014 Bora meu povo



Na postagem acima, é possível visualizar o “pôster” postado na página do *Twitter* do *fandom* de Clarina com instruções e regras para organizar e “subir a tag” com eficiência. As regras são: “Não usar a TAG várias vezes no mesmo tweet”; “Não use a TAG sozinha”; “Não

usem números depois da TAG”; “Usem a TAG no meio ou no final das frases; e “Não usem a TAG antes do horário”.

Durante a transmissão da novela no *fandom*, as fãs combinavam juntas qual seria a *hashtag* do dia e postavam uma imagem explicando todas as regras para usar a *hashtag* de maneira eficiente. O desenvolvimento das regras foi se estabelecendo gradativamente em resposta a problemas e dificuldades técnicas para “subir as tags” enfrentadas ao longo dessas atividades. Essas dificuldades culminaram em um refinamento coletivo das estratégias e no conhecimento das regras de funcionamento do próprio *Twitter*.

Depois de conseguir “subir” essas tags, e elas conseguiam quase todos os dias durante um período da novela, as fãs comemoravam tirando um *print*¹⁴⁸ dos *trending topics* e *twittando* para o perfil da Rede Globo.

[@CanalEmFamília](#) 19 de abr de 2014 VAMOS MEU POVO! VEJA ISSO @rede_globo @gshow #ClaraEMarinaSemCortesGlobo [https://www.youtube.com/watch?v=jJhCTISFZe8 ...](https://www.youtube.com/watch?v=jJhCTISFZe8...)



Nesse tweet também está anexado um link para uma campanha que o *fandom* organizou de divulgação da importância do casal para elas. O vídeo consiste em um *fanvid* com montagens de cenas da novela entre as personagens com Clara e Marina, com um fundo musical editado, e várias fotos de fãs em diversos lugares do Brasil segurando cartazes com diferentes *hashtags* apoiando o casal e pedindo que não houvesse censura das cenas de Clarina.

Os autores Boyd, Golder e Lotan (2010) explicam que quando os usuários do *Twitter* adotaram o site e suas características, uma série de convenções emergiram para que se permitisse aos usuários personalizar a rede social. Os usuários desenvolveram maneiras de referenciar uns aos outros, convergiram em tags para indicar tópicos de interesse e

¹⁴⁸ Trata-se de uma função dos computadores em que é possível tirar uma “foto” da tela.

desenvolveram linguagens específicas para propagar mensagens. O uso dos @ para referenciar usuários e das # para indicar assuntos do momento foram criações desenvolvidas no uso do site que o próprio Twitter incorporou em sua estrutura. Assim, parte do sucesso da rede social veio dessa capacidade de perceber e incluir as demandas dos próprios usuários, em uma retroalimentação na qual o site fornece características próprias e os usuários empreendem estratégias para criar novas formas de se comunicar.

Outra característica mencionada pelas interlocutoras como própria do Twitter e interessante para o *fandom*, era a proximidade que podiam ter em relação à Rede Globo, para poder reclamar, exigir visibilidade, rechaçar o que entendiam como censura ou até mesmo elogiar, além da proximidade com as atrizes que admiravam. Se no Facebook, por exemplo, ambos os usuários precisam se aceitar mutuamente para tornarem-se “amigos”¹⁴⁹ no site, no Twitter é possível seguir alguém sem que essa pessoa siga em troca. Assim, por exemplo, diversas celebridades, atrizes/atores, cantor(a)s são seguidos por muitas pessoas, enquanto seguem poucas. Essa particularidade da rede social tornava possível mandar mensagens para o perfil da própria Rede Globo com as reivindicações e reclamações da novela.

Essa particularidade do Twitter possibilitava uma comunicação mais próxima com as atrizes que eram admiradas pelas fãs. A possibilidade de enviar um *tweet* para a atriz que interpretava a personagem Marina, que muitas admiravam e desejavam, de alguma maneira fazia com que essas fãs se sentissem mais próximas e pudessem de alguma forma acessar uma figura famosa que julgavam quase inalcançável.

Meu encontro com Lígia aconteceu em uma esquina movimentada de uma loja de sapatos em São Bernardo do Campo, a cidade onde ela residia. O contato com ela foi estabelecido pelo *Facebook* por indicação de outra interlocutora e sem que eu precisasse insistir, Lígia aceitou me encontrar para fazer a entrevista. No ambiente extremamente barulhento do bar no qual passamos duas horas conversando, ela me contou sobre sua trajetória. A moça ligeiramente tímida, formada em secretariado e funcionária do *call center* de um hospital bastante conceituado, morava com os pais em um condomínio e era responsável pela maior parte da renda de sua casa, já que nenhum dos pais trabalhavam por conta de doenças que os tinham incapacitado.

¹⁴⁹ Nancy Baym (2010) elabora uma ótima discussão sobre o termo “amigo” das redes sociais e as dinâmicas de aceitação e suas implicações.

A jovem, que sempre havia estudado em colégio público, era muito fechada e tinha apenas duas amigas no período de seu ensino médio. No final da adolescência, quando começou a ter mais acesso à internet, ela passou a fazer mais amigos frequentando um fórum de *Sailor Moon*¹⁵⁰ e posteriormente participando de fóruns *yaoi* e *yuri* sobre o anime. Lígia se envolveu bastante com o *fandom* de Clarina e mencionou que fez muitas amigas e até uma namorada por conta do *ship*. Uma das coisas que mais a atraía na novela era a personagem da Marina, que Lígia considerava apaixonante. “Na verdade, a gente queria estar no lugar da Clara e conhecer uma Marina. (...) acho que todo mundo sonha em conhecer aquele tipo de pessoa”. A admiração pela personagem logo se transformou em admiração pela atriz, que passou a estabelecer ao longo da novela, uma relação cada vez mais próxima com o *fandom*.

Conforme explicou Lígia,

Entrevistadora: Você chegou a mandar algum *tweet* pra ela?

Lígia: Ela respondeu um, eu printei, pus no Facebook

Entrevistadora: Como foi a sensação quando ela te respondeu?

Lígia: Ai, eu gritei horrores!! Rs Foi tipo ‘Ela respondeu meu *tweet*!’

O sucesso da novela também foi proveniente da postura das atrizes em relação ao *fandom*. A extrema receptividade e interlocução entre Tainá Muller — que interpretava a fotógrafa Marina — e Maria Eduarda de Carvalho, — que interpretava Vanessa — cativou ainda mais as fãs que *shipavam* o casal de Clara e Marina. Assim como no caso de X:TWP, a postura das atrizes e as declarações apoiando a representação de personagens LGBTs e o combate à homofobia, contribuíram para a construção daquele “universo” no qual as fãs se envolviam e se engajavam. A personagem de Vanessa, ou Vanessinha como muitas vezes era chamada, funcionava como uma antagonista ciumenta que prococava a Clara constantemente por sua indecisão em relação a largar o marido e ficar com Marina. As piadas e o sarcasmo, provenientes muitas vezes de improvisações da atriz, fizeram muito sucesso entre as fãs que também se incomodavam e tiravam sarro das indecisões de Clara, como pode ser visto nas imagens 17 e 18.

¹⁵⁰ *Sailor Moon* era uma série de mangá protagonizada por uma garota de 14 anos que descobre ser uma guerreira mágica destinada a salvar o planeta Terra das forças do mal. No Brasil a série foi trazida e transmitida pela Rede Manchete em 1996. Desde então a série foi transmitida em diversos canais de TV por assinatura.

IMAGENS 19 E 20 – FOTOS POSTADAS NO INSTAGRAM DE MARIA EDUARDA



Fonte: *Prints* do Instagram da atriz anexados aos cadernos de campo.

Eram constantes as brincadeiras da atriz com o *fandom* e mais para o final da novela, era comum Maria Eduarda falar pequenas coisas, apelidos e brincadeiras internas do *fandom* na própria novela para interagir com essa audiência. Essas atitudes da atriz eram reconhecidas pelas fãs que buscavam apoiá-la com a divulgação de trabalhos e atividades semelhantes.

Fabiana: A Maria Eduarda era a melhor pessoa desse mundo por que ela era a que mais interagiu e ela era muito divertida. Assim, ela fazia aquilo pra se divertir com a gente e houve uma troca assim, porque ela bem na época estava com uma peça, e a gente divulgou horrores a peça de teatro dela

Entrevistadora: E eu ouvi falar que tinha umas coisas que ela falava na própria novela em relação à interação com vocês...

Fabiana: Sim! Essa coisa de 'Eu mexo com coisa de gay' foi uma cena bem no final da novela que ela, nossa, ela lacrou a novela inteira. Eu acho que foi assim, uma das únicas vezes que a palavra 'gay' foi falada com todas as letras na novela. Por que a Clara vivia sempre pisando em ovos.

As comparações com a postura da atriz Giovanna Antonelli evidenciavam o impacto que o comportamento das atrizes, fora da novela, tinham sobre o *fandom*.

Entrevistadora: *Você acha que a postura dessas duas atrizes (Thainá Muller e Maria Eduarda de Carvalho) teve um papel importante pra fortalecer o fandom?*

Fabiana: *Com certeza, por que assim, é como se ela dissesse 'Eu acredito nisso que eu estou fazendo' entendeu? Igual a posição da Giovanna Antonelli, eu entendo a posição dela como atriz por essa questão de querer agradar os dois lados, só que eu acho que ela poderia ter feito mais, principalmente porque ela tinha mais visibilidade. Então, eu acho que essa posição de ficar em cima do muro, só serve pra intensificar o que a gente já tem, sabe? Que é essa questão de velar, a questão do preconceito mesmo e a gente não quer isso, a gente quer avançar. Então quando você faz um papel e você acredita naquilo que você está interpretando, você é uma pessoa de influência, então você vai influenciar outras pessoas, pro bem ou pro mal. Pelo menos você vai fazer as pessoas pensarem, você vai provocar isso.*

Para o *fandom*, a postura de Giovanna Antonelli soava como indiferença, principalmente frente a atriz que interpretava seu par romântico, Tainá Muller, que em diversas circunstâncias defendeu publicamente os direitos LGBTs e que também estabeleceu uma relação próxima com as fãs. Era comum as fãs enviarem presentes e cartas para a atriz através de uma das fãs que coincidentemente era vizinha de Tainá, ao que ela agradecia publicamente pelo Twitter. Várias de minhas interlocutoras contaram que ela respondeu *tweets* pessoais, além de ter respondido *tweets* do *fandom*.

[@canalEmFamilia](#)

[@tainamuller](#) to representando quase 3.000 fãs suas, dá um Oi pra gente.
[#AbracoColetivoClarina](#)

Tainá Müller [@tainamuller](#) 6 de mar de 2014 [@canalEmFamilia](#)

Oooooi! <3

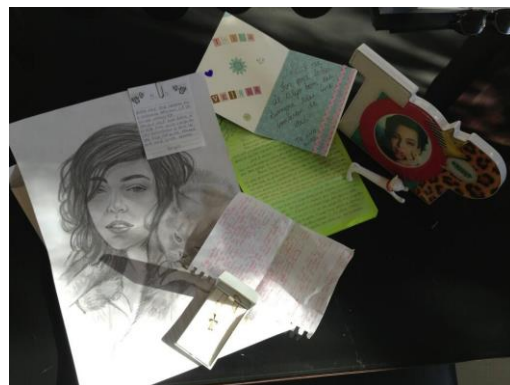
[@canalEmFamilia](#) 6 de mar de 2014

[#Clarínáticas](#) ESTAMOS MUIIIITO FELIZES TAINÁ DEU OI PRA GENTE..... PRA NÓS, PARA TODAS NÓS... <http://fb.me/2gOzFGcZi>

[@canalEmFamilia](#) 6 de mar de 2014

meu estamos todas as ADMs da page tremendo, entrando em colapso de felicidade <333333333

Tainá Müller [@tainamuller](#) 19 de mar de 2014
Fofas! Amei <3



4.5 O USO DOS MEMES: ELEMENTOS VISUAIS E CÔMICOS NO *FANDOM*

Muitas coisas mudaram desde que o *fandom* de Xena surgiu no Brasil com suas atividades centradas na produção e troca de textos e com a socialidade entre as fãs aglutinada em *softwares* que operavam com trocas de mensagens textuais. Os *fandoms* se modificaram e, mais do que isso, a internet sofreu profundas transformações. A possibilidade de comportar conteúdos audiovisuais, sonoros, tridimensionais e afins, ampliou significativamente os códigos que os sujeitos empregam para ocupar o *online*. O surgimento e popularização dos memes tem uma relação muito grande com essas mudanças.

O termo “meme” foi empregado pela primeira vez por Richard Dawkins em “*The Selfish Gene*” a fim de descrever processos de replicação e evolução cultural em sua tese acerca do determinismo genético. Para o autor, assim como os genes eram responsáveis por replicarem elementos biológicos ao longo da evolução dos organismos vivos, talvez houvesse outra unidade de replicação responsável pela seleção e transmissão de conteúdos culturais. Para batizar o fenômeno, o biólogo adaptou para “meme” a raiz grega “mimeme” que carrega o significado de “imitação”.

Desde o seu surgimento, os memes sofreram uma série de transformações até que no final dos anos 1990 e nos anos 2000, passaram a representar elementos da “cultura popular” que circulam nos ambientes online.

Hoje, memes são um fenômeno típico da internet, e podem se apresentar como imagens legendadas, vídeos virais ou expressões difundidas pelas mídias sociais. Próprios do universo das comunidades virtuais, eles são geralmente compreendidos como conteúdos efêmeros, vulgarmente encarados como “besteiro” passageiro ou “cultura inútil”, fruto de sua utilização em linguagem do humor. (Disponível em <http://www.museudememes.com.br/o-que-sao-memes/>).

O uso dos memes vem se difundindo rapidamente no Brasil, especialmente entre os jovens, e tem nas redes sociais seus principais meios de publicação e compartilhamento. Imagens legendadas com figuras populares, fotos de gatos e outros animais, tirinhas com piadas satíricas, personagens “mal desenhados” e linguagem deliberadamente repleta de “erros” ortográficos e gramaticais são alguns exemplos muito comuns dessa forma de expressão. Há também alguns memes política e socialmente engajados como nas campanhas #naovaitercopa¹⁵¹ e #meuamigosecreto¹⁵², por exemplo.

Segundo Shifman (2014), um dos principais tributos dos memes de internet é a produção de conteúdos derivados de criações dos usuários da internet, articulados como paródias, *remixes* e *mashups*¹⁵³. Outro atributo importante é a sua intertextualidade, já que os memes se relacionam entre si de maneiras complexas, criativas e surpreendentes. O diálogo entre dois textos é uma maneira de potencializar e retroalimentar uma piada, muitas vezes lembrando uma referência antiga. Um meme que ficou famoso, o chamado “gato entrevistado”, utilizava a foto de um gato em frente ao microfone, com a pata apontada para o lado como se fosse um sinal de indignação e colocava diversas frases como supostas reivindicações do gato, brincando com comportamentos típicos dos felinos e das relações de humanos com esses bichos de estimação, como é possível visualizar nas **imagens 21 e 22**.

¹⁵¹ A hashtag #naovaitercopa surgiu em um contexto marcado pelas Jornadas de Junho de 2013, que trouxeram à tona diversos debates públicos, após o estopim gerado pelo aumento da tarifa de ônibus. Foi empregada uma utilização massiva das redes sociais para a organização, desenvolvimento de estratégias e comunicações, bem como debates e piadas envolvendo questões políticas. Diante disso, parte dos usuários das redes sociais defendiam a hashtag por conta dos investimentos públicos em estruturas da copa que contrastavam com a ausência de investimentos em questões de urbanização, saúde e educação, por exemplo, consideradas mais relevantes para esses grupos.

¹⁵² Inspirada na brincadeira de “amigo oculto”, a hashtag “#meuamigosecreto” protagonizada por mulheres teve como objetivo denunciar práticas “machistas” cotidianas das mulheres, denunciando atitudes de pessoas próximas como amigos, namorados, familiares, etc. Muitas das mensagens também relataram casos graves de abusos e assédios, compartilhados em outra campanha denominada “#meuprimeiroassedio”.

¹⁵³ Tanto as paródias, como remixes e *mashups* são atividades de reinvenção de um material primário. Enquanto a paródia é uma releitura geralmente de caráter cômico, irônico e as vezes crítico, o remix, é um termo muito utilizado no meio musical para designar uma reinterpretação e modificação de uma música, muitas vezes feita por um DJ, utilizando batidas eletrônicas, efeitos, sintetizadores e outras tecnologias. Já o *mashup* se caracteriza mais como uma mescla de 2 ou mais músicas, misturando muitas vezes o instrumental de uma com o vocal de outra, ou criando contrapontos. Os três termos tratam de técnicas de reinvenção de conteúdos pré-existentes na criação de coisas novas, que podem ser apropriados para outras linguagens, como os memes, por exemplo.

IMAGENS 21 E 22 – VARIAÇÕES DOS MEMES DO “GATO ENTREVISTADO”



Fonte: Acervo do museu de memes da Universidade Federal Fluminense, disponível em <http://www.museudememes.com.br/> (Acessado em Setembro de 2018).

Na **imagem 23** o meme em questão, além de ser um metameme¹⁵⁴, por reconhecer os próprios memes sobre o “gato entrevistado”, também joga com um conhecido vídeo que se popularizou e compartilhou massivamente no Brasil¹⁵⁵ em que um sujeito era preso e mantinha um semblante excêntrico ao mesmo tempo em que respondia às perguntas do repórter com muita formalidade, embora estivesse visivelmente nervoso. Algumas frases proferidas pelo apreendido ficaram muito conhecidas como “Não quero falar com bandeirantes, com ninguém na frente das câmeras” e “Morre, diabo!”. O vídeo de 2010 que também gerou vários memes, é reatualizado, ressignificado e lembrado no diálogo com o meme do “gato entrevistado”.

¹⁵⁴ Um metameme nada mais é do que um meme que se refere a um meme.

¹⁵⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3ki5SvszIKU>.

IMAGEM 23 – VARIAÇÃO DE METAMEME DO “GATO ENTREVISTADO”



Fonte: Acervo do museu de memes da Universidade Federal Fluminense, disponível em <http://www.museudememes.com.br/> (Acessado em Setembro de 2018).

Os memes se caracterizam também pela sua difusão de usuário a usuário, utilizando, no entanto, elementos culturais compartilhados. Através da transmissão e compartilhamento, os memes vão sofrendo cada vez mais mudanças e reapropriações, se compondo como grandes repertórios que podem ser modificados criativamente misturando os mais diversos conteúdos.

Nos universos dos *fandoms*, os memes encontram ambientes prolíficos para sua difusão, já que muitas de suas características como a criação de conteúdos pelos usuários, compartilhamento de repertórios pelo metatexto e a reapropriação de narrativas, já compunham as atividades dos fãs. A presença dos memes tem um componente de trocas muito dinâmicas além de uma dimensão humorística nos *fandoms*.

No *fandom* de Clarina os memes eram comumente utilizados para “dar voz” a narrativas que as fãs queriam ver representadas na novela, aquilo que ficou imortalizado no *fandom* de Xena como “subtexto”. Muitos deles jogavam com a indecisão de Clara, por exemplo, que incomodava as fãs e impedia que a narrativa culminasse em um envolvimento mais intenso da personagem com a sua chefe.

Na figura 23, Marina declara seu amor para Clara explicitamente e Clara fica perdida em seus pensamentos (representados pela convenção dos quadrinhos do balão de pensamentos) e confusões que se tornam explícitas para o espectador, diferentemente da novela em que sinais mais sutis como as expressões faciais e comportamentos da personagem fazem com que o

telespectador subentenda que ela está confusa pelos sentimentos que tem por Marina e seu marido. Já na figura 24, é feita uma montagem com imagens da novela descontextualizadas, representando a personagem de Clara pensando em Marina nua e dizendo “É! Vou PEGAR”, o que gera um efeito cômico pelo contraste com a indecisão apresentada pela personagem na narrativa da novela.

IMAGENS 23 E 24 – MEMES DO *SHIP* CLARINA



Fonte: Prints retirados dos grupos de Twitter e Facebook do Canal Em Família e anexados aos cadernos de campo.

Outros memes buscavam exaltar os momentos de maior intimidade entre as personagens, trazendo um destaque maior para o núcleo que, na novela, era apenas secundário. Na imagem 25, quatro quadros mostram uma cena da telenovela que realmente foi transmitida. Transformada em imagem a cena pode ser compartilhada em um arquivo mais leve, modificada e lembrada pelo *fandom*. A imagem também tem um tom humorístico já que Marina faz um comentário — “Meu corpo todo tem esse cheiro” – que deixa Clara constrangida.

A imagem 26 é retirada de uma cena em que Marina e Clara estão em um grupo de pessoas e precisam dividir um carro no qual não cabem todos. Marina então sugere que Clara vá sentada em seu colo. O *fandom* utilizou a imagem colocando a fala de Marina em um balão de fala e adicionando ao lado a imagem de um *troll face*¹⁵⁶, que faz as vezes de um terceiro, um

¹⁵⁶ O *troll face* é derivado da atitude denominada de *trollagem*, cuja origem se dá no termo *troll*, uma espécie de “monstro” do folclore escandinavo. Na gíria da internet, o *troll* é aquele indivíduo que busca gerar discórdia, irritar outros usuários, xingar, acusar e outras atitudes que costumam desagradar as vítimas de suas “brincadeiras”. O *troll face* é um rosto desenhado com traços humanos, remetendo ao *troll* de internet que aparece com expressões de escárnio geralmente em um meme. Abaixo, a imagem de duas *troll faces*.

observador — presumivelmente o olhar do próprio *fandom* — cuja expressão facial sugere a interpretação da frase de Marina como contendo segundas intenções.

IMAGEM 25 – MEME DO SHIP CLARINA



Fonte: Prints retirados dos grupos de Twitter e Facebook do Canal Em Família e anexados aos cadernos de campo.

IMAGENS 26 e 27 – MEMES DO SHIP CLARINA



Fonte: Prints retirados dos grupos de Twitter e Facebook do Canal Em Família e anexados aos cadernos de campo.

Assim como na imagem 25, a figura 27 mostra uma cena em que Marina responde a uma pergunta de Clara com uma resposta que constrange a outra personagem, revelando que havia namorado com outra mulher.



Também eram comuns os memes que rejeitavam a relação entre Marina e Vanessa, bem como o comportamento agressivo da última em relação à Clara. Porém, haviam memes que exaltavam a postura de Vanessa, já que essa dizia muitas coisas que as fãs gostariam de dizer, de maneira cínica, em relação à indecisão de Clara. Nesse sentido, assim como nos memes que exaltavam a relação de Clara e Marina, esse memes também funcionavam como meios de destacar e relembrar as cenas cômicas favoritas.

A Figura 16 apresenta um meme intertextual, mostrando as reações uma menina de 3 anos que ficou conhecida como “Chloe sincera”, em razão de um vídeo filmado e publicado por sua mãe, por ter uma reação atípica quando essa lhe revelava que estava levando Chloe de surpresa para a Disneylandia¹⁵⁷. As imagens do vídeo que foi extremamente compartilhado e ficou famoso, são muito utilizadas para “comentar” outras imagens com as expressões da garotinha, como no caso das fãs que *shipavam* Clarina. Na imagem do *fandom* a interação entre Marina e Vanessa é “comentada” com uma expressão de suspeita e descontentamento de Chloe, ao passo que a interação entre Clara e Marina, na imagem superior direita é “comentada” com a reação de Chloe de um sorriso.

IMAGEM 28 – MEME DO *SHIP* CLARINA



Fonte: Prints retirados dos grupos de Twitter e Facebook do Canal Em Família e anexados aos cadernos de campo.

Segundo Lígia a intenção de criar e compartilhar os memes no *fandom* era uma forma de comunicar, “traduzir” para o grupo os sentimentos em relação à novela com aquela forma de expressão

¹⁵⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DSoryCL5Toc> .

(...) era como se pegasse a sensação do personagem, por que as pessoas estão vendo aquele meme, elas sabem de onde vem aquele momento e era realmente aquilo que ela estava sentindo. Aí a gente dava uns prints lá nos vídeos que tinham as caretas mais engraçadas e jogava várias legendas. (Lígia, entrevista presencial).

Lígia também explicou que era comum as meninas utilizarem imagens da novela para “comentar” – assim como Chloe é instrumentalizada para comentar cenas da novela – questões e acontecimentos da própria vida, “(...) tipo quando teve a ceninha de ciúmes que tinha a Vanessa lá com ciúmes da Clara, daí pegava a cena e colocava uma legenda tipo ‘Minha cara quando a fulana chega’”.

Por fim outro tipo de meme muito utilizado, continha imagens das próprias personagens comentando sobre a produção da própria novela e sobre os rumos de si mesmas como personagens (**Imagens 29 e 30**). Esses memes tinham um viés humorístico e crítico, em relação à resistência em representar as cenas de afeto e beijos entre duas mulheres.

IMAGENS 29 e 30 – MEMES DO SHIP CLARINA



Fonte: Prints retirados dos grupos de Twitter e Facebook do Canal Em Família e anexados aos cadernos de campo.

Na **Imagem 29**, uma montagem com legenda dá vida a um meme no qual Marina supostamente assiste ao beijo protagonizado por Fernanda Montenegro e Nathalia Timberg na novela *Babilônia* (2015), sugerindo que todos, exceto ela e Clara, tinham “permissão” para beijar na telenovela, e comenta com tristeza “Até a Fernanda Montenegro já deu selinho e eu nada”.

Por fim, na **imagem 30**, é feita uma montagem com duas fotos na parte superior, sendo a da esquerda o beijo entre Marcela e Marina, personagens da telenovela *Amor e Revolução* (2011-2012) do SBT, que ficou conhecido como o primeiro beijo entre duas mulheres em uma telenovela de um canal aberto¹⁵⁸. A imagem superior direita é de um dos muitos beijos e trocas de afeto entre as participantes Clara e Vanessa da edição de 2014 do reality show *Big Brother Brasil* (BBB), que também gerou muitas discussões e constituiu um *fandom* significativo que esteve por muito tempo entre os *trending topics* do *Twitter*. Abaixo das duas fotos, Clara e Marina “reclamam” por não poderem se beijar como no BBB e na telenovela do SBT, reconhecendo as dinâmicas de produção de uma novela do horário nobre da Rede Globo. Os comentários das personagens também carregam um tom crítico, deixando a entender que se um canal como o SBT poderia transmitir um beijo entre duas mulheres, porque a Rede Globo não poderia?

A atividade de criar meios para evidenciar as narrativas veladas nas entrelinhas não era exclusiva do *fandom* de Clarina. Muito utilizada como recurso narrativo e como meio de externalizar angústias pessoais, especialmente nos *fandoms slashes*, os “pensamentos” e “falas” dos personagens eram constantemente apropriados pelos fãs na criação de novas narrativas.

No entanto, se no caso das Xenites os subtextos saíam da sombra da entrelinha para compor as narrativas explícitas das *fanfictions*, as Clarinas preferiam criar memes para dar vida ao metatexto que debatiam, ao que acreditavam ser os pensamentos e às vontades de suas personagens, ou muitas vezes a aquilo que elas mesmas gostariam de ver na telenovela. De qualquer forma, se as Xenites tinham menos opções com o uso de blogs e fóruns utilizando a internet e os equipamentos disponíveis no final dos anos 1990, no início dos 2000 as Clarinas já emergiram em um período em que a internet comportava conteúdos audiovisuais mais interativos, além daqueles textuais. Isso não significa que as *fanfictions* foram abandonadas, apenas que os *fandoms* passaram a incorporar os memes como novas formas de expressão para lidar com questões que já eram presentes nos anos 1990.

¹⁵⁸ No período, houveram muitos debates e críticas em relação a Rede Globo por esta adotar supostamente um “conservadorismo” maior na representação de beijos entre personagens LGBTs.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Você se sente representada, você se sente visível”. A frase da interlocutora que destaca a importância de se sentir representada e, mais do que isso, se sentir visível, sentir que a própria existência é reconhecida no mundo, é um eco das demandas da miríade de interlocutoras que me auxiliaram nesta pesquisa. Tentei explicitar como, antes de tudo, essas mulheres desempenhavam um papel central na produção simbólica, produção de si e apropriação de narrativas.

Busquei destacar os regimes de socialidade baseados nos *fandoms* que permitem aos sujeitos a criação coletiva de artefatos e das próprias subjetividades a partir das trocas de informações, vivências e afetos. Nessa trajetória, foram fundamentais as estratégias etnográficas multi-situadas que permitiram abordar alguns canais dos *fandoms* de *X:WP* e *Em Família* e a abordagem de trabalhar **com** a internet, considerando os meios digitais como parte integrante desse universo de investigação. Certamente trabalhar com essas coisas foi um grande desafio.

Podemos extrair algumas contribuições dessa pesquisa, especialmente confrontando os *fandoms* de *X:WP* e *Em Família* que foram investigados. É interessante salientar que os *fandoms* trabalhados se distinguiam bastante em alguns principais aspectos como o período em que foram transmitidos, a audiência que atingiam e o tipo de bem de entretenimento em torno do qual se organizava.

X:WP era uma série de aventura estadunidense/neozelandesa do início da década de 1990, voltada para um público jovem, protagonizada por uma heroína forte e cujas narrativas sempre envolviam missões elaboradas, muita ação e obstáculos sobrenaturais. Seu enfoque principal não eram as relações afetivas, embora a abordagem de temas como amor, amizade e parceria fossem tratados a partir dos desafios vividos pelas personagens. Já *Em Família*, por ser uma telenovela brasileira, tratava centralmente de relações, de afeto, relações românticas, familiares, de amizade e os conflitos nelas presentes.

Uma das principais questões que advém do contraste entre esses bens está relacionada com os diferentes públicos-alvo e narrativas de cada um. O público majoritariamente jovem que acompanhava a série de *Xena* apresentava perfis compatíveis com histórias carregadas de ação e cenas que poderiam ser consideradas muito “ousadas” pelo público das novelas. Para muitos rapazes jovens, *Xena* e *Gabrielle*, eram mulheres atraentes e sua proximidade física

poderia não só não causar incômodo como ser um atrativo da série. A aceitação desse público, seja pelos motivos que fossem, permitiu o desenrolar da narrativa por caminhos que provavelmente não seriam abordados em uma telenovela, mesmo duas décadas mais tarde. Esse formato e suas narrativas, aliado com a escassez de bens de entretenimentos protagonizados por mulheres fortes, fez de Xena uma espécie de ícone com grandes quantidades de fãs ainda muito fiéis à série e seu universo atualmente.

Já a telenovela, acabou se configurando em um convite à participação de uma geração de mulheres que já não tinham o hábito de assistir às telenovelas. O que pude observar na pesquisa é que as jovens se interessaram muito pela telenovela pois finalmente poderiam assistir e comentar temas caros para si com outras pessoas, especialmente familiares, que tinham o hábito de assistir às telenovelas. A memória afetiva e a fidelidade das gerações anteriores, com quem essas mulheres jovens tinham de dialogar, ao bem cultural da telenovela, acabou se transformando em uma ponte que possibilitou algumas trocas sobre os temas das sexualidades.

No entanto, apesar dessas diferenças, é possível notar que em ambos os *fandoms* a socialidade, o ambiente de troca, as brincadeiras, piadas internas, artefatos eram fundamentais na composição desses universos. Através da linguagem e dos códigos emprestados desses bens de entretenimento essas mulheres vivenciavam aprendizados sobre as próprias sexualidades e sobre seus desejos por outras mulheres, tanto pelas narrativas dos próprios bens de entretenimento, quanto pela extrapolação e produção criativa que se configura nos *fandoms*. Trata-se, em suma, de uma tecnologia de sexualidade! Além disso, as redes de apoio, as temáticas frequentes do amor, amizade e solidariedade, também são tecnologias de gênero. Está em jogo o aprendizado e construção de uma feminilidade que comporta o desejo entre mulheres.

Nos *fandoms*, essas mulheres não só aprendiam e conferiam sentidos aos desejos e afetos por outras mulheres, como também operavam reflexões, debates e revisões das relações com os familiares, amigos, colegas de trabalho e desconhecidos bem como a respeito de concepções sociais, políticas e debates públicos. É o que chamei nesta dissertação de educação dos sentimentos. É possível observar nas narrativas das fãs a importância daquele universo na percepção da própria sexualidade, na elaboração de meios para lidar com situações de tensões relacionadas ao desejo por outras mulheres e até mesmo na gestão de estratégias de reivindicação de representatividade.

As demandas por visibilidade e representatividade se apresentaram de maneiras muito distintas nos dois *fandoms*. Entre as fãs da série da heroína, embora possamos notar o impacto e relevância da incorporação do afeto e desejo entre mulheres na narrativa, não há uma

elaboração tão explícita e articulada dessas questões como no segundo *fandom*. As *shippers* de Clarina faziam parte de uma geração para quem as demandas por representatividade já estavam inseridas nos debates públicos. É possível observar isso nas falas das interlocutoras, nas atividades organizadas para reivindicação de demandas e no sentido político que elas mesmas conferiam às suas ações. As Xenites, no entanto, vivenciaram a experiência do *fandom* em um momento em que esse termo nem era utilizado no Brasil. Desde que o Elemento Z começou a aglutinar as primeiras *fanfictions* e as primeiras entusiastas de algo que sequer tinha sido nomeado, muitos debates públicos e disputas foram travados em torno de personagens, afetos, beijos e não-beijos transmitidos nas narrativas de bens culturais. Isso teve um grande impacto na elaboração de discursos e na adoção de estratégias conscientes para influenciar os caminhos dessas narrativas.

A questão da representatividade aparece com força no *fandom* de *Em Família*, adotando o deboche e a sátira como meios de interação e como ação política. Os memes, as atividades do blog *Bar Em Família* e a atuação da personagem Vanessinha e interações da atriz com o *fandom* exemplificam isso de maneira bastante explícita. As redes sociais e a prática da Social TV tinham uma importância central nesse aspecto pois criavam canais e atalhos através dos quais as espectadoras conseguiam pressionar os produtores e influenciar o desenvolvimento da narrativa. No entanto, não se pode negar que esse poder de influência só vai até certo ponto. Ele não é simétrico.

Os usos e apropriações das redes sociais e a prática da Social Tv também evidenciam as mudanças da internet ao longo do tempo e das relações dos sujeitos com as tecnologias e meios digitais. As Xenites experimentaram uma internet muito diferente das *shippers* de Clarina. A internet do Elemento Z era uma internet dos fóruns, blogs e da troca de textos. A intimidade nas relações era medida pelos meios com os quais as pessoas se comunicavam. Participar dos mesmos grupos e fóruns já apresentava elementos em comum entre os sujeitos; trocar e-mails era uma forma de ter um acesso mais privado à outra pessoa; conversar por telefone denotava um nível grande de intimidade e confiança – não era qualquer pessoa que teria acesso à sua voz e para quem se passava um dado tão privado como o número do telefone. As primeiras fãs de Xena eram pessoas particularmente letradas e que tinham acesso a tecnologias muito novas. Algumas delas já liam em inglês e conseguiam elaborar sites e usufruir dos primeiros provedores de internet do Brasil. Essas mulheres interagiam com computadores de mesa e hardwares que não ofereciam muita mobilidade.

As *shippers* de Clarina vivenciaram outra internet: mais interativa, mais audiovisual, mais acessível. Muitas dessas fãs nem tinham mais telefone fixo em suas casas quando começaram a assistir à novela de Manoel Carlos. O próprio e-mail já tinha adquirido outro significado: enviar mensagens de caráter formal, receber faturas e boletos e afins. As tecnologias mais íntimas passam a ser o *Whatsapp* e programas como o *Skype*, através do qual é possível não só ouvir a voz como ver a outra pessoa. Os hardwares também se tornaram muito mais móveis e privados, já que não só o computador não é dividido com toda a família, como muitas vezes uma pessoa tem acesso a um smartphone, um notebook e um tablet. As telas se multiplicaram e algumas podem ser carregadas no bolso. Com isso o limite entre o conectar e o desconectar tornou-se ainda mais tênue e muitas vezes a relação com o celular é por um lado muito privativa e por outro, uma janela para o mundo público.

No entanto, se o acesso às tecnologias e aos meios digitais aumentou, isso não significa que ele é igual para todos. É possível notar que o *fandom* de *Em Família* é muito mais heterogêneo nesse sentido, especialmente em termos de classe. A trajetória de Vavá, por exemplo contrasta com as trajetórias das primeiras participantes do *fandom* de Xena no Brasil. Enquanto Vavá enfrentava dificuldades financeiras, sustentava a família e tinha dificuldade para unir recursos para visitar a namorada em outra cidade, Cristina, que também era moradora de uma pequena cidade, era sócia da corretora de sua família e teve condições de se sustentar junto com a ex-namorada que viera de outro estado. Embora ambas enfrentassem dificuldades relacionadas à família e suas sexualidades, a segunda tinha mais possibilidades materiais de transpor alguns desses obstáculos. No entanto, em meados de 2014, mulheres com trajetórias tão distintas podiam acessar a internet.

É esse acesso que invoca a metáfora do quarto próprio conectado, inspirado em Zafra. O quarto próprio conectado não é apenas o quarto literal de Vavá, mas as formas de produção de si que busquei descrever ao longo desta dissertação. Através dos desktops, notebooks, tablets e especialmente smartphones, qualquer lugar pode ser um quarto próprio conectado. Esses meio de acessar outros domínios e as gestões dos afetos e relações que ali se inserem compõe modos de criar, de viver e de se relacionar com aspectos da própria sexualidade que vem sendo cada vez mais explorados por esses sujeitos. É por isso que devemos seguir investigando-os.

Outro aspecto pouco explorado nesta pesquisa, mas que acredito ser muito prolífico para futuras investigações, diz respeito à memória digital. Salientei que a expansão e popularização da internet vem impactando as maneiras de fazermos antropologia e ao longo da pesquisa, os materiais em parte arquivísticos com os quais trabalhei trouxeram novas perspectivas e novas

maneiras de produzir etnografia. O Elemento Z, por exemplo, era um site que, embora não estivesse desativado já não tinha a quantidade de acessos de quando surgiu. Atualmente ele permanece hospedado como uma espécie de museu de *fanfictions* e informações sobre *X:WP* e afins. É possível, até mesmo provável, que ele venha a desaparecer na próxima década. Foi o que aconteceu com a rede social Orkut, que teve enorme adesão no Brasil e foi desativado em 2014.

Curiosamente, no entanto, o Elemento Z parece ter um registro mais palpável do que o *fandom* do CanalEmFamília. O segundo *fandom* foi criado em um período em que o volume de dados circulando pela internet é incomparavelmente maior do que no início do Elemento Z. O próprio empreendimento de etnografar as postagens no *Twitter* das *shippers* de Clarina era como tentar filtrar um oceano de informações.

Esses apontamentos trazem alguns dos aspectos centrais desenvolvidos na dissertação e possíveis caminhos para futuras pesquisas. Acredito que, como era de fato minha intenção desde o início, pude desfiar algumas das linhas que compõem o universo dos *fandoms* que tematizam desejo e erotismo no Brasil trazendo alguns pontos relevantes para serem pensados. Também considero que, mesmo sendo ainda pouco explorada (embora isso venha mudando de alguns anos para cá), a investigação desse engajamento dos fãs com esses bens pode trazer prolíficas reflexões acerca de temas como as sexualidades, representações midiáticas, relações entre diferentes mídias e usos da internet — dentre outros — como espero ter apontado.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, H. B. *"Muitas mais coisas": telenovela, consumo e gênero*. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) IFCH/Unicamp, 2001.

_____. Gênero e Sexualidade na mídia: de “Malu” a “Mulher”, 31º Encontro Anual da ANPOCS, Caxambu, outubro de 2007.

_____. Mídia, Sociedade e Cultura. In: Almeida, H. B. e Szwako, J. (orgs.): *Local, Global*. São Paulo: Ed. Berlendis, 2013, p. 202-237.

BACON-SMITH, C. *Enterprising women: television, fandoms and the creation of popular myth series in contemporary ethnography*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1992.

BARBOSA, J.F. *Homossexualismo em São Paulo*. São Paulo: Ed.Unesp, 2005.

BARLOW, J. Declaração da independência do ciberespaço. (1996). [online] Disponível em <http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm> [Acessado 18 Outubro de 2017].

BAYM, N. *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity, 2010.

BELELI, I. “Eles[as] parecem normais”: visibilidade de gays e lésbicas na mídia. *Revista Bagoas*, v.5, n.6 (2011), p. 301-314.

BEIRNE, R. *Lesbians in television and text after the millennium*. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2007.

_____. *Televising queer women*. Nova Iorque: Palgrave MacMillan, 2008.

BENJAMIN, W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. New York: Classic Books America, 2009 [1936].

BINSBERGEN, W. V. Commodification: Things, agency and identities: Introduction. In: Binsberg, Geschiere (eds.). *Commodification. Things, Agency and identities (The social life of things revisited)*. Munster: Vit Verlag, 2005.

BIRKERTS, S. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. Boston: Faber and Faber, 1994.

BOOTH, P. *Digital fandom*. New York: Peter Lang, 2010.

BOURDIEU, P. *Distinction: a social critique of the judgement of taste*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

boyd, d; ELLISON, N. Social network sites: definition, history and scholarship. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol.13, pp. 210-230, 2008.

_____; GOLDER, S; LOTAN, G. Tweet, Tweet, Retweet: Conversational Aspects of Retweeting on Twitter. 43rd Hawaii International Conference on System Sciences, Kauai, 6 January 2010, pp. 1-10.

BURROWS, R; FEATHERSTONE, M. (ed.). *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk: culture of technological embodiment*. London: Sage, 1995.

BUSSE, K; HELLEKSON, K. (eds). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: Nem essays*. McFarland, 2006.

_____. (org.). *The Fan Fiction Studies Reader*. Iowa City: University of Iowa Press, 2014.

BUTLER, J. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: CIVILIZAÇÃO Brasileira, 2012.

CETIC.BR Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil TIC Domicílios e Tic Empresas. 2016.

COLLIER, N. ; LUMADUE, C.; WOOTEN, R. Buffy the vampire slayer and Xena: Warrior Princess: Reception of the texts by a sample of lesbian fans and web site users. *Journal of Homosexuality*, 56:5, p.575-609.

COLLING, L. *A heteronormatividade e a abjeção: os corpos de personagens não-heterossexuais nas telenovelas da Rede Globo (1998 a 2008)*. VI Enecult (Encontro de Estudos Multidisciplinares de Cultura), Salvador, maio de 2010. Disponível em <http://www.cult.ufba.br/wordpress/24611.pdf> [Acessado em 19 de Outubro de 2017] .

COPPA, F. *Women, Star Trek, and the early development of fannish viding*. In: *Transformative works and culture*, vol.1, 2008. Disponível em <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44> . Acessado em Outubro de 2017.

CUNHA, M. C. *Cultura com aspas*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*. São Paulo: Vozes, 1994.

DOUGLAS, M; ISHERWOOD, B. *O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2013 [1979].

FACCHINI, R. *Sopa de letrinhas: Movimento homossexual e produção de identidades coletivas nos anos 90*. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

_____. *Entre umas e outras: mulheres, (homo)sexualidades e diferenças na cidade de São Paulo*. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) , IFCH/Unicamp, 2008.

FEATHERSTONE, M. ; BURROWS, R. (ed). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 2000.

FISKE, J. *Understanding Popular Culture*. Londres: Routledge, 1989.

FOUCAULT, M. *História da sexualidade - Vol.1: A vontade de saber*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FRANÇA, Isadora Lins. *Consumindo lugares, consumindo nos lugares*. Rio de Janeiro: UERJ, 2012.

FRITZCHE, B. Negociando o feminismo pop na cultura jovem feminina: um estudo empírico com fãs de grupos femininos. *Revista Estudos Feministas*, 12(2), (2004), p.106-115.

GELL, A. *Art and Agency: an anthropological theory*. Oxford: Clarendon, 2007.

GIBSON, W. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1988.

GLAAD. *Where we are on TV '16-'17: GLAAD's annual report on LGBTQ inclusion*. New York, 2017.

GOFFMAN, E. *The Presentation of Self in Everiday Life*. University of Edinburgh Social Sciences Research Centre, 1959.

_____. *Asylums: Essays on the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates*. New York, Doubleday, 1961

GOMES, L. G. Fansites ou o "consumo da experiência" na mídia contemporânea. *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre, v. 13,n. 28, (Dez. 2007) p. 313-344.

GRAHAM, M. ; SCHROEDER, G. (2013). Search. *SSRN Electronic Journal*, 2013.

GRAY, J. ; SANDVOSS, C. & HARRINGTON, C.L. (org.). *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. New York: New York University Press, 2007.

GREEN, J.N. *Além do carnaval: a homossexualidade masculina no Brasil do século XX*. São Paulo: Ed. Da Unesp, 2000.

GUIMARÃES, C.D. O homossexual visto por entendidos. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

GUPTA, A. & FERGUSON, J. “Mais além da „cultura“: espaço, identidade e política da diferença”. In: ARANTES, Antônio Augusto (org). *O Espaço da Diferença*. São Paulo: Papyrus, 2000.

HALL, S. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

_____. *A questão da identidade cultural*. Campinas: Textos Didáticos IFCH, 3ª ed., 2003.

HAMBURGER, E. *O Brasil Antenado: A sociedade da Novela*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

HANMER, R. 'Xenasubtexttalk': The impact on the lesbian fan community through its online reading and writing of lesbian fan fiction in relation to the television series Xena:Warrior Princess. In: *Feminist Media Studies*, 2014, Vol.14, N°4, 608-622, Disponível em <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2012.754778> [Acessado em Outubro de 2017].

_____. *Understanding Lesbian Fandom: A case study of the Xena lesbian internet fans* (tese). University of Birmingham, 2010.

HARAWAY, D. *Ciencia, cyborgs e mujeres: la reinvencción de la naturaleza*. Madri: Cátedra, 1995

HELEKSON, K ; BUSSE, K. (ed.). *Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays*. Jefferson: McFarland, 2006.

HENARE, A.; HOLBRAAD, M. ; WASTELL, S. (eds.). *Thinking through things: theorising artefacts ethnographically*. New York: London: Routledge, 2007.

HINE, C. *Virtual ethnography*. London: Sage, 2000.

_____. *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. London: Bloomsbury Academic, 2015.

IPSOS CONNECT & EGM. *Estudo Geral dos Meios*. 2017

HOGGART, R. *The uses of literacy: aspects of working-class life with special reference to publications and entertainment*. Harmondsworth, Penguin Books, 1971.

HORST, H. ; MILLER, D. *Digital anthropology*. London [etc.]: Bloomsbury Academic, 2014.

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

_____. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York university press, 2006.

KANTAR IBOPE MEDIA. *From Tv to Tv*. 2017

_____. *Consumo Multimeios*. 2017

KARPOVICK, A. The audience as editor: the role of beta readers in online fanfiction communities. In: *Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays*. (ed) HELLEKSON, Karen & BUSSE, Kristina. Jefferson: McFarland, 2006.

KEETLEY, d. (2005). *Public women, public words*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield.

LATOUR, B. *Ciência em Ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Unesp, 2011.

LAURETIS, T. de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H.B. *Tendências e Impasses – O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LEACH, E. Glimpses of the unmentionable in the history of british social anthropology. *Annual Review of Anthropology*, vol.13. Págs.1-24, 1984.

LÉVY, P. *Cibercultura*, tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2005, 2ª edição.

LACOMBE, A. Ler(se) nas entrelinhas: sociabilidades e subjetividades entendidas, lésbicas e afins. 2010. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia do Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

LIMA, M. “Estranhas no “Paraíso”: Análise das personagens homossexuais femininas em *Senhora do Destino*. I Ebecult (Encontro Baiano de Estudos da Cultura), Salvador, dezembro de 2008. Disponível em [http://www.cult.ufba.br/Estranhas%20No%20Para%EDso%20-%20An%E1lise%20Senhora%](http://www.cult.ufba.br/Estranhas%20No%20Para%EDso%20-%20An%E1lise%20Senhora%20)

[20do%20Destino.pdf](#) . Acessado em Outubro de 2017.

LOPES, M. S. *Sapatilhas acanhadas: a homossexualidade na telenovela Mulheres apaixonadas*. I Ebecult (Encontro Baiano de Estudos da Cultura), Salvador, dezembro de 2008. Disponível em http://www.cult.ufba.br/pesq_cult_sexualidade.htm [Acessado em Outubro de 2017].

MALINOWSKI, B. *Argonautas do pacífico ocidental*. São Paulo (SP): Abril Cultural, 1978 [1922].

MARCUS, G. *Ethnography through thick and thin*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1998.

MARQUES, Â. C. S. *Representações de vínculos homoeróticos em telenovelas: do estigma à reconstrução do sentido*. Ciberlegenda (UFF. Online), v.22, p.40-58, 2010.

MAUSS, M. Ensaio Sobre a dádiva. In: *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Edusp, 1974 [1925].

McLUHAN, M. *The medium is the message. An inventory of effects*. Corte Madera: Gingko Press, 2000.

MEINERZ, N. *Entre mulheres: estudo etnográfico sobre a constituição da parceria homoerótica feminina em segmentos médios na cidade de Porto Alegre*. (Mestrado em Antropologia Social) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005.

MILLER, D. *Material Culture and Mass Consumption*. Basil Blackwell: Oxford, 1987.

_____; MADIANOU, M. *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*. London: Routledge, 2012.

_____; SLATER, D. *The internet: an ethnographic approach*. New York: Berg, Oxford, 2000.

_____. *Etnografia On e Off-line: Cibercafés em Trinidad*. In: *Horizontes Antropológicos*, n.21, Porto Alegre, 2004.

MOORE, H. 1991. *Antropología y Feminismo*. Ediciones Cátedra, Madrid.

MOTT, L. *O lesbianismo no Brasil*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1987.

MUNIZ, J. *Mulher com mulher dá jacaré: uma abordagem antropológica da homossexualidade feminina*. 1992. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

NEWTON, E. *Mother Camp: female impersonators in america*. Chicago: The University of Chicago Press, 1972.

OKIN, S. *Gênero, o público e o privado*. In: *Revista Estudos Feministas*, n.16, vol.2, Florianópolis, 2008.

ORTIZ, R. ; BORELLI, S. ; RAMOS & ORTIZ, J. M. *Telenovela – História e produção*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

PARREIRAS, C. *Sexualidades no ponto.com: espaços e homossexualidades a partir de uma comunidade on-line*. Dissertação de mestrado apresentada ao IFCH, Universidade de Campinas, 2008.

_____. *Altporn, corpos, categorias, espaços e redes: um estudo etnográfico sobre pornografia online*. Tese de Doutorado apresentada ao Departamento do IFCH, Universidade de Campinas, 2015.

RITZER, G; JURGENSON, N. Production, Consumption, Prosumption: the nature of Capitalism in the age of the ‘digital’ prosumer. In: *Journal of Consumer Culture*, vol.10 (1), pp.13-36, 2010.

ROSALDO, R. *Culture and Truth: The remaking of social analysis*. Boston: Beacon Press, 1989.

ROSS, S. M. *Beyond the Box: Television and the internet*. Blackwell, 2008.

RUBIN, G. The Traffic in women: notes on the “political economy” of sex. In: RAITER, R. (Ed.). *Toward anthropology of women*. New York: Monthly Review Press, 1975.

SAHLINS, M. *Culture and Practical Reason*. Chicago: The University of Chicago Press, 1976.

_____. *Stone Age Economics*. London: Routledge, 2017 [1972].

SCOTT, J. Gênero: uma categoria útil para a análise histórica. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v.20, n.2, pp.71-99, 1995.

SEDGWICK, E. A epistemologia do armário. In: *Cadernos Pagu*, vol.28, pp.19-54, 2007.

SHIFMAN, L. *Memes in digital Culture*. Cambridge: MIT Press, 2014.

SILVA, F. N. *Bicha (nem tão) má: representações da homossexualidade na telenovela Amor à Vida*. Dissertação de Mestrado apresentada ao departamento da Faculdade de Comunicação Social da PUC-RS, 2015.

SILVA, M. Cultura de Séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galaxia (São Paulo, Online)*, n.27, p. 241-252, jun.2014. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810> [Acessado em Outubro de 2017].

SIMÕES, J & FRANÇA, I.L. Do “gueto” ao mercado. In: *Homossexualismo em São Paulo: e outros escritos*. São Paulo: Unesp, 2005.

SIMÕES, J. & FACCHINI, R. *Na trilha do Arco-Íris*. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2008.

STOLL, Clifford. *Silicon snake oil*. New York: Doubleday, 1995.

STONE, Sandy. *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge: MIT Press, 1996.

STRATHERN, Marylin. *The gender of the gift*. Berkeley: University of California Press, 1988.

_____. *O efeito etnográfico e outros ensaios*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

TAFT, Jessica. Girl Power Politics: Pop-Culture Barriers and Organizational Resistance. In: HARRIS, Anitta (ed.), *All About The Girl: Culture, Power and Identity*. Nova Iorque: Routledge, 2004.

THOMPSON, Edward. *A formação da classe operária Inglesa*. 1. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

TREVISAN, J.S. Devassos no paraíso: a homossexualidade no Brasil da colônia à atualidade. Rio de Janeiro: Record, 2000.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1996.

WAGNER, Roy. *The invention of culture. Revised and expanded edition*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

WALD, Gayle. Just a Girl? Rock Music, Feminism, and the Cultural Construction of Female Youth. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 23(3), (1998) pp.585-610.

WE ARE SOCIAL & HOOTSUITE. *Digital in 2017: Global Overview*. 2017

WELLMAN, Barry. The Three Ages of Internet Studies: Ten, Five and Zero Years Ago. *New Media & Society*, 6(1), (2004) pp.123-129.

_____. & HAYTHORNTHWAITE, Caroline (eds). *The Internet in Everyday Life*. Oxford: Blackwell, 2002.

WILLIAMS, L. Screening Sex – Revelando e Dissimulando o Sexo. In: *Cadernos Pagu*, n.38, pp. 13-51, 2012.

WILLIAMS, R. *Marxism and Literature*, Marxist Introductions Series. London and New York, Oxford University Press, 1977.

WOOLF, V. *Um teto todo seu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

ZAFRA, R. Um quarto próprio conectado: feminismo e creación desde la esfera público-privada online. *Quaderns de psicologia*, vol.16, n.1, 2014. Disponível em: <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/v16-n1-zafra> . Acesso em Setembro de 2018.

ZIMMER, M. & KINDER-KURLANDA, K (eds). *Internet research ethics for the social age: new challenges, cases, and cotexts*. New York: Peter Lang, 2017.