

“FANCULTURA” E TEXTO LITERÁRIO: UNIÃO NO CIBERESPAÇO

Fabiana Mões Miranda¹

RESUMO: Este artigo discute a relação entre a “fancultura” e os textos literários. Essa relação se apresenta de forma dinâmica no ciberespaço, uma vez que esse espaço facilita a conjunção de uma cultura do entretenimento e uma cultura de leitura/escrita, vinculada a obras literárias (clássicos e *best-sellers*). A partir dessa união e através de comunidades interativas *online*, os leitores, literalmente como fãs de livros e, ao mesmo tempo, familiarizados com a cultura digital, se utilizam dos recursos multimidiáticos para a criação de novas narrativas, tendo como texto-base os livros lidos.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura; ciberespaço; fancultura; fandom.

ABSTRACT: This article discusses the relationship between "fanculture" and literary texts. This relationship is presented in a dynamic in cyberspace, since this space facilitates the combination of a culture of entertainment and a culture of reading / writing, linked to literary works (classical and bestsellers). From this union, and through online interactive communities, readers, literally and fans of books and at the same time, familiar with the digital culture, the use of resources multimediatics for new narratives, with the basic text-books read.

KEYWORDS: literature; cyberspace; ‘fanculture’; ‘fandom’.

1. Introdução

A leitura extensiva é, primordialmente, uma leitura de apropriação, ou seja, uma leitura que amplia a obra original. E é a partir dessa idéia, do efeito que a obra exerce sobre o leitor, que buscamos definir o fenômeno da “fancultura” associada à hipermídia digital e ao mundo da literatura.

A “fancultura” não é um fenômeno recente. Ela surgiu junto à “cultura de massa”, com a propagação da televisão e do cinema e a formação dos ídolos jovens. Como o próprio nome diz é uma cultura de fãs que desejam ficar o mais próximo possível do mundo a que assistem e daqueles que representam os seus personagens favoritos. Entretanto, a perspectiva mudou e podemos dizer que na era digital foram os livros que passaram a criar comunidades de fãs na *internet*. Essas comunidades interativas de fãs de textos literários substituem os “círculos de leitores” por uma “dobra barroca” (DELEUZE, 1991) de leituras possíveis, utilizando-se do imediatismo e da mediação digital. Muitas

¹ Mestra em Teoria Literária pela UFPE e Especialista em Literatura Infanto-Juvenil pela FAFIRE/PE.

vezes, com a aparência de um jogo virtual, os aficionados por livros construíram e constroem uma cultura específica, denominada por seus próprios membros de *fandom*¹.

Nessa perspectiva, a “fancultura” é uma denominação utilizada pelos que estudam o fenômeno dos fãs na cultura contemporânea, como Henry Jenkins. O autor, que une Estudos Culturais e Estudos de Gêneros, criou o *blog* Confessions of an AcaFan – The Official Weblog of Henry Jenkins (23/08/2007), para debater as questões relacionadas às comunidades de fãs, principalmente das séries de TV norte-americanas. Dessa forma, a “fancultura” é discutida justamente no processo de propagação pela *internet* e como uma dinâmica das “subculturas”.

Para os que estudam esse movimento, não podemos nos firmar nos binômios que definem como ruim a indústria cultural e boa a atividade dos fãs: "Culture Industry = Badness X Some 'resistant' fan activities = Goodness". Para os autores que discutem e comentam nesse *blog* fica claro que o *fandom* faz parte dos estudos de novas mídias, não podendo ser simplesmente associado à cultura popular e/ou à cultura de massa.

Com essas informações, podemos ver que o *fandom*, como objeto e ambiente (devido às suas comunidades e subcomunidades) de estudo, tem repercussão em diversas áreas por seu caráter comunicativo e interacional/interativo. Um dos aspectos interessantes é que a constituição do *fandom* no ciberespaço ocorre através de dinâmicas que podem ser verificadas em suas práticas, isto é, em seu processo de construção, desde as criações das comunidades até os desdobramentos de discussões nos fóruns. Como Jenkins, muitos pesquisadores participam dessas comunidades e buscam entender as motivações de seus participantes. Na pesquisa que deu origem ao artigo *Harry Potter: repaginado o sistema literário*, Miranda (2008) disserta sobre como ocorre parte dessa dinâmica, ao verificar que muito do que foi comentado e revelado sobre os desejos dos leitores para possíveis finais na série Harry Potter foi transformado em textos (*fanfics*), imagens (*fanarts*), vídeos (*fanvideos*) e até canções (*fanhits*), partes integrantes do *fandom* da série.

Se a ideia de um conhecimento universal, ironicamente “diluído” pela globalização, torna-se impossível, a ideia de compartilhar do que se conhece, ainda que pouco, é um dos atrativos no *fandom*. É também uma forma que os fãs (já que nesse meio nem todos são leitores de livros) encontraram de criar uma própria “biblioteca sem paredes” (BURKE, 2002). Nesse contexto, é possível criar competências de leitura e escritura mesmo para aqueles que não têm “paciência” para ler um livro, pois a leitura pode estar em assistir um filme feito por fãs sobre o livro que deu origem à comunidade. Com isso, um “não-leitor”, que entrou na comunidade de um determinado *fandom* para fazer amigos, acaba compartilhando experiências de leituras e atualizando suas vivências de leitor dentro dessas experiências.

¹ *Fandom* ou “domínio dos fãs” é a denominação usada pelas comunidades na *internet*, que recriam, a partir de uma obra e mídia precedentes, um novo registro textual, utilizando os suportes hipermediáticos. No caso dos *fandoms* de livro, os leitores “jogam” com as possibilidades que o texto oferece e com o suporte hipermediático digital e interativo.

Para quem tem acesso à *internet*, o *fandom* torna-se um espaço democrático de leitura e exibição de textos. Existem, como em todas as comunidades que se querem diferenciais, espaços em que os determinados conteúdos textuais não estão acessíveis a todos os não-membros das comunidades. São lugares formados por fãs que reservadamente trocam histórias entre si e raramente aceitam novos participantes. Um dos motivos para esta segregação são os temas tratados, por exemplo, diferenciação por faixas etárias.

Assim, os *fandoms* criam espaços próprios para a divulgação na *internet*. Podemos encontrar espaços diferenciados para diversas formas de expressão: são os arquivos digitais que armazenam textos, vídeos, imagens. Esses sites/arquivos possuem índice de livros e de diversas mídias como filmes, seriados de televisão, mangá e anime (quadrinhos e desenho animado japoneses). E o que mais impressiona é o número gigantesco de acessos e participações. Fóruns de *fandoms* como o da série Harry Potter possuem milhares de participantes. E, no caso dos *fanfics* (produção escrita dos fãs), esses números chegam a milhões de textos escritos nos mais diversos gêneros literários, desde novos romances até poemas e sátiras.

Nesses índices, encontramos as mais variadas obras da literatura universal (Homero, Shakespeare, Jane Austen, Lewis Carroll, Machado de Assis, entre outros), mas a preferência ainda é por textos infanto-juvenis e *best-sellers*. Com essa constatação, podemos observar tanto uma preferência por determinados textos como uma não descoberta de novos textos, o que transforma o meio (ciberespaço + *fandom*) um excelente divulgador de autores e obras.

2. A recepção do texto literário

A obra literária não é simplesmente um texto pronto, sem qualquer abertura para possíveis interferências por parte daqueles que a lêem. Podemos dizer que, ao contrário, a obra só existe a partir das possibilidades e variedades de leituras que ela permite. Essa ideia foi defendida pelos idealizadores da Estética da Recepção (ISER, 1996 e JAUSS, 1994), quando propuseram uma estética do efeito, isto é, uma consideração crítica sobre os efeitos que uma obra repercute em seus leitores e que os tornam virtuais reconstrutores de sentidos ao texto e a maneira como esse efeito reflete na sociedade.

Essa mesma ideia de obra literária como um sistema aberto à espera dos significados que a justifiquem é trazida por Umberto Eco (1976), embora associando o efeito da obra à sua condição de comunicabilidade mantida com os leitores. Assim, seja numa crítica voltada aos resultados estéticos ou numa compreensão semiológica, as condições básicas de cognição da obra literária (a experiência usufruída pela leitura) será proporcional ao grau de liberdade que o leitor tiver ao preencher o texto com seu próprio conhecimento em seu processo de leitura.

Iser (1996), que detalha esse processo de leitura em seus aspectos intelectivos, mostra-nos como o leitor torna-se um criador e destruidor de ilusões a cada etapa de leitura e assim estabelece a condição mental do leitor em suas mediações, utilizando sua própria vivência de mundo, lançada como possíveis interferências ao texto: retrocede e antecipa-se no texto, para ir construindo uma significação que lhe seja, no mínimo, concreta.

No *fandom*, a leitura expansiva deriva da disposição do fã de livro em concretizar a sua leitura na forma de um novo texto, seja uma imagem, um vídeo, um poema. Isso possibilita a criação de outros textos, partindo da primeira significação para seu leitor/escritor: a interferência passa a ser total e não parcial.

Talvez o fã não saiba, mas, nessa sua leitura extensiva, está produzindo uma forma crítica, que subjetiva o texto lido e o submete a uma adaptação a que ele não estava previsto, dessa maneira, renovando a interpretação. E, no que difunde novas interpretações, atualiza a forma de recepção do sistema literário.

Isso se justifica, uma vez que, nas comunidades *fandom*, os fãs de livros não se prendem apenas aos componentes que estruturam um texto literário e às suas indicações semânticas. Eles, antes, se prendem às disposições e vontades próprias. Torna-se, portanto, um desafio às teorias críticas investigar porque, na leitura da literatura moderna, surge essa insubordinação ao texto escrito pelo outro e uma constante leitura voltada aos próprios desejos.

Benjamim (1994), de certa forma, antecipava a obra de arte como um objeto do desejo pessoal, observando a maneira como o advento das novas tecnologias (cinema) possibilitava o aparecimento de mudanças no comportamento do público e como isso afetava as formas tradicionais de escrita e leitura: a técnica modificava diretamente a compreensão da obra de arte e tornava-a um objeto próximo e, quase, particular.

3. Uma nova construção

Nas comunidades *online*, os fãs constroem de forma crítica e criativa infinitas narrativas que estabelecem relação direta com um ou mais textos literários. O que nos possibilita verificar como ocorrem as escolhas dentro da nova construção textual, ou seja, as escolhas do livro (cânone pessoal do leitor/fã), dos personagens, as formas de relação como outros textos e outras mídias. Todas essas escolhas são transpostas para os textos novos e são oriundas do processo de identificação subjetiva do, agora, fã/escritor.

A identificação que acontece entre leitores e obras torna-se o aspecto mais visível para a construção dos textos. Essa identificação avança, então, dos possíveis alcances pessoais de uma significação para a própria negação do texto literário lido, que se tornará um objeto refratário do qual teremos a divergência de uma quantidade imensa de novos autores e novos textos, ou seja, o texto de origem torna-se apenas uma referência para a subjetivação da obra revista e reescrita pelos membros do *fandom*.

Voltamos a Iser (1996), para quem a compreensão estética de um objeto literário se perde quando o leitor faz do texto um reflexo para seus próprios discursos, o que seria não enxergar na obra artística um potencial significativo próprio. Entretanto, para quem participa da “fancultura”, o significado estético do texto, que já foi experimentado com a leitura, não precisa estar assegurado no novo texto. O objeto literário (livro) será visto como um objeto capaz de se adaptar a cada uma das expectativas desses leitores, principalmente porque a adaptação não é feita na “obra em si”, mas é concretizada num outro texto, numa outra linguagem.

Com essas etapas de subjetivação e concretização, devemos recordar que, para nos identificarmos com alguma coisa, precisamos reconhecer nela alguma aproximação com algo já conhecido por nós, anteriormente. Assim, acontece com os textos literários, ou seja, os seus leitores só passarão a conhecer o texto na medida em que puderem aproximá-lo de suas vivências e conceitos prévios de mundo, mesmo que o texto também vá causando transformações nesses conceitos e se imponha em novas vivências.

A experiência no *fandom* poderia colocar-se nessa etapa de transição entre identificação/experiência e suprir com a forma transcrita as lacunas comuns que diferenciam as experiências dos autores, dos textos literários e de seus leitores, aglutinando essas experiências no leitor/escritor dos textos expostos no ciberespaço.

Além disso, objetos literários fazem parte dos bens simbólicos, como verificou Bourdieu (1996), e também perdem a sua autonomia em razão da política mercadológica que constrói e espalha através da mídia os próprios valores culturais. É nessa idéia de construção de valores e símbolos particulares que podemos entender o papel da “fancultura”, principalmente, considerando a aceitação e percepção que cria uma valorização imediata dos livros utilizados para a composição das novas histórias.

4. Autorias: mundos alheios e mundos pessoais

Partindo da compreensão de que a obra literária é uma ficção, por si, tratando-se de uma construção, através da linguagem, de faces da realidade, podemos não entender porque um leitor prefere, ao invés de criar suas próprias histórias ficcionais, transformar numa nova ficção um texto literário existente. Isso pode ser observado como uma das possibilidades referidas por Benjamin (1994), em que a técnica também auxilia para que o objeto possa se aglutinar a outros objetos que lhe sirvam como meio (suporte) e fim (intencionalidade).

Questionamos, ainda, a dinâmica do leitor em se organizar mentalmente com um mundo que lhe é alheio, ou seja, com um texto que foi escrito fora de si (pelo “outro”) e como, posteriormente, esse leitor externaliza o que “entendeu” do texto lido. E, se na “organização interna” o leitor se encontra na intencionalidade, ele poderá se utilizar do suporte (multisemiose) em sua “externalização”. Isso também justifica a afirmação de Iser

(1996) de que a estrutura do texto literário, transformada em comunicação, pode acordar no leitor as condições necessárias para a apreensão de sentidos em si e na obra.

Tudo isso são formas de organização e de aprendizado, em que os leitores se dispõem a interpretar a obra literária com a ajuda/parceria de uma comunidade (*fandom*). Esse auxílio permite que o leitor/fã não se sinta um invasor do espaço alheio (de um autor) e nem meramente seu colaborador (no caso das hiperficções). Como um fã, o leitor se sente parte integrante do seu livro favorito: um admirador ativo, que pode erguer, ao texto que lhe agrada, um monumento de combinações, associações, restrições que fazem do mundo do autor/origem um mundo leitor/vertigem.

A “fancultura” permite esta cooperação entre as autorias do autor e dos fãs, pois deixa bem claro a sua intenção: compartilhar leituras e impressões do livro de uma maneira específica que se faz pelo e para o entretenimento dos próprios fãs. Acrescentamos, contudo, que existe um controle coletivo nos *fandoms*: como muitas das culturas não institucionalizadas, a cultura dos fãs possuem regras que devem ser conhecidas e respeitadas por seus integrantes.

Verificamos ainda que a produção textual no *fandom* não propõe uma desintegração do autor e da obra, ao contrário do que se poderia imaginar, ocorre uma afirmação maior da autoria e uma sugestão maior ao livro. Nos *sites* especializados em *fanfics* como em *sites* pessoais, por exemplo, existem sempre os *disclaimer*, que são os espaços nos quais o leitor/escritor menciona de onde tirou os elementos para a narrativa e faz um pequeno resumo da sua própria história. Muitas vezes, pedem desculpas ao autor/origem, dizendo se tratar apenas de uma brincadeira e sem muitas ligações com a ideia original e assim por diante.

Outra reação possibilitada pela “fancultura” é a criação de autores/ídolos dentro do próprio *fandom*. O BigNameFan é uma fã/escritor de grande prestígio dentro dos grupos. Muitos dos outros membros aceitam a sua posição sobre o livro/origem tanto quanto a do verdadeiro autor. E, como, muitas vezes, preferem a versão (visão) do fã/escritor, passam a escrever suas ficções a partir dele.

Certamente, um autor poderia se sentir lesado em ver seus textos transformados em quebra-cabeças de interpretações. Mas, um autor consciente e que queira estar no processo histórico da literatura deveria aceitar a “fancultura” e o *fandom* como um fenômeno e considerar, positivamente, que possa empreender junto aos leitores espaços para novas formas de comunicação.

5. *Fandom* mod: opinião e aceitação dos outros usuários

Nos *fandoms*, toda a produção é submetida aos comentários de outros leitores. Nos textos escritos - os *fanfics* - há processos de revisão e correção que são efetuados geralmente por uma *beta-reader*. A *beta-reader* é a segunda pessoa na leitura do texto de um fã/escritor, corrige os erros de ortografia e faz uma apreciação prévia da história. É

também tarefa da *beta-reader* limitar as histórias dentro das regras gerais dos *fandoms*, o que é uma tarefa considerada imprescindível pela maioria, haja vista que, para escrever sobre um livro, é preciso conhecer tudo sobre seu mundo: a personalidade das personagens, ambientação, possíveis “casais”, caracterização etc. O único problema é que se corre o risco de enquadrar as histórias numa concepção comum ao livro, ou seja, haveria ainda milhares de histórias, mas todas dentro dos padrões generalizantes.

Os erros de ortografia e gramaticais são tolerados, mas a descaracterização de uma personagem e a *self-insertion* (que é o autor se colocar como personagem na própria história) são consideradas imperdoáveis, sendo essas *fanfics* consideradas *badfics*. Felizmente, a vontade de um fã-autor em interagir com a obra é maior que as críticas que lhe são feitas, e ele pode sempre pedir ajuda e conselhos para melhorar seus textos.

Os fóruns e os grupos de discussão são espaços para a opinião e sugestão dos outros escritores: os fãs-autores, dessa forma, conseguem algum retorno sobre suas histórias – *feedback*. Os *feedbacks* são desejados e até solicitados, pois, ao final do texto, os fãs/autores colocam frases como: *Então o que acharam?* ou *Devo continuar?*

Essa parte na interação dos leitores/escritores no *fandom* é muito importante, uma vez que muitos só continuam a escrever os capítulos de suas histórias ou mesmo novas histórias se receberem esse *feedback*. Além disso, sugestões de novas leituras e novos livros são oferecidas e existem até mesmo aqueles que dão aulas de construção narrativa dentro dos *fandoms*. Mas, como também são os livros que determinam os ritmos dos *fandoms*, o ritmo da produção se confunde com o livro e, assim, depois do ímpeto do texto lido, ele vai gradualmente fenecendo e outras leituras vão surgindo.

Podemos observar que lançamentos de livros permitem uma produção acentuada e continuações de livros em séries: em muitos *fandoms* o final de uma série produz todos os tipos de eventos, propondo desafios que visam a que os fãs produzam para atingirem metas estabelecidas pelos moderadores.

Como vimos, é uma forma de homenagem ao autor/ídolo, que estimula a vontade de produzir textos (imagens, músicas, vídeos). Isso permite que todos sintam um pouco do prazer do escritor tendo seus textos lidos e comentados, já que o anonimato da *internet* permite uma exposição maior, que reflete no comportamento daqueles que temem publicar seus textos.

6. Literatura digital: as novas formas do conteúdo

Uma questão que logo chama a atenção da crítica literária é sobre a qualidade desses textos, ou seja, se eles podem ser chamados de textos literários. A *fanficção* (ficção do fã) é certamente um gênero literário (XAVIER, 2000). No entanto, não adianta procurar elementos estéticos vazios, apenas formais, pois, no contexto em que esses textos surgiram, o que deve ser levado em consideração é a percepção estética que se manifesta

na intenção criativa (quando reelabora ou se apropria da forma vigente do texto original e transpõe-na para sua subjetividade) e potencializadora (a partir do momento que intenciona ser um texto portador de algum significado e de algum estilo).

Em relação à parte formal, é interessante observar a montagem desse ambiente construído do fã, o seu “jogo” com o texto. Quando nos referimos à montagem, estamos pensando nos elementos que fazem um texto ser reconhecido como sendo de um fã e as relações que a narrativa apresenta com o texto/origem, pois esse texto não é uma mera cópia ou adaptação do texto literário escolhido para tal fim. É um texto original que não quer ser tão original assim, haja vista que pretende ter “marcas” reconhecíveis da obra que o originou.

A parte formal também reflete a estrutura multimidiática, que requer dos membros do *fandom* muito mais do que o domínio da escrita: o domínio do suporte e a sensibilidade para a composição de textos não-verbais. Um vídeo sobre um livro requer, como em qualquer produção cinematográfica, uma boa conjunção de imagens e som. Além de ser um recorte específico, mostrando a interpretação de toda a obra.

Outro fator determinante é que a primeira intenção no *fandom* não é a criação de novos objetos artísticos, mas novas criações que diminuam ainda mais o espaço entre o fã/leitor e o texto lido. Assim, deixando as percepções estéticas apenas no “espírito” do leitor, mas percepções que revelem uma nova experiência em forma textual. Muitos artistas já perceberam a importância dessa participação ativa para a compreensão da obra de arte e fazem exposições que necessitam da interação e intervenção do público.

No caso do *fandom*, a possibilidade dinâmica que a obra desperta estimula novas respostas à dinâmica performática das interpretações, em que a imaginação do leitor verbaliza o texto lido em experiências textuais próprias.

7. Estilo e personagens: como chegar à narrativa

No *fandom*, toda participação é um ato de aprendizagem, principalmente porque, para o fã, aproximar-se do estilo de seu autor favorito é uma forma de legitimar o que é de sua própria autoria e contar com a adesão da maioria dos membros da comunidade. Algumas vezes, começa-se pela imitação do estilo e, posteriormente, procura-se criar um estilo particular, almejando o máximo grau de experiência pessoal também na forma narrativa. O estilo que esses fãs/autores pretendem alcançar será o diferencial de suas próprias expectativas em relação ao livro lido e a história que querem contar.

Dessa forma, através da perspectiva do fã, podemos entender porque existem *fandoms* e textos dedicados unicamente para determinada personagem do livro/origem. Pois, essa preferência, ou empatia com determinada personagem de um livro, resulta na construção de um cenário onde a personagem pode preencher um lado visto pelo leitor, partindo das possibilidades de sua interpretação.

Na era da virtualidade e dos avatares, a identificação com uma personagem corresponde a muitas possibilidades. O que podemos analisar é de que forma essa reação se coloca, objetivamente, como um questionamento na história da literatura. Afinal, não chega a ser novidade que a reação dos leitores pode servir de parâmetro para as obras dos escritores e as perspectivas de venda dos editores de livros. E, em casos como o dos fãs, permite a exploração constante de mundos possíveis, vivenciando até fisicamente a personagem (como no *cosplay*).

A relação dos leitores com as personagens pode ser menos íntima, limitando-se a forma como eles direcionam essa personagem dentro de seu próprio texto, que procura adaptar pelo caráter da personagem. Daí, podemos verificar que para cada caráter pode ser criado um gênero literário: terror, aventuras, romances, policial, sendo muito comum a troca de papéis das personagens ou a sua colocação em situações inusitadas.

O que os fãs querem, na verdade, é não deixar escapar qualquer oportunidade dentro de um livro, procurando detalhes ínfimos para recriar a personagem em seus textos. Mas, a maioria procura de uma forma lúdica apenas levar (ou acompanhar) suas personagens favoritas a novos eventos possíveis em suas atribuídas significações.

Essa reconstrução da personagem é também uma atualização do texto literário e o que antes era apenas comentado ou guardado pelo leitor ou ainda numa escassa tiragem de *fanzines* pode, com os meios interativos da *internet*, ganhar espaço escrito de grande veiculação. Quando acreditamos e nos identificamos com determinadas personagens damos vazão as nossas próprias crenças.

Considerações finais

A intenção de enciclopédias e bibliotecas virtuais e infinitas seria a construção do conhecimento com base nas possibilidades de escolha para cada indivíduo que estivesse conectado em rede. Essa supervalorização das escolhas pessoais que caracteriza o ciberespaço passa a ser um problema, quando se torna um fator para exclusão ou seleção por parte de alguns grupos, de forma idêntica ao que ocorre fora do mundo virtual e que reflete a sociedade.

O *fandom*, como construção agregadora, é parte dessas possibilidades de escolha no qual o conhecimento e a aprendizagem direcionam-se para um fim específico que é a construção de textos que poderão ser lidos, comentados e interpretados dentro dos grupos que fazem parte de um “mundo” maior, a “fancultura”.

Dessa forma, a “fancultura” permite a relação dos fãs/leitores com os autores e livros favoritos, o que demonstra como se atualiza a relação destes com o seu público. Assim, forma-se um leitor que está além da recepção que antecipa o efeito do texto literário, ou seja, o texto é recebido numa comunidade (*fandom*) que reflete um determinado momento na história. Novos livros ou velhos livros, no movimento histórico,

não significam nova literatura. O que mais interfere na literatura são as variações de perspectivas que os homens inferem em suas sociedades.

No filme *Matrix*, Morfeus falava a Neo que a Construção permitia sua “autoprojeção residual”, de forma semelhante, o ciberespaço permite a construção de diversas formas narrativas. Comunidades virtuais e *sites* de relacionamentos passam a convergir com novas perspectivas de uso, assim, a “fancultura” e os leitores de livros literários conseguiram fazer a união dessas possibilidades de interação no ciberespaço.

Referências:

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 7 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte**. trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa: Ed. Presença, 1996.

BURKE, Peter. **Problemas causados por Gutenberg**: a explosão da informação nos primórdios da Europa Moderna. Trad. Almiro Piseta. Revista de Estudos Avançados. Nº 44, v.16, jan/abr, São Paulo, 2002.

DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o Barroco. 2 ed. Trad. Luiz B.L. Orlandi. Campinas: Papyrus, 1991.

ECO, Umberto. **Leitura do texto literário**: lector in fabula. Trad. Mário Brito. Lisboa: Ed. Presença, 1976.

ISER, Wolfgang. **O Ato da leitura**. Vol. 1. trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed.34, 1996.

_____. **The implied reader**. Lodon: The Johns Hopkins University Press Ltd., 1974.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo. Ed. Ática, 1994.

MIRANDA, Fabiana M. “**Quem conta um conto aumenta um ponto**”: *Fanfic* – Uma recriação do texto literário. Monografia (TCC não publicada). UFPE, Recife, 2004.

_____. **Harry Potter**: repaginando o sistema literário. Monografia (Especialização em Literatura Infante-Juvenil). FAFIRE, Recife, 2008.

_____. **Fandom**: o novo sistema literário digital. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura). UFPE, Recife, 2009.

XAVIER, Antônio Carlos. Hipertexto: novo paradigma textual? In: **Investigações –** Lingüística e Literatura. Vol. 12 – UFPE, Recife, 2000.

