

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

VANESSA DOS SANTOS

**KISSING IN THE RAIN: UM CONVITE À COLABORAÇÃO
EM UMA EXPERIÊNCIA TRANSMIDIÁTICA**

Maringá

2018

VANESSA DOS SANTOS

**KISSING IN THE RAIN: UM CONVITE À COLABORAÇÃO EM
UMA EXPERIÊNCIA TRANSMIDIÁTICA**

Dissertação apresentada á Universidade Estadual de Maringá como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Lucas Pierini

Maringá

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá, PR, Brasil)

S237k Santos, Vanessa dos
Kissing in the rain: um convite à colaboração em
uma experiência transmidiática. / Vanessa dos
Santos. -- Maringá, 2018.
59 f. : il., color, figs.

Orientador(a): Prof. Dr. Fabio Lucas Pierini.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de
Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes,
Programa de Pós-Graduação em Letras - Área de
Concentração: Estudos Literários, 2018.

1. Websérie. 2. *Kissing in the rain*. 3. Narrativa
transmídia. 4. Inteligência coletiva. 5. Produção
fanficcional. I. Pierini, Fabio Lucas, orient. II.
Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências
Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação
em Letras - Área de Concentração: Estudos
Literários. III. Título.

CDD 21.ed. 808.3

AHS-CRB-9/1065

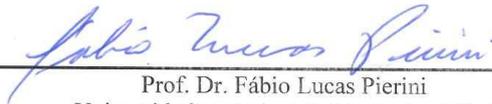
VANESSA DOS SANTOS

**KISSING IN THE RAIN: UM CONVITE À COLABORAÇÃO EM UMA
EXPERIÊNCIA TRANSMIDIÁTICA**

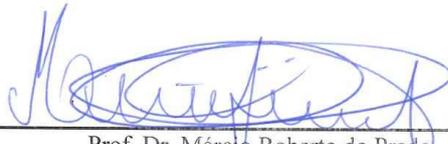
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Mestrado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: **Estudos Literários**.

Aprovada em 28 de março de 2018.

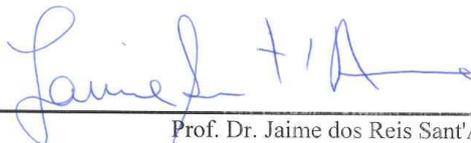
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Fábio Lucas Pierini
Universidade Estadual de Maringá – UEM
- Presidente -



Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Universidade Estadual de Maringá – UEM



Prof. Dr. Jaime dos Reis Sant'Anna
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Dedico este trabalho aos meus avós, em especial minhas avós Dora e Dulcemar, mulheres extraordinárias com quem tive a honra de conviver.

AGRADECIMENTOS

Muitas pessoas estão envolvidas no surgimento dessa dissertação, portanto, começarei agradecendo à minha mãe Edna Gomes dos Santos e ao meu pai Antonio Carlos dos Santos, por tudo. Agradeço, ainda, as minhas tias Terezinha Gomes dos Santos e Paula Cristina Gomes dos Santos por toda a ajuda na minha criação, poder participar desse programa de pós-graduação foi fruto do sacrifício de vocês quatro e a isso serei eternamente grata. Agradeço aos meus irmãos Vinícius e Daniel por existirem e resistirem a todas as peculiaridades que a irmandade envolve, desde as caronas e os copos de água no meio da noite até os chocolates roubados e as memórias compartilhadas.

Gostaria de agradecer, também, a Gabriella Bruschini Grecca, já que foi ela quem me emprestou o livro *Cultura da Convergência*, me incentivou a tentar mais um PIC no último ano da graduação e, principalmente, respondeu a todas as minhas perguntas sobre como funcionava o processo seletivo quase dois anos antes da data da prova. Outra pessoa a quem eu não poderia jamais deixar de agradecer é a minha parceira acadêmica, revisora, fonte de inspiração e amiga querida, Katia Roseane Cortez. Os últimos seis anos não teriam sido tão significativos se não tivéssemos começado juntas nosso primeiro projeto sobre leitura no ciberespaço, quando ainda nem sonhávamos com os rumos que nossas vidas iriam tomar.

Agradeço, também, às minhas amigas: Amanda Teixeira, que bateu o recorde de amizade mais antiga; Emanoella Ruffo, que compartilha comigo o mundo das *fanfics* e é a maior conexão que tenho até hoje com o lote de terra a carpir que é a escrita; Luana Paes, minha primeira amizade na faculdade e sem sombra de dúvidas uma das pessoas mais brilhantes que conheço; Aline Scarmen Uchida, com quem tive uma conexão incrível depois de uma única frase despropositadamente pronunciada em meio a aula e Hadassa Welzel, que sempre aparece nos momentos em que mais preciso de ajuda.

Gostaria de agradecer, também, a todos os meus professores, em especial a Tânia Braga Guimarães, que foi minha primeira orientadora e está sempre disposta a me oferecer palavras doces de incentivo; a Liliam Marins, a teacher mais encantadora do universo e fonte eterna de inspiração e ao Márcio Roberto do Prado, que foi meu primeiro professor de literatura e quem me ensinou a ler. E, por fim, agradeço ao meu orientador, Fábio Lucas Pierini, pela confiança e paciência sem limites, os dois últimos anos marcaram a minha existência e me sinto honrada de ter tido o professor como orientador nessa jornada fantástica que é a vida acadêmica.

“Se pudesse ditar, lhe diria muitas coisas, mas por escrito
aceite poucas palavras em resposta à sua longa carta”.
– *Rainer Maria Rilke em Cartas a um jovem poeta.*

RESUMO

Esta pesquisa teve por objetivo analisar a narrativa transmídia *Kissing in the Rain*, idealizada pela diretora Yulin Kuang como uma *websérie* seguida de produções *fanficcionalis*, e verificar como ocorre a transmidialidade no projeto, como os fãs participaram no processo criativo da narrativa e de que maneira os envolvidos exercitam a inteligência coletiva a fim de produzir uma obra una. Tal investigação é feita à luz das obras *Cibercultura* e *Inteligência Coletiva*, de Pierre Lévy, publicadas em 1999 e 1994, respectivamente, e *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins, publicada em 2006. *Kissing in the Rain* foi inicialmente disponibilizada em um canal no *YouTube* que, em doze episódios, acompanhada de suas respectivas *fanfictions* e de outras produções ficcionais de fãs, conta a história de dois atores que constantemente protagonizam filmes nos quais eles se beijam na chuva. O objetivo do que Yulin nomeia como “experimento transmidiático” foi engajar os fãs a participarem completando a história por meio de suas produções *fanficcionalis*, sejam elas *fanfics*, *fanarts*, *fanmixes* etc. Como justificativa da pesquisa, apontamos para a escassez de trabalhos que abordam especificamente a análise de narrativas transmídias, em especial daquelas produzidas em parceria tão próxima com os fãs. No que diz respeito à organização deste texto, ele está dividido em três capítulos: fundamentação teórica, análise e considerações finais.

Palavras-chave: websérie, kissing in the rain; narrativa transmídia; inteligência coletiva; produção *fanficcional*.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the transmedia storytelling *Kissing in the Rain*, idealized by the director Yulin Kuang as a *webseries* followed by its *fanfictional* productions. Our goal was to verify how the transmedia process occurs in the project; how the fans participated in the creative process of the narrative and how the participants exercised the collective intelligence in order to produce a unified work. We've based the research on the books *Cyberculture* and *Collective Intelligence*, published in 1999 and 1994, by Pierre Lévy and *Convergence Culture*, published in 2006, by Henry Jenkins. *Kissing in the Rain* was initially made available on a *YouTube* channel which, in twelve episodes, accompanying their respective fanfictions and other *fanfictional* productions, tells the story of two actors who consistently star in films they kiss in the rain. The purpose of what Yulin calls a "transmedia experiment" was to engage the fans to participate as they complete the story with their *fanfictional* productions such as *fanfictions*, *fanarts*, *fanmixes*, etc. In order to justify the research, we point to the scarcity of works that specifically address the analysis of transmedia storytellings, especially those produced in such close partnership with the fans. About the organization of this text, it is divided into three chapters: literature review, analysis and final considerations.

Keywords: webseries; kissing in the rain; transmedia storytelling; collective intelligence; *fanfictional* productions.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de tela do site <i>Pottermore</i>	30
Figura 2 – Captura de tela da ferramenta de busca do site <i>Pottermore</i>	31
Figura 3 – <i>Fanart</i> produzida por <i>alsokatie</i> para o segundo episódio de <i>Kissing in the Rain</i>	38
Figura 4 – Captura de tela dos <i>gifs</i> montados por <i>emkaysmiles</i>	41
Figura 5 – Captura de tela do <i>headcanon</i> produzido por <i>aeternamente</i>	43
Figura 6 – Captura de tela dos <i>slides</i> de <i>Kissing in the Rain</i>	46
Figura 7 – Captura de tela que demonstra a interação de James Porter e Lily Everett no segundo episódio da websérie <i>Kissing in the Rain</i>	50

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	10
SUMÁRIO.....	11
1. INTRODUÇÃO.....	12
2. ELEMENTOS DA NARRATIVA <i>KISSING IN THE RAIN</i>	16
2.1.1. O meio: <i>Shipwrecked Comedy Tumblr e Youtube</i>	16
2.1.2. “And... cut!”: o que acontece nos momentos não faltantes.	17
2.1.3. O cânone e as produções canonizadas: as formas de contribuição <i>fanmade</i>	18
3. CAPÍTULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
3.1. A INTELIGÊNCIA COLETIVA COMO FORMA DE EXPERIMENTAÇÃO PARA ALÉM DAS MÍDIAS CLÁSSICAS	21
3.2. A FORMA IDEAL DE NARRATIVA TRANSMÍDIA: DISTÂNCIA ENTRE O EXISTENTE E O HIPOTÉTICO?	23
4. CAPÍTULO II: ANÁLISE	35
4.1. CRIAÇÃO DE UMA NARRATIVA UNA A PARTIR DE EMISSORES DIFERENTES	35
4.1.1. Interação e Inteligência Coletiva.....	35
4.1.2. Os momentos de referenciação na produção <i>fanficcional</i>	36
4.1.3. Considerações sobre a referenciação na produção <i>fanficcional</i>	48
4.2. CANONIZAÇÃO, PERFORMANCE E MULTIPLICIDADE: A AUTONOMIA DO FÃ PARA ALÉM DA AUTORIDADE	49
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	59

1. INTRODUÇÃO

Criada pela diretora Yulin Kuang, *Kissing in the Rain* é uma narrativa transmídia, inicialmente disponibilizada a partir de uma *websérie* no *YouTube* que, em doze episódios, acompanhada de suas respectivas *fanfictions* e produções ficcionais de fãs, conta a história de dois atores que constantemente protagonizam filmes nos quais eles se beijam na chuva. Os sete primeiros episódios tratam da história de James Porter e Lily Everett, e os cinco restantes referem-se à história de Audrey e Henry. Diante disso, é importante ressaltar que analisaremos apenas a produção referente ao casal James e Lily.

Nesse sentido, a premissa da *websérie* é construir, por meio de capítulos com poucos minutos, uma história da qual o próprio público possa participar, completando os *missing moments* (momentos faltantes) da série com suas próprias criações, sejam elas *fanfics*, *fanarts*, *fanmixes*, *headcanons*, entre outros.

O primeiro trailer da *websérie* foi disponibilizado em 16 de janeiro de 2014, precedido de uma postagem no *Tumblr Shipwrecked Comedy*, em 14 de janeiro de 2014, na qual a autora propôs aos fãs um experimento transmídia e explicou como ele seria realizado. Já o primeiro episódio foi disponibilizado em 10 de março de 2014 e o último foi ao ar em 21 de abril de 2014, para o casal James e Lily, e em 2 de junho de 2014 para o casal Audrey e Henry. As particularidades de tal experimento envolvem, principalmente, a criação de um concurso, do qual os fãs foram chamados a participar por meio de suas produções, com a promessa de se tornarem canônicos¹ caso o conteúdo criado por eles se encaixasse no que a autora e diretora Yulin Kuang tinha planejado para a série.

A ideia de propor um experimento transmidiático surgiu depois que a diretora constatou um grande potencial participativo dos fãs em uma série cujos personagens principais se chamam James e Lily, devido às semelhanças com o casal James Potter e Lily Evans, da série *Harry Potter*. Além disso, considerou-se o custeio das produções, uma vez que o fato de ele ser feito pelos próprios criadores dificultaria a produção de uma *websérie* de longa duração. A intenção foi criar o que Kuang nomeia como *inverse fanfiction* (*fanfiction inversa*). De acordo com a autora,

A estrutura da série se baseia muito no conceito de “*missing moments*” (momentos faltantes) das *fanfics* e, como resultado, cada episódio foi pensando para ser um pequeno pedaço de uma narrativa maior que não estamos necessariamente vendo na tela. Uma das minhas coisas favoritas em relação ao mundo das *fanfics* era a sensação de que eu

¹ Por canônicos, entende-se a produção que faz parte da história oficial. O termo é comumente utilizado por fãs.

estava colorindo uma parte da história que foi deixada para mim pelos criadores. Nós estamos deixando para vocês as maiores partes para colorir entre cada episódio. (Tradução nossa². Acesso em: Janeiro de 2017. <http://shipwreckedcomedy.tumblr.com/post/68910671363/were-pleased-to-announce-a-new-project-and>)

A partir desses “*missing moments*”, após 24 horas do lançamento de cada episódio, a autora lançaria um *drabble*, isto é, uma narrativa curta de natureza ficcional que, em na maioria dos casos, não apresentasse clímax ou desfecho. Ademais, todos os conteúdos postados sob as tags (marcações) *kitr*, *shipwreckedcomedy* e *shipstersftw* seriam avaliados pela autora, que, ao reblogá-los na página³ oficial do *Tumblr*, os tornaria canônicos.

É importante ressaltar que os episódios foram filmados antes da produção das *fanfictions* e foram disponibilizados semanalmente. Dessa forma, supõe-se que eles não tenham sido alterados devido à influência dos fãs por meio das suas produções ficcionais para cada episódio. No entanto, gera-se o questionamento: por que convidar as pessoas a contribuir em um projeto que já está, de certa forma, finalizado?

Consideramos, nesse sentido, a justificativa da autora em relação aos problemas orçamentários, já que a história, na websérie, foi contada brevemente e admite espaço para expansão. A oportunidade de gerar um envolvimento por parte do espectador, que se sentirá parte da produção de um conteúdo, já seria suficientemente atrativa em si; porém, quando se permite a possibilidade de colaborar e de elevar o participante ao *status* de canonizado, se torna parte do próprio espectador, criando um laço emocional ainda maior e promovendo o engajamento não só em *Kissing in the Rain*, mas nas produções futuras do canal. Tal recurso se torna uma ótima forma de verticalização para angariar fãs em longo prazo, estratégia que abordaremos posteriormente, ao tratarmos dos sete princípios da narrativa transmídia (JENKINS, 2009).

Em relação à escolha da serialização dos episódios, observa-se que ela envolve, assim como no convite à colaboração, aspectos de engajamento do espectador, na medida em que, ao proporcionar experiências distintas de criação e de leitura em meios diferentes a fim de suscitar expectativa pelo que está por vir, intensifica-se o apelo de criação *fanficcional*,

² No inglês: *The structure of the series pulls a lot from the fanfic concept of “missing moments”, and as a result each episode is intended to be a small slice of a bigger narrative we aren’t necessarily seeing on screen. One of my favorite things about the world of fanfiction was the feeling that I was coloring in a part of the story that had been left for me by the creators. We’re leaving you guys the larger areas to color in between each episode.*

³ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com>

mesmo após o período de canonização ter acabado para aquele episódio, já que não se esgotam as oportunidades para a escrita e para a criação dos outros conteúdos.

Diante disso, este trabalho tem por objetivo analisar o material transmidiático produzido pelo *fandom* (o “reino”, ou domínio, dos fãs), que foi canonizado e *reblogado* no *Tumblr* da websérie *Kissing in the Rain*⁴, com o intuito de entender o processo criativo envolvido na produção feita pelos fãs e pela diretora Yulin Kuang, à luz do que Pierre Lévy (2015 [1994]) descreve como inteligência coletiva e do que Henry Jenkins (2008 [2006]) define como “forma ideal” da narrativa transmídia.

Como justificativa da pesquisa, apontamos para a escassez de trabalhos que abordam especificamente a análise de narrativas transmídias produzidas em parceria com os fãs. No atual contexto de convergência, faz-se necessário o estudo das novas formas de envolvimento entre o espectador, ou leitor, e o objeto, uma vez que é preciso verificar em que magnitude tais relações mudam e, se realmente for o caso, como pensaremos a arte, em especial a literatura, diante dessas novas formas.

A escolha da análise de *fanfictions* e de outros conteúdos oriundos da websérie *Kissing in the Rain* se deu após a constatação, por parte da pesquisadora, de um potencial muito grande em atingir a transmidialidade no universo *fanmade* (feito pelo fã), devido à facilidade que os usuários do ciberespaço encontram em produzir vídeos, imagens e textos e disponibilizá-los *online*.

Acredita-se que a relevância do tema se dá mediante a demanda de produção de diversas formas de entretenimento gerada pela convergência e mediante o fato de que indivíduos leitores estão em contato com esse tipo de expressão artística e cultural, independentemente da validação feita pela sociedade, em específico os ambientes escolar e acadêmico.

Não pretendemos defender que tais projetos sejam literatura, já que, mesmo quando trabalhamos com obras menos escorregadias do que essa, há uma dificuldade na definição exata e universal do que o literário vem a ser. Não obstante, como pesquisadores e professores, precisamos entender com qual tipo de manifestação cultural nossos alunos têm contato e o que os motiva a participar. Muito se critica em relação às produções que estão fora do cânone literário, mesmo antes do ciberespaço, repudiando-se a maior parte das manifestações artísticas que são taxadas como cultura de “massa”, como se o objetivo da

⁴ Escolhemos analisar apenas a produção que foi canonizada devido ao grande número de produções submetidas, já que um dos objetivos foi entender justamente o processo de canonização.

venda imprimisse no produto um selo de falta de qualidade estética. Essa é uma postura que parece advir de um maniqueísmo que não dá conta de explicar a complexidade de se produzir conteúdo artístico em um sistema capitalista, principalmente para gerações que estão cada vez mais distantes de obras anteriores a esse sistema.

Postula-se, ainda, que o consumo é passivo. Sobre isso, Michel de Certeau, em *A invenção do cotidiano*, diz:

A eficácia da produção implica a inércia do consumo. Produz a ideologia do consumo-receptáculo. Efeito de uma ideologia de classe e de uma cegueira técnica, esta lenda é necessária ao sistema que distingue e privilegia autores, pedagogos, revolucionários, numa palavra, ‘produtores’ em face daqueles que não o são. Recusando o ‘consumo, tal como foi concebido e (naturalmente) confirmado por essas empresas de ‘autores’, tem-se a chance de descobrir uma atividade criadora ali onde foi negada (DE CERTEAU, 2003 [1980] p.262).

De Certeau nos mostra que o homem, ainda que inserido nessa dinâmica, executa uma “operação de caça” não autorizada para reinventar o cotidiano e escapar das conformidades supostamente intrínsecas do consumo. No trecho anterior, de Certeau parece tratar de uma problemática similar à desta pesquisa, quando menciona o descobrimento de uma atividade criadora onde esta foi negada. Mais adiante, de Certeau afirma:

O que se deve pôr em causa [...] é [...] o fato de assimilar a leitura a uma passividade. [...] Análises recentes mostram que ‘toda leitura modifica o seu objeto’, que (já dizia Borges) ‘uma literatura difere de outra menos pelo texto que pela maneira como é lida’, e que enfim um sistema de signos verbais ou icônicos é uma reserva de formas que esperam do leitor o seu sentido. Se portanto ‘o livro é um efeito (uma construção) do leitor’, deve-se considerar a operação deste como uma espécie de *lectio*, produção própria do ‘leitor’. Este não toma nem o lugar do autor nem um lugar de autor. Inventar nos textos outra coisa que não aquilo que era a ‘intenção’ deles. Destaca-os de sua origem (perdida ou acessória). Combina os seus fragmentos e cria algo não-sabido no espaço organizado por sua capacidade de permitir uma pluralidade indefinida de significações. Essa atividade ‘leitora’ será reservada ao crítico literário (sempre privilegiado pelos estudos sobre a leitura), isto é, novamente a uma categoria de funcionários, ou pode se estender a todo o consumo cultural? Esta a pergunta à qual a história, a sociologia ou a pedagogia escolar deveriam trazer elementos de resposta (DE CERTEAU, 2003 [1980] p.264-5).

Podemos afirmar que, desde as reflexões de de Certeau, a percepção sobre a relação entre leitor e autor mudou. Trata-se atualmente de atividade leitora e produtora a partir do desenvolvimento do conceito de participação em uma cultura de convergência, que está cada

vez mais afastada de qualquer noção de passividade, com fãs revogando direitos sobre as obras que eles afirmam terem consagrado⁵.

Ainda que nossa pesquisa não adentre em profundidade tais questões, reconhecemos a importância de estudos que abordem a problemática do consumo e da desvalorização de manifestações artísticas provenientes do ciberespaço, pois é possível perceber que, mesmo com os avanços nas pesquisas sobre leitura, a crítica feita por de Certeau ainda parece se aplicar. As perguntas se transformam, mas tanto as anteriores quanto as atuais permanecem, mesmo que parcialmente, não respondidas. Assim, esta pesquisa visa contribuir, ainda que de maneira tímida, na construção de parte de tais respostas.

No que concerne à organização deste texto, além desta introdução e da descrição do *corpus* na sequência, há mais três capítulos: fundamentação teórica, em que apresentamos o conceito de inteligência coletiva à luz de Lévy (2015) e problematizamos o que Jenkins (2009) descreve como a forma ideal de narrativa transmídia e seus sete princípios, bem como trazemos para a discussão o trabalho de Murray (2003), a fim de ilustrar a ideia de imersão, impulso enciclopédico e expectativa enciclopédica; análise, em que discorremos sobre as formas de colaboração entre os participantes do experimento transmídia proposto por Kuang, fazemos um contraponto entre *Kissing in the Rain* e *Harry Potter* e discutimos em que medida os *missing moments* são fundamentais para a transmedialidade da obra; e conclusão, em que tecemos algumas últimas considerações sobre a narrativa transmídia *Kissing in the Rain*. Por fim, tem-se a bibliografia utilizada no trabalho.

2. ELEMENTOS DA NARRATIVA *KISSING IN THE RAIN*

2.1.1. O meio: *Shipwrecked Comedy Tumblr e Youtube*.

O canal de *Youtube Shipwrecked* foi criado em 24 de setembro de 2013, a fim de suprir uma necessidade dos criadores do canal: de *webséries* literárias de humor. O projeto foi iniciado por Yulin Kuang, Sinead Persaud e Sean Persaud, sendo que os dois últimos protagonizaram Lenore e Edgar Allan Poe, respectivamente, na primeira *websérie* do canal: *A*

⁵Como é o caso de Heather Lawver, conhecida pelo que veio a ser chamado de “a primeira guerra de Potter”. Lawver, uma menina de 16 anos, iniciou um levante contra a Warner Bros., que, na época, havia comprado os direitos autorais da saga *Harry Potter* e tentava fechar vários *websites* feitos por fãs e dedicados à série. Lawver, com a ajuda de Alastair Alexander, criador do site *potterwar.org.uk*, após saber do caso de uma fã de 14 anos que tentava resistir às ameaças da empresa, chamou tanta atenção da mídia que conseguiu fazer com que a Warner Bros. retrocedesse na maior parte das ameaças aos fãs e devolvesse a eles o direito de continuar produzindo conteúdo para seus *websites*.

Tell Tale Vlog. Até o presente momento⁶, há 91 vídeos, dos quais 17 referem-se a *Kissing in The Rain* e 14 a *A Tell Tale Vlog*. Além disso, ele conta com aproximadamente 31.959 inscritos e 2.910.998 visualizações.

Já o *Tumblr Shipwrecked Comedy* é uma das redes sociais nas quais os criadores do canal mais interagem com o público, seja pela versatilidade de formatos de conteúdo admitidos pelo site, seja pela facilidade de comunicação entre os usuários. Ademais, além da conta geral na qual são dispostos todos os conteúdos relacionados ao canal e suas produções, tem-se, também, a página do *Tumblr Kissing in the Rain: Lily & James*⁷, disponibilizada apenas para a repostagem dos conteúdos considerados canônicos pela diretora Yulin Kuang. Existe, ainda, outra página criada por um fã, na qual foram compiladas, por ordem cronológica e de episódio, todas as produções canonizadas: *James and Lily: Kissing in the Rain*.⁸

2.1.2. “And... cut!”: o que acontece nos momentos não faltantes.

Os atores James Porter e Lily Everett, apesar de não gostarem um do outro, continuam a protagonizar filmes juntos nos quais sempre há uma cena de beijo na chuva, sendo esse o recorte a que temos acesso por meio dos vídeos. No primeiro filme, as personagens também se chamam James e Lily. Ao fim da cena, James tenta convidar Lily para sair após as filmagens, e ela recusa, criando um clima tenso entre eles. Nesse episódio, não foi canonizado nem declarado por Kuang a qual filme o casal do episódio fazia referência. Contudo, as roupas e o diálogo fizeram com que os fãs associassem as personagens ao casal James Potter e Lily Evans, da saga Harry Potter.

No próximo recorte, eles protagonizam Anne e Gilbert, referência ao casal homônimo do livro *Anne de Green Gables*. Após o roteirista “corta”, que indica o final da cena, mais uma vez James tenta conversar com Lily, mas ela pede que ele não fale com ela, o que gera um aparente desconforto nos atores. Depois disso, a cena termina.

No terceiro filme, as personagens são Olívia e Ben. Dessa vez, após o fim da cena, eles quase não interagem verbalmente, ele apenas entrega um cobertor a ela. Para esse episódio, um comentário feito pelo canal oficial *Shipwrecked* na sessão de comentários do *YouTube* confirma que a referência é à música *It's Raining On Prom Night*, do filme *Grease*.

⁶ Fevereiro de 2018.

⁷ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/>

⁸ <http://jamesandlilykitr.tumblr.com/>

No filme seguinte, protagonizando Annabel e Edgar, percebemos uma mudança quando Lily tenta começar uma conversa com James. No entanto, dessa vez, é ele quem a rechaça, evitando conversar. A caracterização das personagens e a correspondência de nomes fazem referência ao poeta Edgar Allan Poe e Annabel Lee.

A próxima história faz referência ao filme *Bringing Up Baby*, no Brasil traduzido por *Levada da Breca*. Nesse episódio, James e Lily atuam como David e Susan e apresentam a maior interação entre o casal até então. Após o fim da cena, Lily tenta pedir desculpas a James, justificando que estava de mau humor da última vez, quando ele tentou chamá-la pra sair (referência ao primeiro episódio da série). Ele afirma que eles não precisam ser amigos e ela rebate dizendo que não gosta quando as pessoas não gostam dela. James responde que não “desgosta” dela e Lily parece surpresa, mas ele finaliza expondo que apenas não se importa, e, mais uma vez, o clima é de tensão.

No papel de George e Mary, a relação de James e Lily parece melhorar. Os dois continuam se beijando por alguns segundos após o diretor parar a filmagem e, ao contrário dos outros episódios, os dois conversam quase que normalmente, afirmando que gostaram de trabalhar um com o outro dessa vez. Alguns fãs associaram a cena, na sessão de comentários do *YouTube*, ao filme *It's a Wonderful Life*, traduzido no Brasil por *Felicidade Não se Compra*.

O sétimo e último recorte da série apresenta James e Lily fora do set de filmagem, sem protagonizar nenhum filme. Lily toca a campainha da casa de James e, com um *ukulele*⁹ canta a música “*You are my Sunshine*” (“Você é meu raio de sol”, em português), um gesto irônico, considerando que eles se beijaram repetidas vezes na chuva. A história tem seu desfecho com James perguntando se ela o ama e Lily respondendo que não o odeia. Eles se beijam, e a cena termina.

2.1.3. O cânone e as produções canonizadas: as formas de contribuição *fanmade*.

Neste tópico, abordaremos inicialmente as produções de fãs que foram canonizadas a fim de explicar quais tipos ocorreram e, ao final, trataremos da figura de Kuang como a autoridade na determinação do que é o cânone, problematizando esse processo.

⁹ Um instrumento musical, geralmente de quatro cordas, que, mesmo menor, tem o formato parecido ao de um violão

As produções de fãs que foram canonizadas estão disponíveis nas três páginas de *Tumblr* mencionadas anteriormente, assim como em um arquivo de slides que pode ser visualizado a partir do *Tumblr* oficial *Lily & James: Kissing in the Rain*. Para cada episódio foram produzidos *fanfics*, *fanarts*, *drabbles*, *fanmixes*, *headcanons*, entre outros.

Fanfic ou *fanfiction* é uma produção ficcional escrita, feita por fãs, sem caráter lucrativo, na qual geralmente os fãs utilizam elementos de um universo previamente criado a fim de narrar suas próprias histórias. O universo em questão não se limita apenas ao literário, é possível escrever *fanfics* sobre jogos, músicas, bandas, novelas etc.

No que diz respeito aos *drabbles*, elas têm como principal característica, além da brevidade, não apresentar um *plot* específico. São geralmente usados apenas para apresentar um ponto de vista sobre as personagens ou algum evento envolvido, diferenciando-se, nesse aspecto, das *fanfictions*, que, em sua maioria, propõem-se a desenvolver um *plot*, por menor que seja.

Já a *fanart* refere-se a produções em mídias visuais, sejam elas pinturas, desenhos, colagens, montagens, quadrinhos etc. Assim como as *fanfictions*, elas não se limitam a uma faceta específica da arte, existindo a partir da literatura, música (bandas, em sua maioria), jogos etc. Acerca das *fanmixes*, elas são caracterizadas como *playlists* (sequências de músicas ou canções) criadas por fãs, os quais, na maior parte dos casos, seguem um tema, como o relacionamento entre um determinado casal, ou um personagem, a exemplo das *playlists* que contêm as músicas favoritas de um personagem.

Em relação aos *headcanons*, eles atuam como uma declaração escrita que comprova ou afirma algo para o fã, ou seja, são compostos por fatos ou informações tomadas como verdade pelo fã, sem que haja necessariamente uma confirmação oficial, sendo caracterizados como uma crença pessoal do fã em relação à história. Entretanto, no caso específico de *Kissing in the Rain*, a própria autora se dá a liberdade de criar *headcanons* e, ainda, corrigir os que os fãs produzem, ao ajustá-los ao que ela havia idealizado para a história, extrapolando, portanto, a proposta inicial dos *headcanons* de existir para além de uma confirmação oficial.

Dessa forma, foram canonizadas 100 produções de fãs, das quais 11 foram feitas a partir do primeiro episódio, 15 a partir do segundo, 11 do terceiro, 6 do quarto, 19 do quinto, 15 do sexto e, finalmente, 23 a partir do sétimo episódio. Existem, ainda, sete *drabbles*, escritos por Yulin Kuang e disponibilizados juntamente a essas produções.

Sobre o processo de canonização, sabemos que Kuang propôs aos fãs que esses colaborassem enquanto ela determinaria o que faria parte da história oficial. Assim, é possível

inferir, num primeiro momento, que ela, a “dona” da ideia, teria a autoridade para estabelecer o cânone. Entretanto, numa estrutura dinâmica como *Kissing in the Rain*, afirmar que a diretora possui o “poder” de canonização simplesmente por ser a idealizadora do projeto não nos auxilia no entendimento do que esse cânone propõe em um universo extremamente não-canônico, específico do *fandom* (domínio do fã).

Pensar na autoridade de Kuang como juíza do concurso canonizador é uma boa estratégia de marketing, já que a autora delimita regras, limites e prazos que direcionam os participantes e os impulsiona a produzir. Porém, os caminhos percorridos em consonância com o conceito de multiplicidade (JENKINS, 2009) nos mostram que a abertura dada aos fãs – pela própria autora – admite criações para além de sua autoridade inicial.

A canonização ocorre quase como um sistema vivo, no qual temos Kuang assumindo a face de um processo que na verdade é eco da coletividade dos fãs. Portanto, entendemos o processo de canonização como algo que utiliza a figura da diretora como ferramenta, mas se estende para o domínio do fã, já que é a coletividade, os processos de referenciação e a multiplicidade que agem como engrenagem desse maquinário.

Em síntese, esta seção teve o intuito de contextualizar o leitor em relação ao que vem a ser *Kissing in the Rain*, quais partes integram essa narrativa transmídia e as especificidades do processo de canonização por meio do convite de Kuang.

O próximo capítulo é composto pela fundamentação teórica, na qual discutiremos os conceitos de narrativa transmídia propostos por Henry Jenkins e o conceito de Inteligência Coletiva, proposto por Pierre Lévy.

3. CAPÍTULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, serão apresentadas sínteses dos trabalhos de Pierre Lévy (1999 e 2015 [1994]), em relação ao ciberespaço e à inteligência coletiva, e Henry Jenkins (2008 [2006] e 2009), no que diz respeito às narrativas transmídias. Nesta revisão, será priorizado angariar elementos que auxiliem o leitor a entender, a partir de Lévy, a interação entre os participantes desse experimento transmidiático, e problematizar, a partir de Jenkins, o que ele define como forma ideal de narrativa transmídia.

3.1. A INTELIGÊNCIA COLETIVA COMO FORMA DE EXPERIMENTAÇÃO PARA ALÉM DAS MÍDIAS CLÁSSICAS

O ciberespaço tornou-se parte integrante da vida das pessoas, sendo explorado profissionalmente, socialmente e, em especial, como meio de consumo de cultura e de arte. Lévy define o ciberespaço como um “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores” (LÉVY, 1999, p. 11). De acordo com o autor, há “um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõe” (LÉVY, 1999, p. 11).

Esse (ciber)espaço, como novo meio de comunicação, seria o local ideal para que se pudesse exercer o que o autor define como inteligência coletiva. Para ele, a inteligência coletiva “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2015, [1994] p. 29).

O autor explica essa definição separando-a em segmentos, tratando de cada parte individualmente. Ele afirma que, por ser distribuída por todas as partes, está presente em todos os indivíduos, já que “ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa” (LÉVY, 2015 [1994], p. 29), o que corrobora com o caráter coletivo da produção cultural e literária. Ela deve ser incessantemente valorizada, já que parte do pressuposto de que o outro é aquele que (também) sabe, que está apto a oferecer aos demais uma oportunidade de aprendizado, uma vez que o conhecimento de cada um se completa com o do outro, na medida em que todos temos *missing knowledge*, ou seja, conhecimentos faltantes.

No que diz respeito à sua coordenação em tempo real, afirma que o ideal seria se os indivíduos pudessem, para além das limitações territoriais, intervir e interagir em um mesmo universo, no caso, o ciberespaço, de conhecimento e conhecedores, que implicaria em uma

agência potencialmente “*des-hierarquizada*” e polifônica, ou seja, independente, sincrônica e de igual importância.

Já em relação às competências, trata de como é necessário valorizar a diversidade de conhecimento, pois se extrapolam as restrições dos “saberes oficialmente válidos” (LÉVY, 2015, [1994] p. 30), questão que atinge os indivíduos em sua identidade social, uma vez que a não validação da maior parte dos saberes disponíveis fomenta hostilidade, ignorância e violência. Assim, cada participante colabora com seu fragmento na construção coletiva do saber.

Dessa forma, a possibilidade de compartilhar e agir sobre os conhecimentos “é a condição elementar da inteligência coletiva” (LÉVY, 2015, [1994] p. 17) e, para tanto, seria necessária uma linguagem articulada que cumpra com os elementos anteriormente elencados na definição de inteligência coletiva. Nas palavras do autor:

O problema da inteligência coletiva é descobrir ou inventar um além da escrita, um além da linguagem tal que o tratamento da informação seja distribuído e coordenado por toda parte, que não seja mais o apanágio de órgãos sociais separados, mas se integre naturalmente, pelo contrário, a todas as atividades humanas, volte às mãos de cada um (LÉVY, 2015, [1994] p. 17 e 18).

Nesse sentido, podemos pensar a narrativa transmídia como uma tentativa de resposta, intencional ou não, a essa necessidade de um além da linguagem que, na produção de entretenimento, viabiliza à inteligência coletiva a coordenação e a distribuição de informações de maneira concomitante. Essa tendência é fortemente aproveitada pela indústria cultural, independentemente ou não de se atingir uma narrativa essencialmente transmídia e, também, pelos consumidores, que são atraídos por esses conteúdos e tentam produzi-los. No caso específico desta pesquisa, tais consumidores são os participantes de *Kissing in the Rain*.

No que diz respeito às possíveis consequências de um projeto de inteligência coletiva, destaca-se a ampliação de um humanismo que acarretaria na transformação do “conhece-te a ti mesmo” para um “aprendamos a nos conhecer para pensar juntos”, e que generaliza o “penso, logo existo” em um “formamos uma inteligência coletiva, logo existimos eminentemente como comunidade” (LÉVY, 2015, [1994] p.32). O ciberespaço, de acordo com Lévy, teria potencial para abrigar “uma forma de democracia direta em grande escala” (LÉVY, 2015, [1994] p.66), ao favorecer a troca de saberes e constituição coletiva de sentidos a partir da comunicação em tempo real entre sujeitos. Para ele:

A democracia em tempo real visa a constituição de um nós mais rico, cujo modelo musical poderia ser o *coral polifônico improvisado*. Cada

um é chamado ao *mesmo tempo* a: 1) escutar os outros coralistas; 2) cantar de modo diferenciado; 3) encontrar uma coexistência harmônica entre sua própria voz e a dos outros, ou seja, melhorar o efeito do conjunto (LÉVY, 2015, [1994] p.69 – grifos do autor).

A descrição acima poderia ser utilizada para tratar do funcionamento de *Kissing in the Rain*, uma vez que o *modus operandi* da websérie e produção *fanficcional* é justamente esse: fazer parte de um todo e, ainda assim, destacar-se.

3.2. A FORMA IDEAL DE NARRATIVA TRANSMÍDIA: DISTÂNCIA ENTRE O EXISTENTE E O HIPOTÉTICO?

Henry Jenkins (2008 [2006]) ao longo de sua obra aborda as diferentes formas de produzir conteúdo e engajar fãs, resultado da cultura da convergência, expressão essa que nomeia o livro. No capítulo *Em busca do Unicórnio de Origami*, o autor define narrativa transmídia e faz uma análise da franquia *Matrix*, criada pelas irmãs Lilly e Lana Wachowski.

De acordo com Jenkins (2008 [2006]), transmídia pode ser entendida como a transmissão de uma mensagem ou história por meio de várias mídias, com o objetivo de fomentar colaboração, participação e, principalmente, consumo, ao possibilitar uma expansão da experiência e do contato que o indivíduo tem com o conteúdo.

Jenkins (2008 [2006]), num primeiro momento, aborda as características *ideais* das narrativas transmidiáticas e, portanto, nem sempre presentes em todas. Para o autor, cada acesso à franquia deve ser autônomo com cada produto sendo um ponto de acesso, ou seja, o entendimento de cada parte, em si, não pode depender das outras, e todos os elementos da narrativa devem servir como porta de entrada para a franquia. Dessa forma, se uma narrativa é composta por uma websérie, *fanfictions*, *fanarts*, *fanmixes* etc., todos esses meios devem possibilitar ao espectador/leitor/ouvinte acesso e entendimento das partes e, posteriormente, do todo.

Nas palavras do autor:

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. *Na forma ideal* de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor. (JENKINS, 2008 [2006], p. 135, grifos nossos).

De acordo com Jenkins (2008 [2006]), a narrativa transmídia é aquela que ocorre através de várias mídias, com cada uma delas oferecendo o que tem de melhor para a

construção da história, ou seja, com cada meio atingindo seu objetivo em si e, também, no todo. O caso dos jogos eletrônicos fazendo parte de uma narrativa transmídia é um bom exemplo: um jogo, em si, deve apresentar um combinado de características que o tornem tanto interessante para o jogador, quanto “jogável”. Esse conjunto é o que se entende por jogabilidade: a facilidade, o conforto e a diversão que o jogador terá ao jogar um jogo a partir da interação entre o jogador e tudo aquilo que o jogo oferece: são suas características intrínsecas. Portanto, em uma narrativa transmídia, além de trazer novas partes de informação para a construção do todo, um jogo deveria fazê-lo por meio de sua jogabilidade, tarefa difícil para os produtores, uma vez que esse é um nicho formado por consumidores exigentes.

Mais adiante, Jenkins (2008 [2006]) afirma que o conceito de transmídia não se configura por meio de repetição. Dessa forma, a história não deve se repetir em outra mídia, pois a redundância acaba com o interesse do consumidor. Ao analisar o caso *Matrix*, o autor afirma que nunca uma franquia exigiu tanto de seus consumidores, que, para apreciar verdadeiramente a obra, precisariam “fazer a lição de casa” (JENKINS, 2008 [2006], p.134), já que as mídias oferecem poucos momentos de recapitulação e inserem nos filmes detalhes do jogo e dos curtas-metragens de animação (*Animatrix*) sem qualquer estratégia de rememoração ou contextualização, tratar-se-ia de uma atitude que parece partir do pressuposto de que o espectador tenha entrado em contato com as outras produções.

Entretanto, com o passar do tempo e com maiores reflexões sobre o tema, numa postagem em seu site¹⁰ em 2009 intitulada *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*, Jenkins esquematiza os sete princípios da narrativa transmídia: Potencial de compartilhamento *versus* profundidade; Continuidade *versus* Multiplicidade; Imersão *versus* Extração; Construção de universos; Serialidade; Subjetividade; e Performance. Ele já discutia esses pontos no capítulo publicado na obra *Cultura da Convergência*, em 2006; porém, algumas alterações foram feitas, e Jenkins admitiu ter repensado conceitos, principalmente relacionados ao que ele relatou como um entusiasmo que o fez enfatizar demais a “novidade” dos desenvolvimentos em transmídia.

Minha própria escrita inicial sobre transmídia pode ter enfatizado excessivamente a "novidade" desses desenvolvimentos, entusiasmado como eu estava em ver como a mídia digital estava ampliando o potencial para as empresas de entretenimento disponibilizarem conteúdo em suas franquias. No entanto, Derrick Johnson apresentou fortes argumentos de que o atual momento transmídia precisa ser entendido em relação a uma história muito mais longa de estratégias

¹⁰ <http://henryjenkins.org>

diferentes para estruturar e implementar franquias midiáticas. (Tradução nossa¹¹. JENKINS, 2009, em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

Sobre o potencial de compartilhamento *versus* profundidade, ele discute dois movimentos, um de horizontalização (compartilhamento) e outro de verticalização (profundidade). Quando se horizontaliza, o objetivo é que a mensagem alcance o máximo de receptores o possível, sem necessariamente visar um engajamento em longo prazo. Já com a verticalização, o objetivo é prover ao consumidor uma experiência na qual ele invista mais tempo e energia em escavar a narrativa. Jenkins (2009) alega, ainda, que é possível que a franquia ofereça ambas as possibilidades, já que os conceitos não são excludentes.

No que se refere à continuidade *versus* multiplicidade, esse talvez seja um dos pontos no qual as reflexões do autor mais se modificaram em relação ao que venha a ser o conceito chave que define uma narrativa transmídia *ideal*. Ele afirma que a sua ideia anterior de transmídia como uma experiência unificada que é sistematicamente desenvolvida através de múltiplos textos tem sido desafiada, na medida em que ele percebe obras que abrem espaço para a multiplicidade quando os fãs recontam a história de maneira alternativa, criam universos paralelos, produzem versões da história etc. Nas palavras de Jenkins:

Eu mencionei anteriormente que alguns dos meus pensamentos recentes sobre transmídia começam a desafiar a ideia de uma "experiência unificada" que é "sistematicamente" desenvolvida em vários textos. É certamente o caso de que muitas franquias transmídia realmente procuram construir um forte sentido de "continuidade" que contribua para a nossa apreciação da "coerência" e "plausibilidade" de seus mundos ficcionais e que muitos adeptos fervorosos veem esse tipo de "continuidade" como a recompensa real pelo seu investimento de tempo e energia na coleta das peças dispersas, montando-as como um todo significativo. Podemos ver as elaboradas continuidades desenvolvidas para os super-heróis da DC e Marvel como um exemplo particular e raro do tipo de estruturas de "continuidade" que são fortemente preferidas pelos fãs mais dedicados do entretenimento transmídia. No entanto, se usarmos esses editores de quadrinhos como ponto de partida, podemos vê-los em publicações mais recentes e arriscadas, as quais apoiam-se naquilo que eu descrevi em minhas contribuições para *Third Person* como a lógica da "multiplicidade" [...] a possibilidade de versões alternativas dos personagens ou ainda, histórias em universos paralelos - como um conjunto alternativo de

¹¹ Em inglês: My own early writing about transmedia may have over-emphasized the "newness" of these developments, excited as I was to see how digital media was extending the potential for entertainment companies to deliver content around their franchises. Yet, Derrick Johnson has made strong arguments that the current transmedia moment needs to be understood in relation to a much longer history of different strategies for structuring and deploying media franchises. (JENKINS, 2009, disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

recompensas para o nosso domínio sobre o material de origem. A multiplicidade permite os fãs terem prazer em formas de recontar alternativas, vendo os personagens e os eventos a partir de novas perspectivas, e os editores de quadrinhos confiam em seus fãs para resolverem não apenas a forma como as peças se encaixam, mas também em qual versão da história um determinado trabalho se encaixa. (Tradução nossa¹². JENKINS, 2009, em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

O conceito de multiplicidade afeta diretamente na agência do fã, pois abre espaço para uma dimensão autoral na qual seria possível¹³ que o objeto em si, ou seja, o game, o filme, o quadrinho ou a websérie, atue quase como uma ferramenta para a construção da narrativa do fã. No exemplo de Jenkins (2009), ele menciona os quadrinhos e as “formas alternativas de recontar a história, vendo os personagens e eventos a partir de novas perspectivas” que ainda não exploraram ao máximo os caminhos abertos pela multiplicidade. Contudo, em *Kissing in the Rain* algumas decisões dos fãs – como a inserção da personagem Sirius – parecem explorar um pouco mais essa possibilidade. Ao longo das análises, mostraremos como a multiplicidade afeta a produção em *Kissing in the Rain*.

Na sequência, ao discutir o tópico Imersão *versus* Extração, Jenkins (2009) trata de imersão como a habilidade do consumidor de entrar no mundo da história. Esse ponto é mais bem esclarecido por Janet H. Murray, no livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, publicado em 1997, no qual a autora trata, no capítulo intitulado *Estética do Meio*, da imersão, da agência e da transformação. De acordo com Murray (2003 [1997]), a imersão

¹² Em inglês: I mentioned earlier that some of my recent thinking about transmedia starts to challenge the idea of a "unified experience" which is "systematically" developed across multiple texts. It is certainly the case that many transmedia franchises do indeed seek to construct a very strong sense of "continuity" which contributes to our appreciation of the "coherence" and "plausibility" of their fictional worlds and that many hardcore fans see this kind of "continuity" as the real payoff for their investment of time and energy in collecting the scattered bits and assembling them into a meaningful whole. We can see the elaborate continuities developed around the DC and Marvel superheroes as a particular rich example of the kind of "continuity" structures long preferred by the most dedicated fans of transmedia entertainment. Yet, if we use these comic book publishers as a starting point, we can see them pushing beyond continuity in more recent publishing ventures which rely on what I described in my contributions to Third Person as a logic of "multiplicity." [...] the possibility of alternative versions of the characters or parallel universe versions of the stories - as an alternative set of rewards for our mastery over the source material. Multiplicity allows fans to take pleasure in alternative retellings, seeing the characters and events from fresh perspectives, and comics publishers trust their fans to sort out not only how the pieces fit together but also which version of the story any given work fits within. (JENKINS, 2009, disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

¹³ É importante ressaltar que existe a possibilidade, porém isso não implica necessariamente na utilização da multiplicidade dentro desses termos. Seria necessária uma verificação de outras obras, que não entram no escopo desse projeto, para aprofundar as discussões acerca da agência do fã transformando o objeto em ferramenta.

[...] é termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. [...] Num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possível. (MURRAY, 2003 [1997], p. 102)

Enquanto o leitor adentra o mundo da história por meio da Imersão, em Extração ele carrega para a sua realidade os elementos da obra ficcional com a qual teve contato, como é o caso do *Cosplay* (o ato de se fantasiar como personagens¹⁴) ou da aquisição de *action figures* (bonecos articulados), ambos os exemplos dados por Jenkins (2009).

O próximo ponto a ser explorado pelo pesquisador é o da construção de universos. Para Jenkins (2009), investir em construção de universos abre mais espaço para que expansões sejam feitas, provendo mais possibilidades tanto de imersão, quanto de multiplicidade. Isso afeta, inclusive, a questão da performance, já que o fã tem mais com o que explorar.

Este conceito de construção de universos está intimamente ligado ao que Janet Murray chamou de impulso "enciclopédico" por trás das ficções interativas contemporâneas - o desejo do público mapear e dominar ao máximo o que eles souberem sobre tais universos, frequentemente associado a produção de gráficos, mapas e acordos. [...] O conceito de construção de universos parece estar intimamente ligado aos princípios anteriores de imersão e extração, uma vez que ambos representam formas de os consumidores se envolverem mais diretamente com os mundos representados nas narrativas, tratando-os como espaços reais que se cruzam de alguma forma com nossas próprias realidades vividas. (Tradução nossa¹⁵. JENKINS, 2009, em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

Jenkins (2009) também menciona o que Janet Murray (2003 [1997]) na obra *Hamlet no Holodeck*, trata como impulso enciclopédico e expectativa enciclopédica induzida pelos

¹⁴ A palavra tem origem de duas outras do inglês: "costume" fantasia e "play"/"roleplay", brincadeira/encenação.

¹⁵ Em inglês: This concept of world building is closely linked to what Janet Murray has called the "encyclopedic" impulse behind contemporary interactive fictions - the desire of audiences to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps, and concordances. [...] The concept of world building seems closely linked to the earlier principles of immersion and extractability since they both represent ways for consumers to engage more directly with the worlds represented in the narratives, treating them as real spaces which intersect in some way with our own lived realities. (JENKINS, 2009, disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

meios eletrônicos. A autora faz um alerta tanto para as vantagens: “a capacidade de representar enormes quantidades de informações em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular” (MURRAY, 2003, [1997] p. 88), quanto para os perigos:

Todavia, a natureza enciclopédica do meio também pode ser um obstáculo. Ela incentiva narrativas de grande fôlego e sem formato definido e deixa os leitores/interatores imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final e como podem ter certeza de que viram tudo o que havia para ver. [...] A divisão do livro impresso em capítulos específicos foi um importante pré-requisito para o romance moderno; a ficção hipertextual está ainda esperando o desenvolvimento de convenções formais de organização que permitam ao leitor/interator explorar um meio enciclopédico sem ser esmagado por ele (MURRAY, 2003 [1997], p. 91).

Essa ressalva aborda, de certa forma, uma das críticas que Jenkins (2008 [2006]) faz em relação à *Matrix*, quando afirma que o espectador tinha que investir muito tempo e energia para decifrar a obra. No entanto, o autor não menciona que essa demanda é criada pelos próprios consumidores, que anseiam participar e vivenciar transmidiaticamente essas formas de entretenimento, esperando da própria indústria cultural a transmídia. Exemplo disso foi o que aconteceu com a série de TV *Flash Forward*, quando, segundo Jenkins (2009), os fãs reclamaram contra o fato de que ela introduziu uma *url* (sigla para *Uniform Resource Locator*, em português, Localizador Padrão de Recursos, ou seja, endereço eletrônico) em um episódio e forneceu informações empobrecidas para os espectadores que rastrearam o *link*. O autor lança a pergunta: “Have we reached the point where media franchises are going to be judged harshly if they do not sustain our hunger for transmedia content?” (JENKINS, 2009), em português: “atingimos o ponto em que as franquias serão fortemente julgadas caso não sustentem nossa fome de conteúdo transmídia?”.

Na sequência, o autor aborda a questão da serialidade como o quinto dos sete princípios da narrativa transmídia. Para ele, a divisão do arco da narrativa em pedaços menores, encerrando cada parte num momento propício de *cliff-hanger*, tem potencial para engajamento maior dos fãs, já que o enigma desperta interesse. De acordo com Jenkins (2009), o *cliff-hanger*

representa um momento de ruptura arquetípica no qual o texto termina e se fecha onde esse adentra o próximo, criando um forte enigma que motiva o leitor a continuar a consumir a história ainda que a nossa satisfação tenha sido adiada enquanto esperamos a próxima parcela.

(Tradução nossa¹⁶. JENKINS, 2009, em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

O *cliff-hanger* é um recurso muito utilizado em séries de televisão, surgindo, comumente, na *season finale* (último episódio da temporada), quando, geralmente, a maior parte das personagens está envolvida em um acontecimento surpreendente que encerra o episódio e faz com que os fãs elaborem várias teorias sobre o ocorrido. Entretanto, a estratégia não é nova e nem é exclusiva do último episódio, sendo tema central na obra clássica *As Mil e uma Noites*, na qual Sherazade, a fim de evitar a execução matinal ordenada por seu marido, conta suas histórias sem apresentar o final, suspendendo-as com *cliff-hangers* e criando tanta curiosidade no rei que este adia a sua execução, pois deseja conhecer o resto da história.

Apesar disso, Jenkins (2009) afirma que ainda não é possível precisar, de forma generalizada, em narrativas transmídias, onde é mais adequado inserir o *cliff-hanger* de uma mídia para outra, motivando o consumidor a participar e se engajar nesse longo processo de juntar os pequenos pedaços de informação para dar sentido à história. Diante disso, afirma que se voltar aos estudos das formas clássicas de ficção que já faziam esse trabalho de seriação é uma boa forma de tentar entender o processo.

O sexto ponto, a subjetividade, trata das estratégias de extensão transmídia, nas quais é possível retratar o que não foi posto em cena na história, como o que aconteceu antes do seu início, ou um aspecto que não foi trabalhado durante a narrativa, como a vida das personagens secundárias, ou, até mesmo, comentários dos autores referentes à história.

Atualmente, um dos maiores projetos de extensão transmídia é o site *Pottermore*, que funciona como uma espécie de jogo, no qual os fãs percorrem o mesmo trajeto que Harry percorreu, passando por cada um dos livros e descobrindo conteúdos inéditos sobre a história. Além disso, o site também é um portal de notícias sobre a saga e sobre loja, onde é possível adquirir produtos oficiais. De acordo com a descrição do site,

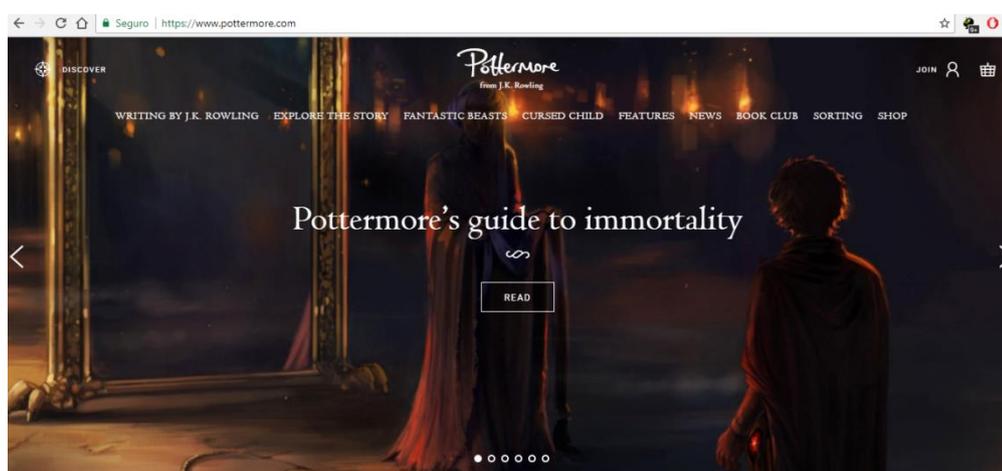
Pottermore, a companhia de publicação digital, e-commerce, entretenimentos e notícias de J.K. Rowling, é a editora global e digital de Harry Potter e do Mundo Bruxo de J. K. Rowling. Como o coração digital do Mundo Bruxo de J. K. Rowling, pottermore.com é dedicado a destrancar o poder da imaginação. O site oferece novidades, recursos

¹⁶ Em inglês: represents an archetypical (sic est) moment of rupture where one text ends and closure where one text bleeds into the next, creating a strong enigma which drives the reader to continue to consume the story even though our satisfaction has been deferred while we await the next installment. (JENKINS, 2009, disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

e artigos, assim como escritos novos e inéditos feitos por J. K. Rowling. (Tradução nossa¹⁷. Acesso em: 25 de Novembro de 2017. Disponível em: <https://www.pottermore.com/about/us>)

O site se intitula “o coração digital do mundo bruxo de J. K. Rowling” com objetivo de “destrancar o poder da imaginação”. Além disso, por meio do site, é possível que o fã tenha acesso a uma gama de informações novas de forma verdadeiramente enciclopédica, no seu sentido mais primitivo, ao utilizar o recurso de pesquisa oferecido pelo site.

Figura 1 – Captura de tela do site *Pottermore*.



Fonte: <https://www.pottermore.com/>

Na figura anterior, vemos a tela inicial do site *Pottermore*, na qual os internautas podem acessar o jogo, comprar produtos ou ler as últimas notícias sobre a saga e sobre o lançamento do segundo filme de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. No canto superior esquerdo está escrito “*discover*” (em português, “descobrir”). Ao clicar na palavra, a tela a seguir é aberta:

¹⁷ Em inglês: Pottermore, the digital publishing, e-commerce, entertainment and news company from J.K. Rowling, is the global digital publisher of Harry Potter and J.K. Rowling’s Wizarding World. As the digital heart of J.K. Rowling’s Wizarding World, pottermore.com is dedicated to unlocking the power of imagination. It offers news, features, and articles as well as new and previously unreleased writing by J.K. Rowling.

Figura 2 – Captura de tela da ferramenta de busca do site *Pottermore*.



Fonte: <https://www.pottermore.com/>

Na captura de tela anterior, abaixo do logo *Pottermore: from J. K. Rowling*, vemos a frase “*discover writing, collections of profiles*” (em português, “descubra escritos, coleções e perfis”). Logo a seguir, estão as instruções “escreva duas letras para começar” e “comece a digitar para descobrir”. Ao inserir o nome dos personagens, feitiços, objetos etc., o site elenca todas as informações disponíveis sobre o assunto, dispondo-as na página de forma que o internauta decida qual link quer seguir, sendo redirecionado a partir daí.

Por fim, temos o último dos princípios expostos por Jenkins (2009): a performance. Segundo o autor, a performance está relacionada à participação dos fãs, por convite ou não dos criadores. É o momento em que o fã se sente compelido a produzir, sejam *fanfics*, *fanarts*, vídeos etc. O autor menciona sua participação na conferência *Futures of Entertainment 4*¹⁸ e afirma que, originalmente, em sua palestra, havia usado o termo “*fan performance*” (desempenho do fã), mas as discussões mostraram que há também uma performance dos produtores e que documentários mostrando o *behind the scenes* (bastidores) e outras estratégias utilizadas por diretores e produtores também podem ser vistos como extensões da narrativa nos casos em que esses recursos são usados para expandir o conhecimento que se tem sobre aquele universo retratado na narrativa.

Jenkins (2009) reitera uma afirmação feita por Louisa Stein durante a conferência: ainda há muito que ser explorado em relação aos estudos sobre os fãs, na medida em que o

¹⁸ O **Futures of Entertainment** é um evento anual que explora o estado atual e o futuro das propriedades, marcas e públicos-alvo da mídia e a forma como estes grupos interagem e se cruzam um com o outro. Ao combinar uma mistura de especialistas em estudos de mídia e profissionais de marketing e mídia de uma variedade de locais e setores - em conjunto com fãs, ativistas, jornalistas, analistas e outras vozes - em longa discussão, a dia de conferência explora como as indústrias de mídia estão evoluindo, como a narrativa está mudando e a mudança de dinâmica de como as pessoas se relacionam com propriedades e marcas de mídia. (Tradução nossa. Acesso em: 02/12/2017, disponível em: <http://www.convergenceculture.org/aboutc3/>)

discurso sobre transmídia se expande. Jenkins (2009) exemplifica essa afirmação abordando três casos das extensões *fanmade*: um, em que fãs da série de TV *Glee* recriaram ou dublaram os números musicais da série e postaram no *YouTube*; outro, no qual os fãs de *Senhor dos Anéis* criaram o filme *The Hunt for Gollum*¹⁹; e, por fim, *Star Wars Uncut*²⁰, um projeto iniciado em 2009, no qual cada fã pôde recriar à sua maneira uma cena de quinze segundos da obra de George Lucas. Em 2010, *Star Wars Uncut* recebeu o prêmio *Creative Arts Emmy Award* por desempenho excepcional em mídias interativas e, em 2014, a sequência *Empire Uncut* foi lançada no canal oficial de *Star Wars*, no *YouTube*.

Sobre esses projetos, Jenkins afirma:

Todos eles representam formas não autorizadas de extensão que não são reconhecidas diretamente no texto primário. No entanto, um tema central que atravessou a conferência centrou-se em como essas produções e performances de fãs podem repercutir na criação da própria franquia transmídia comercial. (Tradução nossa²¹. JENKINS, 2009, em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

Com essa afirmação, o autor admite que mesmo o que escapa aos criadores pode funcionar como parte da criação da transmídia em uma franquia, o que abre espaço para que outras narrativas que não se inseriam nos critérios estritos apresentados no livro *Cultura da Convergência* possam ser entendidas como transmídia.

Contudo, ainda que tenha havido uma posterior flexibilização do conceito, percebemos que *Kissing in the Rain* se encaixa na maior parte dos padrões estabelecidos por Jenkins (2008 [2006]) acerca do que seja uma narrativa transmídia *ideal*. Além disso, ainda que as reflexões do autor tragam exemplos pontuais dos princípios que só foram mais aprofundados em sua postagem de 2009, como a multiplicidade e performance do fã interferindo na “nave-mãe”, o projeto está mais próximo da forma ideal de narrativa transmídia do que uma extensão transmídia em si, como é o caso da franquia *Star Wars*, da série *Lost* ou até mesmo de *Matrix*.

No que diz respeito às franquias, é importante ressaltar que *Kissing in the Rain* não se caracteriza, em princípio, como uma delas, já que não dispõe de um “selo” que remeta suas partes a *Kissing in the Rain*. Inclusive, a referência, a outras obras é grande, em especial a

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>

²⁰ <http://www.starwarsuncut.com/>

²¹ Em inglês: All of these represent unauthorized forms of extension which are not directly acknowledged in the primary text. Yet, a central theme running through the conference centered on how these fan productions and performances might feed back into the creation of the commercial transmedia franchise itself.

Harry Potter. Ademais, não pode ser considerada como uma franquia, principalmente, porque explora ao máximo as possibilidades de autonomia e não redundância.

Embora Jenkins (2008 [2006]) afirme que a redundância acabe com o interesse do consumidor, alguma repetição é necessária para que não haja uma total desconexão entre os elementos. Em franquias, os projetos são realizados em tempos distintos, ainda que próximos, ao passo em que *Kissing in the Rain* é desenvolvida quase que concomitantemente em todos os âmbitos, considerando que, ainda que os vídeos tenham sido produzidos anteriormente, só foram liberados aos poucos, após a canonização da produção *fanficcional* de cada episódio ser encerrada. Essa diferença sazonal contribui para que as franquias necessitem mais da repetição a fim de lembrar o consumidor dos eventos que já ocorreram na narrativa. Vale ressaltar que esta é uma das críticas feitas em relação à *Matrix*, pois, de acordo com Jenkins (2008 [2006]) a produção pareceu exigir muito de seu consumidor ao não oferecer elementos de retomada suficientes.

Já no tocante à autonomia, é possível afirmar que em *Kissing in the Rain* as partes se configuram em conjuntos distintos, funcionando ora como todo, ora como parte, dependendo do desejo do consumidor. Tanto a *websérie* quanto as produções *fanfissionais* – ressaltando que, no caso, todas as produções de fãs contam como um conjunto – podem ser desfrutadas separadamente porque tratam de uma temática clássica, já sedimentada no imaginário das pessoas, que é o romance entre dois sujeitos que de início não se dão bem. Como não há a criação de um universo alternativo, o que é típico de franquias, não existem lacunas em questões práticas do funcionamento dessa realidade, pois ela é a nossa, embora ficcional. Assim, a história dispõe de começo, meio e fim, tanto na *websérie* quanto na produção *fanficcional*, e se torna um todo, transmidiático, quando há a união entre elas.

Percebemos em *Kissing in the Rain* que todas as produções são relativamente independentes entre si, tanto nos episódios quanto nas *fanfictions*, *fanarts* etc. Isso porque estas exploram justamente o que não se vê nas cenas da *websérie* e possuem, em conjunto, uma progressão narrativa que segue os vídeos, mas que não necessita deles para ser entendida.

Além disso, a série segue a premissa de não redundância, uma vez que não foram canonizadas produções similares. Tal fato pode ser explicado porque as mídias utilizadas pelos fãs são de fácil acesso, no que diz respeito à produção, se comparados com os aparatos necessários para se montar um jogo, por exemplo, que envolvem, além de uma grande quantia de dinheiro, a participação de produtores, designers, programadores, artistas, engenheiros de som, testadores, entre outros.

Enquanto Jenkins (2008 [2006]) relata, em sua análise sobre *Matrix*, uma crítica a respeito da conexão de elementos da franquia sem o comprometimento da autonomia de cada obra (filme, animação, jogo etc.), em *Kissing in the Rain*, é fácil para os leitores/produtores alterarem o tom de acordo com a mídia, sem que haja lacunas imensas entre um e outro ou, ainda, uma repetição desnecessária, que acabará com o interesse do fã.

Nesse sentido, fica evidente que a intenção das diretoras, além das diferenças em questões de mercado e de orçamento, contribui para que as experiências sejam outras. *Matrix* foi pensado como uma charada para os fãs decifrarem e conectarem as partes, ao passo que *Kissing in the Rain* foi lançado como um convite à criação conjunta, tornando-se transmidiático justamente para que cada um pudesse contribuir da maneira que melhor pudesse.

Assim, *Kissing in the Rain*, por advir de um contexto que parece escapar da indústria e, portanto, sem fins lucrativos diretos, apesar de ser considerada a possibilidade de a *websérie* gerar receita pelo *YouTube*, surge como um experimento ousado e bem-sucedido de engajamento dos fãs para a criação de uma narrativa. A transmidialidade dessa proposta surgiu naturalmente como forma de expressão de uma geração que nasceu conectada a um sistema de compartilhamento de informação em rede, a internet, e é resultado de outras gerações que iniciaram, há um tempo, o processo de retomada, mesmo que tímida, da participação na produção do próprio entretenimento.

O próximo capítulo é dedicado às análises de casos específicos ocorridos na narrativa transmídia que exemplificam os conceitos aqui abordados por Lévy (2015 [1994]) e Jenkins (2008 [2006] e 2009).

4. CAPÍTULO II: ANÁLISE

Neste capítulo, será apresentada a análise das estratégias utilizadas pelos fãs para criar uma narrativa una, bem como as relações de proximidade entre *Kissing in the Rain* e *Harry Potter* como exercício de multiplicidade (JENKINS, 2009) e, principalmente, de autonomia autoral do fã-colaborador, a fim de demonstrarmos como esses dois movimentos contribuem na construção coletiva da narrativa.

4.1. CRIAÇÃO DE UMA NARRATIVA UNA A PARTIR DE EMISSORES DIFERENTES

4.1.1. Interação e Inteligência Coletiva

Como dito anteriormente, ao tratar de inteligência coletiva, Pierre Lévy (2015 [1994]) a define como a partilha de conhecimento por meio da distribuição de informação, tendo como objetivo tornar o saber a base das relações humanas, disseminando-o entre todos os indivíduos a fim de proporcionar “enriquecimento mútuo das pessoas” (LÉVY, 2015 [1994], p. 29). Nesse sentido, é possível observar, na forma como foram desenvolvidas as *fanfictions* canonizadas de *Kissing in the Rain*, o exercício da inteligência coletiva para a criação de conhecimento acerca daquele universo que Kuang e seus fãs estavam desenvolvendo.

É importante ressaltar que o autor trata, também, da competição como forma de impulsionar a inteligência coletiva, já que a possibilidade do confronto de ideias contribui para a construção do saber. Portanto, o fato de as produções *fanficcionalis* serem passivas de um concurso para a canonização, o que significa um reconhecimento máximo por parte do criador da história e de outros fãs, implica em fatores determinantes para o tipo de conteúdo a ser criado, pois é imprescindível considerar o desejo de entrada e de permanência no cânone, tendo sido constatado que os processos de correção e de referenciação serviram como alavanca para a canonização.

Um exemplo desses processos seria o caso²² ocorrido entre o lançamento do primeiro e do segundo episódio de *Kissing in the Rain*, quando o fã *alsokatie* produziu duas *fanarts* feitas com giz de cera derretido, que representavam as personagens Lily e James. A partir disso, outro fã, *belovedcreation*, sugeriu inserir no cânone que cada uma das personagens havia recebido um dos quadros no set de filmagem, além de propor que algum outro fã poderia escrever uma *fanfiction* sobre como eles reagiram ao receber o quadro e quem ficou

²² <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80094629241/shipwreckedcomedy-belovedcreation>

com qual. A diretora Kuang adicionou esse fato ao cânone, incluindo a sugestão de que aquela tinha sido a primeira carta de fã que James havia recebido. Posteriormente, *whyhelloitsjo* escreveu um *drabble*²³ tratando justamente dos aspectos que anteriormente haviam sido propostos por *belovedcreation*. Nesse caso, podemos observar a interação e a colaboração entre os fãs e a idealizadora da série, a fim de explorar o que cada indivíduo tem de melhor a oferecer. Além disso, percebemos também que a vontade de participar como criador de conteúdos não está dissociada da vontade de consumir aqueles conteúdos produzidos por outros fãs.

Outro momento em que isso ocorre na série é quando um fã percebe um erro de continuidade na filmagem do terceiro episódio da websérie, quando esta apresenta, em diferentes tomadas, a personagem Lily ora com a franja molhada, ora com a franja seca. A partir disso, outro fã afirma que sua teoria²⁴ é a de que, como dito no *drabble*²⁵ escrito por Kuang, Lily ficou doente e os produtores simplesmente tiveram que deixar o filme com esses erros de continuidade. Como os episódios já estavam prontos, Kuang não poderia mudá-los. Logo, a utilização conjunta do *drabble* e da produção do fã serve como estratégia de retconização.

4.1.2. Os momentos de referenciação na produção *fanficcional*.

Apesar de produzidos por autores diferentes, é possível visualizar uma forma de unidade entre as produções *fanficcionalis*, sejam elas *fanfictions* propriamente ditas ou *fanarts* etc. É evidente, também, o esforço de se construir em conjunto uma narrativa, sem que haja contradições, motivo pelo qual a diretora e outros fãs fizeram correções, ao longo do tempo, nas contribuições dadas pelo público.

Dessa forma, é esperado que referências intratextuais, ou seja, aquelas que ocorrem dentro do mesmo texto, estejam presentes mesmo em uma narrativa feita por autores diferentes. Entretanto, notamos que os mesmos fãs que mais tiveram seu trabalho canonizado foram, em sua maioria, os mesmos ao longo de todos os episódios e, nessas ocasiões, o fator que mais se repetiu foi a referenciação da obra de autores diferentes em episódios diferentes. Foi possível perceber que esse recurso foi bastante utilizado pelos autores para atingir a canonização.

²³ <http://shipwreckedcomedy.tumblr.com/post/80392206072/whyhelloitsjo-kissing-in-the-rain-drabble>

²⁴ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80828418444/details>

²⁵ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80588858085/kissing-in-the-rain-wrap-party>

O modo como os fãs interagem, iniciando sua produção a partir do ponto em que outro fã já canonizado parou, mantendo, inclusive, o mesmo narrador, demonstra a facilidade de se repetir esse recurso, pois é mais simples investir em uma continuação do que iniciar um *mini-plot* novo para a história. Esses tipos de interação se repetem diversas vezes e, de forma mais sutil, várias referências são feitas ao longo da história, com pequenas parcerias, possivelmente não planejadas, formando-se de maneira espontânea para atingir a canonização.

Diante disso, durante toda a produção *fanficcional*, foram referenciadas ou cocriadas diversas passagens, as quais serão descritas nas seções a seguir.

4.1.2.1. Primeiro episódio:

No primeiro episódio, fazendo o papel de Lily e de James, os atores recriam uma cena na qual James usa um par de óculos muito semelhante ao utilizado pelos atores Adrian Rawlins, Robbie Jarvis e Daniel Radcliffe²⁶ nos filmes da saga *Harry Potter*. Tal fato parece ser uma referência ao casal James Potter e Lily Evans, pais do protagonista da saga homônima. Em uma *fanfiction*, *prkahikoibaat* menciona que foi solicitado ao ator James Potter utilizar os óculos, embora ele não precisasse, pois não possuía problemas de visão – ao contrário das personagens de J. K. Rowling. Tal informação se repete na *fanfiction* de *kyrienne*. Apesar disso, esse fato não foi tratado nos vídeos, nem no *drabble* de Kuang. Entendemos que essa adição de informações faz parte do processo de criação e de desenvolvimento da personagem, o qual se torna mais perceptível em *Kissing in the Rain*, uma vez que o processo criativo é escancarado aos leitores e espectadores da narrativa.

Em outra série de interações, *imagineagreatadventure* menciona mini-hambúrgueres em sua *fanfiction*, e Kuang corrige, afirmando que eles são *gluten-free*, bem como marca o *link* da postagem “*Between Takes*”, de *spintermoderne*, na qual é dito que James é alérgico a vários tipos de comida. Diante disso, percebemos que, logo nos estágios iniciais do experimento, é esperado que discrepâncias ocorram em detalhes aparentemente simples. Entretanto, essa é a primeira correção que Kuang faz, e, por marcar a *fanfiction* de *spintermoderne*, ela sinaliza aos participantes que é necessário se atentar para o que os outros fãs estão fazendo e para o que já foi canonizado, o que demonstra um empenho em compor a história a partir de informações que não podem ser modificadas.

Posteriormente, *arternamente*, na *fanfiction* “*Anything else?*”, diz que Lily trabalha no Starbucks e *ehkt* escreve um *headcanon* no qual James vai a esse local só pra vê-la, onde

²⁶ Encenando James Potter adulto, James Potter jovem e Harry Potter, respectivamente.

acaba pedindo um bolo que ele não pode comer, o que se torna um hábito. Kuang completa a história seguindo o estilo de *ehkt* e afirma que, no final da visita, ele desiste e vai a uma loja do outro lado da rua, em cujo cardápio *glúten-free* há um *muffin* que ele queria experimentar. Assim, Kuang parece, mais uma vez, “costurar” a história, juntando as informações e, de certa forma, fornecendo exemplos do que os fãs poderiam fazer. É possível notar, ao longo das produções, que a timidez inicial dos participantes foi superada e eles perceberam que poderiam modificar ou coparticipar na criação de outro fã sem autorização prévia, pois seria canonizado apenas o que realmente pudesse fazer parte da história de forma coerente.

4.1.2.2. Segundo episódio

Como já mencionado anteriormente, no segundo episódio, *alsokatie* produziu a *fanart* a seguir, composta de duas imagens feitas com giz de cera derretendo, que representam as personagens Lily e James:

Figura 3 – *Fanart* produzida por *alsokatie* para o segundo episódio de *Kissing in the Rain*.



Fonte: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80094629241/shipwreckedcomedy-belovedcreation>

A participante *belovedcreation*²⁷ sugeriu inserir no cânone que cada um recebeu no *set* de filmagem um dos quadros e disse, ainda, que algum outro fã poderia escrever uma *fanfiction* sobre como eles reagiram ao receber o presente e quem ficou com qual. A diretora adicionou essas sugestões ao cânone e afirmou que aquela tinha sido a primeira carta de fã que James havia recebido. Posteriormente, *whyhelloitsjo* escreveu um *drabble*²⁸ a partir da sugestão dada por *belovedcreation*.

A artista plástica *alsokatie*, ao postar fotos do quadro, faz o seguinte comentário:

I've always wanted to make one of these melty crayon rain things...AND NOW I HAVE A VAILD REASON TO. *does crafty dance* This is Lily and James from shipwreckedcomedy's Kissing in the Rain. GO WATCH IT - IT'S MY NEW FAVORITE THING. (disponível em:<http://alsokatie.tumblr.com/post/80033332282/kissing-in-the-rain-episode-1-ive-always>)

No trecho acima, ela afirma que sempre quis fazer algo com giz de cera derretido para representar a chuva e que agora tem uma razão para isso, diz também que *Kissing in the Rain* é sua nova coisa favorita e incentiva outras pessoas a assistirem a *websérie*. A repercussão da *fanart* foi grande, com 879 *notes*²⁹.

Esse exemplo de interação a partir da criação da *fanart* é marcante, pois se caracteriza como o primeiro exercício de extração da *websérie*, já que a *fanart* não é criada apenas no virtual, utilizando ferramentas digitais de desenho. A artista plástica cria a ilustração digitalmente, mas o efeito da chuva é obtido a partir do giz de cera derretido, tanto que a canonização não foi da versão digital da arte e sim da foto composta pelo desenho acoplado ao giz de cera derretido, indicando sua existência no mundo real.

4.1.2.3. Terceiro Episódio:

No terceiro episódio da *websérie*, Lily aparece com a franja seca em algumas cenas e com a franja molhada em outras. Uma fã, *toccarette*, aponta o erro de continuidade e, tentando explicá-lo, *aeternamente* supõe que isso aconteceu porque Lily ficou doente depois da cena gravada (informação presente no *drabble* lançado por Yulin), e os diretores tiveram que deixar dessa forma, porque não tinham tantas gravações da cena. Como os episódios já estavam prontos, Kuang não poderia mudá-los. Logo, a utilização conjunta do *drabble* e da

²⁷<http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80094629241/shipwreckedcomedy-belovedcreation>

²⁸<http://shipwreckedcomedy.tumblr.com/post/80392206072/whyhelloitsjo-kissing-in-the-rain-drabble>

²⁹ *Notes* é um recurso do *Tumblr* para marcar a quantidade de curtidas ou de repostagens que cada postagem teve; entretanto, ele incorpora tanto as curtidas quanto as repostagens em um mesmo montante, não fazendo distinções entre elas.

produção do fã servem como estratégia de correção. Nesse momento, podemos observar o primeiro caso de retconização na narrativa, que é a explicação *a posteriori* que explica algum acontecimento na narrativa.

Nesse caso específico, o processo respeita o ocorrido (em nenhum momento é negado que a franja não estava diferente nas tomadas), mas dá outra explicação do porquê de aquilo ter acontecido (Lily ficou doente, não havia outra alternativa a não ser deixar a cena como estava). Percebemos que isso não afeta a continuidade posterior, mas muda o sentido do ocorrido, o erro entra para a história e é atribuído não mais à Kuang, diretora real da websérie, mas ao diretor fictício do filme que os atores estavam protagonizando. Como produção canonizada, tal recurso abre precedentes para a correção indiscriminada de erros de continuidade.

As interferências retconizadoras, acabam, no final das contas, conferindo certa estabilidade a história de maneira a afetar as categorias narrativas que pudessem estar em desalinho, o que (não) causa problemas de coesão e coerência, especialmente coerência textual, ou seja, o que torna a narrativa à prova de falhas. Assim, a ação direta dos fãs por meio da retconização permite que sejam suplantados problemas narrativos de modo que nunca existirá um erro de construção narrativa, apenas algo que ainda não foi explicado.

O próximo caso a ser analisado é quando *mycrarelady* escreve uma *fanfiction* na qual Lily recebe uma ligação de Pam, depois do lançamento do filme, para elogiá-la pelo trabalho. Em seguida, a diretora faz uma postagem dizendo que a ligação aconteceu três meses depois da festa de encerramento. O *drabble* que marca o início da produção *fanficcional* para esse episódio retrata justamente essa festa de encerramento; porém, Kuang organiza melhor os eventos na linha do tempo da narrativa, ao determinar quando a ligação ocorreu em relação à festa e, ainda, adiciona mais um acontecimento: um mês depois da estreia do filme na SXSW³⁰, o diretor é premiado.

Assim, novamente, Kuang organiza a história, dessa vez em relação ao tempo. Não é possível afirmar se primeiro ocorreu a leitura de todas as postagens e depois a canonização ou se a diretora foi canonizando as postagens à medida que as lia. Contudo, é possível afirmar que essas interrupções, marcando quando tal evento aconteceu em relação ao outro, demonstram que a canonização de uma produção não impedia, necessariamente, a canonização de outra que acontecesse no período anterior. Os fãs poderiam, portanto, escrever

³⁰South by Southwest é um conjunto de festivais de cinema, música e tecnologia que acontece toda primavera em Austin, Texas, Estados Unidos.

sobre os momentos anteriores, posteriores ou concomitantes à produção do filme representado na websérie sem necessariamente se preocupar em seguir uma ordem cronológica. Assim, não se esgotam a possibilidade de tratamento de um mesmo momento na história ou de um momento anterior ao que já foi escrito.

Como não houve referenciação ou interação com outras *fanfictions* durante o quarto episódio da série, na próxima seção discutiremos sobre o quinto episódio, a partir de quando houve as maiores interações.

4.1.2.4. Quinto Episódio:

Na produção *fanficcional* seguinte ao segundo episódio, foi canonizada uma *fanfiction* criada por *thenearestexit*, na qual Lily resgata um gato, Oliver. No quinto episódio, o gato reaparece com o mesmo nome na *fanfiction* de *carolineblueskies* e conseguimos perceber, mais uma vez, a tentativa de unificação da história.

Na sequência, *emkaysmiles* monta um conjunto de *gifs*³¹ com imagens da websérie sobrepostas e com trechos de outras *fanfictions* já canonizadas, feitas por *ankahikoibaat*, *rosieramblings*, *thenearestexit* e Yulin Kuang:

Figura 4 – Captura de tela dos *gifs* montados por *emkaysmiles*



³¹ *Graphics Interchange Format*, que se pode traduzir como "formato para intercâmbio de gráficos", é um formato de imagem utilizado amplamente no ciberespaço pois admite movimento e é mais fácil de utilizar que um vídeo

Fonte:<http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/82226678107/shipwreckedcomedyemkaysmiles-but-she>

Essa *fanart* faz um bom trabalho em juntar trechos das *fanfictions* com os vídeos para os quais elas foram produzidas, tornando a narrativa transmídia mais integrada, como se houvesse uma prova visual de que uma parte pertencesse à outra.

Na sequência, dois casos interessantes ocorrem sob o título de *Lily's Bad Night*³², na qual uma interação entre a autora e mais três fãs desembocam em uma produção *fanficcional* cooperativa³³, quase chegando ao ponto de cada um contribuir com uma frase ou parágrafo.

Uma *fanmix* é feita por *ineveryending*, sendo que um texto a acompanha, dando a entender que essa *fanmix* em questão foi criada por Lily, que estava triste e precisava ouvir músicas dos anos 90. Posteriormente, Kuang comenta que Lily bebeu *mojitos* (até então três) enquanto montava a lista de músicas. Partindo desse ponto, na *fanfiction* *If I Didn't Care*, de *aeternamente*, a personagem Lily começa a história bebendo o quarto *mojito* e dançando a coreografia da música *It's Gonna Be Me*, da *boyband* dos anos 90 *N'sync*, sendo essa música uma das que aparece na *fanmix* de *ineveryending*. Na mesma *fanfiction*, *aeternamente* também referencia a *fanfiction* de *lulabo* (episódio dois), na qual a personagem Pam diz que Lily é a próxima Amy Adams.

O primeiro ponto a ser explorado é o modo como os fãs interagem, iniciando sua produção a partir do momento em que outro fã já canonizado parou, mantendo, inclusive, o mesmo narrador, o que demonstra a facilidade de manipular esse recurso, pois é mais simples investir em uma continuação do que iniciar um *mini-plot* novo para a história. Esse tipo de interação se repete diversas vezes e, de forma mais sutil, várias referências são feitas ao longo da história, com pequenas parcerias, possivelmente não planejadas, formando-se de maneira espontânea para atingir a canonização.

O segundo ponto é evocação da figura de Amy Adams. É comum no universo das *fanfictions* de *Harry Potter* usar fotos e vídeos da atriz para caracterizar a personagem Lily Evans, uma vez que as atrizes que protagonizaram a personagem de J. K. Rowling nos filmes de *Harry Potter* não são tão conhecidas quanto Adams, o que torna mais difícil para os fãs utilizarem suas imagens na produção de *fanarts* e vídeos. Acreditamos, ainda, que a

³² <http://shipwreckedcomedy.tumblr.com/post/82627259490/emilyhopebunny-kissing-in-the-rain-lily>

³³ Escolhemos o termo “cooperativa” para descrever a produção *fanficcional* em questão a fim de ressaltar a autonomia entre as partes (*drabble*, *playlist* etc) nessa produção coletiva específica, cientes de que a definição dos processos de colaboração e cooperação são particularmente escorregadios tratando de um objeto como *Kissing in the Rain*.

referenciação de tal atriz ocorre devido não somente às características físicas semelhantes, mas principalmente a um vínculo emocional criado com Adams, que é bastante popular em filmes de comédia romântica, ao contrário das atrizes dos filmes da Warner Bros.

O próximo caso a ser analisado repete os recursos de referenciação, mas também demonstra uma das formas com as quais é possível auxiliar na construção de conhecimento sobre o universo *ficcional* que a obra está inserida (JENKINS, 2009). A fã *aeternamente* faz um *headcanon* mencionando a *fanfiction Playlist* de *taxicabsandcupcakes*, postada anteriormente, na qual Lily entra nas redes sociais de James para saber quem era Sara e pensa que deveria tomar muito cuidado para não ficar bêbada e deixar escapar esse lapso pra Pam, uma vez que descobre que Sara é a irmã de James e sente vergonha por ter suposto que ela fosse alguma namorada. No *headcanon* de *aeternamente* é exatamente isso o que acontece, sendo que a fã aproveita para citar as situações mencionadas nas *fanfictions* anteriormente canonizadas para o episódio:

Figura 5 – Captura de tela do *headcanon* produzido por *aeternamente*.

aeternamente:

Okay, so according to *taxicabsandcupcakes*'s fic, after Lily twitter stalks James and discovers that Sara is his sister, she "declares herself an idiot, deletes her internet history on the spot, and hopes she's never drunk enough to tell Pam this story." Then, according to *lulabo*, during Lily's late night date with Ben & Jerry's, mojitos, 90s music, and *Miss Pettigrew Lives for a Day*, she is "sloppily texting Pam."

So my headcanon is that she gets in a confessional mood and tells Pam about the twitter stalking. The next day, this text conversation happens:

Lily: You are not to breathe a word of what I texted you last night to a living soul.

Pam: Only if I have the right to tease you mercilessly about it.

Lily: I hate you.

Pam: I know. I love you too.

Lily: DID YOU JUST QUOTE HIM???

Pam: I love you. I love you I love you I love you

Lily: Oh, shut up.

(via *shipwreckedcomedy*)

Fonte: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/82451746540/headcanon-time>

A pergunta “did you just quote him?” (em português, “você acabou de citá-lo?” e a resposta de Pam fazem referência ao primeiro episódio da websérie, no qual James, encenando uma personagem homônima, diz a Lily, também encenando uma personagem homônima: “Eu sei, eu também te amo”³⁴, após ela fazer uma série de comentários rudes em relação a ele. O fim desse diálogo, incluindo a última resposta de Lily, em que ela manda Pam se calar, é o mesmo apresentado na websérie.

Na figura anterior, percebemos que o começo do texto de *aeternamente* se aproxima mais de uma argumentação do que de uma narrativa em si, com os diálogos ao final conferindo à sua postagem um caráter mais próximo do narrativo. Esse é um traço comum do *headcanon*, que não exige uma elaboração necessariamente narrativa. A fã poderia fazer referência às *fanfictions* que cita inserindo-as em uma sequência narrativa, como foi feito anteriormente por outros participantes, mas escolhe um formato similar ao do comentário. Isso se aproxima com do que Jenkins (2009) aborda ao falar dos documentários e do *behind the scenes* como parte da construção do universo de uma determinada narrativa transmídia, inserindo o que vai além da narração em si, como a argumentação apresentada no começo, dentro da narrativa, sem descaracterizar a natureza de nenhum dos dois.

4.1.2.5. Sexto episódio:

No sexto episódio, apenas uma referência é reutilizada. *Thenearstexit* escreve uma *fanfiction* em que Lily se lembra de uma conversa que teve com Pam, na qual elas discutiam a possibilidade de Lily ser a próxima Amy Adams. Tal conversa foi mencionada na *fanfiction* de *lulabo*, no episódio dois, e na de *aeternamente*, no episódio cinco. Dessa forma, *thenearstexit* invoca novamente a figura da atriz para a narrativa.

A falta de referenciação em um episódio que contou com 15 produções de fãs canonizadas, demonstra uma organicidade no processo criativo que não culmina necessariamente em um momento de mais autonomia, já que os fãs criaram mais “sozinhos”, e nem um esquecimento das possibilidades de criação conjunta.

O sexto episódio é icônico porque, se pensarmos no desenvolvimento amoroso do casal, é onde há a maior aproximação até então; os atores permanecem se beijando por um tempo a mais após o “corta!” que marca o fim da cena do filme e dialogam de maneira tímida

³⁴ Em inglês: “I know, I love you too.”

e suave. Tudo isso infere em uma evolução na relação e no desenvolvimento dos sentimentos de um pelo outro, por isso, acreditamos que os fãs preferiram jogar com construção de produções mais introspectivas e, portanto, mais particulares, que tratavam dos detalhes presentes no vídeo, como o beijo, o tom de voz na conversa, ou o fato de que eles não haviam protagonizado nenhum filme com temática dos anos 80. A partir das produções feitas pelos fãs, percebemos um maior movimento de imersão na narrativa.

4.1.2.6. Sétimo episódio:

A produção *fanficcional* feita logo nas primeiras horas após o lançamento do episódio pareceu focar na virada de olhos que Lily dá enquanto canta o verso “*you don’t know dear, how much I love you*” (em português: “você não sabe, querido, o quanto eu te amo”) da música *You Are My Sunshine*. Os fãs intensificaram a simbologia por trás do ato enfatizando que era um mecanismo de defesa, reiterando que ela jamais poderia cantar tal verso sem rolar os olhos. Chama-se a atenção para esse fato porque os fãs sabem, a partir de toda a construção feita nos episódios da *websérie* e nas *fanfictions*, da dificuldade para James e Lily se assumirem como casal.

Na sequência, *mock-hells-hero* questiona como Lily sabia o endereço de James, apontando uma possível falha na construção da narrativa. Porém, no que se configura como mais uma utilização do recurso de retconização, *belovedcreation* responde que James havia feito festas para a produção e para o elenco de vários dos filmes em que eles contracenaram juntos. Além disso, Kaung completa que a primeira vez que Lily esteve na casa de James foi para uma festa que ele planejou com Sirius, e a segunda foi para o aniversário de James, mas, nessa ocasião, ela vai embora antes da chegada do bolo.

A próxima produção a ser canonizada, menciona esse dia e divaga sobre as várias fotos que James tem espalhadas pela casa. Enquanto Lily passa os olhos por todas as fotos, ela relembra o que aconteceu no *drabble* escrito por Kuang, no segundo episódio, e decide que a foto³⁵ que tiraram aquele dia seria o marco do começo do relacionamento deles, caso fossem contá-lo em fotos. Ainda nessa *fanfiction*, enquanto eles estão juntos, logo após o beijo na chuva do último episódio, Lily tira uma foto dos dois.

Posteriormente, *taxicabsandcupcakes* escreve uma *fanfiction* sobre a reação dos fãs quando uma foto de Lily é postada no *twitter*, com eles se perguntando quem poderia ter

³⁵ <http://yulinkuang.tumblr.com/post/79879626098/kissing-in-the-rain-shipping-it>

tirado tal foto, sendo que as teorias recaem sobre James. Depois disso, ela escreve outra *fanfiction* acerca da irmã de James, Sara, que o confronta sobre as postagens no *twitter*, já que eles ainda não haviam confirmado o relacionamento publicamente e ela gostaria de saber se era verdade ou não.

Alem de utilizar a retconização, as produções tratadas anteriormente seguem a tendência de tentar unificar a história. Já sobre as próximas produções a serem analisadas, podemos observar como os participantes do experimento, nesse ponto do processo e da narrativa, se sentiram livres para criar.

Os atores Mary Kate Wiles e Sean Persaud são quem protagonizam Lily e James na história e eles já filmaram outras webséries para o canal *Shipwrecked Comedy*, como *A Tell Tale Vlog*, no qual Persaud atua como Edgar Allan Poe e Wiles como Annabel Lee. Eles fazem parte, também, da websérie *I Didn't Write This*, em que, de acordo com Kuang, ela dirige as filmagens de trechos de suas poesias e romances favoritos. Alguns fãs utilizaram essas filmagens e as introduziram na história:

Figura 6 – Captura de tela dos slides de *Kissing in the Rain*

The screenshot shows a presentation slide with the following content:

- Top Left:** A photo of James and Lily from the magazine *Nylon*. Text: "James and Lily in the Young Hollywood Issue of Nylon magazine edit by [ineedyouractionfigurestostop](#)".
- Bottom Left:** A video thumbnail for "I Didn't Write This - Ep. 1: Ode b...".
- Bottom Middle:** A video thumbnail for "I Didn't Write This Ep 4: Love S... THE LO...NG OF J. ALFRED PROFROCK".
- Bottom Right:** A video thumbnail for "I Didn't Write This - Ep. 6: Fangi...".
- Text in the middle:** "[fair-ravenclaw](#): The only movie they're in together where they don't play the romantic leads is an adaptation of *Fangirl*. He plays Nick to her Cath (and Wren) instead, and hates having to be so awful to her. And he hates seeing her be kissed by the guy playing Levi even more. They make out in trailers a lot during the filming of that one."

Fonte: <https://goo.gl/CDS94Y>

No canto superior esquerdo temos uma *fanart* feita a partir da captura de tela do episódio um da websérie *I Didn't Write This*, na qual a fã incluiu um texto simulando que aquela seria uma foto para a revista americana *Nylon*. Kuang adiciona o vídeo inteiro como parte do editorial e afirma que foi gravado depois do sétimo episódio, mas antes do relacionamento dos dois se tornar público.

No canto inferior direito, está presente o vídeo do sexto episódio da série *I Didn't Write This*, em que Mary Kate Wiles e Sean Persaud não contracenam como casal. Logo acima, o *headcanon*, escrito por *fair-ravenclaw*, conta que essa adaptação do livro *Fangirl* é o único filme no qual eles contracenam juntos, mas não formam par romântico, e que durante as filmagens James odeia ter que ser malvado com ela por causa do seu personagem e sente ciúmes do ator que beija Lily.

Percebemos, a partir dessas produções, que os fãs, cientes das regras que regiam a dinâmica de canonização e suas possibilidades, manipulavam quaisquer ferramentas que encontrassem (os outros vídeos do canal, por exemplo) na sua criação, sem receios de que aquilo os afastaria da canonização. Isso porque embora a canonização oficial por parte da voz autoral de Kuang fosse um elemento a ser considerado, não há como negar que nesse momento, como discutimos anteriormente no tópico sobre a canonização, a dinâmica construída do ponto de vista das múltiplas vozes que compõem a narrativa transmídia transcendia qualquer voz de autoridade. A agência do fã e os movimentos de multiplicidade atuam para além de uma única figura detentora do “poder” de canonização e os fãs, que não eram mais “iniciantes” na participação do projeto, atuam livremente. Afinal, se é possível fazer referências dentro do contexto de produção *fanficcional* e reiterar conexões (como a de Lily e Amy Adams) por que não utilizar, também, a imagem dos próprios atores da websérie?

Por fim, o último *drabble* de Kuang e última produção da série, traz a perspectiva de um fã descobrindo sobre o relacionamento dos dois. O fã divaga sobre não saber do casal já há algum tempo e começa a procurar pelos dois nas redes sociais, quando lê comentários de outros fãs teorizando a possibilidade de que os dois já tivessem namorado no passado e terminado o relacionamento. Então, o fã vai encontrando fotos e informações, até chegar o momento em que, repentinamente, os atores confirmam, nas redes sociais, que estão namorando. Durante esse *drabble*, Kuang marca uma *fanfiction* de *aeternamente* – também para o sétimo episódio, falando sobre a irmã mais velha de James, Aubrey Porter – e os perfis falsos do *Twitter* que Kuang criou para utilizar no projeto. Essa última produção encerra o concurso e, apesar de utilizar uma perspectiva que não foi explorada até então (a de um fã), mantém o mesmo tom utilizado durante toda a narrativa, repetindo processos de referenciação.

4.1.3. Considerações sobre a referenciação na produção *fanficcional*.

Todas essas contribuições dos fãs nos mostram como ocorreu a construção das personagens e da história ao longo do tempo. A interação dos participantes nos mostra, por meio dos recursos de referenciação, retconização e imersão, a tentativa de construir uma narrativa orgânica, que apesar de possuir várias partes, é apenas uma.

Ao iniciar sua própria produção a partir de um ponto que foi deixado por outro fã, o público demonstra, ainda, uma valorização interna das produções feitas entre os participantes, já que, mesmo quando há uma busca de “des-hierarquização” entre as partes (websérie e produção *fanficcional*), o coletivo influencia diretamente no processo de canonização.

Ademais, para além de uma tentativa de se inserir no cânone, esses movimentos demonstram a facilidade dos participantes em manipular essa narrativa que não é de todo inédita, já que as personagens são, até certo ponto, familiares, quando se consideram as influências de *Harry Potter* e as *fanfictions* que acompanham o casal Potter e Evans, de J. K. Rowling, assim como a temática do romance entre um casal que de início não se dá bem.

O processo de canonização vai ao encontro da tendência do fã em produzir uma narrativa que, mesmo sendo transmídia e coletiva, aparenta ser uma, pois ao mesmo tempo em que temos a figura de Kuang no que inicialmente parece ser uma seleção do que preenche a ideia inicial que ela tinha para a série, temos também a abertura para o fã criar e decidir, fazendo correções quando julga necessário. Essas correções mostram que ela não esperava do fã a colaboração perfeita, e sim que estava disposta a uma parceria nesse processo de construção da narrativa.

Não foram canonizadas apenas as produções que exclusivamente se encaixavam no que ela pensou previamente; ao invés de apenas deixar “espaços para que os fãs pudessem colorir” entre os episódios, ela permite que eles mesmos “desenhem” partes dessa narrativa e que eles “pintem” entre os espaços que os outros fãs “desenharam”, enquanto a maioria faz alguns retoques.

A forma com que Kuang rearranja os eventos na linha tempo, ou corrige detalhes que escapam ao leitor produtor, conferem a Kuang a função de elemento organizador da narrativa transmídia, muito mais do que a websérie, que é o ponto de partida das produções. Por se inserir de forma narrativa nos textos, ela assume uma função que estaria mais próxima da ideia tradicional do narrador, mas o faz sem narrar em todos os momentos. Esse posicionamento similar ao do narrador corrobora com a ideia da sua figura exercendo a função de ferramenta, de porta-voz, do desejo coletivo e se caracteriza mais apropriadamente

dentro do funcionamento de *Kissing in the Rain* do que apenas a figura de uma juíza detentora do “malhete canonizador”.

Já as contribuições dos fãs e a forma com que eles interagem entre si apontam para a “democracia” que Lévy (2015 [1994]) discute: as partes interatuam na construção de conhecimento sobre essa narrativa intercalando entre os papéis de leitores e produtores, seguindo a premissa de “formamos uma inteligência coletiva, logo existimos eminentemente como comunidade” (LÉVY, 2015, [1994] p.32).

Na próxima seção, trataremos da autonomia do fã a partir dos paralelos traçados entre *Kissing in the Rain* e *Harry Potter*, focalizando principalmente a questão do processo de canonização, performance e multiplicidade.

4.2. CANONIZAÇÃO, PERFORMANCE E MULTIPLICIDADE: A AUTONOMIA DO FÃ PARA ALÉM DA AUTORIDADE

As semelhanças entre *Kissing in the Rain* e a franquia *Harry Potter* foram percebidas e apreciadas pelos fãs e, embora não seja possível apontar definitivamente essas inspirações, no sentido de afirmar que *Kissing in the Rain* é uma *fanfiction* de *Harry Potter*, as afinidades foram grandes demais para serem ignoradas.

Uma das primeiras relações³⁶ feitas pelos consumidores da série *Kissing in the Rain* foi de que ela se tratava de uma websérie de *Harry Potter*, uma *fanfiction* sobre os pais de Harry. Entretanto, a autora deixa claro que não há relações com a franquia de *Harry Potter*, a fim de evitar questões de *copyrighting*. Assim, há uma tentativa, por parte da autora, de escapar dos problemas gerados pela disputa de direitos autorais, mas não há como impedir as inferências dos fãs, já que elas são significativas para a construção da narrativa de Kuang.

A correspondência entre a aparência dos atores de *Kissing in the Rain* e a descrição física das personagens de J. K. Rowling se torna ainda mais evidente quando somada à semelhança entre os nomes das personagens. Em *Kissing in the Rain*, vemos Lily Everett e

³⁶ A autora faz as seguintes afirmações em uma postagem do Tumblr: *Lily & James was intended as a quiet homage to my fanfic roots, one I didn't think would go noticed by many.* I first started my writing career in Harry Potter fanfiction over eleven years ago, and I feel I owe a lot to the Harry Potter fandom for helping me find the confidence to be creative in the first place. MK was the first person to ask me about the HP connection in our initial conversations about the project, and then so many of you guys immediately picked up on it after our announcement as well. I'm happy to see the Lily/James shipping community is still alive and thriving on tumblr! **This is our public disclaimer that beyond the first names of the characters, there are no other stated Harry Potter references within this series** because we're young broke filmmakers and can't afford to get into any copyright trouble! (KUANG, Yulin. Disponível em: <http://shipwreckedcomedy.tumblr.com/post/68910671363/were-pleased-to-announce-a-new-project-and>)

James Porter protagonizando várias cenas de beijo na chuva, e, em *Harry Potter*, somos apresentados a Lily Evans e James Potter, os pais já falecidos do protagonista da saga.

A dinâmica do casal Everett e Porter é similar ao que nos é revelado sobre Evans e Potter no quinto livro da série, *Harry Potter e a Ordem da Fênix*, publicado em 2003, no qual, a partir das memórias do professor de poções Severo Snape, que estudou com o casal na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, Harry toma conhecimento de que seus pais se odiavam antes de iniciarem um relacionamento:

– Você se acha engraçado – disse ela [Lily] com frieza – Mas você não passa de um cafajeste, tirano e arrogante, Potter. Deixe ele em paz.
 –Deixo se você quiser sair comigo, Evans. – Respondeu Tiago³⁷ depressa. (ROWLING, 2003, p. 525).

Em consonância com esse excerto, podemos ver na websérie:

Figura 7 – Captura de tela que demonstra a interação de James Porter e Lily Everett no segundo episódio da websérie *Kissing in the Rain*.



Fonte: https://youtu.be/Va1_vjUBkBo.

Como pode ser observado na figura anterior, uma captura de tela do segundo³⁸ episódio da websérie *Kissing in the Rain*, o relacionamento entre Everett e Porter também é conflituoso. No diálogo que precede a fala constante na figura (em português, “Por favor, não fale comigo”), James pergunta a Lily qual o tipo de música favorito dela, e ela o responde da forma como está na figura. Depois disso, um silêncio segue até que ele finalmente conclui: “You are not a nice person” (em português, “você não é uma pessoa legal”).

³⁷ No Brasil, o nome da personagem foi traduzido de James para Tiago. Entretanto, os fãs brasileiros transitam entre as duas possibilidades, sendo possível encontrar *fanfictions* o tratando como Tiago ou James. Como há a tradução dos livros para o português, preferimos utilizá-la ao invés de recorrer aos livros na versão em língua inglesa, mesmo que a narrativa transmídia *Kissing in the Rain* seja construída em inglês. Apesar disso, a personagem continuará sendo citada como James Potter para enfatizar as semelhanças com a personagem de Yulin Kuang, James Potter.

³⁸ https://www.youtube.com/watch?v=Va1_vjUBkBo&t=62s

Embora as primeiras referências a *Harry Potter* sejam feitas logo no episódio um da websérie, no qual as personagens interpretam um casal também chamado James e Lily, não há qualquer menção ao sobrenome delas. Já na produção *fanficcional*, a primeira referência se dá na *fanfiction Onscreen Kisses*³⁹, escrita por *rosieramblings*, em 12 de março de 2014, na qual a personagem Sirius é brevemente mencionada: “Aquela vez no ensino médio, quando ele ficou com seu melhor amigo de sete anos, apenas para determinar que ele era heterossexual e Sirius descobrir que era bissexual” (tradução nossa⁴⁰, disponível em: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/79404563661/onscreen-kisses>).

Ainda que tal passagem seja breve, ela menciona a existência de um personagem chamado Sirius e o aponta como melhor amigo de James Porter. É interessante observar a menção ao período de tempo no qual a amizade entre Sirius e James acontece (há sete anos), que é justamente o período escolar em *Hogwarts*, a escola de bruxaria na saga *Harry Potter*. Em seguida, no dia 14 de março de 2014, é canonizada a *fanfiction* “*Character names*”⁴¹, escrita por *clavisa*. Essa *fanfiction*, em especial, surge como uma solução para o problema de como lidar com as questões de *copyrighting* e, principalmente, com o desejo dos fãs de interagir com essa narrativa transmídia e, também, com *Harry Potter*. Assim, *clavisa* inicia sua *fanfiction* da seguinte forma:

Ambos Lily e James estavam cientes da série Harry Potter, é claro. Eles tinham vinte e poucos anos, eles eram a geração Harry Potter, ela esteve presente toda a vida deles, era impossível eles não estarem cientes disso.

Na verdade, era algo sobre o qual James e Sirius já haviam brincado, já que eles nunca foram capazes de evitar tal fato com um par de nomes como esse. Mas, por fim, eles decidiram que era apenas uma estranha coincidência e, além disso, eles se conheceram um ano antes da Pottermania varrer o globo então ELES JÁ ERAM AMIGOS OK e provavelmente JK Rowling estava fazendo referência a eles. (Tradução nossa⁴². Acesso em: 9 de junho de 2017. Disponível em: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/79543806210/character-names>.)

³⁹ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/79404563661/onscreen-kisses>

⁴⁰ Em inglês: “That time in high school when he’d made out with his best friend of seven years only to determine he was straight and for Sirius to figure out he was bisexual.”

⁴¹ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/79543806210/character-names>

⁴² Em inglês: Both Lily and James are aware of Harry Potter as a series, of course. They’re twentysomethings, they’re the Harry Potter generation, it’s been around all their lives, it would be impossible not to be aware of it. And actually, it’s something that James and Sirius have joked about, since they’ve never been able to avoid it with a pair of names like that. But ultimately they decided that’s just a weird coincidence and besides, they totally met each other the year before Pottermania swept the globe so they were ALREADY FRIENDS OKAY and if anything JK Rowling was referencing them.

Em apenas dois parágrafos, esse fã foi capaz de inserir e ao mesmo tempo retirar a saga *Harry Potter* da jogada e, mais além, de utilizar o que já havia sido canonizado antes, já que Kuang abriu precedentes ao canonizar uma *fanfiction* na qual há uma personagem chamada Sirius, e “consertar” quaisquer furos que essa nova possibilidade havia trazido para a série, seguindo a regra inicial de que o projeto de Kuang não era sobre *Harry Potter*.

A partir desse momento, os fãs poderiam facilmente mencionar *Harry Potter* em suas próprias produções e, de fato, eles o fizeram. A próxima postagem na qual há essa referência foi também escrita por *clavisa*. Em tal *fanfiction*, intitulada “*The Shipping News*”⁴³ e escrita a partir do segundo episódio da websérie, é citado um trecho no qual um repórter havia tirado uma foto de James e de Lily e feito especulações:

Algum repórter, procurando por cliques, evidentemente decidiu apimentar o “encontro” publicitário deles com fotos e um pouco de especulação.

LILY E JAMES: NOVO CASAL MÁGICO?

Você Sabe Quem irá ficar junto do set de Kissing in the Rain? Nós estamos shippingo #jily. (Tradução nossa⁴⁴. Disponível em: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80094118235/the-shipping-news>. Acesso em: 13 de junho de 2017.

Além do efeito humorístico de utilizar a palavra “mágico” para se referir ao casal, marcando a questão das semelhanças com *Harry Potter*, a utilização da expressão “Você Sabe Quem” é outra alusão à série, pois o antagonista, Lord Voldemort, é também conhecido por Você-Sabe-Quem, recurso utilizado para não tornar presente aquilo ou quem não se deseja.

A primeira vez que Lord Voldemort é mencionado na saga ocorre logo nas primeiras páginas do primeiro capítulo do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, intitulado *O menino que sobreviveu*:

– Não precisa pedir desculpas, caro senhor, porque nada pode me aborrecer hoje! Alegre-se, porque o Você-Sabe-Quem finalmente foi-se embora! Até trouxas como o senhor deveriam estar comemorando um dia tão feliz!

E o velho abraçou o Sr. Dursley pela cintura e se afastou. (ROWLING, 2000, p. 10)

Como visto acima, o primeiro contato que temos com a personagem a apresenta como Você-Sabe-Quem. Todo o suspense em volta do nome, assim como a simbologia por trás do

⁴³ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/80094118235/the-shipping-news>

⁴⁴ Em inglês: “Some reporter looking for clicks had evidently decided to spice up their publicity coffee “date” photos with a bit of speculation. / LILY AND JAMES: MAGICAL NEW COUPLE? / Do You Know Who is going to get together from the set of Kissing in the Rain? We’re shipping #jily.”

codinome utilizado e as implicações da maneira como cada um se referira a Voldemort permeiam a saga e fazem parte do desenvolvimento da personagem Harry como indivíduo, que choca seus colegas e a comunidade bruxa por se recusar a utilizar de eufemismos para se referir a Voldemort. Tal fato culmina em complicações para ele, quando, no último livro da saga, o nome é enfeitado com a Maldição Tabu, um feitiço que transforma uma palavra em chave para descobrir a localização do falante. Nesse ponto da narrativa, os apoiadores mais próximos de Harry Potter, devido à sua influência, já utilizavam livremente o nome, o que fez com que se tornassem alvos, sendo facilmente rastreados pelo uso da palavra.

Já no quarto episódio, na *fanfiction* “*Housing Matters*”⁴⁵, escrita por *lookingforwings*, é discutido em qual casa de Hogwarts eles estariam se fossem personagens da saga Harry Potter:

Mas a questão é, Pam manda mensagem para a Lily, “eu acho que você é grifinória”, do nada. A mensagem não tem nada a ver com a conversa anterior (eles estavam falando sobre cachecóis, pelo amor de Deus), mas Lily revira os olhos e responde “por quê?” “você é uma atriz, dãã” Pam responde. Lily zomba. “então ele é grifinório também” ela digita e antes de entender exatamente o que ela estava fazendo, ela já havia apertado o botão “enviar”. Ela estremece com o som da mensagem enviada. Pam responde instantaneamente “Eu sei, certo?!!! #jily #eushippo. (Tradução nossa⁴⁶. Acesso em 15 de Junho de 2017. Disponível em: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/81606168779/kitr-housing-matters>)

É possível notar que, a partir da *fanfiction* de *clavisa*, elementos da saga *Harry Potter* começam a ser resgatados sem a necessidade de esclarecimentos, o que sugere um leitor já entendido das alusões e, ainda, uma “naturalização” dessa característica como parte da narrativa. Dessa forma, embora Kuang tenha determinado que seu projeto não seria sobre *Harry Potter*, isso não significou o esquecimento da saga, pelo contrário, contribuiu para a construção de uma atmosfera sem que necessariamente fosse preciso partir do zero.

A referência a uma narrativa de ficção dentro do universo ficcional de uma segunda – no nosso caso, *Harry Potter* sendo mencionado em *Kissing in the Rain* – é, ao mesmo tempo, uma forma de uma se desvincular da outra, pois não estão no mesmo universo, já que dentro

⁴⁵ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/81606168779/kitr-housing-matters>

⁴⁶ Em inglês: “But the point is, Pam texts Lily, “i think you’re a gryffindor,” completely out of the blue. It has nothing to do with the conversation at hand (they were talking about scarves, for Pete’s sake,) but Lily rolls her eyes, and replies with “why???”/ “youre an actor duh” Pam texts back. /Lily scoffs. “then hes a gryffindor too,” she types, and before she realizes exactly what she’s doing, she’s already hit send. She winces as the sent text tone sounds./ Pam replies instantaneously. “IKR!!! #jily #ishipit.”

de *Kissing in the Rain*, *Harry Potter* é entendido como ficção e também uma maneira de se inserir na mesma tradição narrativa na qual a obra mencionada se encontra.

Usando pequenas referências, como o fato de as personagens, no “mundo real”, admitirem que seriam Grifinórios, remete-se a várias características e traços de personalidade que, de outra forma, precisariam (ou poderiam) ser elaborados, mas que não são, uma vez que o título de Grifinórios ou Grifinórias já carrega significado suficiente.

Essa inserção de Harry Potter diretamente na história, apesar das condições previamente propostas por Kuang, demonstra justamente o que Jenkins (2009) apresenta quando aborda a questão da multiplicidade e afirma que as grandes franquias não têm controle sobre quais raízes irão sair da “*mothership*” (nave-mãe). Nas palavras do autor:

O conceito de multiplicidade prepara o caminho para que pensemos sobre *fanfictions* e outras formas de expressão popular como parte da mesma lógica transmídia - *extensões não autorizadas da "nave-mãe", que podem, no entanto, aumentar o engajamento dos fãs e expandir nossa compreensão do original*. Para as franquias em que há um forte desejo de policiar e preservar a continuidade, as *fanfictions* podem ser entendidas pelos produtores como uma ameaça, algo que pode perturbar a coerência de sua história em desenvolvimento, mas as quais adotando uma lógica de multiplicidade, elas simplesmente se tornam uma versão entre muitas que pode nos oferecer informações interessantes sobre quem são esses personagens e o que motiva seu comportamento. (Tradução nossa⁴⁷ JENKINS, 2009, grifos nossos, em:
http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

Ao tratar da possibilidade de aumentar o engajamento dos fãs e o conhecimento que se tem sobre a “narrativa original”, que, nesse caso específico, é a mesma, o autor nos remete justamente ao que acontece quando esse fã, a despeito dos avisos, escreve sobre *Harry Potter* e chega a ser canonizado. Outras produções não atingiram a canonização exatamente porque se relacionavam a *Harry Potter*, o que não desmotivou os fãs a produzirem, uma vez que eles ainda assim foram lidos pelos outros participantes do experimento.

⁴⁷Em inglês: The concept of multiplicity paves the way for us to think about fan fiction and other forms of grassroots expression as part of the same transmedia logic - unauthorized extensions of the "mother ship" which may nevertheless enhance fan engagement and expand our understanding of the original. For those franchises where there is a strong desire to police and preserve continuity, fan fiction can be experienced by producers as a threat, something which may disrupt the coherence of their unfolding story, but where we embrace a logic of multiplicity, they simply become one version among many which may offer us interesting insights into who these characters are and what motivates their behavior.

A canonização foi, de fato, um dos maiores propulsores na participação, já que se cria uma expectativa em fazer parte da história oficial e em ser lido. No entanto, mesmo o conteúdo não canonizado foi lido e recebeu *feedback* de Kuang e de outros participantes.

No que diz respeito à figura de Sirius, é importante mencionar que ele é a personagem secundária que mais faz referência à série *Harry Potter*, servindo como abertura para que essas relações sejam feitas, como dito anteriormente, e ainda como estratégia de permanência no cânone. Ele é mencionado na *fanfiction Playlist*⁴⁸, escrita por *taxicabsandcupcakes*, e na *fanfiction The Logistics of Not Caring*,⁴⁹ de *aeternamente*. No último episódio, a própria Yulin faz referência a Sirius em um *headcanon*⁵⁰, no qual uma fã questiona como Lily sabia o endereço de James, ao que Yulin responde que ela já tinha ido a uma festa que James e Sirius organizaram juntos. Por fim, Sirius é mencionado de novo na *fanfiction*⁵¹ sem título de *taxicabsandcupcakes*.

Ao tratar da performance do fã, Jenkins (2009) fala de formas não autorizadas de extensão que não são diretamente admitidas no texto primário. Entretanto, no caso de *Kissing in the Rain*, as relações com *Harry Potter* são admitidas e apontadas pela própria diretora, porém não faz parte dos objetivos da diretora que haja uma mescla entre os dois.

Isso nos revela a complexidade de se controlar um produto quando ele é lançado de forma tão aberta para a contribuição do fã. Sabemos das formas com que o fã lida com obras tradicionais, no sentido daquelas produzidas pela indústria cultural, e como ele manipula os conteúdos de acordo com a sua criatividade e vontade. No entanto, em *Kissing in the Rain*, a oportunidade de canonização, em um primeiro momento, poderia sugerir que os fãs seguiriam à risca as instruções de Kuang, principalmente no quesito *copyrighting* de *Harry Potter*, já que a Warner Bros. é conhecida por uma política rígida no que diz respeito à utilização das obras cujos direitos autorais ela possui, e Kaung afirma não querer se envolver com disputas autorais. Porém, é exatamente esse ponto, tão categórico na contextualização da história, que os fãs conseguem trazer para dentro da narrativa transmídia.

Por fim, ressaltamos que inúmeras produções não foram canonizadas, por tratarem, claramente, de *fanfictions* de *Harry Potter*. Todavia, esses fãs não esperavam a canonização, pois o apelo em manipular e jogar com o objeto – que nos casos específicos é a websérie – é

⁴⁸ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/82227481278/taxicabsandcupcakes-when-lily-walks-into-makeup>

⁴⁹ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/82227696784/the-logistics-of-not-caring>

⁵⁰ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/83764026899/shipwreckedcomedy-belovedcreation>

⁵¹ <http://lilyandjameskitr.tumblr.com/post/83979019536/taxicabsandcupcakes-so-i-need-your-advice>

suficiente para o fã. Já as produções que mencionam *Harry Potter* e que foram canonizadas o fazem de maneira cautelosa, separando os dois universos ficcionais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa visou discutir questões de transmidialidade e de inteligência coletiva a partir de análises feitas sobre a produção *fanficcional* que foi canonizada na narrativa *Kissing in the Rain*, em especial, sobre os momentos de referenciação entre a produção de diferentes fãs e os pontos de aproximação com a franquia *Harry Potter* a fim de discutir o processo de canonização e os movimentos de multiplicidade e performance do fã.

A introdução apresentou as características do funcionamento do experimento transmidiático *Kissing in the Rain*, a proposta de Kuang para a websérie e a produção *fanficcional*, bem como a justificativa da pesquisa, seus objetivos e a organização do texto.

O segundo capítulo tratou da fundamentação teórica a partir de Henry Jenkins (2008 [2006] e 2009), no que concerne à transmidialidade, e de Pierre Lévy (2016 [1994]), sobre inteligência coletiva. No que diz respeito à inteligência coletiva, Lévy (2015 [1994]) dá voz a alguns dos elementos que permitem que uma obra como *Kissing in the Rain* exista e ajuda a explicar como a colaboração e a competição contribuem na criação de conhecimento.

Ao apresentar os sete princípios da narrativa transmídia, Jenkins (2009) melhor organiza e amplia as ideias abordadas no capítulo *Em busca do Unicórnio de Origami*, do livro *Cultura da Convergência*, publicado em 2006, pois repensa o que ele propõe como modelo ideal da narrativa transmídia, chegando à conclusão de que suas impressões iniciais sobre a transmídia foram influenciadas por uma falsa impressão de novidade que *Matrix* e outras produções causaram nele. Afirma, também, que após contato com as ideias de outros pesquisadores e reflexão sobre o tema, percebeu que elementos de transmidialidade já estavam presentes muito antes da obra das irmãs Wachowski. Encerramos o capítulo discutindo como *Kissing in the Rain* se encaixa nas definições de Jenkins, chegando a conclusão que esse experimento se aproxima tanto do modelo ideal de narrativa transmídia proposto em 2006, quanto das ideias posteriores repensadas em 2009.

O terceiro capítulo, que apresenta as análises, traz as reflexões sobre a produção *fanficcional* em *Kissing in the Rain*, em especial, sobre a referenciação ocorrida durante a produção da narrativa, em que os fãs e Kuang citavam os trabalhos uns dos outros ou continuavam a criar a partir de onde outro fã havia parado. Nesse capítulo, também utilizamos o paralelo criado entre *Kissing in the Rain* e *Harry Potter* para, a partir das discussões de Jenkins, problematizar a autonomia dos fãs, já que foi possível perceber, ao longo das análises, que Kuang e os participantes de *Kissing in the Rain* citaram e utilizaram a saga *Harry Potter* para contextualizar determinadas características da personalidade e da aparência

física das personagens James Porter e Lily Everett, como a rixa entre o casal, aproveitando-se do que já era sabido pelo conteúdo oficial produzido por J. K. Rowling e Warner Bros., e, também, do que o *fandom* já discutia anteriormente sobre James Potter e Lily Evans.

Diante disso, concluímos que é provável que outros experimentos da mesma magnitude de *Kissing in the Rain* não se repitam da mesma forma, uma vez que vários fatores influenciaram na mobilização de tantos fãs, inclusive o apelo intertextual com a franquia *Harry Potter*.

Entretanto, essa iniciativa em contar uma história de forma diferente do que os fãs estavam acostumados a fazer até então, considerando o convite da autora sem que nenhuma das partes (Yulin Kuang ou os fãs) tivesse algum fim lucrativo, e, principalmente, partindo do pressuposto de que foi um conteúdo criado de fãs para fãs, talvez possa abrir espaço para que diferentes formas de narrar surjam para o fã, que, por vez ou outra, possa assumir o papel de criador. Tal influência poderia abrir caminho para que haja mais acesso a outras maneiras de se contar histórias a partir de uma linguagem que explora ao máximo o potencial colaborativo, sem hierarquizações tão gritantes quanto as que se percebem entre os criadores de conteúdo “oficial” das grandes franquias e os “não-oficiais”, e, portanto, pouco legitimados, do universo fanficcional.

Por fim, ressaltamos que o debate sobre a narrativa transmídia e o modo de produção *fanmade* não se encerra nesta dissertação. O fato de não termos encontrado em bancos de dados nacionais e internacionais nenhuma pesquisa que se relacionasse a *Kissing in the Rain* demonstra o quanto ainda podemos explorar esse objeto. A temática abre espaço para a discussão, por exemplo, sobre como (ou se) as categorias narrativas são reformuladas quando exploradas no ciberespaço, sobre o *status* da literatura quando contraposta aos diferentes formatos de produção artística verbal no ciberespaço e, também, sobre as implicações do uso desses formatos em sala de aula.

REFERÊNCIAS

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. São Paulo: Vorazes, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 1ª ed. São Paulo: Aleph, 2008.

_____. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)**. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Acesso em: 24 de novembro de 2017.

_____. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling**. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html. Acesso em: 24 de novembro de 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Carlos Irineu da Costa (trad.). São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Trad. Luiz Paulo Rouanet. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2015.

LILY AND JAMES: KISSING IN THE RAIN – TUMBLR. Disponível em: <http://lilyandjameskitr.tumblr.com>. Acesso em: Janeiro 2017.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Tradução Lia Wyller. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Tradução Lia Wyller. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

SHIPWRECKED COMEDY – YOUTUBE. Disponível Em:

<https://www.youtube.com/user/ShipwreckedComedy/>. Acesso em: janeiro 2017.

SHIPWRECKED COMEDY – TUMBLR. Disponível em: Acesso em: Janeiro de 2017.