



O POTENCIAL DAS *FANFICS* BASEADAS NA NARRATIVA *STAR WARS* PARA A EDUCAÇÃO

Andrea Cristina Versutiⁱ
Daniella de Jesus Limaⁱⁱ
Daniel David Alves da Silvaⁱⁱⁱ

EIXO TEMÁTICO 8: Tecnologia, Mídias e Educação.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo discutir o conceito de narrativa transmídia e o uso das *fanfics* baseadas na narrativa *Star Wars* para a Educação. A narrativa transmídia pode ser conceituada como uma narrativa expandida por outras histórias que ocorrem simultaneamente em diversas plataformas de mídia, porém essas narrativas que expandem a “original” precisam trazer características desta para ser considerada produto da narrativa transmídia. Entre esses produtos podemos encontrar as *fanfics*, as ficções criadas por fãs que usam o universo ficcional da narrativa “original” e não possuem o interesse de lucrar com suas histórias. Na produção dessas *fanfics* os fãs trabalham de forma colaborativa dentro de *fandoms*, comunidades de fãs. A partir do estudo de dados da franquia *Star Wars*, propomos o uso das *fanfics* baseadas nesta narrativa na Educação.

Palavras-chave: Narrativa Transmídia; Fanfics; Educação.

Abstract

This paper aims to discuss the concept of transmedia storytelling and the use of fanfics based on *Star Wars* storytelling for Education. The transmedia storytelling can be depicted as a narrative expanded by other stories that occur simultaneously in various media platforms, however these narratives that expand the "original" features need to bring this product to be considered transmedia storytelling. Among these products we can find the fanfics, fictions created by fans using the fictional universe of the narrative "original" and have no interest in profiting from their stories, in the production of these fanfics fans work collaboratively within fandoms, a special type of communities of fans. From the study of data from the *Star Wars* franchise, we propose the use of fanfic based on this narrative in Education.

Key words: Transmedia Storytelling; Fanfics; Education..

Introdução

O tema proposto neste artigo é o potencial da franquia *Star Wars* e o uso das *fanfics* baseadas nesta franquia voltadas para a educação. Para isso, este trabalho propõe-se a estudar as narrativas transmídia, enfatizando as *fanfics*, além do estudo de dados da franquia, e como esta pode ser utilizada na educação.

O artigo discute sobre a convergência midiática, as narrativas transmídia e a partir destas, as *fanfics*, ficções criadas pelos fãs de um determinado filme ou série, sendo que estes não tem o interesse de lucrar com suas produções. Além disso, o artigo faz discussão sobre o uso e potencial das narrativas transmídia na educação.

Com isso, têm-se como objetivos conceituar narrativas transmídia e *fanfics*, bem como analisar o potencial da franquia *Star Wars*, de modo que será possível propor o uso das narrativas transmídia, dando ênfase às *fanfics*, na educação.

A narrativa transmídia (JENKINS, 2009) pode ser considerada como a interação entre as produções ficcionais disponibilizadas em diversas mídias, ou seja, uma narrativa complementando a outra, utilizando-se de suas linguagens específicas e não apenas somando-se. Estamos considerando, portanto, as *fanfics* como desdobramentos da história original protagonizada pelos fãs. Para realizar estas reflexões, o artigo baseou-se no aporte teórico de autores como Henry Jenkins (2009), Vicente Gosciola (2011), Márcia Vargas (2005), Fabíola Reis (2010), além de refletir sobre os dados da franquia *Star Wars* e seu provável potencial na educação.

1. Narrativas transmídia

A convergência midiática faz com que as mídias atuais passem por um processo, no qual estas perpassam por diferentes interfaces e plataformas (site, televisão, blog, redes sociais, rádio), com o intuito de atender ao espectador/consumidor de diversas formas. Cada vez mais é comum encontrarmos conteúdos originados em uma mídia e que acabam perpassando por outras, gerando assim a convergência midiática. Esses conteúdos adaptam-se

às mudanças necessárias para a mídia em que estão inseridos, proporcionando assim novas experiências aos espectadores/consumidores.

Esse processo midiático entre as diferentes plataformas tem relação com a inquietação do sujeito que não aceita mais ser apenas um “espectador”, e deseja ser coautor dos conteúdos, através da interação com estes pela mídia que melhor lhe convir. Henry Jenkins (2009) em seu livro *Cultura da Convergência* descreve convergência e analisa as possibilidades por trás de cada produção dentro do contexto midiático atual, que tem como conceito chave a interatividade, opondo-se às mídias tradicionais que tinham o público como mero receptor dos conteúdos.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009)

Se convergência é o processo migratório de conteúdos entre diversas plataformas midiáticas e a intenção é gerar novas experiências para o espectador/consumidor, então que o conteúdo migrado seja algo diferente, mas traga características do original. Daí surge a Narrativa Transmídia (Transmedia Storytelling), forma de contar uma história baseada em uma fonte original com a utilização de novos elementos sem fugir às características da história fonte, com a intenção de prender o espectador em um universo ficcional composto por múltiplas *timelines* – linhas do tempo.

Pensamos narrativa transmídia, conhecida também como transmediação, *transmedia storytelling*, ou somente transmídia, como um algo que expressa um acontecimento, e não uma essência. Ela reflete multiplicidades criadas a partir da experiência, e não uma verdade única. Sendo assim, o conceito deve ser utilizado como ferramenta de reflexão. É preciso dar relevância aos fatos, à unicidade dos acontecimentos. Há uma busca dos detalhes que se constroem no momento presente. Compreendemos a transmídia como uma forma de narrativa que se constrói no detalhe e na mudança, no movimento de ideias e na atualização de imagens a partir da participação dos sujeitos, do seu envolvimento nas tramas ficcionais. (DELEUZE, 2006).

Ainda que pareça obscuro seu significado, o tema transmídia é definido por Jenkins (2009: 135):

Uma história transmídia se desenvolve através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida em um filme, ser expandida para a televisão, novelas e HQ; seu universo possa ser explorado em videogames o experimentado como atração em um parque de diversão.

Em um seminário no congresso Intercom^{iv} 2011, Gosciola^v (2011) caracterizou narrativas transmídia como: “formato de estrutura narrativa; grande história dividida em fragmentos; os fragmentos são distribuídos entre múltiplas plataformas de mídia; permite que a história seja expandida; circula pelas redes sociais; apoia esta distribuição na estratégia denominada “viral” ou “spreadable”; adota como ferramenta de produção dispositiva móvel, como celulares e tablets”. Ou seja, uma grande história fragmentada, e esses fragmentos difundidos em diversas plataformas de mídia denomina-se Narrativa Transmídia.

Essas histórias que se desenrolam em diferentes plataformas de mídia tem a intenção de conquistar um público diversificado, pois como estão presentes em diferentes mídias, estarão presentes para os diferentes tipos de sujeitos. Além de proporcionar a possível interação entre histórias e espectadores, como enfatiza Gomez (2010), ajudando assim até no sucesso da própria narrativa.

A narrativa transmídia é uma nova forma de expressão, e por que não dizer, de arte. Ela aproveita ao máximo as diversas plataformas midiáticas, influenciando o processo de criação. Permite a participação do público e mensura, em tempo real, as respostas dos espectadores, possibilitando, inclusive, a mudança dos rumos da narrativa também em tempo real. (GOMEZ, 2010)

Com isso podemos conceituar as *fanfics*, “ficções criadas por fãs”, que segundo Reis (2010) são histórias sem caráter comercial ou lucrativo, escrita por fãs que usam universos ficcionais que não foram criados por eles. Então, com o uso do universo ficcional (personagens, espaços, características específicas) de uma história “original”, os fãs produzem suas próprias histórias, sendo que estes não possuem o interesse de lucrar com suas produções, porém tornam-se coautores dessa narrativa “original”.

Para o fã criar essas histórias é necessário mais do que o simples fato de existir uma narrativa da qual eles gostem e tenham vontade de expandi-la com a criação das *fanfics*, é conveniente que estes fãs façam parte de *fandoms*, comunidades de fãs. É preciso que o sujeito cultural faça parte de uma comunidade, de um *fandom*, que é o principal fator que impulsiona a criação (REIS, 2010). Dentro dessas comunidades os integrantes trabalham de

forma colaborativa na criação das *fanfics*, o que estimula que os fãs participem dessas comunidades e produzam as histórias que expandem a narrativa original.

Com o advento da internet, os fandoms passaram a agregar um número cada vez maior de pessoas, rompendo barreiras geográficas e até mesmo linguísticas e a produção de fanfictions também cresceu, particularmente na década de 1990. Isso fez com que a prática fosse quase restrita ao gênero ficção científica, onde teria nascido, para a condição de amplamente exercida por fãs de vários outros gêneros, como séries policiais e de suspense, filmes, histórias em quadrinhos, videogames e livros ficcionais. (VARGAS, 2005, p. 24)

Com o surgimento do computador e posteriormente com o advento da internet, as comunidades de fãs, denominadas *fandoms*, se popularizaram e cada vez mais são adicionados sujeitos culturais a elas, promovendo assim a interação/dinâmica entre pessoas de comunidades culturais, linguísticas e sociais diferentes. Nessas comunidades, os fãs além de trabalharem em conjunto, têm a possibilidade de opinarem sobre as *fanfics* que estão sendo divulgadas, através de comentários feitos com o intuito de incentivar os autores a continuarem escrevendo e/ou se aperfeiçoarem, quando for o caso.

2. O potencial da franquia *Star Wars*

A franquia *Star Wars* foi iniciada com um dos seis filmes da série, escritos por George Lucas. O primeiro filme da série com o título *Star Wars* (Guerra nas Estrelas), foi lançado em 1977, e a partir daí já se tornou um fenômeno em todo o mundo, este foi acompanhado por mais dois filmes, *Empire Strikes Back* (Império contra Ataca) e *Return of the Jedi* (O Retorno de Jedi), lançados em intervalos de três anos. E após dezesseis anos do lançamento do último filme, o autor deu início a uma nova trilogia. Os filmes produzidos também foram lançados em intervalos de três anos, sendo que o último filme foi lançado em 2005. Os seis filmes da série arrecadaram cerca de 4 bilhões de dólares até 2008, com isso esta se tornou a terceira série cinematográfica mais lucrativa, atrás apenas da série *Harry Potter* e *James Bond*.

A série também possui um site oficial (<http://www.starwars.com>) que disponibiliza diversos meios de entretenimento e interação com outras mídias (blogs, sites, jogos). No site, os fãs tem acesso a vídeos, filmes, games, loja virtual, além de um espaço para a divulgação de sites, páginas em redes sociais e blogs criados pelos próprios fãs.

Além dos filmes, a franquia possui vários outros produtos culturais^{vi} como, uma série de TV (Clone Wars), um longa metragem animado em computação gráfica (baseado na série

de TV), curtas metragens animados (baseado na linha de brinquedos LEGO da franquia), uma vasta série de games (cerce de 150), quadrinhos e desenhos animados. É através desses produtos que a história é expandida, fazendo desta uma narrativa transmídia.

Uma das mais recentes notícias envolvendo a franquia é que no início do primeiro semestre de 2012 o autor, George Lucas, iniciou o relançamento da série de filmes nos cinemas em 3D. Outro indício do potencial da franquia é que ela foi adotada em 2011 pela *Volkswagen* para promover as propagandas de seus carros em um projeto de marketing muito bem bolado que tinha desde comerciais de televisão, que foram exibidos nos intervalos mais caros e populares dos EUA, o *Super Bowl*, até host site interativo via *Facebook*. A campanha conseguiu o status de "tradicional", segundo site *BrainCast*.

A narrativa também é expandida através das *fanfics*, em um dos maiores sites de *fanfics* do mundo, o FanFiction.net (<http://www.fanfiction.net/>), a série de filmes de *Star Wars* totaliza cerca de 28.300 *fanfics*, estas são divulgadas nesse site por 230 comunidades de fãs (*fadoms*) que lá estão cadastradas. Desta forma, concluímos que a série estimula os fãs no desenvolvimento da narrativa transmídia, colaborando na sua divulgação. Essas informações são indícios do potencial que a franquia *Star Wars* possui, fazendo desta um grande fenômeno tanto de lucro quanto em público/fãs.

2.1. O uso das *fanfics* na Educação: baseadas na série *Star Wars*

Com a ampliação do uso das novas tecnologias na educação e entendendo a convergência tecnológica como uma mudança cultural que vai além de dispositivos técnicos, buscamos refletir sobre os efeitos deste novo paradigma na educação. Este paradigma é o que se abre para as experiências com as narrativas transmídia no meio educacional.

A prática com a transmídia é algo novo nas escolas do Brasil, assim como o estudo e as pesquisas sobre o assunto. Essas novas medidas possui potencialidade no fato de que no formato transmídia, a narrativa original pode ser expandida e pode convergir entre diversas mídias, plataformas e interfaces. Sendo cada fragmento independente, mas havendo uma relação entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia^{vii} e hipertextualidade^{viii}.

Segundo Nalin Sharda (2009, p. 2) a potencialidade de trabalhar com narrativas transmídias reside na possibilidade de articular os conteúdos pedagógicos com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes, tal como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. Sendo assim, é possível induzir que o uso

desses recursos pode auxiliar os educadores a desenvolverem metodologias capazes de melhorar o interesse do aluno com a relação à aprendizagem, justamente por estarem adaptadas ao seu contexto de trabalhar em grupo de forma colaborativa e ainda por estes estarem envolvidos com uma narrativa que comumente possui grande potencial entre os jovens.

O potencial da transmídia na educação está justamente na probabilidade da junção do conteúdo programático com o trabalho interativo, colaborativo, compartilhado que será desenvolvido, aproveitando que os estudantes já estão envolvidos com as novas mídias, assim como acontece na transmídia desenvolvida para o entretenimento. Para isso, podemos usar uma franquia popular entre os alunos como mediadora desse processo de aprendizagem, neste caso propomos a franquia *Star Wars*.

Segundo Jenkins (2010) a discrepância com relação ao uso das novas mídias é visível na sala de aula e é preciso criar novos modelos educacionais capazes de envolver maior colaboração entre professores e alunos. Ou seja, dentre esses novos modelos mencionados pelo autor, um deles pode ser o uso da narrativa transmídia na educação. Entre os produtos de uma narrativa transmídia, usaremos a *fanfic*, da série *Star Wars* como exemplo, para uma atividade em sala de aula.

O professor pode solicitar que os alunos produzam uma história utilizando o universo ficcional da série *Star Wars*, ou seja, que os alunos criem uma *fanfic*, e a partir daí estes desenvolverão habilidades para a escrita (redação), aprimorarão a coesão e coerência de seus textos e também estudarão sobre a ortografia. Além disso, os discentes poderão trabalhar colaborativamente entre eles e professor, e estarão tornando-se coautores da história original de série. E ainda, a partir da história criada pelos alunos, o professor pode fazer com que estes perpassem as histórias por outras mídias, com a criação de um vídeo por exemplo, fazendo com que eles tenham envolvimento com as novas tecnologias e mídias.

Conclusão

Convergência midiática nada mais é do que o trânsito de um determinado conteúdo por diferentes mídias. Com a convergência, o sujeito deixa de ser apenas um mero espectador e passar a ser coautor do conteúdo migrado, a partir do momento em que ele pode dá sua opinião, interferir neste conteúdo. Com isso surge a narrativa transmídia, que pode ser conceituada como uma grande história fragmentada, e esses fragmentos presentes em diversas mídias.

A narrativa transmídia tem a intenção de conquistar o maior número possível de sujeitos, pois com o desenrolar de seus fragmentos em diversas mídias, esta atingirá conseqüentemente diversos tipos de sujeitos. Entre esses fragmentos da grande história que é a narrativas transmídia demos ênfase às *fanfics*, que são ficções criadas por fãs de uma determinada narrativa, que usam o universo ficcional desta para desenvolver suas criações. A partir da *fanfic*, o fã pode estender e ampliar a história “original”, e ainda convergir sua criação entre diferentes mídias, tornando-se assim coautores da história fonte.

Para a criação das *fanfics* é interessante que o fã esteja agregado a um *fandom*, ou seja, o fã deve fazer parte de uma comunidade de fãs. Dentro desses *fandoms*, os fãs trabalham de forma colaborativa na produção das *fanfics*, o que faz com que esses fãs sintam-se estimulados a criarem suas histórias.

Dentre as narrativas transmídia existentes destacamos *Star Wars*, uma grande narrativa estendida por diversos produtos culturais que perpassam por diversas mídias. *Star Wars* é uma franquia grande e fragmentada o bastante para ser considerada uma narrativa transmídia, e, além disso, a franquia possui um grande potencial entre o público de várias idades, principalmente entre os jovens, o que nos leva crer que o uso desta narrativa na educação poderia estimular o interesse dos alunos.

O projeto para o uso da narrativa transmídia na educação é algo muito novo no Brasil, porém este novo cenário cultural pode trazer resultados positivos para o meio educacional. A partir da proposta do uso das *fanfics* da série *Star Wars* em sala de aula, podemos considerar que com a criação de histórias ficcionais baseadas numa narrativa original, os alunos desenvolverão várias habilidades relacionadas à leitura, interpretação e construção de textos, além de trabalharem de maneira colaborativa, o que estimula a criação dessas histórias. Outro fator bastante importante é que depois de produzidas as histórias, estas podem ser prolongadas/expandidas para diversas mídias, o que pode aproximar a relação dos jovens com as novas tecnologias.

ⁱ Socióloga e Doutora em Educação e Tecnologia pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Atualmente membro do corpo docente do Mestrado em Educação e Comunicação da Universidade Tiradentes - UNIT – SE onde desenvolve projeto de pesquisa sobre narrativas transmídias e possibilidades para educação a distância. Membro do grupo de pesquisa GECES, Educação, Comunicação e Sociedade e do Grupo de Pesquisa GEFI Educação Filosofia e Imagem, ambos cadastrados no CNPQ. Dedicar-se a estudos relacionados ao uso de novas tecnologias na Educação, Ensino a Distância e Usabilidade. E-mail: andrea.versuti@gmail.com.

ⁱⁱ Graduanda no 4º período do curso de Letras Português da Universidade Tiradentes (UNIT) e pesquisadora através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PROBIC - UNIT) no Projeto Narrativas Transmídias e Potencialidades para a EAD, sob orientação da Profa. Dra. Andrea Versuti. E-mail: daniellalima90@gmail.com.

ⁱⁱⁱ Graduando em Letras Inglês pela Universidade Tiradentes (Unit) e pesquisador através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC - FAPITEC/SE). Participa do Grupo de Pesquisa em Educação, Filosofia e Imagem (GEFI) e do Grupo de Pesquisa sobre Comunicação, Educação e Sociedade (GECES), ambos na referida instituição. E-mail: dandavias@gmail.com.

^{iv} Todo semestre é organizada e publicada pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação a Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação (RBCC), periódico científico de alcance e referência nacionais com conceito nacional A do Qualis.

^v Professor Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Autor do livro Roteiro para as Novas Mídias: do Cinema às Mídias Interativas (3ª. ed. rev. e ampl. Senac, 2010), e hoje é um dos mais importantes pesquisadores sobre narrativas transmídia e mídias digitais no Brasil.

^{vi} Produtos de uma franquia midiática que expandem os componentes transmídia (filmes, séries de televisão, vídeo games, quadrinhos).

^{vii} Sobreposição de mídias feita com uso de hipermídia aliada ao controle do usuário e interatividade do mesmo. (Baldeasar; Antunes e Rosa, 2009)

^{viii} Texto não-sequencial, que deixa o leitor livre para “seguir” seu próprio caminho de leitura. (Baldeasar; Antunes e Rosa, 2009)

Referências

BALDESSAR, M. J.; ANTUNES, T. M.; ROSA, G. L. **Hipertextualidade, multimídia e interatividade**: três características que distinguem o Jornalismo Online, 2009. Disponível em: http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalismo/eixo5_art22.pdf. Acesso em: 09/05/2012.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva: 2006.

FANFICTION.NET. Disponível em: <http://www.fanfiction.net/>. Acesso em: 12/05/2012.

GOMEZ, J. **Transmedia Storytelling**: “As mídias sociais estão em sua infância”, 2010. Disponível em: <http://multishow.globo.com/Olha-Issso/Jeff-Gomez-sobre-transmedia-storytelling---As-midias-sociais-estao-em-sua-infancia-.shtml>. Acesso em: 09/05/2012.

HESSEL, Marcelo. **George Lucas diz o que esperar da série de TV de Clone Wars**, 2008. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/series-e-tv/george-lucas-diz-o-que-esperar-da-serie-de-tv-de-clone-wars/>. Acesso em: 12/05/2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

REIS, Fabíola S. Figueiredo. **O Fanfiction**: a história de fãs para outros fãs, 2010. Disponível em: <http://www.cielli.com.br/downloads/124.pdf>. Acesso em: 09/05/2012.

RENÓ, Denis P.; VERSUTI, Andrea. C.; MORAES-GONÇALVES, E; GOSCIOLA, V. **Narrativas transmídia**: diversidade social, discursiva e comunicacional. Revista Palavra Clave, v. 14, p. 201-215, 2011.

STAR WARS. Disponível em: <http://www.starwars.com/>. Acesso em: 12/05/2012.

SHARDA, Nalin. Using Storytelling as the Pedagogical Model for Web-Based Learning in Communities of Practice. **Web-Based Learning Solutions for Communities of Practice**:

Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancement. Patras: University of Patras. p.67-82, 2009.

VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction:** novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.