



GEMINIS

[DOSSIÊ - I JORNADA INTERNACIONAL GEMINIS: ENTRETENIMENTO TRANSMÍDIA]

DESDOBRAMENTOS NARRATIVOS, COGNIÇÃO E A COMPLEXA RECEPÇÃO TRANSMIDIÁTICA DOS FÃS EM NOSSA ATUALIDADE

RAMON QUEIROZ MARLET

Mestrando em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Especialista em Gestão de Comunicação e Marketing pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP).

E-mail: ramonmarlet@gmail.com

LEANDRO LEONARDO BATISTA

Professor titular de graduação e pós graduação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP).

E-mail: leleba@usp.br

RESUMO

O presente artigo visa estudar cognitivamente a recepção transmidiática a partir dos desdobramentos narrativos elaborados pelos próprios fãs, que interagem virtualmente com seus pares em comunidades de fóruns de discussão online. As comunidades de fãs, ou *Fandom*, comportam uma série de elementos que convergem em torno de uma obra já escolhida pelo público (Miranda, 2009), no caso analisado, as narrativas de “O Hobbit” e “O Senhor dos Anéis”, de J. R. R. Tolkien, que ganharam suas versões cinematográficas recentemente, e que também constituem seus universos ficcionais transmídias através de plataformas como *games*, RPG, animações, entre outros. Neste processo, objetivamos observar a polifonia de sentidos e vozes produzida por suas diferentes interpretações, além da ancoragem, ajustamentos e ativações associativas feitas na discussão de diferentes hipóteses formuladas através do material fonte inicial.

Palavras-chave: Storytelling transmídia; Cognição; Recepção; Ancoragem; Polifonia.

ABSTRACT

This paper aims to study the cognitively transmedia reception from the unfolding narrative prepared by own fans, who interact virtually with their peers in communities of online discussion forums. The communities of fans, or *fandom*, contain a number of elements that converge around a work already chosen by the public (Miranda, 2009), in the analyzed case, the narrative of “The Hobbit” and “Lord of the Rings” JRR Tolkien, who recently earned their film versions, which are also their fictional universes transmídias through platforms such as games, RPG, animations, among others. In this process, we aimed to observe the polyphony of voices and meanings produced by their different interpretations, in addition to anchoring, associative activations and adjustments made in the discussion of different hypotheses by initial source of the material.

Keywords: Transmedia storytelling; cognition; reception; anchoring; Polyphony.

INTRODUÇÃO

No atual contexto cultural de convergência midiática em que vivemos, temos uma reconfiguração da arte de contar histórias que passa a ser entendida como *storytelling* transmídia (Jenkins, 2009), e que “se diferencia dos modelos narrativos convencionais pela criação de universos narrativos expandidos e pelo alto grau de complexidade narrativa” (Massarolo, 2013, p. 337). O surgimento deste modelo inovador vem da interação entre três pilares principais: a narrativa propriamente dita, as plataformas de mídia por onde ela circulará, e os fãs que irão se relacionar com ela de várias maneiras diferentes, indo da simples contemplação a níveis cada vez mais profundos e intensos de envolvimento, de acordo com o trabalho desempenhado pelo sistema cognitivo. Os processos de transmídiação dessas narrativas transformam, por sua vez, as relações entre produtores e consumidores/fãs, desenvolvendo novas práticas de produção cultural.

Em contraste às noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação, onde produtores e consumidores ocupavam papéis em polos distintos, “podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras” (Jenkins, 2009, p. 30), caracterizando a cultura participativa, definida como a “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos” (Jenkins, 2009, p. 378). Nesta perspectiva, ela torna-se uma condição fundamental para que os fãs possam compartilhar informações com seus pares, uma vez que a experiência de consumir uma complexa narrativa transmídia “representa um ato de imersão mais profundo do que a simples prática de releitura de um texto em busca de novas significações” (Massarolo, 2013, p. 339), à medida em que produtores criam universos ficcionais atraentes que não se esgotam e nem se limitam a uma única obra ou mesmo a uma única plataforma de mídia (Jenkins, 2009).

A maioria das formas de compartilhamento de informações entre os fãs ocorre em ambientes online, no qual “a internet possibilitou um novo momento nas relações

entre público e técnica e afirmou a convergência de construções canônicas e não-canônicas, pois ampliou o espaço para negociações identitárias e estéticas” (Miranda, 2009, s/p). Desse modo, os fãs decidem que tipo de relação irão manter dentro da comunidade escolhida e também quais serão suas respectivas participações. Alguns optam por fazer parte de fóruns de discussão, onde comentam e debatem os temas que mais lhe interessam sobre as narrativas, bem como as leituras paralelas que vão surgindo durante o processo de interpretação.

Sendo assim, iremos analisar cognitivamente as interpretações dos participantes do fórum de discussão online “Valinor¹”, dedicado, em sua maioria, aos fãs das trilogias de “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”, e, para isso, escolhemos a sub-área chamada “E Se...”² devido à sua definição indicada no próprio fórum, a qual especificaremos mais adiante. Neste processo, poderemos observar as diferentes interpretações acerca da narrativa de origem, e também que alguns temas permitem maior diversidade de ramificações do que outros, porém todos eles permanecem ancorados ao tema inicialmente proposto. Outro ponto interessante de observação é em relação às defesas de argumentação utilizadas pelos fãs, que procuram embasar e fundamentar suas opiniões recorrendo a trechos e citações de outras fontes originais, recortes e lacunas encontradas no material inicial, entre outros, caracterizando a polifonia de vozes e sentidos empregadas nessas manifestações.

A partir disso, poderemos analisar os resultados das manifestações cognitivas desempenhadas pelos fãs em relação à complexa recepção transmidiática em nossa atualidade. Quando o conhecimento relevante é ativado na memória, um estado de motivação é criado e aciona o comportamento, que, por sua vez, passa a exigir cada vez mais do sistema cognitivo dessas pessoas por trabalhar mais frequentemente a relação entre compreensão/interpretação e produção de narrativas, como veremos no decorrer do presente estudo.

1. NARRATIVA TRANSMÍDIA E A CONSTRUÇÃO DE SEU UNIVERSO FICCIONAL DISCURSIVO

As narrativas transmídias estabelecem processos próprios para sua fruição, envolvendo a criação de universos ficcionais compartilhados por diferentes meios, cabendo a cada um deles o desenvolvimento de uma narrativa própria, de modo articular e complementar com o restante. “Com esse tipo de estratégia, o objetivo agora é construir um complexo mundo ficcional que sustenta múltiplas inter-relações entre os personagens e suas histórias” (Fechine e Figuerôa, 2011, p. 19).

1 Disponível em <<http://forum.valinor.com.br/>>. Acesso em 12/08/14.

2 Disponível em <<http://forum.valinor.com.br/forum/e-se.148/>>. Acesso em 12/08/14.

Grande parte disso decorre do convite oferecido às pessoas a entrar e participar da experiência lúdica proposta. Essa funcionalidade lúdica se manifesta muito frequentemente em duas direções, como apontado por Fachine (2013, p. 20):

Com o aparecimento de plataformas livres de compartilhamento de arquivos de vídeos, difundem-se práticas de distribuição não autorizada de conteúdos televisivos e de apropriação informal pela audiência. Como resposta dos *broadcasters*, surgem também novos procedimentos de distribuição autorizada de conteúdos televisivos a partir da recuperação da programação da TV via internet por meio de *downloading* ou *streaming*.

A convergência, assim, é tanto um processo corporativo (convergência corporativa), entendido como o “fluxo comercialmente direcionado de conteúdos de mídia” (Jenkins, 2009, p. 377), de cima para baixo, quanto um processo de baixo para cima, o que caracteriza a convergência alternativa, ou seja, o “fluxo informal e às vezes não autorizado de conteúdos de mídia quando se torna fácil aos consumidores arquivar, comentar os conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação” (Jenkins, 2009, p. 377).

Assumindo esses pressupostos, temos a transmídiação como conceito-chave para a compreensão dessa dinâmica estabelecida entre ambas as instâncias, sendo este um modelo de produção orientado pela distribuição em diversas plataformas de mídia de conteúdos associados entre si, “cuja articulação está ancorada em estratégias e práticas interacionais proporcionadas pela cultura participativa estimulada pelo ambiente de convergência” (Fachine, 2013, p. 26). A transmídiação, portanto, envolve em sua concepção a participação ativa do consumidor, chamado a fazer parte do processo criativo dentro de um ambiente midiático que se retroalimenta regularmente, estabelecendo formas, práticas e estratégias de produção, de circulação e de consumo marcados tanto pela “verticalidade (com modelos baseados na produção de conteúdos por meio dos grandes conglomerados) quanto pela horizontalidade (com conteúdos produzidos por pessoas comuns interessadas em divulgar suas criações/opiniões” (Lopes, Mungioli, 2011, p. 254).

Dessa forma, o resultado interativo dessas atividades caracteriza o universo ficcional discursivo de uma determinada narrativa transmídia, ou seja, ele é a soma de todos os “conteúdos autorizados” (convergência corporativa, verticalidade) e dos “conteúdos não autorizados” (convergência alternativa, horizontalidade), compondo uma órbita de sentidos para sua respectiva fruição. Assim, temos um tipo específico de conteúdo cuja produção de sentido se articula entre o uso coordenado de diferentes mídias e o engajamento da audiência, assuntos discutidos no item a seguir.

2. COMUNIDADES DE FÃS (*FANDOM*), ENGAJAMENTO E A CULTURA PARTICIPATIVA

Com a consolidação dos meios digitais, fãs de várias mídias populares direcionaram sua discussão para ambientes online, o que, de várias maneiras, intensificou e alavancou o potencial social de formação dessas comunidades. À medida em que os participantes discutem sobre uma determinada narrativa, eles criam uma comunidade de engajamento (Baym, In: Harris, Alexander (Org.), 1998). Desse modo,

não se torna um fã apenas por assistir regularmente um determinado programa, mas por traduzir essa experiência em algum tipo de atividade cultural, por compartilhar ideias e impressões sobre o programa com os amigos, por ingressar em uma comunidade de fãs que compartilham interesses em comum. Para os fãs, é natural que o consumo deflagre a produção, a leitura gere a escrita, a cultura do espectador se torne cultura participativa (Jenkins, 2006, p. 41).

Ou seja, os fãs são aquelas pessoas que respondem a um determinado produto cultural criando, produzindo e compartilhando seus próprios produtos culturais em comunidades de interesse em comum com seus pares, criando vínculos emocionais de sentidos muito mais profundos do que a simples leitura de um texto. Assim, além de serem consumidores de mídia, são também produtores, distribuidores, divulgadores e críticos (Jenkins, 2006).

A interação e o engajamento com os demais participantes das comunidades faz com que se atinjam níveis cada vez maiores de conhecimento, pois nenhum fã sozinho consegue saber tudo o que precisa para apreciar/consumir uma determinada narrativa, ainda mais quando ela se torna transmídia. Como apontado por Jenkins (2006), Levy distingue o conhecimento compartilhado, que se refere às informações conhecidas por todos os membros da comunidade, de inteligência coletiva, a qual descreve o conhecimento disponível a todos os participantes da comunidade. A inteligência coletiva expande a capacidade produtiva de conhecimento da comunidade pois liberta os membros individuais das limitações de suas memórias, além de permitir que o grupo aja de acordo com uma gama mais ampla de especialização.

Os fãs em comunidade buscam essa especialização através de várias manifestações realizadas em rede, como indicado por Miranda (2009). Dentre elas, destacamos as *fanfictions* (história escrita por um fã envolvendo elementos pertencentes à trama original, sem que exista qualquer intuito de quebra de direitos autorais ou lucro nesse processo), *fanarts* (variações gráficas que podem compreender desenhos específicos de cenas, personagens, entre outros), *fanzone* (história em quadrinhos criada e produzida pelos fãs, se aproximando bastante das *fanfictions*), *fanvideo* (engloba montagens

audiovisuais, bem como filmagem de encenação de trechos das obras interpretadas pelos próprios fãs), *cosplay* (reúne a ideia de customização e jogo/play, na qual os fãs se caracterizam fisicamente de acordo com seus personagens preferidos e assumem suas identidades e personalidades) e *fanhit* (composição musical feita pelos fãs disponibilizadas online para download nos sites das comunidades). Temos, então, diferentes gêneros de manifestações produzidos exclusivamente para o ambiente virtual, porém o *fandom* pode adquirir um caráter mais performático e buscar o espaço real do cotidiano para suas representações da narrativa.

Diante da diversidade de ações observadas, nos concentraremos nas análises da recepção cognitiva dos fãs que optam por fazer parte de fóruns de discussão online, onde debatem os assuntos que mais lhes interessam sobre as narrativas de origem, bem como as leituras paralelas que vão surgindo durante o processo de interpretação da obra, como indicado anteriormente. Tendo em vista que esses fóruns são ambientes livres para a discussão sem um sistema de regras rigidamente definido, e que as narrativas podem e são interpretadas de várias formas diferentes, podemos, assim, assumir a visão de Latour (2012) e compreender esses espaços como agrupamentos sociais constituídos tanto por atores humanos quanto por não-humanos (as plataformas midiáticas) em torno de um tema em comum (a narrativa), porém atravessados por contradições e tomados pela diversidade discursiva de seus membros.

Isso nos indica que a utilização do *storytelling* afeta o modo como as informações são armazenadas e disponibilizadas cognitivamente. Na sequência, iremos abordar alguns conceitos teóricos sobre processamento cognitivo, para, em seguida, aplicá-los no fórum de discussão online “Valinor”, em um tópico específico da sub-área denominada “E Se...”, indicados mais adiante.

3. STORYTELLING E PROCESSAMENTO COGNITIVO: ENTRE A INTERPRETAÇÃO E A PRODUÇÃO

As narrativas, de um modo geral, continuam sendo um meio muito comum e presente para a comunicação humana. Nossa experiência “tanto interpessoal quanto intrapessoal, é altamente influenciada pelos atos de compreensão e produção de histórias” (MAR, 2004, p. 1414). Como comunicadores, somos prolíficos produtores de histórias, onde predominantemente utilizamos distintas estruturas de histórias para nos relacionarmos com os outros (MAR, 2004). Isso nos fornece subsídios que explicam, em parte, nossa proximidade e intimidade com as narrativas, que nos persuadem por sua semelhança com a nossa vida cotidiana, entre outros fatores. “Quando uma nova mensagem aparece em uma estrutura narrativa que é consistente com a estrutura da

memória humana, é mais fácil para as pessoas compreenderem, processarem e julgarem essa informação” (Adaval e Wyer, apud LIEN e CHEN, 2013, p. 517).

Somos, então, ao mesmo tempo, consumidores e produtores de histórias. Porém como isso ocorre em nossa mente? Ou seja, como o nosso cérebro reage a essas informações? Na tentativa de explicar esse fenômeno, Mar (2004) aproxima a neuropsicologia dos modelos cognitivos, para obter alguns resultados interessantes. Segundo ele, existem boas razões para relacionarmos a compreensão com a produção de histórias. Ao nível da narrativa, a capacidade de organizar o significado de sentenças conectadas de modo a formar uma representação holística para qualquer entendimento ou comunicação, parece ser uma necessidade compartilhada entre ambos os processos, ou seja, propõe-se que a escolha e a ordenação causal-temporal dos acontecimentos da narrativa possa ser a base dessa construção comum. Além disso, apesar de existirem especificidades cognitivas nos processos, um número idêntico de áreas do nosso cérebro são envolvidas tanto na compreensão como na produção das narrativas, como regiões medianas e dorsolateral do córtex frontal, regiões temporais, incluindo a junção temporoparietal, entre outras.

Entretanto, todo o nosso processamento cognitivo acontece por meio de dois sistemas na mente, como indicado por Kahneman (2012), uma das maiores referências internacionais em ciências cognitivas: o sistema 1, “que opera automática e rapidamente, com pouco ou nenhum esforço e nenhuma percepção de controle voluntário” (Kahneman, 2012, p. 29), ou seja, controla a atividade cognitiva de forma rápida e intuitiva; e o sistema 2, que “aloca atenção às atividades mentais laboriosas que o requisitam, incluindo cálculos complexos. Suas operações são associadas com a experiência subjetiva de atividade, escolha e concentração” (Kahneman, 2012, p. 29), ou seja, controla a atividade cognitiva de forma mais devagar, porém mais lógica e deliberativa.

Em nossas análises aplicadas no fórum de discussão online “Valinor”, como veremos no item a seguir, nos concentraremos em duas atividades desempenhadas pelos sistemas 1 e 2: a ativação associativa e os efeitos de ancoragem. O primeiro termo diz respeito a ideias que foram evocadas/ativadas que disparam muitas outras ideias. Cada elemento está conectado, e cada um apoia e fortalece os outros. Tudo isso acontece rapidamente e de uma só vez, gerando um padrão auto-reforçado de reações cognitivas, emocionais e físicas, que são ao mesmo tempo diversas e integradas. O traço essencial dessa série complexa de eventos mentais é a coerência (Kahneman, 2012). Em nosso caso, analisaremos a ativação associativa narrativa desempenhada pelos fãs, ou seja, as ideias evocadas a partir de hipóteses alternativas à narrativa-base formuladas pelos

próprios fãs, discutidas no fórum “Valinor”; já os efeitos de ancoragem acontecem quando as pessoas consideram um valor particular para uma quantidade desconhecida antes de estimar essa quantidade. Há uma forma de ancoragem que ocorre em um processo deliberado de ajuste (Sistema 2), e há uma ancoragem que ocorre por um efeito de *priming* (manifestação automática do Sistema 1) (Kahneman, 2012). Em nosso caso, analisaremos os efeitos de ancoragem narrativa, ou seja, a partir das hipóteses formuladas pelos fãs, verificaremos os ajustes que movem-se narrativamente a partir da âncora inicialmente proposta, que é a hipótese a partir da qual surgem os demais comentários.

4. “E SE...” A HISTÓRIA FOSSE DIFERENTE? ANÁLISE COGNITIVA DO FÓRUM DE DISCUSSÃO ONLINE “VALINOR”

Dentre as diferentes áreas presentes no fórum online “Valinor”, a denominada “E Se...” logo nos chamou a atenção devido à sua definição apresentada³:

O “E Se...” é um projeto que busca criar um debate entre os fãs a respeito das consequências de escolhas alternativas para certos acontecimentos nas obras. Inicialmente, uma opção alternativa a algum ponto da história será levantada, e a partir dela as hipóteses deverão surgir, buscando descobrir as consequências dessa nova realidade.

Só por esta passagem, já podemos evidenciar os dois conceitos propostos para análise: ativação associativa (“consequências de escolhas alternativas”; “descobrir as consequências dessa nova realidade”) e os efeitos de ancoragem (“opção alternativa a algum ponto da história”; “hipóteses deverão surgir”). A fim de aprofundarmos um pouco mais, escolhemos aleatoriamente um tópico dentro dessa sub-área, chamado “E se Gandalf tomasse o Anel para si?”⁴, contemplando um total de 63 respostas, no qual um fã apresentou essa interpretação e três hipóteses iniciais: 1) Os “Nazgûl” o obedeceriam?; 2) Ele conseguiria derrotar “Sauron”? Como?; 3) Ele se tornaria pior do que “Sauron”? Ou igual à ele?. A seguir analisaremos cada uma delas⁵. Em todas as hipóteses, classificamos as respostas dicotomicamente (sim x não), e analisamos seus respectivos conteúdos (associação) e desdobramentos (âncoras).

Na primeira hipótese, “Os “Nazgûl” o obedeceriam?”, obtivemos as seguintes

3 Disponível em <<http://forum.valinor.com.br/forum/e-se.148/>>. Acesso em 12/08/14.

4 Disponível em <<http://forum.valinor.com.br/topico/e-se-gandalf-tomasse-o-anel-para-si.39946/>>. Acesso em 12/08/14.

5 Em virtude das limitações de espaço impostas pelo presente estudo, restringiremos as respostas às que apresentaram diferenciação de conteúdo, uma vez que algumas delas se repetiam.

respostas indicadas na tabela abaixo:

Tabela 1: respostas condensadas à hipótese “Os “Nazgûl” o obedeceriam?”

Não	Sim
<p>“No Senhor dos Anéis, Frodo por acidente coloca o anel na estalagem Pônei Saltitante, e não adquire comando de Nazgûl nenhum, só os atrai para matá-lo. Com Gandalf, embora fosse poderoso, provavelmente seria a mesma coisa. Os Nazgûl são escravos da vontade de Sauron.”</p>	<p>“Conseguiria se ele se declarasse o “novo” Senhor dos Anéis, e também se Sauron não influenciasse, talvez ele conseguisse “domar” os Nazgûl.”</p>
<p>“Acho que os Nazgûl só são atraídos pelo Anel, e não comandados por ele. Acredito que Gandalf, em posse do Anel, não poderia comandá-los, mas só Sauron.”</p>	<p>“Se Gandalf tomasse o Anel os Nazgûl o obedeceriam, POIS ELES SÃO ESCRAVOS DO ANEL. Se Gandalf estivesse de posse do Um, os Nazgûl reverenciariam a ele, como o Novo Senhor do Escuro.”</p>
<p>“Os Nazgûl obedecem à vontade de Sauron visto ele possuir os nove anéis dos Homens.”</p>	<p>“Segundo o verso do Anel “Um Anel para a todos dominar”, o Senhor dos Anéis controlaria a todos outros, incluindo aqueles em posse dos Nazgûl.”</p>
<p>“Acho que não... somente se ele exercesse um poder semelhante ao que Sauron exercia sobre o Um Anel - coisa que, acho eu, ele não conseguiria...”</p>	<p>“Na carta oficial, Tolkien afirma que se Gandalf se apoderasse do anel os Nazgûl iam reconhecê-lo como novo Mestre e portanto iam obedecê-lo!”</p>

Fonte: elaboração dos autores.

Diante do exposto, concluímos que, para as respostas negativas, a hipótese 1 apresenta âncoras com ajustamento reduzido e associações que giram em torno apenas do argumento “Os Nazgûl são escravos apenas de Sauron”. Já as respostas positivas apresentam âncoras com ajustamento ampliado e maior diversidade de associações, incluindo os argumentos “Posse efetiva do anel por Gandalf”, “Os Nazgûl são escravos do anel e não de seu portador”, “Verso *Um Anel para a todos dominar*” e “Em uma de suas cartas oficiais, Tolkien afirma que se Gandalf se apoderasse do anel, os Nazgûl iam reconhecê-lo como novo Mestre e portanto iam obedecê-lo”.

Na segunda hipótese, “Ele conseguiria derrotar “Sauron”? Como?”, obtivemos as seguintes respostas:

Tabela 2: respostas condensadas à hipótese “Ele conseguiria derrotar “Sauron”? Como?”.

Não	Sim
<p>“Não sei se, numa luta direta, Gandalf derrotaria Sauron!! Com certeza Sauron estava enfraquecido, já que grande parte de seu poder foi para o Um durante sua forja, por isso, Sauron não estaria em suas melhores formas se alguém usurpasse de uma parte de sua força, mas ainda assim, Sauron era um espírito de muito poder, e mesmo sem o Anel, o próprio Gandalf temia Sauron, o que demonstra o enorme poder desse!”</p>	<p>“Conseguiria. Com o Um Anel ele teria um poder muito forte para qualquer Orc, Elfo, homem, Troll, Balrog, Nazgûl, Shelob, Sarumans... etc. Poderia derrotar Sauron, mas não destruí-lo completamente, já que o Anel continuaria vivo.”</p>
<p>“É claro que o Sauron não seria derrotado pelo Gandalf. É verdade que o poder de Sauron fica diminuído sem o anel. Mas não deve ser esquecido que, além de ele ser um dos maiores entre os Maiar, também o poder de Gandalf foi diminuído antes da sua vinda para a Terra Média.”</p>	<p>“Gandalf só teria forças suficientes para destruir Sauron depois que se tornou Branco. Li isso em uma das Cartas de Tolkien. Desde que renasceu, Gandalf teria se tornado forte o suficiente para usar o Anel, mas resistir a Sauron. Assim, só ele poderia destruí-lo.”</p>
<p>“Também acho que não. Creio que o Um o “dominaria”, assim como “dominou” aos anteriores portadores... Frodo e Bilbo talvez não tenham ficado piores porque eram justamente hobbits, e não pessoas com maior poder e sabedoria, como Galadriel ou Gandalf. Creio que, quanto maior o poder do portador, maior o “estrago” que o Um poderia causar... ou ao menos é a impressão que tenho.”</p>	<p>“Em relação a uma batalha (lê-se guerra, não luta direta), Gandalf, como senhor das tropas de Mordor, teria chance de vencer, já que ele teria seus “comandados”(e que não eram poucos), para enfim desbancar o general de Morgoth!”</p>
<p>“Sem destruir o Um Anel, é impossível destruir Sauron. Então mesmo que Gandalf dominasse o Um Anel, acho que não conseguiria destruir Sauron, pois não conseguiria destruir o Um Anel.”</p>	<p>“Bom, se tivesse um bom número de seguidores e aliados, conseguiria derrotar Sauron, eu acho, mas tenho lá minhas dúvidas. Acho que seria melhor ele tentar forjar O Um Anel com um outro anel criado por ele, para o mal, aí sim teria mais chances de vitórias.”</p>

Fonte: elaboração dos autores.

Diante das respostas analisadas, concluímos que, assim como na primeira hipótese, para as respostas negativas, a hipótese 2 apresenta âncoras com ajustamento reduzido e associações que giram em torno apenas dos argumentos “Em uma luta direta não, pois o próprio Gandalf temia Sauron, que, mesmo sem o anel, ainda era muito poderoso” e “Sem destruir o anel é impossível destruir Sauron”. Já as respostas positivas também apresentam âncoras com ajustamento ampliado e maior diversidade de associações, incluindo os argumentos “Tendo completamente a posse do anel”, “Somente quando ele se torna um mago branco”, “Em uma guerra e não luta um contra um, pois dominaria todos os exércitos”, “Se tivesse um grande número de seguidores” e “Em luta direta, o anel faria a diferença a favor de Gandalf”.

Por fim, na terceira hipótese, “Ele se tornaria pior do que “Sauron”? Ou igual à ele?”, obtivemos as seguintes respostas:

Tabela 3: respostas condensadas à hipótese “Ele se tornaria pior do que “Sauron”? Ou igual à ele?”.

Não	Sim
<p>“Penso que não pois, se ele está indo contra o mal, não passará a ir à favor dele com O Anel. Ao menos Frodo resistiu à isso.”</p>	<p>“Provavelmente o Um Anel tornaria Gandalf um Sauron na versão Istari. Ele iria se tornar MUITO poderoso. Mas o Anel exerceria sobre ele uma vontade forte demais para o mago. Talvez ele ainda se tornasse pior que Sauron.”</p>
<p>“Gandalf não seria propriamente mais forte que Sauron, por isso, não acho que Gandalf seria tão pior assim, ainda mais porque Gandalf, em comparação a Sauron, e possuía um espírito mais fraco, o que tornaria Gandalf ainda mais “inferior”!”</p>	<p>“No início, por sua grandeza moral e pelo fim para o qual usaria o Anel, Gandalf conseguiria se manter incólume de seu mal (“o caminho do Anel até meu coração é através da piedade, piedade pela fraqueza e pelo desejo de ter forças para fazer o bem.”) Mas chegaria uma hora em que a maldade inerente ao Anel se tornaria forte demais e o dominaria.”</p>

<p>“Com a posse do Anel, Gandalf teria a possibilidade de exercer um poder invejável, mas não acho que ele teria condições de se tornar um Senhor do Escuro tão perverso e malicioso como Sauron, já que, o “treinamento para o mal” desse durou muitas e muitas Eras, aprendendo diretamente com o verdadeiro Senhor do Escuro! Sendo assim, não acho que Gandalf seria pior ou igual a Sauron!”</p>	<p>“Com a posse do Anel, pode-se concluir que Gandalf seria o novo Senhor dos Anéis. Mas, sendo ele mais forte que Sauron, seria ainda pior; pois o Anel é tão ruim quanto o Poder de seu Mestre. Aumentando o poder do Mestre, mais poderoso é o Anel e, por isso, pior seria Gandalf.</p>
	<p>“Sim, ele se tornaria o novo Senhor do Escuro, começando pelo desejo de “consertar as coisas” e depois caindo na tentação de pensar: “O BEM E O MAL SÃO O QUE EU DISSER QUE SÃO...”</p>
	<p>“Trecho da carta 246, de Tolkien: “Gandalf como o Senhor do Anel teria sido muito pior que Sauron. Ele teria permanecido “correto”, mas correto em seu ponto de vista. Ele teria continuado a governar e ordenar coisas para o “bem”, e o benefício de seus assuntos de acordo com sua sabedoria (que era e teria permanecido grande).”</p>

Fonte: elaboração dos autores.

Diante das respostas obtidas, concluímos que, assim como nas duas primeiras hipóteses, para as respostas negativas, a hipótese 3 apresenta âncoras com ajustamento reduzido e associações que giram em torno apenas dos argumentos “Gandalf resistiria ao poder do anel, assim como Frodo”, “Em comparação a Sauron, Gandalf possuía um espírito mais fraco e por isso seria inferior”, “O treinamento para o mal não seria igual ao de Sauron (diretamente com o Senhor do Escuro)”. Já as respostas positivas também apresentam âncoras com ajustamento ampliado e maior diversidade de associações, incluindo os argumentos “O Anel exerceria sobre Gandalf uma vontade forte demais para o mago”, “Gandalf seria corrompido em algum momento pelo poder do anel”, “O Anel é tão ruim quanto o Poder de seu Mestre”, “Gandalf se tornaria o novo Senhor do Escuro” e “Trecho da carta 246, de Tolkien: “Gandalf como o Senhor do Anel teria sido muito pior que Sauron. Ele teria permanecido “correto”, mas correto em seu ponto de

vista. Ele teria continuado a governar e ordenar coisas para o “bem”, e o benefício de seus assuntos de acordo com sua sabedoria (que era e teria permanecido grande)”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das análises das hipóteses acima, podemos observar que alguns temas, principalmente as respostas positivas, permitem maior diversidade de ramificações e associações do que outros (os negativos), porém todos permanecem ancorados ao tema inicialmente proposto. O deslocamento discursivo ocorre até um determinado ponto onde, na visão dos fãs, há coerência, que se dá através dos mecanismos de ancoragem.

Do ponto de vista linguístico, encontramos nessas relações discursivas as ideias de heterogeneidade e polifonia, conceitos elaborados inicialmente por Bakhtin, que, de acordo com Pires e Adames (2010, p. 71),

defendeu a ideia de que todo texto é um objeto heterogêneo, de que todo texto é constituído por várias vozes, é a reconfiguração de outros textos que lhe dão origem, dialogando com ele, retomando-o. Os sujeitos se constituem como tais nas ações interativas, sua consciência se forma no processo de interiorização de discursos preexistentes, materializados nos diferentes gêneros discursivos, atualizados nas contínuas e permanentes interlocuções de que vão participando.

Sendo assim, podemos dizer que a recepção dos fãs é, em sua essência, polifônica, pois os mesmos utilizam em sua argumentação trechos e citações de outros fãs, dos escritos originais, de relatos do próprio autor da narrativa base, entre outros, caracterizando as várias vozes presentes em seus discursos e, também, impreterivelmente marcada pela alteridade, ou seja, pelo colocar-se no lugar do outro, que pode ser um personagem, o próprio autor da narrativa base, um outro fã, etc. Além disso, é na interação polifônica das vozes do autor da narrativa base somadas às vozes dos fãs, que a narrativa transmídia se constitui em sua totalidade.

De tudo o que dissemos até aqui, evidenciamos que a cultura do fã, de um modo geral, é mais dialógica do que disruptiva, mais afetiva do que ideológica e mais colaborativa do que marcada pelo confronto (Jenkins, 2006). Por fim, uma outra característica interessante de observação é que a interpretação cognitiva individual da narrativa é compartilhada com os demais membros da comunidade, ampliando e intensificando os seus desdobramentos de sentido, o que caracteriza a recepção transmídia inserida na cultura participativa em nossa atualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FECHINE, Yvana. Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira? Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Globo. In **Estratégias de transmídiação na ficção televisiva brasileira**. Maria Immacolata Vassallo de Lopes (org). Porto Alegre: Sulina, 2013.
- _____ e FIGUERÔA, Alexandre. Transmídiação: explorações conceituais a partir da telenovela brasileira. In **Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais**. Maria Immacolata Vassallo de Lopes (org). Porto Alegre: Sulina, 2011.
- HARRIS, Cheryl, ALEXANDER, Alison (Ed.). **Theorizing Fandom: fans, subculture and identity**. Hampton Press, 1998.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria, 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- _____. **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 2006.
- KAHNEMAN, Daniel. **Rápido e devagar: duas formas de pensar**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: introdução a Teoria do Ator-Rede**. Salvador: Edufba, 2012.
- LIEN, Nai-Hwa., CHEN, Yi-Ling. Narrative ads: The effect of argument strength and story format. **Journal of Business Research**, Vol. 66, p. 516-522, 2013.
- LOPES, M. I. V. L., MUNGIOLI, M. C. P. Ficção televisiva transmidiática: temáticas sociais em redes sociais e comunidades virtuais de fãs. In **Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais**. Maria Immacolata Vassallo de Lopes (org). Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MAR, Raymon A. The neuropsychology of narrative: story comprehension, story production and their interrelation. **Neuropsychologia**, Vol. 42, p. 1414-1434, 2004.
- MASSAROLO, João C. Storytelling Transmídia: Narrativas para Multiplataformas. **Tríade**, Sorocaba, SP, v.1, n. 2, p. 335-347, dez, 2013.

MIRANDA, Fabiana M. Fandom: um novo sistema literário digital. **Revista digital Hipertextos**, n3, jun. 2009.

PIRES, Vera L., TAMANIN-ADAMES, Fátima A. Desenvolvimento do conceito bakhtiniano de polifonia. **Estudos Semióticos**. Disponível em:<<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>>. Editores Responsáveis: Francisco E. S. Merçon e Mariana Luz P. de Barros. Volume 6, Número 2, São Paulo, novembro de 2010, p. 66–76. Acesso em 12/08/14.