



Revista Linguagem – 15º Edição / [www.lettras.ufscar.br/linguagem](http://www.lettras.ufscar.br/linguagem)

## TRANSMIDIAÇÃO: A SAGA CREPÚSCULO CONTINUA NA PRODUÇÃO DA FANDOMINATION

Cleusa Albilia de ALMEIDA<sup>1</sup>

Issaaf Santos KARHAWI<sup>2</sup>

Lúcia Helena Vendrúsculo POSSARI<sup>3</sup>

Universidade Federal de Mato Grosso – MT

### RESUMO

A pesquisa tem por objetivo verificar a produção de leitura e de textos – transmidiação – dos fãs da saga *Crepúsculo*. O objeto, primeiro, a fancultura. Segundo, os fãs em espaço real. O aporte teórico-metodológico é da netnografia, e de grupo focal para a gestualidade presencial, onde se descrevem os processos de interlocução. A análise é semiodiscursiva, na pista dos indícios e do simbólico que congrega e marca os fãs através de seus fanfctions, fanvideos e fanarts.

**PALAVRAS-CHAVE:** tecnologias; transmidiação; saga *Crepúsculo*.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Curso de Estudos de Cultura Contemporânea ECCO/IL/UFMT – e-mail: [albilafma@gmail.com](mailto:albilafma@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social – habilitação Jornalismo – UFMT – e-mail: [issaaf@gmail.com](mailto:issaaf@gmail.com)

<sup>3</sup> Professora e Orientadora do Mestrado em Estudos de Cultura Contemporâneas. ECCO/UFMT/IL. Linha de Pesquisa comunicação e Mediações. Coordenadora do NUCOM: Comunicação e Cultura /IL/UFMT – e-mail: [luciahvp@hotmail.com](mailto:luciahvp@hotmail.com)

## **INTRODUÇÃO ou dando a conhecer o pesquisado**

Chamou-nos a atenção sobremaneira a produção, quase infinita, por parte dos fãs da Saga Crepúsculo. São produções principalmente encontradas no Twilight Brasil. Paralelamente, chamou-nos a atenção a preferência por leituras femininas e *teens* por parte de jovens que cursam as séries finais do Ciclo Básico, a ponto de os programas educacionais inserirem tais leituras.

Inquietou-nos, portanto, a indagação de como sentidos são produzidos num processo intersemiótico, interdiscursivo e transmidiático.

Neste trabalho, não nos atemos ao conceito de subcultura, ou de fã como o outro, figura subjugada dentro da massa de consumidores de produtos de mídia. Acompanhando Freire Filho (2007), pretendemos nos inserir nos novos olhares sobre a recepção, com maior aproximação da pesquisa acadêmica com a cultura de mídia, afastando a visão estereotipada de fã, considerando-o como um consumidor astuto, capaz de processar criativamente os sentidos de produtos de circulação, massiva elaborando, a partir deles, um conjunto de práticas, identidades e novos artefatos.

Na esteira de Shah (2005), tomamos por base que,

Um artefato cultural, para evitar qualquer confusão, pode ser claramente definido como um repositório vivo de significados compartilhados e produzidos por uma comunidade de ideias. Um artefato cultural é um símbolo de comunhão (no sentido não violento, não religioso da palavra). Um artefato cultural se torna infinitamente mutável e gera muitas auto-referências e

narrativas mutuamente definidoras mais do que cria uma narrativa mestra linear. (SHAH, 2005)

Na pesquisa que tem por objetivo verificar a produção de leitura e de textos dos aficionados pela saga *Crepúsculo*, chamamos de transmediação a passagem do livro para o filme, e o livro e o filme oferecido também pela internet. Da mesma forma, dos livros e dos filmes para as revistas femininas e teens. Entende-se por interatividade a propriedade inerente aos textos que possibilitam a interferência do leitor, para modificar, ampliar e reescrever os textos originais. É pela hipertextualidade que o virtualizado e o não-unilateral põem o texto em permanente devir. O objeto, primeiro a fancultura: um aglomerado de fãs em espaço virtual que se juntam para trocar informações, releituras e reescrituras, segundo, os fãs em espaço real, copiando a gestualidade. Esse processo de intertextualidade e de interdiscursividade é marcante no Twilight Brasil, onde a fandomination promove produções de sentidos, a partir da interdiscursividade coletiva. O aporte teórico-metodológico é da netnografia, ou etnografia online e de grupo focal para a gestualidade presencial, onde se descrevem os processos de interlocução. A análise é semiodiscursiva, na pista dos indícios e do simbólico que congrega e marca os fãs através da *fandomination*.

### **O processo visto teoricamente**

Envolta por esse contexto, a sociedade contemporânea encontra-se em um processo de ‘mutamorfização’ como intitula Santaella (2004). A evolução dos saberes e das novas tecnologias avançam com a emergência da ‘cultura ciber’, um espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização, de informação e, principalmente, de conhecimento.

De acordo com Maffesoli, essas nuances geram uma nova ‘socialidade’<sup>4</sup> no ciberespaço – diferente da sociabilidade –, uma nova dimensão simbólica para as

---

<sup>4</sup> <<http://ucsnews.ucs.br/ccha/deps/cbvalent/EAD/hoklmepsico/andre.html>> Acesso, em: 26 out. 2008.

práticas sociais, influenciando de forma direta as relações de interação e interatividade entre os indivíduos e as novas tecnologias.

Partindo de uma visão fenomenológica do social, Maffesoli tenta descrever aquilo que marcar a atmosfera das sociedades ocidentais contemporâneas: a socialidade. Ele mostra como o conceito de socialidade é definido em oposição àquele de sociabilidade.

A socialidade marcaria os agrupamentos urbanos contemporâneos, colocando ênfase na 'tragédia do presente', no instante vivido além de projeções futuristas ou morais, nas relações banais do cotidiano, nos momentos não institucionais, racionais ou finalistas da vida de todo dia. Isso a diferencia da sociabilidade que se caracteriza por relações institucionalizadas e formais de uma determinada sociedade.

Para Maffesoli, a socialidade é um conjunto de práticas cotidianas que escapam ao controle social rígido, insistindo numa perspectiva hedonista, tribal, sem perspectivas futuristas, enraizando-se no presente. As relações que compõem a socialidade constituem o verdadeiro substrato de toda vida em sociedade, não só da sociedade contemporânea, mas de toda vida.

De acordo com André Lemos, a cibercultura caracteriza-se por três "leis" fundadoras: "a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a configuração de formatos midiáticos e práticas sociais"<sup>5</sup>.

A tríade emissão, conexão e reconfiguração norteia o processo de "re-mixagem" do contemporâneo, assim como intitula Lemos. Essas características produzem uma mudança social na vivência do espaço e do tempo – determinando as *agoridades* contemporâneas (Possari, 2000, p. 92).

Para Silva (2000, p. 164) "o emissor é um receptor em potencial e um receptor é emissor em potencial, os dois pólos codificam e decodificam". Todavia, constrói-se um sistema, um conjunto, no qual são previstos encaixes, vias de circulação como sinais elementares de apontamentos e referências. O receptor, então, muda de status.

A informação transforma-se em um rizoma, na multiplicidade sem o assentamento da base fixa e sempre aberto a vários sentidos. Assim a construção do

---

<sup>5</sup> <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>> Acesso, em: 26 out. 2008.

saber passa a ocorrer nas possibilidades das múltiplas intervenções, redes e conexões, na bi-multi-direcionalidade.

A cibercultura inova nos modos de circulação, difusão e localização da informação. Criam-se cibernarrativas – uma não necessária linearidade para a formatação do texto, que gera novos espaços de socialidade, de enunciação e de autoria.

A comunicação interativa e a informação digitalizada engendram mecanismos em que os enunciadores conectados são os elementos centrais nos processos comunicativos. Isso ocorre devido à forma de ação comunicativa dos internautas, pautadas na conectividade, na interatividade, na enunciação e na interlocução. Ações que ocasionam em efeitos de significações, legitimando o ser e o estar *on line*.

A função-autor, então, é o lugar onde o autor produz um texto com coerência, coesão, não-contradição e fim, entendido não como um fecho, mas como pontos-de-fuga e de ligações com outras filiações de sentido que se encontram na memória e na historicidade.

A atribuição de sentidos, a interpretação e a reescrita se mantêm no pólo do interlocutor. Dessa forma, a função-autor é determinada pelas condições de produção e de leituras do sujeito.

O lugar de encontro entre os interlocutores é através do signo-texto, um lugar de inscrição do autor e do leitor como co-autor do texto. Ao ler, o sujeito estará produzindo sentidos sobre os sentidos já produzidos pelo autor. Segundo Orlandi (2005, p. 180), “o texto é o lugar, o centro comum que se faz no processo de interação entre autor e leitor”.

Então, pode-se admitir um autor-primeiro e autor(es) segundo(s): criadores e comentadores, resumidores, adaptadores, simplificadores, tradutores, plagiadores, parafraseadores etc – patamares de autoria.

“(…) há na base de todo discurso um projeto totalizante do sujeito, projeto que o converte em autor. O autor é o lugar em que se constrói a unidade do sujeito. (...) o sujeito se constitui como autor ao constituir o texto em

sua unidade, com sua coerência e completude. Coerência e completude imaginárias” (ORLANDI, 2005, p. 55).

A marca polifônica do autor se distingue das demais modalidades. A autoria, produção e leitura, dão-se na proporção de um para muitos, o oposto do convencional, um para um (obra impressa, por exemplo).

Para Orlandi, a leitura é o momento crítico da constituição do texto, é o momento privilegiado da interação, aquele em que os interlocutores se identificam como interlocutores e, ao se constituírem como tais, desencadeiam o processo de significação do texto.

O texto, portanto, é o início da interação entre os sujeitos envolvidos. Um meio de possíveis interações. No entanto, como alerta “os sentidos podem ser todos, mas não qualquer um. Está pressuposto um sítio de significância, que implica a constituição de um leitor ideal” (NEDER, 2001, p. 49).

### **Metodologicamente falando**

Iniciamos nosso percurso, perscrutando, então, as leituras, a gestualidade de adolescentes, a partir do livro impresso, do filme nas salas de exibição, como também seus acessos a eles pela internet. Acompanhamos, no Twilight Brasil, a reescritura de textos.

Ao definirmos o corpus, tivemos que dividi-lo em dois (pela evidência já apresentada). Optamos, assim, pela observação, seguida de grupo focal, onde passamos pelas etapas: de formação em que há confusão e incerteza, criação de familiaridade e os inícios de estabelecimento de identidade do grupo. Passamos pelo conflito, depois pela definição de papéis (BAUER E GASKELL, 2002) e pela fase de ouvir conversas jogadas fora onde falas relevantes não se fizeram presentes anteriormente. Para este corpus, ainda está sendo feita a observação, a coleta de materiais utilizados por eles assim como registros em fotos e vídeos de sua gestualidade, moda etc.

Para o acompanhamento das produções de textos, no Twilight Brasil, optou se-pela netnografia.

Ao pensar a etnografia como uma técnica que deve dar conta de uma performance de comunidade, Hine (2005), tece as seguintes considerações: podemos sugerir, então, que uma troca metodológica, a requisição do contexto *on-line* como um site de campo etnográfico foi crucial no estabelecimento do status das comunicações de Internet como cultura. O contexto *on-line* é definido como um contexto cultural pela demonstração de que a etnografia pode ser aplicada a ele. Se nós podemos estar confiantes de que a etnografia pode ser aplicada com sucesso em contextos *on-line* então nós podemos ficar seguros de que estes são, realmente, contextos culturais, uma vez que a etnografia é um método para entender a cultura. (HINE, 2005, p.8).

Para nós, a Internet significa um contexto cultural, um cenário de estruturas que suportam a ação on-line, comportando muitas dimensões sociais, culturais e políticas.

Kozinets (2007, p. 6), ensina que tais ais procedimentos sequenciam-se em (a) *entrée* cultural; (b) coleta e análise dos dados; (c) ética de pesquisa;(d) *feedback* e checagem de informações com os membros do grupo.

Nossa pesquisa, encontra-se ao final da segunda fase. O lócus Fansite Twilight Brasil.net foi escolhido por ter sido o primeiro site criado sobre a Saga Crepúsculo, reunindo informações sobre os livros, traduções de textos e notícias sobre a Saga, antecipando, inclusive as publicações, edições e lançamentos.

Conforme Gomes (2007, p.324), os *fansites* têm sido objeto de grande interesse porque neles podem ser captadas muitas tendências a respeito do gosto e do modo de recepção das séries e personagens em questão, fundamentalmente através de um tipo muito particular de intervenção feita pelos fãs: as fanarts.

### **Perscrutando os FÃS – FANFICS.**

Aplicamos on line questionário, onde tivemos traçado os perfis. Conseguimos que as respostas fossem dadas por 8 *fanfics*. Entre eles *rewriters* confessos, outros apenas *readers* e outros fãs destes.

Solicitamos às fãs da série literária Crepúsculo (frequentadoras do site *Twilight Brasil*) que respondessem ao questionário (para traçar-lhes o perfil) e à entrevista para conhecer seus discursos. Alegamos que seria usado para trabalho acadêmico e que observaríamos quais sentidos elas produzem no site, como lêem etc. Das pessoas que nos responderam – portanto, sujeitos da pesquisa – e pudemos traçar um perfil pelas respostas ao questionário. Estão dadas aí as condições de produção. Um dos requisitos para se compreender seus discursos/interdiscursos, portanto os efeitos de sentidos.

Observou-se a predominância do sexo feminino entre os internautas contatados do *Twilight Brasil*. A faixa etária predominante varia entre os 16 e 21 anos, com discrepância em relação à sexta e sétima entrevistada, com 30 e 25 anos respectivamente.

Nota-se uma coincidência na renda familiar de A, B, C e F. O sujeito E e G também coincidem na renda familiar com mais de seis salários. As entrevistadas A e B já possuem ensino médio completo enquanto C, D e G, incompleto. A sexta entrevistada, F, já completou o ensino superior e hoje trabalha como Assistente administrativa. A quinta entrevistada, E, cursa Comunicação Digital e trabalha como fotógrafa. De todas as internautas, A é a única que apenas estuda. B trabalha como auxiliar de cozinha, C e D são receptivas de telemarketing e G trabalha como corretora autônoma de empréstimo consignado.

B, E, F e G estão no computador/internet mais de 4 horas por dia. A e C entre 2 e 4 horas, D apenas uma hora por dia. Da mesma forma, A, B, C, E e G buscam, na Internet, curiosidades em geral. D disse privilegiar outras atividades, mas especificou-as como curiosidades do mundo dos famosos. F disse privilegiar sites de relacionamento, correspondência e outros os definindo como busca por informações relacionadas a Crepúsculo além de validação e leitura de fanfics do site *Twilight Brasil Fanfics*.

Atuam na Saga Crepúsculo como leitora apenas a B, e como escritoras A, C, D, F e G. Ou seja, para nossa pesquisa, todas em atividades diferentes, mas complementares, exercem a interatividade, produzindo sentidos. Uma se atendo à leitura dos escritos. As outras escrevendo.

Sobre a transcodificação, a primeira entende que a pergunta se refere à interatividade, ou seja, à produção de textos a partir dos textos originais. Isso para ela é uma grande chance para quem o faz. B lê, mas apóia os que produzem e se diz permanente leitora e acompanhante deles; ainda que não seja escritora, lê os textos e prefere fazê-lo pela internet. Alude que a transcodificação refere-se à interatividade. C enfoca a importância para os seguidores ou não da saga, acrescentando que todos tomam gosto. E refere-se à paixão que isso causa. O livro, segundo ela, deixa de ser apenas livro. Cita o exemplo da série Harry Potter. F também cita Harry Potter se referindo à qualidade do filme. Diz preferir mais o livro, reclamando da falta de fidedignidade na transcodificação cinematográfica. G se refere aos riscos da adaptação de um best-seller para o cinema. Assim como C diz que a transcodificação da Saga foi satisfatória e a apresentou para novos públicos. G frisa a forma como Crepúsculo tem influenciado o público jovem. Segundo ela, criou-se uma sub-cultura juvenil, com um linguajar próprio e ídolos encarados como deuses. G ainda faz alusão à produção de sentidos no ciberespaço ao dizer que os fãs criam universos alternativos ao escreverem aquilo que gostariam de ter lido nos livros da saga.

A interatividade com a obra original assume características além, G conta sobre a criação de um personagem original. Sobre a interatividade com as leitoras diz que o personagem virou ícone da *fanfic* e as gírias usadas na narrativa também são usadas pelas leitoras. Completa que já recebeu e-mails de fãs do Brasil e de Portugal elogiando a produção, além da criação de cinco comunidades dedicadas à *fanfic* “Bella Problema X Edward Solução” no site de relacionamento Orkut e quatro dedicadas a ela e seu trabalho como *ficwriter*, uma com mais de quatro mil membros.

## **Discursos e interdiscursos**

Na busca das atribuições de sentidos, recorreremos, primeiro, ao perfil, analisamos cada forma de resposta dada e pudemos perceber, pelo menos, três discursos diferenciados: o discurso da lida diária com as *fanfics*, onde não se nota nada além do discurso da participação, da admiração pela saga e pelos textos escritos a partir dela (a intertextualidade). São discursos das jovens entre 16 e 21 anos, com estudos incompletos.

Algumas respostas, quase monossilábicas, não permitiram os sentidos desejados. Ativeram-se a informações secas. Portanto, não é possível verificar o envolvimento com o cenário. Um caso, em especial, semioticamente falando, implica vários signos: indiferença, cuidado para não dar respostas que poderiam comprometer, enfim, são sinais, sobre os quais não se tem definição, são apenas índices.

Há, todavia, um discurso comum entre várias entrevistas. É o discurso do pertencimento à comunidade de seguidores da Saga Crepúsculo. Seja lendo apenas, seja pelo discurso da admiração pelos textos produzidos, ou de reescrever apenas, até reescrever e ser uma “best seller” no meio, o discurso, os sentidos são o de prazer, de responsabilidade e, de uma delas, de orgulho e de vaidade.

Percebe-se com base nas respostas das entrevistas que as fãs enfatizam características positivas sobre a sua postura de fã. Quando questionadas sobre a relação que mantêm com os sites sobre a Saga ou com o próprio *Twilight Brasil* as respostas são como autopromoções: as fãs mostram que não são meras leitoras ou fãs passivas, mas idolatram em produtividade.

Sobre a relação com os sites, uma das *ficwriters* de 17 anos diz: “Sou totalmente ligada a eles. (...) Procuo estar sempre ligada a tudo e todos, é uma coisa que foge totalmente do meu controle”. Mais especificamente sobre o *Twilight Brasil* comenta: “Eu sou tão ligada ao site, que hoje eu sou uma das moderadoras”. O discurso de pertença é visível. O que importa e é enaltecido é que ela faz em produtividade no ciberespaço ao lado de outros fãs.

Outros adjetivos qualificam positivamente a relação das fãs com o *fandom*. Uma delas de 21 anos se diz “leitora assídua”. A mesma citada anteriormente se diz

ser uma reesritora e com muito orgulho. O esforço para identificar a vaidade, orgulho, prazer, pertença e responsabilidade para com a Saga não é necessário. Os signos estão aí.

Ainda mais discursos são pertinentes para análise. Uma das entrevistadas, moderadora de 20 anos, ilustra o sentido de prazer. “Alguns me chamam de louca, todo dia tenho que entrar no Twilight Brasil, nem que seja só pra ver as matérias que estão postando, ou os comentários nas matérias que eu posto”. Sobre a responsabilidade para com a comunidade comenta sobre seu trabalho no site *Twilight Brasil*.

(...) posso te dizer que tudo é feito com muita boa vontade e empenho. (...) Se você der uma olhadinha na minhas [sic] matérias vai ver que o que mas [sic] chama a atenção nelas são as imagens que pesquiso muito pra achar as que acredito farão mais efeito, as que renderão mais vontade de ler a matéria.  
(Sujeito E, moderadora, 20 anos)

### **Buscando Sentidos**

Os fãs são produtivos: sua condição de fã o incita a produzir seus próprios textos. Tais textos podem ser paredes dos quartos das adolescentes, a maneira como ela se vestem, seus cortes de cabelos, maquiagem, na medida em que elas se transformam em índices ambientais de suas alianças culturais e sociais, participando ativa e produtivamente na circulação social do sentido. (FREIRE FILHO, 2007, p.82)

Os fãs, dessa forma, reagem não meramente a uma agenda acadêmica escrevendo respostas a um pesquisador ou respondendo questões.

Em nossa pesquisa pudemos observar que os fãs, conforme Freire Filho (2007, p. 98) têm que ser retratados como peças fundamentais da cultura, de participação.

Segundo o autor, após percorrer um longo caminho de palerma cultural a gerrilheiro semiótico, o fã é reinterpretado como herói do admirável mundo novo da convergência midiática.

Sem dúvida, a possibilidade de transmídiação colabora para a construção das formas e das normas da adolescência e da juventude que se consubstancia em enunciados, desvendando a natureza dessas etapas no desenvolvimento humano.

Como fenômenos biológicos universais a adolescência e a juventude devem ser compreendidas como artefatos de governamentabilidade, construídos e operacionalizados na intersecção de discursos políticos, acadêmicos e mercadológicos que estabelecem ser aceitáveis, desejáveis ou temerárias determinadas características configurações, associações dos jovens.

O leitor/fã/escritor dos *fandoms* se concentra no público jovem, não especialista em literatura, mas com competências suficientes para ler e selecionar obras segundo critérios próprios, definidos e partilhados por comunidades que vão se organizando segundo as suas motivações e necessidades. Na presente pesquisa a constatação é similar: não há fãs que escrevem ou leem especialistas em literatura ou críticos literários. No entanto, se verifica que não há diferença dos discursos entre as faixas etárias entrevistadas, que predomina na faixa etária de 16 e 17, mas varia dos 20 aos 30 anos. Portanto, o fenômeno independe de idade.

A *ficwriter* Lunah é o grande símbolo de todos os discursos. Ela permeia por seus textos o imaginário das entrevistadas. Como símbolo, ela atrai para si a admiração e permite que gravitem em seu entorno, para leitura, produção de outros textos. Ela é, sem dúvida, a primeira referência de todas elas. Uma das *ficwriters* entrevistada (sujeito A), quando questionada sobre trabalhos de outros, frisa que a *fanfic* da Lunah é um dos trabalhos mais bem escritos que ela já leu.

O signo de preocupação com as leitoras mostra o tipo de relação virtual estabelecida no *Twilight Brasil*. Essa constatação nos leva a crer que o autor (*ficwriter*) não é soberano nesse processo, e mais que isso, o autor é ciente de que a produção de

sentidos não depende dele apenas, mas da coletividade. O texto só se configura quando permeado por outros discursos, envoltos em desejos e signos distintos.

Se a autoria muda, é porque um conjunto de práticas culturais que configuravam a noção e a experiência da subjetividade estão sendo reprocessadas em um mundo globalizado, onde a soberania do autor, ao mesmo tempo em que se dilui tem sua existência multiplicada como telepresença e conjunto de identidades compartilhadas.

Ora, se a interface de um contamina outro meio por que razão esse outro meio não assumiria porções das características do primeiro. O que ocorre não é só uma sequência de eventos intelectuais, mas também tecnológicos. Uma transmediação é a etapa que se realiza neste processo.

### **Textos da Gestualidade**

Passamos a observar a gestualidade das alunas de uma escola de ciclo básico, séries finais, na medida em que elas passaram a vestir-se e assumir um aspecto vampiresco. Junto a isto, a literatura preferida delas são os livros da Saga / *Crepúsculo*, sempre acompanhados por revistas como Capricho atrevidinha, LOVEteen, todateen, titi, MARK COTTA VAZ entre outras.

Essas são produções culturais e mercadológicas, integrantes da economia cultural de significados coletivos, fornecendo receitas, padrões narrativas apresentando critérios, auxiliando na vida cotidiana, permitindo às leitoras processar suas experiências cognitivas numa sociedade estruturada também por gênero.

Puramente constatação de observação, acreditamos estar diante de uma cultura juvenil, onde se estabelece uma marca, uma identificação de pertença. Nos aproximamos e verificamos que, além do visto e observável, elas também interagem pelas redes sociais, inclusive pela Twiligh Brasil.

Para buscar respostas a essa intrigante forma de produção de sentidos, optamos pela busca de sentidos. Aplicamos questionário com 14 alunas, sondando-lhes os perfis. Sem surpresa, elas se espelham nos perfis já comentados

anteriormente. Quanto à entrevista, reunimos as alunas, incluindo-se uma professora, em grupo, onde perscrutamos suas formas de produzir sentidos. Reafirmando o já dito, têm sido necessárias inúmeras seções para que os sentidos apareçam.

Entre eles o que mais se destaca é o da identificação das adolescentes, melhor dizendo, do desejo delas de ser Bella Shawn e encontrar e ser amada por Edward Collen.

Para que isto se dê, o corpo assume a gestualidade e as feições da personagem Bella. Indagamos se elas tinham essa percepção. Com surpresa, afirma que não, que é natural.

Para além do corpo, ainda incipientemente, elas elegem as revistas como intertextos dos textos de livros e da internet. Colecionam e trocam fotos.

Nesta fase de análise de dados, já avançamos também para acompanhar, através de netnografia, os processos de interação nos fansites.

### **Considerações incipientes**

Consideramos de extrema adequação a abordagem da pesquisa qualitativa para des-velarmos a produção de sentidos dos dois grupos de fãs. Da mesma maneira, adequada, não nos apoiamos nas teorias que os viam como intrusos, abusados. Estamos pesquisando a transmidiação, a transcodificação e os interdiscursos como validação dos usos dos textos originais, os quais vem embalados por novos olhares .

Dessa forma, a prática discursiva seja da gestualidade, seja da escrita, congrega os fãs que optaram por extrapolar o lugar de consumidores apenas, mas de se inserirem como produtores de sentidos.

A saga e a pesquisa continuam.

### **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, C. A. *Transmidiação: a saga crepúsculo continua na produção dos fandonos. Relatório Parcial de Pesquisa. Núcleo de Pesquisa – NUCOM. Cuiabá. UFMT/IL. 2010*

BAUER, M. W e GASKELL, G. *Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som - um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002

FISKE, J. *Introduction to Communication Studies*. London: Routledge, 1982

FREIRE FILHO, J. *Retratos midiáticos da nova geração e a regulação do prazer juvenil*. In BORELLI, S. e FREIRE FILHO, J. *Culturas Juvenis no século XXI* (orgs.). São Paulo: Educ, 2008.

FREIRE FILHO, J. *Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas*. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2007.

GOMES, L. *Fantasies ou o "consumo da experiência" na mídia contemporânea*. Horizontes antropológicos. Porto Alegre v.13, n 28, 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ha>. Acesso em 20.mai 2010

HINE, C. *Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge*. In: HINE, C. (Org.). *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Oxford: Berg, 2005.

KARHAWI, I. S. *Entre vampiros, lobisomens e fãs - a saga Crepúsculo e a produção de sentidos no ciberespaço*. Monografia apresenta para a conclusão de curso de graduação em Comunicação social, habilitação Jornalismo. Universidade Federal de Mato Grosso. Mimeo.

KOZINETS, R. *On Netnography: Inicial Reflections on Consumer Research InvestigationsofCyberculture*.(1997).Disponívelem<http://research.bus.wisc.edu/rkozinet/printouts/kozinetsonnetnography.pdf>. Acesso em 20 mai 2009.

KOZINETS, R. *The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities*,(2002). Disponível em <http://research.bus.wisc.edu/rkozinet/printouts/kozinetfieldbehind.pdf>. Acesso em 20 mai 2009.

LEMONS, A. *Cibercultura - tecnologia social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, P. *Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: 34, 1994.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

MAFFESOLI, M. *Os tempos das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense, 2000.

MIRANDA, F. M. *O Fandom como sistema literário: uma análise crítica na era da reprodução virtual*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Letras, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2009.

ORLANDI, E. P. *Análise do Discurso: princípios & procedimentos*. São Paulo: Pontes, 2005.

POSSARI, L.H.V. *Comunicação e Educação: Agoridades*. In POSSARI, Lucia HV. E NEDER M, L.C. *Material Didático para a EAD: processo de Produção*. Cuiabá: EdUFMT, 2009.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: SP – Paulus, 2007.

SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: SP – Paulus, 2006.

SHAH, N. *PlayBlog: Pornography, performance and cyberspace*. *Cut-up.comMagazine*. Holanda, V.2.5, issue 42, 24 set 2005. Disponível em <<http://www.cutup.com/news/detail.php?sid=413>>. Acesso em 17 abril 2009.

Recebido em: 15 de agosto de 2010.

Aceito em: 30 de agosto de 2010.