

***SUPER-WIKI: UM OLHAR SOBRE CULTURA DA CONVERGÊNCIA,
INTELIGÊNCIA COLETIVA E CULTURA PARTICIPATIVA A PARTIR DO
SERIADO SUPERNATURAL***

**SUPER-WIKI: A LOOK AT CULTURE OF CONVERGENCE, COLLECTIVE
INTELLIGENCE AND PARTICIPATIVE CULTURE FROM THE SERIES
SUPERNATURAL**

Gabriela Gruszynski SANSEVERINO¹; Ana Cláudia GRUSZYNSKI²

Resumo:

O presente artigo propõe uma reflexão sobre as páginas de *wiki* dos *fandoms*, especificamente a *Super-wiki* do seriado *Supernatural*, como um exemplo de inteligência coletiva (LÉVY, 2000) e cultura participativa no contexto da cultura de convergência (JENKINS, 2009). Para tanto, realizaremos uma análise empírica do site *Super-wiki* e de episódios específicos da série que referenciam diretamente interação dos fãs o seriado. Utilizaremos também a pesquisa documental de notícias sobre o programa e buscaremos acionar conceitos da nosso referencial teórico, como convergência, inteligência coletiva e cultura participativa na Internet, de forma pensarmos sobre como estas relações entre o *fandom* e o seriado se desenvolvem. Entendemos que a convergência, e em par a cultura participativa e a inteligência coletiva, são conceitos essenciais para compreendemos as comunidades virtuais de fãs, como *Super-wiki*, e consideramos que a Internet e as mídias digitais alteram as relações entre o *fandom* e o seriado, assim como entre os fãs e os produtores da série.

Palavras-chave: *Super-wiki*; Inteligência Coletiva; Internet; *Fandom*.

Abstract:

This article proposes a reflection on the wiki pages of fandoms, specifically the Super-wiki of the Supernatural series, as an example of collective intelligence (LÉVY, 2000) and participatory culture in the context of the convergence culture (JENKINS, 2009). To do so, we will conduct an empirical analysis of the site Super-wiki and specific episodes of the series that directly refer to the fans' interaction the series. We will also use documentary research of news clippings about the program and will apply concepts from our theoretical reference, such as convergence, collective intelligence and participatory culture on the Internet, to reflect about how the relationships between

¹ Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: gabigrusan@gmail.com.

² Professora associada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: anagru@gmail.com.

fandom and the TV series develop. We understand that convergence, and in particular participatory culture and collective intelligence, are essential concepts for understanding virtual communities of fans, such as Super-wiki, and we consider that the Internet and digital media change the relationship between fandom and the TV how, as well as among the fans and the producers of the series.

Key-words: *Super-wiki; Collective Intelligence; Internet; Fandom.*

Introdução

A cultura da convergência (JENKINS, 2009) está interligada com a cultura participativa e com a inteligência coletiva, pois não designa apenas uma mudança tecnológica, mas um processo com aspectos culturais, sociais e mercadológicos que ocorre essencialmente nas interações entre os sujeitos. Surgiram novas formas de comunicação, expressão, interação e relação entre os usuários com a Internet e tem-se uma nova maneira de produzir, difundir e receber informações que é potencializada pela interatividade, instantaneidade e hipermídia possibilitadas pelas mídias digitais.

Nesse contexto, as séries de TV se apresentam como um tipo de produto cultural diverso em conteúdo, público, periodicidade e frequência, e justamente pela grande variabilidade e volume de produção, é comum que sejam levadas para a web, seja pelos produtores ou pelos consumidores, buscando-se uma veiculação mais ampla dentro do processo de convergência, ao explorar as características dessa mídia, como a multimídia e recursos de interatividade.

As barreiras entre fãs e os produtores estão sendo desafiadas pelo *fandom* e voluntariamente alteradas pelos próprios produtores. Os espectadores interessados estão sendo autorizados, até mesmo solicitados, a afetar a ação que ocorrerá nas telas (JENKINS, 1992; 2009, TULLOCH, JENKINS, 1995, ROSS, 2008).

Este artigo busca desenvolver uma reflexão sobre as páginas de *wiki* dos *fandoms*, especificamente a *Super-wiki* do seriado *Supernatural*, como um exemplo da concomitância dos conceitos inteligência coletiva (LÉVY, 2000) e cultura participativa no contexto da cultura de convergência (JENKINS, 2009). Desde 2005, ano de lançamento da série, até 2018, ano no qual o programa encerra sua 13ª temporada e inicia a 14ª, os fãs do seriado foram desenvolvendo uma relação com a série que foi evoluindo concomitante com o desenvolvimento e propagação das mídias digitais e da Internet, construindo novas formas de interação com o seriado.

Por meio da análise empírica de episódios específicos da série que referenciam diretamente interação dos fãs de *Supernatural* e com o site *Super-wiki*, e também de sua contextualização na Web 2.0 e da pesquisa documental de notícias sobre o programa, buscaremos acionar conceitos de nosso referencial teórico, como convergência, inteligência coletiva e cultura participativa na Internet, para refletir sobre como estas

relações entre o *fandom* e o seriado vão se desenvolvendo e como a relação entre os fãs e os produtores da série se tornam intrínsecas para a sua contínua existência.

Inteligência coletiva, cultura participativa & *fandom*

De acordo com o senso comum, um fã é “alguém obcecado por uma estrela em particular, celebridade, filme, programa de TV, banda, alguém que pode produzir grande quantidade de informação sobre o objeto do *fandom*” (Hills, 2002, p.08). Historicamente, porém, a ideia do que é ser fã é mutável e não linear. Afinal, com novas maneiras de se engajar com os produtos culturais, novas formas de consumo, surgem novas percepções.

Jenkins (1992), propôs olhar para o fã como um sujeito que busca defender uma cultura, que por vezes une esforços com outros através de suas comunidades, os *fandoms*. Esta definição do autor pensa os fãs como pessoas dedicadas a expressar sua afeição, que, com frequência, monta, comunidades, em que se reúnem, *on-line* ou *off-line*, para compartilhar suas opiniões, conhecimentos e teorias com pessoas que têm os mesmos gostos e interesses. O fã é um integrante de uma comunidade produtiva e criativa – o *fandom*, a qual se torna um espaço seguro para dividir suas opiniões, defender sua cultura e expressar sua criatividade. O conceito de *fandom* não pode ser dissociado da ideia de cultura participativa, que designa as práticas coletivas das comunidades de fãs que, tirando proveito das tecnologias digitais interativas, compartilham interesses e conteúdo. A importância dos fãs como cultura participativa surge a medida que os sujeitos interferem ativamente no conteúdo distribuído pela mídia de massa e modificam-no a partir de suas necessidades e interesses.

Como explica Jenkins (2009a), o *fandom* é uma das manifestações mais representativas da cultura participativa, pois as práticas do *fandom* estão ancoradas no desejo de estar ou de sentir-se junto a outros que apreciam e estão dispostos a se envolver em um mesmo universo lúdico. É uma experiência coletiva de consumo de mídia em torno de um determinado objeto, razão pela qual o compartilhamento é fundamental para entendê-lo. A cultura participativa é uma forma de explicar o atual contexto, no qual a participação e interferência do público nos processos de comunicação de diferentes suportes midiáticos está em amplo crescimento (JENKINS,

2009). Os sujeitos são capazes de se apropriar com cada vez maior facilidade de conteúdos, recriar e distribuir diferentes materiais de forma rápida e barata.

A possibilidade de romper as barreiras geográficas permitiu que os fãs pudessem se aglomerar e passar algum tempo juntos, ainda que fisicamente distantes, esmiuçando obras e compartilhando ideias. Por conseguinte, a participação das comunidades nos ambientes virtuais se tornou cada vez mais intensa. A Internet potencializou o fenômeno do *fandom*: com o ambiente digital, os fãs criaram *sites*, enciclopédias *on-line*, séries, fóruns de discussão, jogos de RPG, *fanfictions*, canais de *podcast*³ e vídeo, entre outros conteúdos.

A Internet abriu um novo espaço público de discussões sobre os conteúdos midiáticos e a web tornou-se um importante mostruário para a produção cultural de base. [...] Antes da web, amadores podiam escrever histórias, compor músicas, ou fazer filmes, mas eles não tinham um ponto de encontro onde podiam exibir seus trabalhos além dos seus círculos imediatos de família e amigos. [...] A web tornou possível para as produções midiáticas alternativas de todos os tipos ganhar maior visibilidade e ir além de públicos localizados, em direção a uma circulação muito mais ampla. (JENKINS, 2006, p. 555, tradução nossa).⁴

As interações sociais relativas às mudanças introduzidas pelas novas mídias dão início a um processo em diferentes esferas que não somente a tecnológica – o processo de convergência, que se caracteriza por ser simultâneo, pelo qual passam as corporações e os consumidores. Grandes empresas intensificam a quantidade e a diversidade de conteúdo a ser transmitido por meio de múltiplos canais de distribuição, garantindo maior retorno comercial, alcançando novos mercados e solidificando suas franquias com públicos heterogêneos (JENKINS, 2009a). A convergência é atrativa para as corporações na medida em que oferece a elas múltiplos pontos de acesso aos consumidores e, com isso, mais oportunidades de venda e conquista de fãs.

A ideia de inteligência coletiva é uma forma de dar expressão às novas relações entre conhecimento e poder que emergem na cultura da convergência, onde pessoas

³ *Podcasts* são um formato digital de programas de áudio temáticos divididos em episódios.

⁴ No original: “These technologies do not simply alter the ways that media are produced or consumed; they also help to break down barriers of entry into the media marketplace. The Net opened up new space for public discussions of media content and the Web became an important showcase for grassroots cultural production. [...] Prior to the Web, amateurs might write stories, compose music, or make movies but they had no venue where they could exhibit their works beyond their immediate circles of family and friends. [...] The Web made it possible for alternative media productions of all kinds to gain greater visibility and to move beyond localized publics into much broader circulation”.

com diferentes bases de conhecimento debatem e se organizam através da produção participativa. A inteligência coletiva seria, então, a soma das informações que cada membro individualmente retém (LÉVY, 2000). Para Jenkins (2009), nenhuma pessoa é capaz de saber tudo, mas cada uma pode saber sobre alguma coisa e, juntas, podem associar recursos e unir habilidades: forma-se um grupo de pessoas que, em conjunto, domina diversas formas de conhecimento. Indivíduos juntam-se em torno de interesses mútuos e trabalham para agregar novos conhecimentos à inteligência coletiva formada por um grupo que, muitas vezes, não encontra reflexo nas formas tradicionais de estudo ou obtenção de informações.

As comunidades de fãs na Internet, como explica Jenkins (2009a), são um exemplo das comunidades de conhecimento apresentadas por Lévy (2000), na medida em que, ao unirem forças para compartilhar informações e investigar dados que ainda não foram divulgados sobre determinado produto, colocam em prática a inteligência coletiva. Um fã sozinho não seria capaz de reunir todas as informações ou buscar as novidades sobre a franquia de seu interesse. A garantia da credibilidade das informações produzidas pelas comunidades virtuais de fãs está na confiança da inteligência coletiva, mas há uma valorização imprescindível da credibilidade da fonte que as divulga. No âmbito das obras de ficção, por exemplo, torna-se um problema diferenciar as informações criadas pela franquia oficial daquelas criadas nas *fanfictions*, que são produzidas pelos fãs.

Supernatural

Os seriados de televisão norte-americanos, que surgiram em seu formato embrionário nos anos 1950, quando os aparelhos de TV se tornaram populares nos Estados Unidos, constituíram-se como produtos da indústria do entretenimento intrínsecos da cultura. O seu desenvolvimento acompanhou as mudanças sociais, culturais, comerciais, econômicas, políticas e tecnológicas, tanto em âmbito local como mundial.

A forma como produzimos, distribuímos, consumimos e circulamos cultura está sendo transformada com as mídias digitais. Os seriados de televisão norte-americanos, como produtos culturais, estão ultrapassando fronteiras – geográficas, técnicas,

tecnológicas, culturais. Com o surgimento do contexto da indústria cultural, que permitiu se configurar como conteúdo simbólico, a narrativa ficcional seriada na televisão construiu um percurso histórico interligado às mudanças culturais e tecnológicas no âmbito dos Estados Unidos e de um mundo em processo de globalização.

“A transição da televisão para Internet é algo que, pelo menos ainda, está longe de ser um processo consolidado” (SILVA, 2014, p. 242), pois a TV, mesmo diante das recentes transformações tecnológicas e culturais, continua a ser o meio de comunicação dominante nos Estados Unidos. Os seriados, contudo, conseguem ocupar um espaço central tanto no modelo tradicional de televisão, como nas novas formas de acessar seu conteúdo, configurando-se como uma produção simbólica proeminente da cultura norte-americana.

A dimensão cultural das séries de televisão pode ser observada, de acordo com Jost (2012, p. 4-5), por meio da importância e legitimidade que as séries norte-americanas adquiriram nos últimos anos entre os telespectadores e nos estudos de Comunicação: “a seriefilia substituiu a cinefilia e, mesmo se diferenciando dela, adquiriu alguns de seus traços: o conhecimento preciso das intrigas, das temporadas, dos atores, de suas carreiras, dos autores, de suas trajetórias e dos acasos da realização de seus projetos, datas de exibição, etc.” Para o autor, seu sucesso se explicaria por sua capacidade de fornecer uma compreensão simbólica da realidade e por aquilo que elas dizem de nós.

As séries norte-americanas conseguem parecer próximas, apesar de incorporarem questões particulares da cultura norte-americana, para o público de outros países porque se constroem em cima de valores transnacionais – lugares comuns que existem nas mais diversas sociedades (JOST, 2012). A força destes seriados está em sua capacidade de permitir explorar o estrangeiro, o desconhecido, ao mesmo tempo que trazem uma familiaridade reconfortante de uma atualidade partilhada, de contradições humanas que são comuns (JOST, 2012).

“Saving people, hunting things, the family business”

Supernatural foi lançada em 2005, pela emissora norte-americana CW e reproduzida no Brasil pelo canal da Warner Bros. Assim como inúmeras séries que tem

ido ao ar desde os anos 1980, com narrativas mais complexas, o programa não tem episódios autônomos: “Sua estrutura narrativa é pensada de modo a construir ganchos ao final de cada episódio. Responsáveis pela manutenção do suspense, tais ganchos estimularão a audiência a acompanhar a trama no próximo episódio ou na próxima temporada” (COCA; SANTOS, 2013, p. 7). O seriado vai ao ar uma vez por semana e têm cerca de 45 minutos, considerado como um drama.

Criada por Eric Kripke, o seriado conta a história dos irmãos Winchester, Dean e Sam, que viajam pelo Estados Unidos em um Impala 67 investigando acontecimentos sobrenaturais e caçando criaturas, um dever que herdaram do pai. Os irmãos foram criados nesta vida; dirigindo pelo país, sob o comando do pai, John Winchester, lutando contra seres sobrenaturais do mal, como monstros, fantasmas, demônios e deuses que vagam pela terra.

Ao perder a mulher Mary, quando Dean e Sam eram ainda pequenos, John se torna obscecado em perseguir a criatura que acredita ter matado sua esposa. Ele se torna caçador e torna este o destino da família, de seus filhos – “Saving people. Hunting things. Family business”⁵. Os irmãos continuam os negócios da família, mesmo depois da morte do pai, com a ajuda de alguns outros caçadores, viajando pelo país, matando quanto mais monstros possível, salvando o máximo de pessoas que puderem, enfrentando demônios, vampiros, lobisomens, semideuses, bruxas, os quatro cavaleiros do apocalipse, anjos e até o próprio diabo. Dean e Sam fazer o que for preciso para salvar um ao outro e a família que criam ao longo do caminho, perdendo amigos e encontrando novos aliados em sua jornada contra as forças sobrenaturais que ameaçam a terra.

O seriado é marcado pelo laço entre os dois irmãos e com sua relação ao pai. Dean, segue as rígidas regras aprendidas com John, leal ao dito negócio da família, sempre preso ao estigma de, como irmão mais velho, ter de proteger Sam. Ao contrário de Dean, Sam tinha uma relação conflituosa com o pai e sonhava com uma vida normal, longe do sobrenatural. Ao longo das treze temporadas que foram ao ar desde 2005, a relação dos irmãos, seus tensionamentos e embates, dirigem a história entre os diferentes arcos narrativos desenvolvidos, os diversos vilões enfrentados e suas interações com outros personagens que vem a se tornar relevantes para o desenrolar do

⁵ “Salvando pessoas. Caçando criaturas. O negócio da família”. Tradução da autora.

enredo. Dean e Sam foram do céu ao inferno um pelo o outro e seguem determinados em seu dever – caçar o mal juntos, derrotá-lo se possível, ou morrer juntos tentando.

Supernatural ficou conhecido dentro do *fandom* como "Show" ou "SPN". O criador, Kripke foi inspirado em *On the Road*, de Kerouac, enviando sua heróis Sam e Dean dirigindo através de uma paisagem explicitamente americana em um Impala preto grande '67 para investigar as lendas urbanas que tinham fascinado Kripke desde a infância. O show era esperado para apelar para o cobiçado 18-49 homens demográficos. No entanto, o elenco de Jared Padalecki como Sam e Jensen Ackles como Dean, incorporando os protagonistas masculinos da série deixou claro que a rede tinha esperança de atrair os espectadores que buscassem algo além de um drama de terror. Uma decisão de último minuto em tornar Sam e Dean em irmãos abriu a possibilidade para um relacionamento mais próximo do que a amizade teria permitido, e transformou o termo "bromance" literal.

Shout out aos fãs

Os fãs de televisão, ocasionalmente, têm sido abordados, direta ou indiretamente, através dos enredos ou diálogos de seus programas. Em muitos casos, essa referência é sutil ou codificada; requer conhecimento especializado para reconhecer o que é, na linguagem dos fãs, um *shout out*⁶ ou o que Ross (2008) considera como um convite obscuro para a participação do público. Programas como *Xena: Warrior Princess* (1995–2001) e *Buffy the Vampire Slayer* (1997–2003) tinham referências sutis em seus roteiros direcionados aos fãs, enquanto, por exemplo, *Lost*, da ABC (2004–2009) convidava os fãs para se envolver na interpretação extratextual e desenvolver especulações a respeito da narrativa do programa através de fóruns e sites na Internet, muitos criados pelo próprios responsáveis do programa.

Supernatural elevou o dito *shout out* aos fãs do programa escritores com referências diretas ao engajamento dos *fandom* com a série. De fato, eu diria que os escritores de *Supernatural* fizeram convites que transcendem meras ofertas de participação. Eles escreveram fãs na mitologia da série, até mesmo dando-lhes uma parte no desenrolar das batalhas travadas entre os personagens. Os roteiristas

⁶ Uma ocasião em que alguém que está falando na televisão ou no rádio menciona alguém como uma saudação, um salve, um abraço, um agradecimento, um reconhecimento.

exploraram a relação dos fãs que ultrapassa referências ao *fandom* e suas atitudes online quanto a série. Foi criado dentro do próprio enredo a existência de uma série de livros que conta a história de Sam e Dean e que tem um seguimento de fãs devotados.

- Vocês estão perguntando se o prédio está assombrado. Como aqueles caras dos livros. Como é mesmo o nome? Hum... Sobrenatural. Dois caras usam identidades falsas, com nomes de roqueiros, caçam fantasmas, demônios, vampiros. Como é mesmo o nome deles? Steve e Dirk? Ahn... Sal e Dane... –
- Sam e Dean?
- Isso!
- Você está dizendo que é um livro?
- Livros. Era uma série, mas não vendia muitas cópias. Era como um culto alternativo com seguidores.⁷

O seriado de ficção se torna uma história de ficção dentro da própria série e se torna uma forma dos personagens principais de interagirem com os fãs ficcionais dos livros a partir das referências de *fanfictions*, *ships*⁸ e teorias, por exemplo, do *fandom* de *Supernatural* na realidade. Não é um simples *shout out* aos fãs e um convite a sua participação a série em outras plataformas, mas uma homenagem direta ao *fandom* e uma referência direta a importância do engajamento dos fãs a série para a construção do enredo e sua continuidade nas telas.

O episódio que começou essa tendência foi exibido na quarta temporada da série, intitulado "Monster in the End of the Book" (S4E18) e estimulou uma intensa reação dos fãs, quando os personagens descobrem dentro do enredo a série de livros "*Supernatural*", que na verdade contam a sua história, e passam a criar uma relação com o autor e os fãs dos textos.

Com a mão agarrada ao peito, uma jovem olha com os olhos marejados para os dois homens de pé, desnorreados diante dela. "As melhores partes são quando eles choram", ela declara, a emoção se elevando em sua voz vacilante. A mulher, editora da série cômica *Supernatural*, está discutindo um de seus elementos favoritos das adoradas histórias: que Sam e Dean, os protagonistas masculinos, estão em "contato com suas emoções". O que ela não sabe, no entanto, é que os dois homens que a ouvem falar são, de fato, Sam e Dean Winchester⁹.

⁷ Trecho transcrito do capítulo "The Monster at the End of this Book", 18º episódio da quarta temporada de *Supernatural*, exibido em 02 de abril de 2009 pela CW. Tradução própria.

⁸ *Ship* é uma abreviação da palavra *relationship* (relacionamento), termo utilizado no *fandom* para se referir à formação de casais entre os personagens.

⁹ Descrição do trecho do episódio "The Monster at the End of this Book", 18º episódio da quarta temporada de *Supernatural*, exibido em 02 de abril de 2009 pela CW.

A piada aqui é que os verídicos Sam e Dean são personagens de um programa de televisão, *Supernatural*, e nós, como espectadores assistindo ao programa, reconhecemos este meta-aceno para os fãs obstinados do programa. *The Monster at the End of the Book* é um episódio que marcante para a relação do *fandom* com *Supernatural* e seus roteiristas precisamente por saudar de forma aberta os fãs. Esta oferta da 4ª temporada ao *fandom* ilustra algumas das maneiras como a criativa equipe da série responderam ao seu *status* como um série *cult* com seguidores dedicados.

Este episódio foi seguido por *Sympathy for the Devil* (S5E1), quando uma fã dos livros é recrutada para entregar uma mensagem crítica para Sam e Dean, descobrindo que, como sempre sonhou, as histórias dos livros são de fato, verídicas. No decorrer de ambos os episódios, os roteiristas aproveitaram a oportunidade para entregar algumas mensagens ao *fandom*, expressas a partir de referências afetuosas quanto a natureza obsessiva dos fãs, suas reclamações e a natureza e qualidade das *fanfictions*. A partir da quarta temporada, os episódios que vieram a ser referidos como “meta-episodes” pelos próprios fãs e que diretamente fazem um *shout out* ao *fandom*, se tornaram parte da narrativa de *Supernatural*.

As relações entre produtor e consumidor, autoria e recepção se assemelham, cada vez mais, a um relacionamento real, embora não propriamente empoderado de nenhum dos lados – podemos até considerar chama-la de codependente. Tanto o produtor quanto o consumidor podem se apaixonar pela mesma história, e ambos podem sofrer com a falta de controle sobre a história, estando sujeitos aos caprichos da tomada de decisão corporativa. No caso de *Supernatural*, essa situação é particularmente aguda; o show foi considerado um sucesso *cult* na imprensa, o que significa dizer que seu público é relativamente pequeno, mas dedicado.

O show sempre foi ameaçado; os fãs tiveram que morder suas unhas toda primavera esperando que a série fosse renovada para mais uma temporada. Eles fizeram o que puderam para apoiar o programa, espalhar a palavra, participar de campanhas publicitárias e fazer questão de ligar a TV para assistir todas as transmissões do programa, mesmo para repetições. Assim, os fãs de *Supernatural* são agraciados com agradecimentos – em entrevistas, comentários e convenções, eles são informados sobre

quão importantes e apreciados eles são pelos roteiristas, produtores e atores, que sabem que precisam de cada um dos espectadores para sobreviver.

Os fãs de *Supernatural* estão acostumados a um senso de intimidade com seu show. Eles têm uma infinidade de formas de se relacionar com o show: episódios semanais, materiais promocionais, convenções, comentários, entrevistas, etc. A Internet e as mídias digitais tornaram possível que os fãs se sintam ainda mais diretamente conectados para mostrar produtores, atores e escritores; agora é possível participar de um bate-papo agendado com um produtor ou seguir um ator favorito no Twitter. Com todas essas oportunidades disponíveis, os fãs de *Supernatural* poderiam ter dito que se sentiam reconhecidos por Kripke, mesmo antes de "Monster in the End of the Book" ser exibido, mas o episódio poderia ser, e foi, tomado como afirmação poderosa. Ser reconhecido, para ser reconhecido, era certamente uma admissão, se não uma intensificação do senso de intimidade entre os fãs de *Supernatural* e o show.

Super-wiki

Existem poucos desenvolvimentos tecnológicos que tiveram um impacto mais visível na cultura participativa nos anos 2000 o *wiki*. Embora o software tenha sido projetado para uso local e em pequena escala, os *wikis* surgiram como uma importante ferramenta usada pelos usuários da Internet diariamente. Desde a enciclopédia mais popular do mundo, a *Wikipedia*, a centenas de sites especializados que servem uma vasta gama de subculturas e grupos, os *wikis* se tornaram uma das ferramentas marcantes da Internet participativa, ou Web 2.0 (MITTEL, 2009).

A partir de recursos da Web 2.0, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas através de associações mentais. Nestes casos importa menos a formação especializada de membros individuais. A credibilidade e relevância dos materiais publicados são reconhecidas a partir da constante dinâmica e atualização coletiva. (PRIMO, 2006, p. 4).

O efeito de acumular a participação diversificada de uma ampla gama de escritores e editores de enciclopédia se encaixa no importante conceito de inteligência coletiva. Através de suas análises de mídia, Lévy (2000) e Jenkins (2009) exploraram como o conhecimento e a experiência dos usuários de computador podem se unir através de ferramentas digitais para exceder suas contribuições individualizadas. A

Wikipedia pode ser o maior testamento desse princípio, já que a maioria das páginas excede o conhecimento e as habilidades de qualquer editor; em vez disso, cada um acrescenta sua própria experiência para criar o que é, indiscutivelmente, o compêndio mais extenso e preciso de informações já reunidas (MITTEL, 2009).

Um dos usos mais populares e difundidos dos *wikis* tem sido o de aumentar o *fandom*, especialmente em torno da cultura popular. Centenas de *wikis* foram desenvolvidas para servir como locais produtivos para os fãs se envolverem em torno de objetos afetuosos, incluindo programas de televisão, videogames, filmes, literatura, histórias em quadrinhos, esportes, música e praticamente qualquer outra faceta da cultura popular que atrai ativamente fãs. Os *wikis* de fãs fornecem uma janela para uma série de práticas participativas e formações culturais.

O aspecto chave para a cultura dos fãs é que os participantes tenham um envolvimento emocional com uma forma cultural compartilhada, dedicando seu tempo, dinheiro e energias criativas para explorar esse relacionamento. Para grupos de fãs que criam *wikis*, há uma grande variedade de estilos e funções para seus sites. Independentemente de suas motivações específicas, entretanto todos os *wikis* de *fandoms* podem ser considerados paratextos, trabalhos culturais independentes que existem em relação a outros textos. A maioria das obras de cultura popular licenciaram oficialmente os paratextos criados pelas indústrias de mídia – um filme pode ter trailers, mercadorias como brinquedos ou camisetas, extras em DVD, seqüências e adaptações de mídia licenciadas, como videogames ou novelizações. Os fãs criam seus próprios paratextos não licenciados, mas inspirados, incluindo *fanfiction*, remix de vídeos, obras de arte, músicas e uma grande variedade de sites.

Os *wikis* de fãs, devido à facilidade de suas interfaces de edição e à simplicidade de colaboração, surgiram como uma plataforma popular para o desenvolvimento de paratextos *online*. Estes podem ser usados para atender a diversas funções. A maioria dos *wikis* servem, pelo menos em parte, como documentação de seu objeto cultural. Para objetos de *fandom* que, por falta de um termo melhor, possam ser chamados de não-ficcionais, como times esportivos ou um ato musical, os *wikis* reúnem informações sobre pessoas reais, lugares, eventos e outros elementos que capturam a atenção de um fã.

Os *wikis* de fãs dedicados a documentar mundos de histórias fictícios, bem como as informações da vida real sobre a criação dos próprios objetos culturais, servem como ponto de encontro para a participação dos fãs. Seja para documentar uma franquia de filmes, estender o mundo ficcional de um videogame ou criar uma visão paródica da realidade inspirada em um personagem de televisão, os *wikis* demonstraram as possibilidades de participação coletiva para criar centros ativos para a cultura de fãs.

Essas comunidades virtuais assumem a função de reunir a *expertise* combinada de seus membros, um exemplo paradigmático de inteligência coletiva, cujo objetivo é o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas. As comunidades virtuais

[...] são definidas por afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns. Os membros podem mudar de um grupo a outro, à medida que mudam seus interesses, e podem pertencer a mais de uma comunidade ao mesmo tempo. As comunidades, entretanto, são mantidas por meio da produção mútua e troca recíproca de conhecimento. (JENKINS, 2009, p. 57).

O *Supernatural Wiki*, popularmente conhecida como *Super-Wiki*, foi inicialmente estabelecido em junho de 2006 como *Super-canon*. *Super-canon* foi construído como um modelo de site simples com um único autor que fez o trabalho de transcrição e análise solo. Como o recurso foi expandido para incluir informações coletadas por outros fãs também, foi decidido que o site funcionaria melhor como um *wiki*. Em agosto de 2006, foi convertido para o formato *wiki*, que não só permitiu uma melhor organização das informações que se proliferavam rapidamente, mas também abriu o campo para que qualquer fã contribuísse com seus conhecimentos. Agora, 12 anos depois, o site que foi criado quando MySpace e Orkut ainda eram as redes sociais que prevaleciam na Internet, mantém-se como referência e espaço para informações sobre *Supernatural* e o universo que se criou em volta do seriado.

O *Super-wiki* é um recurso de informação que registra os detalhes da série e da comunidade de fãs que cresceu em torno dela. O modelo *wiki* do site é concebido a partir do modelo familiar do *Wikipedia*, e permite que qualquer visitante contribua com seu próprio conhecimento do programa e do *fandom*. A natureza multi-autor do site significa que a informação mantida é extensa e intensamente detalhada. O objetivo do site é fornecer uma coleção exaustiva de dados sobre *Supernatural*, o que o coloca como ferramenta de referência para descobrir tanto informações gerais quanto minúcias

sobre a série, além de servir como um portal para outros recursos e comunidades que os fãs do seriado acharão interessantes.

Considerações finais

Acompanho o seriado *Supernatural*, lançado pela emissora norte-americana CW em 2005, há 13 anos. Comecei a assistir a série através de suas transmissões no canal de televisão pago no Brasil, Warner Channel; mas a reprodução não conseguia acompanhar o calendário de lançamento dos episódios nos Estados Unidos e, logo, comecei a fazer o download dos episódios de forma ilegal, através de *torrents*. Envolvi-me com o seriado de forma afetuosa, e logo as aventuras dos personagens principais passaram a se associar a lembranças pessoais, propiciando um laço com o programa de ficção que dura mais de uma década. Comprei os DVDs oficiais da série, camisetas com piadas dos personagens e cheguei a tatuar um dos símbolos significativos do programa. Hoje me considero parte do *fandom* da série e encontrei no *Super-wiki* uma casa *online* que reúne fãs do mundo inteiro do seriado.

Para que um seriado seja um atrator cultural de sucesso, é necessário ter um caminho para os fãs, com maneiras significativas de participar. *Supernatural* fornece um *canon*, isto é, um enredo considerado como oficial da série, aberto o suficiente para convidar a especulação, discussão, crítica avaliação, e obras transformadoras, ao mesmo tempo em que sustenta mitologia notavelmente consistente que agora se estendeu ao longo de treze temporadas (e que irá continuar em uma 14^a).

Inicialmente produzido como episódios individuais, com novos monstros a cada semana criados para assustar o público, *Supernatural* encontrou força quando combinou lendas urbanas com um com nuances do drama de relacionamento, explorando o intenso, complicado, decididamente angustiante vínculo entre os irmãos. A apresentação proporciona uma intensa atração emocional com a profunda e codependente relação entre Sam e Dean. Como irmãos, os personagens recebem um passe para exibições de emoção fora das normas culturais de masculinidade e *Supernatural* consegue oferecer aos fãs uma espécie de relação de amor entre você e os irmãos, permitindo que os fãs invistam nos personagens, mesmo que de forma platônica. Queremos ver os irmãos

demonstrem emoção um para o outro, e os laços familiares permitem uma narrativa que pode brincar com isso em vez de justificá-lo.

Enquanto *Supernatural* passou despercebido pela crítica e o público em geral, a série atraiu uma base de fãs apaixonada e dedicada desde o início. Quando Jenkins publicou uma consulta em seu blog, “Confessions of an Aca-Fan”¹⁰, em 2007, perguntando que programa seus leitores pensavam que ele deveria estar assistindo, a grande maioria recomendou *Supernatural*. Jenkins (2007) diz ter sucumbido facilmente aos atrativos da série: “eu mais ou menos acabei inalando a primeira temporada, assistindo os episódios em sequência e, assim, vendo a vida interior dos personagens que vem borbulhando de novo e de novo”.

O autor diz que *Supetural* tem um grande atrativo cultural, pois em um mundo preocupado com a grande parte ameaça invisível do terrorismo, uma luta contra o mal invisível ressoa com os telespectadores, permitindo que *Supernatural* use nossa ansiedade generalizada, tocando em nossos medos mais primais sobre o que poderia estar espreitando sob nossas camas, em nossos armários - ou, o mais assustador de tudo, em nossas mentes (JENKINS, 2007).

Supernatural é um testemunho do imediatismo do *fandom* na era da Internet. O primeiro site dedicado a *Supernatural* surgiu dois meses antes da exibição do episódio piloto, após o burburinho da Comic Con ter fãs ansiosos pelo lançamento da série. A primeira *fanfiction* foi postada dentro de horas do estreia do show. Atores e produtores estão sempre lá, lado a lado com os fãs, *twittando* e postando fotos e vídeos no Instagram do set ou mesmo durante a exibição de episódios particulares. Práticas de fãs são incorporadas no próprio show e canon e “fanon” vivem lado a lado.

O *fandom* em torno *Supernatural* é exemplar da cultura de convergência, de cultura participativa e da inteligência coletiva, em que a velha e a nova mídia colidem, em que mídia de base e corporativa se cruzam, e onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor de mídia interagem de formas imprevisíveis. Os três conceitos são essências para compreendemos as comunidades virtuais de fãs, como *Super-wiki*, à medida em que a Internet e as mídias digitais alteram as relações entre o *fandom* e o seriado, assim como entre os fãs e os produtores da série.

¹⁰ Disponível em: <<http://henryjenkins.org/>> Acesso em: 01/05/2018.

Em *Super-wiki*, os fãs encontraram um portal próprio, colaborativo, no qual conseguem reunir-se com aqueles que dividem a dedicação ao programa, além de coletarem de forma diligente informações sobre o seriado e sobre o próprio *fandom*. Enquanto isto, o seriado encontra uma forma de saudar a dedicação dos fãs a *Supernatural* dentro do enredo, reconhecendo a relação de codependência que foi criada entre produtores e espectores – o show não consegue mais existir sem esta relação simbiótica.

Referências

- ABRAMS, J.J. (Criador). **Lost**. [Série de Televisão]. 2004. Estados Unidos: ABC Studios.
- COCA, A. P.; SANTOS, A. T. Formatos de Ficção Seriada Televisual: Tradições e Perspectivas. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Foz do Iguaçu, PR, 2013. **Anais...** Foz do Iguaçu: Intercom, 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2010/resumos/R21-0142-1.pdf>> Acesso em: 12 mar. 2017.
- FISKE, J.; HARTLEY, J. **Reading Television**. Nova York: Routledge, 2004.
- HILLS, Matt. **Fan Cultures**. New York: Routledge, 2002.
- JENKINS, H. 1992. **Textual poachers: Television fans and participatory cultures**. London: Routledge, 1992.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, H. *Supernatural*: first impressions. **Confessions of an aca-fan**. [S.I.], 14 jan. 2007. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2007/01/Supernatural.html>> Acesso em: 01 mai. 2018.
- JOST, F. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.
- KRIPKE, E. (Criador). **Supernatural**. [Série de Televisão]. 2005. Estados Unidos: Warner Bros Television.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MITTEL, J. Sites of Participation: *Wiki Fandom* and the Case of Lostpedia. In: **Transformative Works and Cultures**, v. 3, 2009. Disponível em: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/118/117>> Acesso em: 10 mai. 2018.
- RAIMI, S.; SCHULIAN, J.; STEWART, R.J.; TAPERT, R. (Criadores). **Xena: The Warrior Princess**. [Série de Televisão]. 1995. Estados Unidos: Warner Bros Television.
- ROSS, S.M. **Beyond the box: Television and the Internet**. Malden, MA: Blackwell, 2008.

SILVA, L. A representação do Brasil nos seriados televisivos norte-americanos. In: **Analecta**, Guarapuava, PR, v.12, n. 1, pp. 49 – 70, 2014.

TULLOCH, J.; JENKINS, H. *Science fiction audiences: Watching "Doctor Who" and "Star Trek."* New York: Routledge, 1995.

WHEADON, Joss. (Criador). **Buffy**: The Vampire Slayer. [Série de Televisão]. 1996. Estados Unidos: Twentieth Century Fox.