

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA MÍDIA

ACÁCIA PIERRE DOS SANTOS MEDEIROS

***BATMAN VS SUPERMAN – A ORIGEM DA JUSTIÇA: AS PRÁTICAS DOS FÃS EM
REDE***

NATAL

2017

ACÁCIA PIERRE DOS SANTOS MEDEIROS

BATMAN VS SUPERMAN – A ORIGEM DA JUSTIÇA: AS PRÁTICAS DOS FÃS EM REDE

Dissertação de mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Mídia.

Linha de Pesquisa: Estudos da Mídia e Práticas Sociais.

Orientadora: Prof^a Dr^a Valquíria Passos Kneipp

NATAL

2017

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catálogo de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - CCHLA

Medeiros, Acácia Pierre dos Santos.

Batman vs Superman - a origem da justiça: as práticas dos fãs em rede / Acácia Pierre dos Santos Medeiros. - 2017.
109f.: il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Valquíria Passos Kneipp.

1. Cultura de fãs (Subcultura). 2. Cultura participativa. 3. Batman vs Superman (filme). I. Kneipp, Valquíria Passos. II. Título.

À Alice – minha filha, que iniciou esta jornada comigo. A você, todo o meu amor e dedicação.

AGRADECIMENTOS

Poucas semanas após sair o resultado de seleção do PPGEM com minha aprovação, descobri que estava grávida. Esta dissertação de mestrado acompanhou o crescimento da minha filha e vice-versa. Foi preciso muito esforço, determinação, paciência e pensamentos positivos para chegar até aqui. Nada disso seria possível se eu não tivesse ao meu lado pessoas que me incentivaram, me apoiaram. A elas, toda a minha gratidão.

Agradeço primeiramente a minha mãe, Ana Suely Pierre, pela educação me dada desde cedo. Você sempre foi e sempre será o meu maior exemplo - de mãe, de mulher e de educadora.

Agradeço também aos meus queridos avós maternos, Alinete Pierre e Daniel Lourenço dos Santos. Desde cedo vocês se preocuparam com meu crescimento pessoal e me mostraram que as coisas mais bonitas da vida são as mais simples. Amo vocês e não seria quem eu sou hoje sem a atenção que vocês me deram durante todos esses anos.

Agradeço enormemente a Guilherme Lucena Maia, marido bondoso e paciente, que esteve presente durante toda a minha vida acadêmica, me aconselhando, e me apoiando nos momentos mais difíceis, não me deixando cair.

Agradeço à querida orientadora Valquíria Kneipp, por não deixar de acreditar que eu chegaria até aqui. A ela também as minhas desculpas pelos meus momentos de ausência.

Agradeço aos fãs que dedicaram tempo para responder os questionários desta pesquisa. Sem vocês, ela não seria possível.

Por fim, agradeço a todos os meus colegas do PPGEM. Juntos, colhemos e criamos grandes histórias, cujos ensinamentos serão guardados por toda a minha vida.

RESUMO

A expansão tecnológica e comunicacional propiciou o surgimento de novas práticas de visualização e apropriação de informações, de modo a afetar a visibilidade e as práticas das comunidades de fãs, que se constituem a partir de uma participação ativa dos membros que as integram. Este trabalho procura inserir-se no contexto da cultura participativa a fim de melhor compreender o fenômeno de cultura de fãs e contribuir para os estudos que a ele estão relacionados. Para isto, utiliza-se o filme *Batman vs Superman – A Origem da Justiça* com o objetivo de demonstrar como os fãs se organizam e quais as suas práticas em uma comunidade virtual. O método empregado é o da netnografia apoiada à observação das práticas online e à elaboração de questionários destinados aos membros da comunidade. A base teórica é composta por autores como Henry Jenkins (1992;2006;2009;2015), Matt Hills (2002), Clay Shirky (2011), Paul Booth (2010), Mark Duffett (2013), dentre outros que procuram compreender a participação como o fator fundamental da cultura de fãs.

Palavras-Chave: Cultura de Fãs; Cultura Participativa; Batman vs Superman

ABSTRACT

The technological and communicational expansion provided the emergence of new practices of preview and appropriation of information, affecting the visibility and the practices of the fans communities, which stabilish from an active participation of members that integrate them. This paper seeks to insert in the culture participatory context in order of better understand the fans culture phenomenon and contribute to the studies that are related to it. Therefore, I use Batman vs Superman – Down of Justice film to demonstrate how the fans organize themselves and which are their practices in a virtual community. The used method is the netnography with the observation of online practices and the elaboration of quizzes for the community members. The theoretical basis is composed of authors like Henry Jenkins (1992; 2006; 2009; 2015), Matt Hills (2002), Clay Shirky (2011), Paul Booth (2010), Mark Duffett (2013), and others that try to understand the participation as the key factor of the fans culture.

Key-Words: Fans culture; Participatory culture; Batman vs Superman.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Você se considera fã do Batman ou do Superman?	83
Gráfico 2 – Você conhece e acompanha a trajetória dos dois heróis? (seja nos quadrinhos, nos games ou no cinema)	84
Gráfico 3 – Você acredita que o filme Batman vs Superman terá um bom faturamento de bilheteria?	84
Gráfico 4 – Quando você pretende assistir ao filme?	84
Gráfico 5 – Como estão suas expectativas em relação ao filme?	85
Gráfico 6 – Sua opinião a respeito do filme foi modificada após o lançamento dos trailers e divulgação de imagens?	85
Gráfico 7 – Você considera o tópico do site MBB destinado ao filme Batman vs Superman como uma boa fonte de informações acerca do longa?	85
Gráfico 8 – Você já se dispôs com algum participante do tópico por causa de divergência de opiniões?	86
Gráfico 9 – Você participa de outro espaço online que se destina a debater as questões do filme Batman vs Superman?	86
Gráfico 10 – Você assistiu ao filme Batman vs Superman?	88
Gráfico 11 – O que você achou do filme?	88
Gráfico 12 – Antes de assistir ao filme, como estavam suas expectativas em relação a ele? ..	89
Gráfico 13 – Na sua opinião, os trailers entregaram todo o conteúdo do filme, não deixando espaço para surpresas?	89
Gráfico 14 – Sua opinião em relação ao filme condiz com a opinião da crítica especializada?	89
Gráfico 15 – Onde você assistiu ao filme?	90
Gráfico 16 – Quantas vezes você assistiu ao filme na versão exibida nos cinemas?	90
Gráfico 17 – Sua opinião mudou depois de assisti-lo novamente? Positiva ou negativamente?	90
Gráfico 18 – Assistiu à versão estendida?	91

Gráfico 19 – Sua opinião mudou depois de assisti-lo na nova versão? Positiva ou negativamente?	91
Gráfico 20 – Você acha que Batman vs Superman será uma boa ponte para o filme da Liga da Justiça? 91	
Gráfico 21 – O processo de produção do filme começou a ser discutido no MBB antes mesmo das filmagens começarem. Você acredita que houve uma boa discussão nos tópicos do site?.....	92
Gráfico 22 – Suas expectativas foram desenvolvidas através:	92

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Assassinato de Thomas e Martha Wayne em <i>Batman vs Superman</i>	49
Figura 2 - Assassinato de Thomas e Martha Wayne em <i>O Cavaleiro das Trevas</i>	50
Figura 3 - Alfred flagra Bruce bebendo vinho em <i>Batman vs Superman</i>	50
Figura 4 - Alfred flagra Bruce bebendo vinho em <i>O Cavaleiro das Trevas</i>	51
Figura 5- Batman armado com um rifle em <i>Batman vs Superman</i> e em <i>O Cavaleiro das Trevas</i> ;.....	51
Figura 6 - Batman resgatando garoto em <i>O Cavaleiro das Trevas</i> X Batman resgatando Martha Kent em <i>Batman vs Superman</i>	52
Figura 7 - Armadura do Batman em <i>O Cavaleiro das Trevas</i> X Armadura do Batman em <i>Batman vs Superman</i>	52
Figura 8 - Explosão de míssil em <i>Batman vs Superman</i>	53
Figura 9 - Explosão de míssil em <i>O Cavaleiro das Trevas</i>	53
Figura 10 - Aparência do Superman atingido por um míssil em <i>Batman vs Superman</i> e em <i>O Cavaleiro das Trevas</i>	53
Figura 11 - Uniforme do Robin em <i>Batman vs Superman</i>	54
Figura 12 - Bruce Wayne faz menção ao Coringa.....	55
Figura 13 - Símbolo do Darkseid e parademônios sugerem aparição do vilão em futuro filme do Universo DC	56
Figura 14 - Superman se apresentando para prestar esclarecimentos ao Congresso em <i>Super-Homem: Paz na Terra</i> e em <i>Batman vs Superman</i>	57
Figura 15 - Superman sendo venerado por multidão em <i>Super-Homem: Paz na Terra</i> e em <i>Batman vs Superman</i>	57
Figura 16 - Lex Luthor fala sobre a localização da kryptonita.....	58
Figura 17 - Perry faz piada sobre o sumiço de Clark.	58
Figura 18 - O código de prisioneiro de Lex Luthor se refere ao número atribuído a um Stormtrooper de Star Wars	58
Figura 19 - Fã pergunta a fotógrafo de set de <i>Batman vs Superman</i> o que significa a sigla "Pb" nas cápsulas de kryptonita	59
Figura 20 - Fã percebe semelhança entre formato de janela quebrada e mapa de Ontario	60
Figura 21 - Ben Affleck e Zack Snyder no set de filmagens.....	62

Figura 22 - Produtor da Warner Bros menciona a presença da Mulher-Maravilha em <i>Batman vs Superman</i> 63	
Figura 23 - Gal Gadot é flagrada em set de filmagens.....	64
Figura 24 - Mulher-Maravilha vs Apocalypse	64
Figura 25 - Helicóptero da LexCorp em set de filmagens.....	64
Figura 26 - Logo do filme <i>Batman vs Superman</i>	65
Figura 27 - Primeira imagem oficial do Superman	66
Figura 28 - Visual da Mulher-Maravilha em <i>Batman vs Superman</i>	67
Figura 29 - Pessoas sendo resgatadas pelo Superman.....	68
Figura 30 - Cena da explosão do Capitólio	68
Figura 31 - Primeiros pôsteres oficiais de <i>Batman vs Superman</i>	68
Figura 32 - Primeira imagem oficial do uniforme do Batman	69
Figura 33 - Enquete questiona quem ganhará a luta em <i>Batman vs Superman</i>	73

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Ficha técnica do filme <i>Batman vs Superman – A Origem da Justiça</i>	17
Quadro 2: Investigações dos Estudos Culturais em diferentes décadas segundo Escosteguy (2010).....	25
Quadro 3: Práticas comunicativas dos <i>fandoms</i> de acordo com Baym (1998).....	42
Quadro 4: Categorias de hierarquização dos <i>fandoms</i> segundo MacDonald (1998).....	43

SUMÁRIO

Introdução.....	13
1 Compreendendo os fãs em rede	22
1.1 Trajetória dos fãs	22
1.1.1 Sobre os Estudos Culturais.....	23
1.1.2 Primeira, Segunda e Terceira Onda dos estudos sobre fãs.....	26
1.2 Fãs: conceitos e características	30
1.3 Os fãs na Cultura Participativa	35
1.3.1 O <i>fandom</i>	39
2 <i>Batman vs Superman</i> : dos quadrinhos ao cinema	45
2.1 Das filmagens às salas de exibição	61
3 Os fãs de <i>Batman vs Superman</i> em rede	72
3.1 Expectativa vs Realidade (Projeção)	81
Considerações finais	94
Referências	96
ANEXOS.....	100

Introdução

Considera-se como o marco zero do cinema o ano de 1895 (MASCARELLO, 2006), ano em que os irmãos Lumière apresentaram o cinematógrafo, um aparelho capaz de registrar e projetar imagens em movimento. Desde então, houve uma constante evolução tecnológica do cinema, que conseguiu se consolidar, sendo hoje considerada a sétima arte. Em um século, o cinema sofreu diversas transformações: passou do mudo para o sonoro, do preto e branco para o colorido e do analógico para o digital. Atualmente, se faz grandes produções cinematográficas utilizando variados recursos para captação de imagens, edição e efeitos visuais. Os espectadores de cinema puderam acompanhar toda essa evolução (MACHADO, 2010), tanto nas salas de exibição quanto nas etapas de produção de um filme.

Paralelamente à evolução do cinema, outras mídias também se desenvolveram tecnologicamente. Com o surgimento e o aprimoramento da televisão e das fitas de vídeo, os espectadores foram possibilitados a ter mais acesso às produções audiovisuais, adquirindo o poder de rever, acelerar, pausar e gravar os filmes (SANTOS, 2013). Isso fez com que esses espectadores passassem a obter um olhar mais técnico sobre os filmes assistidos. Além da contribuição da televisão e das fitas de vídeo, o computador, em parceria com a internet, contribuiu para o aprimoramento do olhar do espectador. Atualmente, podemos encontrar qualquer tipo de conteúdo distribuído na rede, já que há um constante crescimento na capacidade de manipulação, armazenamento e transmissão de conteúdos no ciberespaço.

É possível notar que o acelerado desenvolvimento dos meios de comunicação proporcionou percepções de novos lugares, visões e conteúdo através da chamada revolução digital, que é baseada na rede de transmissão de dados e permite que o usuário, além de procurar por conteúdos, também os compartilhe, contribuindo para o aumento das informações dispostas na rede. Além de serem compartilhados, esses conteúdos passaram a ser discutidos em redes sociais, sites, blogs ou fóruns específicos, fato que deu maior visibilidade à cultura de fãs, que ganhou uma nova perspectiva com o surgimento e a popularização dos *fandoms*¹ on-line.

¹ Termo que se refere à subcultura composta por fãs que compartilham interesses em comum e trocam informações uns com os outros. Os *fandoms* tornaram-se mais visíveis com a popularização da internet, que se tornou um espaço não só para discussões entre fãs, mas também um espaço que permite a produção coletiva entre fãs, além de ser utilizado como um meio para distribuição, circulação e consumo dessas produções.

Percebe-se que essas mudanças transformaram a maneira como consumimos produtos midiáticos, sejam eles veiculados através da televisão, do rádio ou do cinema. Espectadores e consumidores de mídias deixaram de ser vistos apenas como passivos e tornaram-se participantes ativos dos processos midiáticos, e buscam interagir com outros consumidores para munirem-se de mais informações. Essas novas práticas, que constituem o processo de “recepção transmidiática”², contribuem com a chamada Cultura Participativa. Jenkins (2009) explica:

Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais completo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores. As promessas desse novo ambiente midiático provocam expectativas de um fluxo mais livre de ideias e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura (JENKINS, 2009, p 46).

Observa-se, assim, o surgimento e o aumento de ambientes midiáticos que se retroalimentam com a participação ativa de consumidores que interagem agora de acordo com novas regras, práticas e estratégias de circulação, produção e consumo. Como exemplo temos as redes sociais, os blogs e o YouTube³, canais que permitem relacionamentos afetivos e profissionais e que tornaram possível transformar o próprio consumidor em mídia.

Com o objetivo de compreender as práticas interacionais dos espectadores/fãs do filme *Batman vs Superman - A Origem da Justiça* (ou simplesmente *Batman vs Superman*, como será chamado daqui por diante) a partir de suas especificidades realizadas dentro de dois tópicos do site Multiverso Bate-Boca⁴, esta pesquisa se apoia em estudos realizados sobre a Cultura de Fãs e a Cultura Participativa. A proposta é verificar como esses espectadores/fãs se apropriam dos conteúdos divulgados na rede e se esses conteúdos geram expectativas a respeito do filme. Analisou-se, ainda, como os fãs de *Batman vs Superman* interagem e se organizam dentro dos tópicos do site Multiverso Bate-Boca (MBB), sem deixar de descrever de que maneira os fãs exercem um papel eminentemente ativo na sociedade.

Ao longo desta pesquisa, são utilizados termos como "espectadores", "consumidores" e "usuários", uma vez os fãs de *Batman vs Superman* pertencem a estas três categorias por

² A recepção transmidiática refere-se às novas formas que os receptores consomem as narrativas ficcionais, acessando de forma coletiva o desenrolar das histórias através dos meios digitais (LOPES, 2011). Embora tenha sido citado, este trabalho não tem como proposta fazer um estudo de recepção.

³ <http://youtube.com>. Site que permite, *upload*, compartilhamento e visualização de vídeos em formato digital.

⁴ <http://mbbforum.com/mbb/>

assistirem a um filme, consumir um produto midiático e utilizar a internet como um espaço onde é possível interagir e trocar informações com outros fãs.

Estamos inseridos em um novo cenário comunicacional graças à facilidade na propagação e consumo de conteúdos, que propiciou o surgimento de novas práticas de visualização e apropriação de informações. Esta pesquisa procura inserir-se nesse contexto a fim de compreender o fenômeno de cultura de fãs e contribuir para os estudos que a ele estão relacionados.

A escolha do filme *Batman vs Superman* como objeto empírico desta pesquisa deve-se ao fato do filme ser alvo da Cultura de Fãs. Seus espectadores são um bom exemplo de como deixamos de ser agentes passivos das práticas comunicacionais para nos tornamos agentes participativos, interagindo entre si com a finalidade não só de compartilhar e se apropriar de informações, como também produzir conteúdos.

Antes de ir ao cinema, por exemplo, muitos espectadores procuram na rede e em outros veículos de comunicação diferentes tipos de informações. O que sites especializados falam a respeito do filme, quem são os atores que interpretarão os personagens, como e onde o filme foi produzido, etc. são algumas questões realizadas por muitos antes de entrarem na sala de exibição. Muitas vezes, as respostas são dadas por outros espectadores que já tiveram a oportunidade de assistir ao filme e, dessa forma, inicia-se o ciclo de produção e compartilhamento de informações que efetiva a cultura fã.

Batman vs Superman foi anunciado em 2013 e desde então tem gerado discussões entre os fãs, por mostrar pela primeira vez nos cinemas o encontro (e confronto) de dois dos mais populares⁵ heróis da *DC Comics* (editora de quadrinhos detentora dos direitos dos personagens) e fazer parte da criação do Universo DC Cinematográfico. As discussões giram em torno de vários elementos do filme, desde a escalação dos atores e personagens do universo que farão parte da trama até o trabalho realizado pela *Warner Bros*, responsável pela distribuição do longa-metragem.

Todas essas questões são pautadas em dois tópicos específicos do filme no site Multiverso Bate-Boca. Auto descrito como “o mais antigo e maior fórum de HQs do Brasil”, o

⁵ Batman e Superman estão entre os personagens mais populares da Cultura Pop. Os heróis pertencem a DC Comics e suas popularidades competem com heróis de outras editoras, como Homem Aranha, Deadpool e Homem de Ferro. Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/os-10-super-herois-mais-populares-da-atualidade.html/1>. Acesso em: 02/02/2016.

MBB é um espaço que reúne aqueles conhecidos como *nerds*⁶ para participar de discussões acerca de filmes, quadrinhos, desenhos, videogames, etc. Essa descrição chamou a atenção da pesquisadora, que escolheu especificamente este site para observar as práticas desenvolvidas em rede pelos fãs de *Batman vs Superman*. Além disso, percebe-se que os usuários do MBB são bastante participativos e a troca de informações se dá de forma bastante intensa, com os membros respondendo uns aos outros em poucos minutos. O site, que está no ar desde o ano 2000, possui mais de 6900 usuários que trocam informações sobre filmes, quadrinhos, animações e games entre si, sendo cerca de 1000 deles ativos (que participam mais frequentemente das discussões). Possui equipes de moderação (composta por 5 usuários), de administração (composta por 3 usuários) e de monitoria (composta por 10 usuários) que estabeleceram uma forte política de moderação e punem com suspensão ou banimento os usuários que não a respeitam ao criar clones, ofender agressivamente outros usuários, ou praticar atitudes irritantes como *floods*⁷ e *spoilers*⁸ em tópicos que não foram criados para este fim. Quando um usuário recebe uma infração, recebe uma certa quantidade de pontos que expiram após um período de tempo. Acumulando 10 pontos em infrações, o usuário é automaticamente suspenso por 1 semana do MBB. Todas as informações relacionadas à política do site encontram-se em um fórum específico⁹, disponível para todos os usuários.

O primeiro tópico do MBB que nesta pesquisa será analisado teve seu início no dia 15/04/2014, quando o diretor de fotografia de *Batman vs Superman*, Larry Fong, publicou em seu perfil do *Twitter*¹⁰ a imagem de uma câmera com pessoas desfocadas ao fundo. Logo começaram a especular que as filmagens haviam começado e que uma das pessoas em desfoque seria Ben Affleck, ator que interpreta o Bruce Wayne/Batman. O tópico está inserido em uma pasta do MBB intitulada “Quadrinhos em Filmes, Séries e Animações¹¹”, que tratam de

⁶ A palavra *nerd* possui origem da língua inglesa e referia-se inicialmente a pessoas com dificuldades de socialização e com alto nível de inteligência. Embora ainda sejam relacionados a esta conotação estereotipada, os *nerds* são vistos por produtores de mídia como consumidores ávidos de filmes, HQs, ficção científica e *games*, possuindo características que vão além da desenvoltura social e do intelecto (GALVÃO, 2009).

⁷ Virtualmente, o termo *flood* designa o ato de postar informações em grande quantidade, de forma a encher páginas de conteúdos irrelevantes.

⁸ Do inglês *to spoil*, a palavra se refere à divulgação de informações sobre o desenrolar de livros, filmes, séries, etc. que afetam o fator surpresa dos consumidores que ainda irão apreciar a obra pela primeira vez. O indivíduo *spoiler* é entendido, desta forma, como um “estraga-prazeres”.

⁹ Comunicados da Administração & Moderação: <http://www.mbbforum.com/mbb/forumdisplay.php?21-Comunicados-da-Administra%E7%E3o-amp-Modera%E7%E3o>

¹⁰ <https://twitter.com/larryfong>

¹¹ <http://www.mbbforum.com/mbb/forumdisplay.php?47-Quadrinhos-em-Filmes-S%E9ries-e-Anima%E7%F5es>

quadrinhos transmídia (produções para cinema e televisão baseadas em HQs). Após a estreia do filme, as discussões foram levadas para um outro tópico, que também foi analisado.

Nesse contexto, a presente pesquisa pretende responder aos seguintes questionamentos: como os fãs/espectadores recolhem as informações sobre a produção do filme e como essas informações são trocadas dentro do tópico voltado para *Batman vs Superman no Multiverso Bate-Boca*? Essas informações alimentam desejos e promovem especulação dentro do grupo? As expectativas em relação ao filme foram alcançadas?

A hipótese desse trabalho é a de que os fãs inseridos nos tópicos de discussão observados possuem profundo conhecimento de sites e outros espaços online que contenham informações sobre o filme e essas informações são trocadas entre os membros, de modo a transformar o próprio tópico em uma fonte de informação. Acredita-se que o conhecimento prévio acerca dos personagens da trama, bem como do processo de produção do filme gere desejos nos espectadores, de uma forma que os faça imaginar e especular o que poderá acontecer, além de antecipar entusiasmos ou frustrações.

O filme possui a seguinte sinopse:

Preocupado com as ações de um super-herói com poderes quase divinos e sem restrições, o formidável e implacável vigilante de Gotham City enfrenta o mais adorado salvador de Metrópolis, enquanto todos se questionam sobre o tipo de herói que o mundo realmente precisa. E com Batman e Superman em guerra um com o outro, surge uma nova ameaça, colocando a humanidade sob um risco maior do que jamais conheceu.¹²

Batman vs Superman é dirigido por Zack Snyder e conta com Ben Affleck interpretando o Bruce Wayne/Batman, Henry Cavill como Clark Kent/Superman e Gal Gadot como Diana Prince/Mulher Maravilha. O filme estreou no Brasil no dia 24 de março de 2016.

Quadro 1: Ficha técnica do filme *Batman vs Superman – A Origem da Justiça*

Título original	<i>Batman v Superman: Dawn of Justice</i>
Gênero	Ação, Aventura e Fantasia

¹² Fonte: <http://wbpsites.com/batmanvsuperman/br/about.ph>. Acesso em 18/08/2016.

Estreia	24 de março de 2016 (Brasil)
Direção	Zack Snyder
Roteiro	Bob Kane, Chris Terrio, David S. Goyer, Jerry Siegel, Joe Shuster, Zack Snyder
Distribuidora	<i>Warner Bros. Pictures</i>
Orçamento	US\$ 250 milhões
Elenco	Ben Affleck, Henry Cavill, Amy Adams, Jesse Eisenberg, Diane Lane, Laurence Fishburne, Jeremy Irons, Holly Hunter, Gal Gadot...

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-219262/>. Acesso em 18/08/2016

Para a investigação proposta, optou-se por uma abordagem qualitativa de pesquisa, que requer um aprofundamento da compreensão de um grupo social; no caso desta pesquisa, os espectadores/fãs do filme *Batman vs Superman*, inseridos em tópicos de discussão virtual do site Multiverso Bate-Boca destinados especificamente para trocar opiniões e informações sobre o filme.

De acordo com Denzin e Lincoln (2006), em resumo, “(...) a pesquisa qualitativa é uma atividade situada que localiza o observador no mundo” (DENZIN; LINCOLN, 2006, p 17). Ainda segundo os autores, a pesquisa qualitativa é um conjunto de práticas materiais e interpretativas que transformam o mundo em representações, como as entrevistas, conversas, fotografias, gravações e lembretes. Essas representações são estudadas em seu cenário natural pelos pesquisadores, que buscam interpretar os fenômenos e seus significados.

Como a pesquisa será realizada em ambiente online, a estratégia metodológica considerada mais pertinente para o estudo proposto é a netnografia apoiada à observação participante e à aplicação de questionários destinados a membros que participam da comunidade a ser observada. Além da netnografia, a pesquisa bibliográfica também se mostrou necessária para a construção desta pesquisa, contribuindo com a escolha do tema e com a base teórica do trabalho.

Devido às próprias características da internet, a netnografia é um método de pesquisa acessível, pois torna possível encurtar as distâncias entre tempo e espaço. Para Kozinets (2014),

a netnografia torna-se uma apropriada abordagem de pesquisa tanto para estudo "de comunidades virtuais quanto de culturas que manifestam interações sociais importantes virtualmente" (KOZINETTS, 2014, p. 72). Projetada para estudar os consumidores no novo contexto de comunidades virtuais e na cibercultura, a netnografia exige a participação constante do indivíduo pesquisador no cenário virtual onde as práticas analisadas são desenvolvidas.

A netnografia, como proposta de investigação na Internet, enriquece as vertentes do enfoque de inovação e melhoramento social que promovem os métodos ativos e participativos dentro do espectro qualitativo (metodologia e prática social), integrando-se ao que a Internet tem provocado em nosso cotidiano, transformações importantes nas maneiras como vivemos¹³ (Gerbera, 2008, p. 2).

De acordo com Amaral, Natal e Viana (2014), a netnografia tem sido explorada desde o final dos anos 80 a partir do surgimento das chamadas comunidades virtuais. As autoras citam algumas vantagens relacionadas ao uso da netnografia como metodologia de pesquisa:

A netnografia, como transposição virtual das formas de pesquisa face a face e similares, apresenta vantagens explícitas tais como consumir menos tempo, ser menos dispendiosa e menos subjetiva, além de menos invasiva já que pode se comportar como uma janela ao olhar do pesquisador sobre comportamentos naturais de uma comunidade durante seu funcionamento, fora de um espaço fabricado para pesquisa, sem que este interfira diretamente no processo como participante fisicamente presente. (...) O acesso à informação também é facilitado, pois a própria criação de dados on-line é feita de forma textual. Nos métodos face a face de pesquisa qualitativa, é necessário que os dados sejam transcritos para posterior análise (AMARAL; NATAL; VIANA, 2014, p. 36).

As autoras também falam sobre os procedimentos básicos da netnografia que devem constar em uma pesquisa que a utiliza como metodologia. São eles: *entrée* cultural; coleta e análise de dados; ética de pesquisa; e feedback e checagem de informações com os membros do grupo. A *entrée* cultural consiste em um levantamento de tópicos e questões que o pesquisador irá analisar, além da delimitação do tipo de comunidades, fóruns ou grupos a serem estudados. No caso da pesquisa “*Batman vs Superman – A Origem da Justiça: as práticas dos fãs em rede*” foi realizada uma divisão de categorias a partir dos assuntos mais discutidos dentro do tópico do filme *Batman vs Superman* no fórum Multiverso Bate-Boca – site onde fãs de

¹³ No original: *La netnografía, como propuesta de investigación en Internet, enriquece las vertientes del enfoque de innovación y mejoramiento social que promueven los métodos activos y participativos dentro del espectro de lo cualitativo (metodología y práctica social), integrándose a lo que internet ha provocado en nuestra cotidianeidad, transformaciones importantes en las formas que vivimos.*

quadrinhos, games e filmes podem trocar e compartilhar informações com outros membros. A coleta e análise de dados serão realizadas de três maneiras, de acordo com a proposta de Amaral, Natal e Viana (2014):

- Dados copiados e coletados diretamente dos integrantes do tópico;
- Informações provenientes da observação do pesquisador acerca das práticas comunicacionais realizadas entre os membros, das interações, e das simbologias;
- Dados provenientes de questionários aplicados com alguns membros do tópico.

Kozinets (2007) afirma que "as netnografias podem variar ao longo de um espectro que vai desde as intensamente participativas até as completamente discretas e observacionais"¹⁴ (KOZINETS, 2007, p. 15, tradução nossa). Assim, faz-se necessário salientar que, quanto ao grau de inserção do pesquisador, optou-se pelo tipo silencioso (*lurker*¹⁵) para o desenvolvimento desta pesquisa. As práticas de *lurking* consistem em um pesquisador adentrar em comunidades apenas como observador, sem uma participação ativa, interferindo da menor maneira possível nas práticas e comportamentos dos indivíduos daquelas comunidades. Kozinets (2014), afirma que o *lurker* é um observador ativo, que tem o potencial de tornar-se um novo membro da comunidade após observá-la e aprender sobre suas atividades.

Quanto à dúvida que levanta o questionamento se as práticas de *lurking* se enquadram em uma pesquisa netnográfica, Braga (2010) defende que toda observação é participante e afirma que o *lurking* é um tipo de participação peculiar para ambientes online. A participação, ainda que invisível, torna possível a apreensão dos aspectos culturais de uma comunidade. Fica como opção ao pesquisador o ato de se manifestar ou não. A pesquisadora desta dissertação optou por apenas se identificar e informar aos participantes da comunidade virtual a ser estudada sobre a realização da pesquisa, além de contatar os membros para a aplicação de questionários.

A dissertação é dividida em três momentos. No primeiro capítulo, é feita uma explanação sobre quais os comportamentos que definem o que esta pesquisa entende por fãs, diferenciando-os da categoria dos consumidores comuns. Também é apresentada uma discussão que nos leva a compreender como o fã passou a ser relevante nos ambientes acadêmico e mercadológico, procurando mostrar como a visão da sociedade em relação aos fãs foi

¹⁴ No original: *Netnographies can vary along a spectrum from being intensively participatory to being completely unobtrusive and observational.*

¹⁵ Espreitador.

modificada em decorrência da mudança nos paradigmas teóricos da Comunicação, apresentando principalmente os pontos de vista da Estudos Culturais. Estes buscaram compreender os fãs através de suas práticas, observando quais os impactos que essas práticas causam na sociedade. O capítulo também insere os fãs no contexto da Cultura Participativa, da qual participam ativamente como produtores, consumidores e usuários, além de falar sobre a crescente criação de *fandoms*, formados por grupos de fãs (sejam eles de filmes, de programas de televisão ou de celebridades). Muitos dos *fandoms* estão inseridos na internet, onde os fãs/usuários dedicam tempo para discutir e trocar informações acerca dos seus objetos de adoração.

O capítulo 2 reúne alguns dos quadrinhos em que o Batman e o Superman (protagonistas do filme que levou os fãs desta pesquisa a diversas discussões) já entraram em confronto, mostrando, desta forma, que antes de se enfrentarem no cinema, os dois heróis possuem um histórico que pôde ter influenciado a opinião dos fãs a respeito do filme. Além disso, será mostrado, com base nas informações divulgadas em sites, revistas e redes sociais, o processo de produção de *Batman vs Superman*, processo este que foi acompanhado desde o início das filmagens em 2014 pelos fãs do filme.

O terceiro e último capítulo tem como proposta trazer à tona as discussões realizadas pelos fãs e espectadores do filme *Batman vs Superman* em um ambiente online específico: tópicos do site Multiverso Bate-Boca voltados apenas para este objetivo. Serão apresentados, portanto, a forma que os usuários se organizam nos tópicos, e quais as suas práticas (a maneira que trocam informações, onde as informações são obtidas...), bem como as principais discussões realizadas por eles. Este capítulo contém uma análise realizada através da observação e da coleta dos resultados dos questionários aplicados com membros dos tópicos do Multiverso Bate-Boca, que mostra se as suas expectativas foram ou não alcançadas, tendo como parâmetro os elementos mais comentados pelos fãs dentro da comunidade virtual.

As considerações finais demonstram a visão da pesquisadora sobre o estudo e os resultados obtidos, além de responder se as hipóteses elaboradas no início da pesquisa foram confirmadas ou refutadas.

1 Compreendendo os fãs em rede

1.1 Trajetória dos fãs

Os estudos pioneiros sobre fãs e *fandoms*, influenciados pela perspectiva marxista da Teoria Crítica de Frankfurt, que dita que a cultura de massa segue uma lógica de indústria cultural, relacionavam as características dos fãs a uma natureza psicológica, concebendo a estes comportamentos entendidos como patológicos ou obsessivos. Aos poucos, ainda que o estereótipo que se refere aos excessos dos fãs já tivesse enraizado no senso comum, os fãs foram ganhando um novo tipo de conotação em meados dos anos 70 a partir das correntes dos Estudos Culturais, que passaram a estudar o cotidiano e as audiências de mídia de modo a compreender as práticas desenvolvidas por fãs, configurando suas atividades como características de uma cultura (JENKINS, 1992;2015).

Pela visão tradicional frankfurtiana, os fãs não passavam de um resultado das indústrias de celebridades e da fama, sendo seres subordinados ao mercado. Projetando o que queriam ser a partir da figura do ídolo, os comportamentos dos fãs requeriam estudos da psicanálise, pois eram vistos como pessoas que não possuíam identidade própria e viviam em uma constante crise de valores. Eram tidos como indivíduos inconscientes que buscavam na cultura de massa uma forma de suprir seus vazios e necessidades e assim fantasiavam uma relação com uma celebridade, não separando a realidade da fantasia. Eram, dessa forma, vistos como vítimas do consumo (MONTEIRO, T., 2007). De acordo com João Freire Filho (2007), esse estereótipo acabou por se tornar senso comum, como descreve:

Do ponto de vista ativo dos espectadores e leitores "normais", o comportamento intensamente emocional e fervorosamente ritualizado dos fãs ("jovens *nerds*", "donas de casas mal-amadas"...), tangencia constantemente, os limites da adulação servil, sustentada por imaginários laços de intimidade e inimagináveis gastos de tempo e dinheiro. Tal imersão voluntária no mundo comercial do faz-de-conta tende a ser tratada como risível, inócua ("coisa de adolescente") ou moralmente reprovável (FREIRE FILHO, 2007, p. 81).

Em oposição aos pensamentos frankfurtianos, Hoggart (1957) afirma que, quando se trata de consumidores, não há apenas submissão e passividade, mas também resistência. Hall (1973) complementa o pensamento de Hoggart ao inferir que o receptor pode reagir de três maneiras às mensagens midiáticas: com dominação, negociação ou oposição. Assim, a

passividade do receptor passou a ser questionada e o consumo visto como fator essencial para a formação de identidades e para o processo de socialização de indivíduos.

De acordo com a vertente norte-americana dos Estudos Culturais, que enxergavam no receptor um coprodutor de sentidos, os fãs são consumidores privilegiados por reinterpretar textos e narrativas a partir de seus interesses individuais. Os estudos passaram, assim, a dar voz ao fã com o objetivo de compreender suas práticas, investigando também os impactos culturais, sociais e políticos causados pelo fenômeno da idolatria (FREIRE FILHO, 2007). O fã começou a ser notado como um consumidor criativo com papel ativo no processo de recepção midiática e como indivíduo consciente que produz sua própria cultura.

Resumindo, em vez de ser conceituada como uma forma de *escapismo individual* ou *histeria coletiva*, a condição de fã passou a ser enaltecida, dentro dos estudos culturais, como uma maneira eficiente encontrada pelos grupos marginalizados para expressar resistência a normas e relações opressivas (FREIRE FILHO, 2007, p. 86).

Estudos posteriores começaram a procurar desconstruir o estereótipo dos fãs como pessoas alienadas e antissociais e passaram a tratá-los como consumidores ativos e como produtores de conteúdos midiáticos relacionados aos seus objetos de culto. Além disso, dedicam olhar especial ao engajamento dos fãs dentro de comunidades virtuais, observando de que maneira estes se organizam para selecionar seus materiais, a fim de discuti-los, compartilhá-los e produzir novos conteúdos.

1.1.1 Sobre os Estudos Culturais

Os Estudos Culturais surgem como campo através do *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), da Universidade de Birmingham. A história e a teoria heterogênea dos Estudos Culturais se constituem através do marxismo e de movimentos políticos e sociais. O campo foi criado com o objetivo de se investigar as relações entre cultura (em especial a popular) e sociedade, de maneira a buscar compreender a relação entre público e cultura de massa e como essa relação afeta os processos de formação de identidade e de socialização. O surgimento dos Estudos Culturais está diretamente ligado ao contexto sócio histórico do segundo pós-guerra da

Grã-Bretanha e é relacionado à obra *The uses of Literacy*¹⁶, de Richard Hoggart (1957), onde o autor propõe uma nova concepção de cultura ao conferir o meio popular não só como local de submissão, mas também de negociação e resistência (ESCOSTEGUY, 2010).

De acordo com Escosteguy (2010), além de *The Uses of Literacy*, de Hoggart (1957), outras duas obras são apontadas como fontes para a criação dos Estudos Culturais. São elas: *Culture and Society*¹⁷, de Raymond Williams (1983), publicado originalmente em 1958, e *The Making of English Working-class*¹⁸, de Edward Palmer Thompson (2016), publicado originalmente em 1963. Williams (1983) entende a cultura como a construção de sentidos e significados como resultado dos processos comunicativos e Thompson (2016) relata em seu texto as práticas de resistência das classes populares.

Além dos três autores mencionados, Escosteguy (2010) ressalta a importância de Stuart Hall no desenvolvimento dos Estudos Culturais, uma vez que sua participação impulsionou as pesquisas relacionadas às práticas de resistência de subculturas e auxiliou o estudo dos meios de massa. A autora ainda ressalta que, embora estejam relacionadas à origem dos Estudos Culturais, as três obras não foram elaboradas com pensamentos coordenados e possuem, inclusive, ideias divergentes, mas possuem em seu conteúdo elementos que relacionam cultura, história e sociedade, de forma a disseminar a ideia de consumo e produção ativos.

Embora esta seja a versão dominante da origem dos Estudos Culturais, "afirma-se que em outras localidades e em outros momentos podem ser identificadas 'outras' origens para esse campo de estudos" (ESCOSTEGUY, 2010, p. 30). É possível afirmar, portanto, que os Estudos Culturais foram expandidos a várias outras localidades e adaptados de acordo com suas realidades cultural, histórica e social. Configuram-se como campo e não como uma disciplina porque mantém um diálogo entre diversas disciplinas, como afirma Turner (2003):

Os estudos culturais são um campo interdisciplinar onde certas preocupações e métodos convergem; a utilidade desta convergência é a de que ela nos permitiu compreender fenômenos e relações que não são acessíveis através das disciplinas existentes¹⁹ (TURNER, 2003, p. 9).

¹⁶ Em português: As utilizações da cultura.

¹⁷ Em português: Cultura e Sociedade.

¹⁸ Em português: A formação da classe operária inglesa.

¹⁹ No original: *Cultural studies is an interdisciplinary field where certain concerns and methods have converged; the usefulness of this convergence is that it has enabled us to understand phenomena and relationships that were not accessible through the existing disciplines.*

Os Estudos Culturais ganharam visibilidade na década de 1970, com a publicação dos *Working Papers*²⁰, que ajudaram a disseminar as ideias do CCCS. Abaixo, tais ideias são apresentadas resumidamente e relacionadas aos seus correspondentes períodos, de acordo com Escosteguy (2010):

Quadro 2: Investigações dos Estudos Culturais em diferentes décadas segundo Escosteguy (2010):

Anos 1960	<ul style="list-style-type: none"> ▪ O meio popular não é só um local de submissão, mas também de negociação e resistência; ▪ A cultura é o resultado dos processos comunicativos; ▪ Análise dos meios de massa; ▪ Fundação do Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) na Universidade de Birmingham.
Anos 1970	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resistência de subculturas às estruturas de poder dominante; ▪ Meios de comunicação como aparato ideológico, e não apenas de entretenimento - "<i>Rediscovery of Ideology</i>²¹", Hall (1982); ▪ Estudos de audiência: recepção e consumo midiático; ▪ Diferenças de gênero.
Anos 1980	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expansão territorial dos Estudos Culturais; ▪ Aceleração do processo de globalização e consequente desestabilização das identidades sociais; ▪ Maior ênfase nos estudos de recepção a partir de investigações que combinam análise de texto com pesquisa de audiência; ▪ Estudos da estrutura ideológica e do formato da mensagem dos programas televisivos; ▪ Olhar especial à literatura popular, séries televisivas e filmes de grande bilheteria; ▪ Valorização do trabalho etnográfico.
Anos 1990	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprofundamento das investigações sobre audiência dos grupos sociais em âmbitos global, nacional, local e individual; ▪ Integração de novas tecnologias; ▪ Recortes étnicos; ▪ Etnografia e observação participante como estratégias metodológicas.

²⁰ Um compilado de artigos de pesquisadores.

²¹ Redescoberta da Ideologia. Termo utilizado por Stuart Hall em seu artigo *The rediscovery of 'ideology': return of the repressed in media studies* (1982). No artigo, Hall fala sobre a influência que a mídia tem sobre o público, esboçando um tipo de discurso pluralista que proporcionou uma nova forma de estudar o trabalho ideológico da mídia, trazendo à tona as possibilidades de resistência aos textos midiáticos.

Percebe-se que há nos Estudos Culturais uma preocupação especial com o processo comunicacional, visto como um processo contínuo que vai além do modelo emissor-mensagem-receptor, deixando de lado a ideia de um espectador passivo. Feministas, grupos étnicos e raciais, diversas subculturas e manifestações populares tornam-se objetos de estudo dos Estudos Culturais. O consumo, antes visto como prática irracional, passa a ser notado como fator de suma importância para os processos de socialização e formação de identidades. Em suma, os Estudos Culturais valorizam todas as formas de se produzir cultura, indo de encontro à visão frankfurtiana que faz uma distinção entre alta e baixa cultura. Para os teóricos dos Estudos Culturais, todos podem consumir e produzir cultura, esta vista como um "processo que constrói o modo de vida de uma sociedade" (TURNER, 1997, p. 48).

Ao longo dos anos, os Estudos Culturais passaram por grandes transformações, que acompanharam as mudanças históricas e culturais das sociedades. Hoje, o campo dos Estudos Culturais compõe

uma tendência importante da crítica cultural que questiona o estabelecimento de hierarquias entre formas e práticas culturais, estabelecidas a partir de oposições como cultura "alta" ou "superior" e "baixa" ou "inferior". Adotada essa premissa, a investigação da "cultura popular" que assume uma postura crítica em relação àquela definição hierárquica de cultura, na contemporaneidade, suscita o remapeamento global do campo cultural, das práticas da vida cotidiana aos produtos culturais, incluindo, é claro, os processos sociais de toda produção cultural (ESCOSTEGUY, 2010, p. 19).

Percebe-se que os Estudos Culturais auxiliaram a formação de uma identidade dos fãs, que compartilham, desenvolvem conteúdos e, dessa forma, sustentam uma cultura própria e um novo mercado. Tais práticas chamam a atenção de pesquisadores que buscam compreender a interação existente entre os fãs como ações de comunidades coletivas.

1.1.2 Primeira, Segunda e Terceira Onda dos estudos sobre fãs

Como mostrado no quadro 2 (p. 25), houve nos anos 80 uma forte investigação na temática recepção, especialmente a de programas televisivos. Tal fato deve-se à chegada de pesquisadores que foram consumidores de programas de TV nos anos 1970 à Academia (MONTEIRO, T, 2007). O momento era marcado pela invasão da cultura midiática nos mais variados setores da sociedade, remodelando as práticas cotidianas. Neste contexto, resgata-se o

interesse em estudos de fãs, agora vistos pelo olhar de pesquisadores que cresceram acompanhando as mudanças nos campos comunicacional e tecnológico.

Jenkins (1992;2015) declara que seus estudos sobre fãs foram inspirados pela Escola de Birmingham, afirmando que depois que os Estudos Culturais passaram a direcionar a atenção para os processos de recepção, houve uma melhor compreensão de como os consumidores "relacionam-se com a mídia de massa e têm nela recurso para sua vida cotidiana" (JENKINS, 2015, p. 22).

Jenkins²² é apontado, juntamente com Camille Bacon-Smith, Roberta Pearson, Constance Penly, John Fiske e John Tulloch, como estudioso da chamada primeira onda dos estudos sobre fãs (GRAY; SANDVOSS; HARRINGTON, 2007). Para Gray, Sandvoss e Harrington (2007), esses estudiosos tiveram como grande inspiração os pensamentos de Michel De Certeau²³ (1994) sobre os comportamentos dos consumidores. Essa linha de estudo entende a participação no *fandom* mais do que um mero ato de ser fã de algo, sendo "uma estratégia coletiva, um esforço comum para formar comunidades interpretativas que, em sua coesão subcultural, evadiu as preferências e significados de "power bloc" representado pela mídia popular²⁴" (GRAY; SANDVOSS; HARRINGTON, 2007, p. 2, tradução nossa). Assim, esses estudos

(...) constituíram propositalmente uma intervenção política a favor das táticas de evasão à ideologia dominante empregadas pelas audiências e se propôs a defender rigorosamente as comunidades de fãs contra sua ridicularização nos meios de comunicação e pelos não-fãs²⁵ (GRAY et al., 2007, p.2, tradução nossa).

Principalmente usando um viés psicológico do comportamento dos fãs, os pesquisadores da primeira onda viam nas práticas dos fãs um sinal de resistência e empoderamento subcultural, questionando as relações de poder da cultura dominante e de subversão das subculturas (GRAY; SANDVOSS; HARRINGTON, 2007). Era uma forma de

²² Embora apontado como estudioso da primeira onda de estudos sobre fãs, percebe-se que Jenkins perpassa as três ondas, reelaborando seus pensamentos conforme as mudanças sociais e tecnológicas.

²³ Em *A Invenção do Cotidiano* (1994), DeCerteau falava sobre a existência de um receptor ativo que se apropria do texto de tal forma que lhe atribui outros significados, de acordo com seus prazeres.

²⁴ No original: (...) *it was a collective strategy, a communal effort to form interpretive communities that in their subcultural cohesion evaded the preferred and intended meanings of the "power bloc" represented by popular media.*

²⁵ No original: *Fan studies therefore constituted a purposeful political intervention that sided with the tactics of fan audiences in their evasion of dominant ideologies, and that set out to rigorously defend fan communities against their ridicule in the mass media and by non-fans.*

transformar a visão que caracterizava os fãs como seres patológicos em algo positivo. Superado este objetivo, os estudos ganharam um viés sociológico.

A proposta era agora analisar as comunidades, de forma a diferenciá-las e hierarquizá-las. Com esse objetivo, a chamada segunda onda vincula o fã às noções de identidade, gosto e posição de classe. Para isso, tiveram como grande influência a sociologia de consumo de Bourdieu (1974), que entende que os indivíduos perpassam por diferentes campos de acordo com suas práticas. Assim, um fã pode ser engajado num *fandom* mas pode não ser participativo em outros espaços. O conceito de *habitus*²⁶ de Bourdieu (1974) é utilizado pelos estudos dos fãs para verificar como se dá a movimentação dos consumidores em diferentes espaços e como esta movimentação influencia na construção de identidades individuais e coletivas de fãs. Nesse momento, os pesquisadores procuram entender os fãs não só como consumidores, mas também como produtores, estudando seus graus de interação e produção dentro de comunidades (GRAY; SANDVOSS; HARRINGTON, 2007).

Alguns dos pesquisadores desta fase se autodeclararam fãs dos seus objetos de estudos. São os chamados *aca-fans*²⁷, que promovem a ideia de que é possível não misturar suas identidades de fãs e acadêmicos em suas pesquisas. Como acadêmicos, tinham acesso às teorias sobre a mídia e, como fãs, acesso facilitado aos sujeitos e às comunidades que estes integram (Hills, 2002). Sem ocultar suas identidades como fãs, esses estudiosos tinham como objetivo demonstrar o valor dos *fandoms*. Partiram, então, em militância contra a visão estereotipada relacionada aos fãs, o que acabou por disseminar e influenciar pesquisas aprofundadas sobre as comunidades de fãs.

Chamou a atenção dos pesquisadores a disputa por capital simbólico e hierarquização dentro dos *fandoms*, que lutavam para protegerem-se enquanto comunidade. Para firmarem-se como tal, os fãs retiram do grupo elementos indesejados que estão relacionados à conotação estereotipada de fã, ou seja, aqueles caracterizados por uma grande obsessão, e, no outro extremo, elementos que não eram considerados suficientemente fãs (MONTEIRO, C., 2013).

Nos anos 2000, com o surgimento e desenvolvimento das novas mídias, surge uma nova linha de estudos sobre fãs, que corresponde ao que Gray, Sandvoss e Harrington (2007)

²⁶ Conceito desenvolvido por Bourdieu que diz respeito a uma gama de disposições incorporadas pelos sujeitos sociais em seu processo de socialização (BOURDIEU, 2007).

²⁷ Híbrido entre acadêmico e fã.

chamam de terceira onda. Dentre os autores dessa linha, está Jenkins e seu livro *Cultura da Convergência* (2009) afirmando que "a circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores" (JENKINS, 2009, p. 29).

Autores da terceira onda de estudos sobre fãs entendem esses tipos de consumidores como privilegiados que mantêm um diálogo com produtores culturais. Os fãs deixam de ser vistos como uma cultura *underground* e transitam para o *mainstream*. Jenkins (2009) afirma que as empresas passaram a ouvir suas audiências convidando-as para entrar na comunidade da marca com o objetivo de obter porta-vozes eficientes que transmitem um *feedback* de seus produtos.

E é essa lógica de celebrar o objeto de interesse do fã que constitui os pensamentos da terceira onda de estudos sobre fãs. As atividades dos fãs passaram a ser vistas não apenas como sinal de distinção de classes e de resistência à cultura dominante, mas também como fonte de prazer (GRAY; SANDVOSS; HARRINGTON, 2007). É no prazer que o fã sente em compartilhar, reinterpretar textos e buscar informações sobre seus objetos de interesses que se efetiva a cultura fã.

Se antes para entrar em um *fandom* eram necessários um grande esforço para obter informações e uma interação face a face, atualmente o fácil acesso a informações e a possibilidade de uma interação mediada torna fácil a vivência e a movimentação de fãs em comunidades online. Fica clara, então, a mudança de perspectiva dos *fandoms* no desenvolvimento dos estudos sobre fãs, que acompanharam o desenvolvimento dos meios de comunicação. Hills (2002) já discutia essas mudanças, afirmando que as atividades dos fãs seguem o ritmo das transmissões de TV, definindo o que ele chama de *just-in-time fandom*²⁸, conceito que trata das interações simultâneas ou seguidas da transmissão de um produto midiático.

Booth (2010) analisa os *fandoms* já em um cenário digital e se preocupa com o estudo das novas mídias em sua obra, afirmando que, em uma época em que os meios digitais estão se tornando convergentes e onipresentes, é preciso observar as novas práticas da mídia contemporânea a partir dos meios que as audiências utilizam para se relacionar com ela.

²⁸ *Fandom* em tempo real.

As tecnologias que utilizamos na vida digital estão evoluindo em um ritmo muito mais rápido do que as publicações acadêmicas conseguem acompanhar. É imperativo que demos início à novos métodos de análise que levem em consideração essas mudanças, da mesma forma que é igualmente imperativo que nosso ritmo de publicação iguale ao das mudanças tecnológicas²⁹ (BOOTH, 2010, p. 192, tradução nossa).

Sobre este novo cenário, Hills, em entrevista a Greco para Matrizes (2015), aponta que, embora a internet tenha facilitado a pesquisa sobre fãs, há uma preocupação de sua parte em se ignorar nesses estudos "outras representações da identidade do fã e histórias, afetos e complexidades do desenvolvimento do *fandom* que podem não estar tão regularmente acessíveis se nós permanecermos no nível de como o *fandom* é realizado dentro da comunidade online" (Greco *apud* Hills, 2015, p. 153).

No Brasil, os estudos sobre fãs são recentes e despontam justamente no contexto que se refere às novas mídias, quando há uma reformulação na produção, distribuição e consumo comunicacional. Carlos (2015), ao pesquisar produções científicas brasileiras relacionadas aos fãs no campo da comunicação, aponta que se tem no ano de 2002 a pesquisa mais antiga encontrada. Com uma carência de fundamentação teórica nacional e tradução de obras de referência sobre os fãs, os estudos brasileiros recorrem a textos de autores da língua inglesa para obter um referencial teórico. Thiago Monteiro (2007) enxerga dois obstáculos nessa dependência: o primeiro é a própria barreira do idioma, que acaba por dificultar uma terminologia adequada para o conceito de fãs dentro do nosso contexto brasileiro; o segundo obstáculo se refere à nossa falta de afinidade com as pesquisas relacionadas aos produtos e consumo midiáticos de outros países. Destacam-se, entretanto, os estudos da pesquisadora Maria Immacolata Lopes (2011;2013), que vem se dedicando a estudar o processo de recepção das telenovelas brasileiras com os fãs deste gênero televisivo.

1.2 Fãs: conceitos e características

Todo mundo sabe o que um "fã" é. É alguém obcecado por uma determinada estrela, celebridade, filme, programa de TV, banda; alguém capaz de produzir reinos completos de informação sobre o objeto do seu *fandom*, e que pode citar suas linhas favoritas de letras de música, capítulos e versos. Fãs normalmente são altamente articulados. Fãs interpretam textos de mídia em uma variedade de formas interessantes

²⁹ No original: *The technology we use in digital life are developing far faster than academic and scholarly publication can keep pace. It is imperative that we begin new methods of analysis that take into account these changes, just as it is equally imperative that our publication rate matches technological change.*

e talvez inesperadas. E fãs participam de atividades comunitárias – eles não são espectadores/leitores “socialmente atomizados” ou isolados³⁰ (HILLS, 2002, prefácio, tradução livre).

Quando pensamos em fãs, pensamos, tal como nos apresenta a citação de Hills (2002), em pessoas apaixonadas, que idolatram seus objetos de culto e procuram incansável e incessantemente mais informações sobre eles. Embora tal pensamento seja senso comum – o que não é satisfatório para a academia – isolar os fãs com o objetivo de delimitá-los a um objeto de estudo acaba por desconsiderar aspectos culturais que estão atrelados à categoria fã (HILLS, 2002). Para melhor compreender os fãs e, conseqüentemente, os *fandoms*, procuraremos primeiramente conceituar a figura do fã para depois podermos apresentar as suas respectivas características.

“Fã” é uma abreviatura da palavra “fanático”, que por sua vez vem do latim *fanaticus*, tendo como significado original aquele que é inspirado por deuses, devoto. Posteriormente, “fanático” passou a significar aquele que possui uma obsessa admiração por algo ou alguém. O termo “fã” se popularizou no fim do século XIX, sendo utilizado para caracterizar os admiradores de equipes profissionais de esportes quando estes transformaram-se em uma forma de entretenimento (MONTEIRO, T., 2007).

Por mais que o termo “fã” tenha sido originalmente proposto de forma levemente brincalhona e utilizado de forma geralmente simpática por jornalistas esportivos, ele nunca fugiu de duas primeiras conotações de zelo excessivo na religião e na política, de falsas crenças, excessos orgiásticos, possessão e insanidade, conotações que parecem estar no cerne das representações dos fãs que se vê no discurso contemporâneo (JENKINS, 2015, p. 32).

Com o desenvolvimento dos meios de comunicação e com as novas possibilidades de interação que eles oferecem, os fãs ganharam uma nova perspectiva, relacionada não a uma idolatria patológica, mas sim a seres engajados que interagem entre si com o objetivo de trocar conhecimentos sobre determinado tema. Esta é uma das características, dentre tantas outras, que diferencia os fãs de espectadores e consumidores “normais”.

³⁰ No original: *Everybody knows what a 'fan' is. It's somebody who is obsessed with a particular star, celebrity, film, TV program, band; somebody who can produce realms of information on their object of fandom, and can quote their favorite lines on lyrics, chapter and verse. Fans are often highly articulate. Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways. And fans participate in communal activities – they are not 'socially atomized' or isolated viewers/readers.*

Jenson (2001) propõe uma distinção entre o aficionado e o fã, caracterizando o primeiro como consumidor de produtos eruditos e o segundo como consumidor de produtos relativos à cultura de massa. A autora faz essa distinção exemplificando os verbos utilizados pelas duas categorias: os aficionados utilizam verbos como "admirar", "gostar", "interessar"; já os fãs falam sobre "amar", "idolatrar", "adorar" os seus objetos de interesse.

Grossberg (2001), entretanto, afirma que os fãs se relacionam com objetos além da cultura popular. Para o autor, enquanto a audiência (público geral) se limita apenas a consumir, o fã procura reler os significados à sua imagem, não sendo possível definir o fã apenas pelo seu objeto de culto – é preciso analisar outros aspectos para, só então, compreender as práticas que fundamentam a condição do fã. O autor ainda fala que os fãs fazem parte do público espectador, porém, diferem-se dos demais por não apenas consumirem filmes, séries ou programas de televisão; eles assumem uma postura crítica em relação aos produtos, produzem conteúdos relacionados ao seu objeto de fascínio e desenvolvem sua própria arte. Dessa forma, pode-se afirmar que o que diferencia o fã de um mero espectador é o nível de engajamento e o envolvimento emocional que eles têm em relação ao texto e à narrativa. Os fãs, além de procurarem entender a narrativa, procuram conectá-la com suas experiências de vida, constituindo, assim, uma cultura própria. Eles desenvolvem seus próprios produtos e os dividem com outros fãs, se responsabilizando pelos seus meios de distribuição, exibição e consumo. Fazem parte de uma sociedade organizada, na qual dividem experiências, referências e interesses em comum, compartilhando textos e conhecimentos.

Grossberg (2001) ainda ressalta que o fã se relaciona com a cultura através do prazer e do afeto, que possui dois aspectos: quantidade e qualidade. O afeto define a quantidade de energia que depositará em algo e a qualidade desse investimento. Em outras palavras, ele determina o quão revigorados estaremos em momentos particulares de nossas vidas. O afeto possui um poder diferenciador nas comunidades de fãs na medida em que cria hierarquia e relações de poder, contribuindo para a organização social e definindo as identidades dos fãs inseridos nessas comunidades. O nível de investimento afetivo a algum objeto confere um determinado nível de autoridade a um fã, assim, quanto maior for este investimento, mais o fã se destacará dos demais. Assim, é possível dizer que a relação que o fã mantém com seu objeto de fascínio é caracterizada pelo excesso. Lopes (2013) fala sobre este investimento afetivo no fã telespectador, mas vale ressaltar que esta característica também é inerente aos fãs de cinema, de seriados e até mesmo de obras literárias.

É a partir do momento em que o telespectador passa a se envolver emocionalmente com a trama e que cria laços profundos com a ficção, que se pode considerar que ele se tornou um fã. Este fã irá explorar ao máximo aquilo que a própria produção oferece, conhecerá bem os personagens e o rumo de suas histórias. Porém, em determinado momento, o fã poderá se tornar um produtor por considerar que os sentidos oferecidos pelos recursos ficcionais da trama podem ser ampliados, seja a partir de suas experiências pessoais, seja a partir de experiências compartilhadas na comunidade de fãs ou redes sociais (LOPES et al., 2013, p. 140-141).

Para Booth (2010), os fãs são indivíduos que dedicam tempo e energia especiais para pensar ou interagir com narrativas e produtos midiáticos, engajando-se ativamente com eles. São pioneiros nas transformações de ambientes midiáticos e, portanto, o futuro do entretenimento a eles pertence, pois influenciam e são influenciados pela tecnologia, utilizando-a para serem vistos como comunidade. Para o autor, o surgimento das novas mídias culminou em um esforço por parte dos fãs em compartilhar criações por simples diversão, no sentido de prazer lúdico, uma vez que "o campo midiático atual é divertido, brincalhão e exuberante. Mais do que em qualquer outra época, as mídias que utilizamos todos os dias são personalizadas, individualizadas e agradáveis de usar"³¹ (BOOTH, 2010, p. 2, tradução nossa). Booth (2010) também nota a intertextualidade como uma prática característica dos fãs, que relacionam aspectos de diferentes textos através de conexões transmídia.

Jenkins (2015) nos apresenta cinco tipos de atividades que diferem os fãs dos consumidores comuns e estão relacionadas ao conceito de *fandom*:

- a) As práticas desenvolvidas pelos fãs possuem modos particulares de recepção, que é realizada além da compreensão de um produto, já que não se dá de forma individual, e sim por meio da troca de informações entre os fãs, tornando o ato de assistir à um produto midiático apenas o início do processo de consumo;
- b) Os fãs desenvolvem um conjunto de práticas críticas e interpretativas que configuram comunidades organizadas, onde são realizadas releituras e avaliações dos textos e narrativas;
- c) As práticas dos fãs constituem uma base para o ativismo dos consumidores, já que os fãs participam ativamente da produção de seus objetos de culto e são muitas vezes responsáveis pela divulgação e sucesso de um produto midiático. Sua característica comunitária confere ao fã a facilidade de reagir de maneira contrária às ações dos produtores responsáveis pelo conteúdo e desenvolvimento de seus objetos de fascínio;

³¹ No original: *Today's media field is fun, playful and exuberant. More so than any other time, the media we use in our everyday lives has been personalized individualized and made pleasurable to use.*

- d) Os fãs possuem formas particulares de produção cultural, tradições estéticas e práticas, manifestando-se artisticamente em comunidades de fãs e utilizando-se de elementos da cultura comercial (mesmo desafiando os direitos autorais) para desenvolver uma nova forma de cultura popular;
- e) Os fãs formam uma comunidade social alternativa, organizada e complexa. Ampliam seus conhecimentos a partir de referências e informações que compartilham entre si.

Fiske (2001) aponta que o consumidor comum se distancia do consumidor fã por se limitar à produção semiótica e enunciativa. Os fãs expressam-se textualmente e fazem essas expressões circularem em comunidades organizadas. Essa produção textual se dá pelo forte interesse do fã a um objeto e ao fato deste objeto estar fortemente incorporado à sua vida, o que faz o fã sentir vontade ou necessidade de explorá-lo além da sua forma original, modificando-o conforme sua imaginação e expectativas.

Não se torna um “fã” apenas por assistir regularmente determinado programa, mas por traduzir esta experiência em algum tipo de atividade cultural, por compartilhar idéias 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 participativa³² (JENKINS, 2006, p. 41, tradução nossa).

Jenkins (2009) procura resumir o que entende por fãs a partir da participação desses indivíduos na sociedade, afirmando que

Os fãs rejeitam a ideia de uma versão definitiva produzida, autorizada e regulada por algum conglomerado. Em vez disso, idealizam um mundo onde todos nós podemos participar da criação e circulação de mitos culturais fundamentais. Nesse caso, o direito de participar da cultura é considerado a “liberdade que concedemos a nós mesmos”, não um privilégio concedido por uma empresa benevolente, não uma coisa que os fãs estão dispostos a trocar por arquivos de som melhores ou hospedagem gratuita na web. Os fãs rejeitam também a suposição do estúdio de que propriedade intelectual é um “bem limitado”, a ser totalmente controlado, a fim de que seu valor não seja diluído. Em vez disso, os fãs entendem a propriedade intelectual como “shareware”, algo que acumula valor à medida que transita por diferentes contextos, é recontado de diversas maneiras, atrai múltiplas audiências e se abre para a proliferação de significados alternativos (JENKINS, 2009, p. 340).

³² No original: *One becomes a “fan” not by being a regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a community of other fans who share common interests. For fans, consumption naturally sparks production, reading generates writing, spectator culture becomes participatory culture.*

1.3 Os fãs na Cultura Participativa

A cultura participativa é um fenômeno de compartilhamento e desenvolvimento de conteúdos por parte dos consumidores midiáticos, que contribuem para o aumento de informações disponibilizadas nas mídias. Jenkins, Ford e Green (2014) afirmam que essa circulação de conteúdos se dá tanto através das ações da mídia como das ações de usuários, "de cima para baixo e de baixo para cima, do popular autêntico ao comercial" (JENKINS, FORD; GREEN, 2014, p. 23). Com os consumidores mais ativos, corporações, produtores e gerentes de marca passaram a sentir a necessidade de ouvi-los e respondê-los, além de procurar estratégias para também obter um *feedback*.

O fator mais importante que determina a cultura participativa refere-se ao fato de que nela os indivíduos não trabalham isolados, mas integram comunidades em rede que possibilitam uma propagação de conteúdos em escala global. Jenkins, Ford e Green (2014) recordam que quando Henry Jenkins adotou o termo "cultura participativa" em *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*³³ (1992) ele tinha como objetivo principal diferenciar as práticas dos fãs das práticas dos demais consumidores. O conceito, entretanto, evoluiu, e hoje refere-se "a uma variedade de grupos que funcionam na produção e na distribuição de mídia para atender a seus interesses coletivos" (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 24).

Como o consumo tornou-se coletivo, Jenkins (2009) afirma que essa cultura participativa é movida pela "inteligência coletiva", definida por Lévy (2007) como "uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências" (LÉVY, 2007, p. 28), fazendo parte da cultura do conhecimento. Assim, a cultura participativa define novas práticas de usabilidade das mídias a partir da interação existente principalmente nos meios digitais, já que a gama de assuntos e conteúdos disponíveis em rede incentiva diretamente a prática de compartilhamento e a sua conseqüente socialização.

Shirky (2011) aponta que, embora a tecnologia tenha facilitado o ato de compartilhar, a motivação é o fator determinante da participação, e explica que "sempre quisemos ser autônomos, competentes e conectados; só que, agora, a mídia social se tornou um ambiente

³³ Primeira publicação em que Henry Jenkins analisa os fãs e suas dinâmicas. O livro, publicado no ano de 1992 ganhou tradução para a língua portuguesa em 2015 e recebeu o nome de *Invasores de Texto: fãs e cultura participativa* e está sendo trabalhado nesta dissertação.

para acionar esses desejos, mais do que suprimi-los" (SHIRKY, 2011, p. 78). O autor também nos fala que temos satisfação em participar e compartilhar e isso "pode aumentar nosso desejo de maior conexão, o que aumenta sua expressão, e assim por diante" (SHIRKY, 2011 p. 82-83).

Fazendo coletivamente o que não podemos ou não sabemos fazer sozinhos, "estamos vivendo cada vez mais no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva" (JENKINS, 2009, p. 184). Exemplo disso são as comunidades voltadas para os fãs e as práticas coletivas que ocorrem dentro delas. Tais comunidades são catalisadoras e beneficiárias da cultura participativa (FREIRE FILHO, 2007) e não apenas valorizam o saber coletivo, mas também o saber de cada indivíduo que delas participam.

Jenkins (2009) afirma que tanto a cultura participativa quanto as comunidades de fãs inserem-se no contexto da convergência e da transmídiação, esta entendida como a produção e distribuição de conteúdos associados em diversas mídias e plataformas. Os consumidores estabelecem meios através de conexões que definem tanto o uso das mídias quanto o que circula entre elas, sendo esses indivíduos fundamentais para a construção do universo ficcional transmídia. Personagens de quadrinhos, por exemplo, podem ser encontrados em filmes, jogos e brinquedos, e suas histórias podem ser compartilhadas, discutidas e reproduzidas pelos consumidores da mídia através da internet. O crescimento dessas práticas realizadas principalmente por consumidores fãs é também explicado por Jenkins (2009):

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs (JENKINS, 2009, p 188).

Embora não seja exclusivo aos fãs, o contexto da cultura participativa bem como o contexto da convergência das mídias, que permitem que produtores e consumidores coparticipem de processos midiáticos, foram um dos responsáveis pela mudança da visibilidade da cultura dos fãs citada por Jenkins (2009). De acordo com o autor, a partir do conceito de cultura participativa

(...) podemos reconhecer as complexas interações entre fãs e produtores, principalmente quanto as indústrias midiáticas terem de adotar estratégias mais participativas para cortejar e preservar a relação com seus fãs num momento em que a lógica de “envolvimento” molda muitas de suas políticas e do seu promocional. O foco na participação transforma nossas perguntas. Somos resistentes a alguma coisa e participamos de alguma coisa. Assim, o primeiro pergunta contra o que lutamos. O segundo pergunta-nos pelo que lutamos e assim pede que desenvolvamos uma descrição mais nuançada das relações sociais, legais e econômicas, na qual ocorre atualmente o consumo midiático (JENKINS, 2015, p. 335).

O desenvolvimento da tecnologia possibilitou a diminuição das limitações técnicas que impediam muitas pessoas de criarem o seu próprio produto. Hoje, com o direito e a facilidade que temos de contribuir com a cultura, muito se faz utilizando um celular e um computador, e os fãs se aproveitam dessa facilidade para criar obras cada vez mais complexas. Estas obras geralmente são criadas pela necessidade que um fã sente de ver seu objeto de culto se expandir e de mostrar para outras pessoas a sua visão sobre ele. Um fã de um seriado, por exemplo, não se contentará em assistir apenas uma vez a um episódio e partirá à busca de mais novidades. Quando essas novidades se esgotam, os fãs sentem a necessidade de dar continuidade ou de reimaginar o que poderia ter acontecido, criando novos sentidos (LOPES, 2013).

Os produtos desenvolvidos pelos fãs, as *fan mades*, variam entre *fan arts*, *fan fics*, *fanzines*, *fan films*, etc. As *fan arts* compreendem manifestações artísticas desenvolvidas através de pinturas, desenhos, ilustrações ou colagens, e mostram personagens de séries, de quadrinhos ou de filmes em situações inéditas, imaginadas pelos próprios fãs. A *fan fic[tion]*, em contrapartida, é textual e se baseia na história de um personagem, que será reescrita ou mais aprofundada por um fã. Geralmente, as *fan fics* circulam na forma de *fanzines* (revistas editadas por fãs) e de *fan films*, cuja produção cresceu na medida em que o acesso à tecnologia foi facilitado. Os *fan films* são considerados como as manifestações artísticas mais bem elaboradas por um fã. Embora muitas vezes sejam produzidos a partir de frustrações vividas pelos fãs a respeito das obras originais, é preciso esclarecer que os produtos criados pelos fãs tendem a respeitar o roteiro e os personagens e jamais pretendem substituí-los (CURI, 2010).

A produção dos fãs normalmente vai de encontro às regras dos direitos autorais ao se apropriar de conceitos e personagens de uma obra. Percebe-se cada vez mais, no entanto, empresas que relevam essa infração por entender que os fãs que utilizam seus produtos para fins de reinterpretação são justamente os seus consumidores mais assíduos (JENKINS, 2009). Além disso, o desenvolvimento da web dificultou esse controle por parte das empresas, como afirma Jenkins (2009):

Inicialmente, o computador ofereceu amplas oportunidades de interação com o conteúdo das mídias e, enquanto operou nesse nível, foi relativamente fácil para as empresas de mídia controlar o que ocorria. Cada vez mais, entretanto, a web tem se tornado um local de participação do consumidor, que inclui maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo de mídia. Embora a nova cultura participativa tenha práticas que, no século 20, ocorriam logo abaixo do radar da indústria das mídias, a web empurrou essa camada oculta de atividade cultural para o primeiro plano, obrigando as indústrias a enfrentar as implicações em seus interesses comerciais. Permitir aos consumidores interagir com as mídias sob circunstâncias controladas é uma coisa; permitir que participem na produção e distribuição de bens culturais – seguindo as próprias regras – é totalmente outra (...) À medida que a produtividade dos fãs se torna pública, ela não pode mais ser ignorada pelas indústrias midiáticas, tampouco pode ser totalmente controlada ou aproveitada por elas (JENKINS, 2009, p. 190-191).

Jenkins (2009) destaca ainda a importância de as empresas de produtos midiáticos se ajustarem às novas exigências de um consumidor participativo, ou correrão o risco de perder seu público mais fiel. Essas empresas estão cada vez mais necessitando de consumidores ativos que ajudem a divulgar sua marca. Percebe-se aí uma dependência de empresas ao público consumidor, pois, num mercado saturado, é necessário encontrar maneiras de baixar o custo de produção, e as indústrias – principalmente a midiática – tem nos consumidores e em suas práticas participativas os instrumentos necessários para este fim. Sobre essa relação entre consumidor e produto, Jenkins (2009) alega que:

Na realidade, o público quer que o novo trabalho ofereça novos *insights* e novas experiências. Se as empresas de mídia correspondem a essa exigência, os espectadores investem no produto e sentem que têm domínio sobre ele; negue isso aos consumidores e eles se afastam, em desgosto (JENKINS, 2009, p. 149).

Na cultura participativa, o desejo de se expandir universos ficcionais não visa o lucro. Tal desejo é impulsionado apenas pelo grande interesse em determinados produtos e não buscam impedir a distribuição e circulação dos produtos da indústria do entretenimento, almejando destaque e reconhecimento apenas nas próprias comunidades de fãs. Assim, não há como separar o conceito de cultura participativa da representatividade dos *fandoms*, cujas práticas relacionam-se ao desejo que os fãs têm de interagir com outras pessoas que se envolvam com seus mesmos interesses. Jenkins (1992; 2015), inclusive, aponta o *fandom* e suas experiências coletivas de consumo como uma das manifestações mais marcantes da cultura participativa.

1.3.1 *Fandom*: O reino dos fãs

Combinando conceitos de convergência e cultura participativa observa-se a expansão dos chamados *fandoms*. A palavra "*fandom*" é formada a partir da expressão *fan kingdom* (reino dos fãs) e é caracterizada pelos laços de solidariedade e camaradagem que envolvem os membros da cultura fã (JENKINS, 2009). Os *fandoms* não são estáticos e são construídos a partir de condições históricas e sociais específicas. Analisar o *fandom* em sua totalidade, portanto, é uma missão quase impossível devido à própria dimensão que constitui os *fandoms* e até mesmo às diferentes definições a eles empregadas (HILLS, 2002).

Para Hills (2002), conceituar o *fandom* é considerá-lo como um rótulo, o que torna essa conceitualização um erro fatal. Segundo o autor, as atividades executadas pelos *fandoms* variam de acordo com os espaços culturais em que ocorrem, não podendo, desta forma, serem estudadas de forma analítica. Assim, em entrevista a Greco para Matrizes (2015), Hills afirma que a única conceitualização plausível para o termo *fandom* é a de que ele é um espaço que se desenvolve em diferentes contextos e de diferentes formas. A “não-definição” de Hills propõe que, em vez de pensarmos em uma definição definitiva, é preciso pensar sobre o processo de construção do *fandom* e para quem ele é realizado, de forma que torne maior a nossa compreensão sobre suas práticas.

Shirky (2011) destaca que as atividades desenvolvidas pelos fãs nos *fandoms* culminou em um grande aumento do número de materiais disponíveis para o público. Estes materiais, entretanto, não são distribuídos exatamente para o público genérico, e sim para os fãs e suas “almas gêmeas”. De acordo com Baym (1998), “um grande grupo de fãs pode fazer o que mesmo o mais devoto fã sozinho não consegue: acumular, guardar e recircular grandes quantidades de informações relevantes³⁴” (BAYM, 1998, p. 118).

Os *fandoms* não são voltados apenas para os produtos da mídia, porém, aqui é esta categoria que nos interessa. Jenkins (1992;2015) busca falar especificamente sobre o *fandom* de mídia, definindo-o como

³⁴ No original: *a large group of fans can do what even the most committed single fan cannot: accumulate, retain and continually recirculate unprecedented amounts of relevant information.*

Um grupo que não adota um texto único nem um gênero singular, mas textos diversos – seriados dramáticos norte-americanos e britânicos, filmes hollywoodianos de gênero, quadrinhos, animação japonesa, ficção popularesca (em especial ficção científica, fantasia e suspense) – e, ao mesmo tempo, ergue barreiras que costumam excluir outras variedades de textos (com destaque para telenovelas e a maior parte dos livrinhos românticos). (...) É uma subcultura que cruza limites tradicionais de geografia e faixa etária, e que é definida a partir de estilos particulares de consumo e modalidades de preferência cultural (JENKINS, 2015, p. 22).

Duffett (2013), por sua vez, entende que não só os fãs de textos ficcionais da televisão e do cinema integram os *fandoms* de mídia, estendendo a essa categoria os fãs de bandas, celebridades e artistas em geral. Para o autor, “o *fandom* de mídia é o reconhecimento de uma conexão emocional positiva, pessoal e relativamente profunda com um elemento mediado da cultura popular³⁵” (DUFFETT, 2013, p.2, tradução nossa).

Muitas mudanças ocorreram no campo da Comunicação em um curto espaço de tempo, em especial aquelas relacionadas ao advento da internet. Mudou-se a forma de se consumir produtos midiáticos, trazendo como consequências algumas mudanças nas práticas dos fãs dentro dos *fandoms*. O momento que compreende a transição dos *fandoms* para a internet corresponde ao começo da década de 1990. Até então, os fãs se correspondiam através do telefone e de cartas ou através de interação face a face em reuniões dos fã-clubes, que possuíam sede física (SILVEIRA, 2010). A internet entra como catalisadora do desenvolvimento dos *fandoms* ao permitir a interação mediada por computador e a consequente facilidade na troca de mensagens online. Surge assim, o *fandom* digital, nomeado com evidência ao termo “digital” “(...) não porque se presume que haja alguma diferença determinante na maneira que a tecnologia digital afeta os fãs, mas sim porque muitas das práticas criativas dos fãs dependem de características do digital³⁶” (BOOTH, 2010, p. 5, tradução nossa). A internet também, por romper as barreiras geográficas e linguísticas, levou aos *fandoms* uma maior visibilidade e um número cada vez maior de pessoas. Tal visibilidade foi responsável por tirar os *fandoms* do *underground*, colocando-os no *mainstream* como um dos focos da cultura da convergência graças à força comunicativa e participativa dos seus membros (JENKINS, 2006).

Duffett (2013) adota o termo *early adopters*³⁷ para discutir sobre facilidade que os fãs tiveram em se adaptar às novas tecnologias, afirmando que esses consumidores utilizam a

³⁵ No original: *Media fandom is the recognition of the positive, personal, relatively deep, emotional connection with the mediated element of popular culture.*

³⁶ No original: (...) *not because it assumes that there is some inherent deterministic difference in the way digital technology affects fans, but rather because many creative fan practices rely on the characteristics of the digital.*

³⁷ Adotantes antecipados.

internet desde seus primeiros dias fazendo uso de suas ferramentas para criar páginas voltadas para seus ídolos ou objetos de interesse e jogando games interativos. Com conhecimento técnico, foi fácil para os fãs compreenderem as novas plataformas de mídia social.

O ambiente digital proporcionou aos fãs novas possibilidades de articulação e trocas, e se tornou o espaço perfeito para compartilhar suas criações. Ao assumirem o controle das mídias e conduzir os processos de convergência (JENKINS, 2009), os fãs chamam atenção das empresas, que veem na participação desses consumidores um tipo de estratégia de marketing (BOOTH, 2010).

(...) as mídias corporativas reconhecem cada vez mais o valor, e a ameaça, da participação dos fãs. Produtores de mídia e anunciantes falam hoje em “capital emocional” ou “lovemakers”, referindo-se à importância do envolvimento e da participação do público em conteúdos de mídia. Roteiristas e outros criadores pensam na narrativa, hoje, em termos da criação de oportunidades para a participação do consumidor. Ao mesmo tempo, os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a Internet como um veículo para ações coletivas – solução de problemas, deliberação pública e criatividade alternativa (JENKINS, 2009, p 235).

Baym (1998) afirma que, dentro de comunidades voltadas para os fãs, há diversas práticas comunicativas e as divide em quatro categorias: informação, especulação, crítica e reformulação. Para a autora, a troca de informações é a base de um *fandom* e ela se dá a partir do ponto de vista de cada fã que compõe uma comunidade. Essa troca de informações promove a segunda categoria proposta por Baym (1998): a especulação. Quanto maior a troca de informações em um *fandom*, maior serão as especulações que o grupo irá fazer. Ao assistirem um episódio de uma série, por exemplo, os fãs tendem a especular o que acontecerá no próximo, muitas vezes procurando informações nas entrelinhas ou até mesmo por pensarem conhecer suficientemente os personagens da trama a ponto de imaginar as suas futuras ações. Esse elevado conhecimento dos fãs, por sua vez, dá origem à terceira categoria mencionada: a crítica. Os fãs, ao contrário do que se possa pensar, são os principais críticos dos seus objetos de culto e (no caso desses objetos serem filmes, programas ou séries) procuram falhas no roteiro e na narrativa. Essas falhas encontradas dão aos fãs a oportunidade de reformular esses objetos, reconstruindo-os de acordo com o seu desejo, o que constitui a última categoria proposta por Baym (1998).

Quadro 3: Práticas comunicativas dos *fandoms* de acordo com Baym (1998)

Práticas comunicativas	Características
Informação	É a troca de conhecimento entre os fãs. Cada fã publica informações que recolhe e apresenta seu ponto de vista.
Especulação	Se dá através de conversas que buscam descobrir o futuro dos personagens ou da trama.
Crítica	Corresponde à análise que os fãs fazem sobre a qualidade do seu objeto de interesse.
Reformulação	É realizada a partir da insatisfação dos fãs, que reconstróem a trama de acordo com seus desejos.

Para Duffett (2013) o *fandom* é um fenômeno sociocultural voltado tanto para o privado quanto para o coletivo, atuando na cultura midiática como uma forma de compartilhamento da expressão de identidade pessoal e social. Não deixa de ser surpreendente, portanto, que nos *fandoms* haja constantes conflitos de personalidade. Embora se proponham a ser ambientes democráticos que se constituem com a participação plena de cada membro, os *fandoms* são organizados muitas vezes por um sistema de hierarquia. MacDonald (1998) propõe, inicialmente, cinco categorias relacionadas à essa hierarquização nos *fandoms*, sendo elas: hierarquia de conhecimento, que corresponde ao nível de conhecimento que um fã tem em relação ao seu objeto de culto; hierarquia de qualidade, relacionada ao nível de envolvimento dos fãs; hierarquia de acesso, correspondente à facilidade de acesso que um fã tem ao seu objeto de adoração; hierarquia dos líderes, relacionada ao destaque de cada membro; e hierarquia do local, que diz respeito ao local utilizado por fãs para encontros presenciais. Esta última hierarquia perdeu espaço com a popularização da internet, já que agora os fãs não precisam de encontros presenciais para discutirem sobre seus interesses. Diante desse fato, MacDonald (1998) sugere um sexto tipo hierarquia: a tecnológica.

Quadro 4: Categorias de hierarquização dos *fandoms* segundo MacDonald (1998)

Categorias	Conceitos
Hierarquia de conhecimento	É dada a partir do nível de conhecimento de cada fã sobre o objeto de interesse. Os fãs que sabem mais são os que têm mais destaque no grupo.
Hierarquia de qualidade	Corresponde ao nível de envolvimento emocional e de participação dos fãs.
Hierarquia do acesso	É relacionada ao acesso que os fãs têm a seu objeto de interesse. Fãs que conseguem entrevistas, fotografias, conversar com produtores, etc. possuem mais destaque no grupo.
Hierarquia dos líderes	É a mais comum nos <i>fandoms</i> , que geralmente possuem um porta-voz, um líder, um representante em grandes eventos.
Hierarquia do local	Dava destaque aos fãs que emprestavam suas casas para as reuniões dos <i>fandoms</i> . Com a internet, essa hierarquia enfraqueceu, já que há a possibilidade de se fazer encontros virtuais.
Hierarquia tecnológica	Se refere à capacidade que os fãs têm em lidar com a tecnologia. Quanto maior a habilidade tecnológica de um fã, mais destaque ele terá.

Apesar desse sistema de hierarquização, os *fandoms* ainda são caracterizados como espaços que nutrem o desejo de se distanciar das práticas mundanas ao se comprometerem com a renovação dos valores democráticos. Sobre esse ponto, Fiske (2001) alega que o *fandom* é uma mistura de determinações culturais; é formado contra e fora da cultura "oficial", mas ao mesmo tempo reconstrói essa cultura.

O *fandom* representa esse espaço, definido pela recusa a valores e práticas mundanos, pela exaltação de emoções fortes e prazeres que se aceita ardentemente. A mera existência do *fandom* representa uma crítica a formas convencionais da cultura de consumo. Mas o *fandom* também serve de espaço no qual os fãs podem articular seus interesses específicos quanto à sexualidade, ao gênero, racismo, colonialismo, militarismo e à conformidade forçada. O *fandom* contém tanto formas negativas quanto positivas de empoderamento. Suas instituições permitem a expressão tanto do que os fãs lutam contra quanto do que lutam a favor; seus produtos culturais articulam frustração com a vida cotidiana, assim como seu fascínio por representações que proponham alternativas (JENKINS, 2015, p. 285).

Jenkins (1992;2015) pontua ainda que o *fandom* é um espaço organizado e pode ser caracterizado como uma instituição que prega teorias e constrói críticas, chegando o fã a envergonhar até mesmo os críticos acadêmicos. Esta característica demonstra o quanto os fãs são indivíduos conscientes que se propõem a debater e avaliar os produtos da mídia e o próprio poder midiático, sendo considerados como “os verdadeiros *experts*; [os fãs] constituem uma elite educacional paralela, mesmo que não tenha reconhecimento oficial nem poder social” (JENKINS, 2015, p 100).

Observar o *fandom* como um fenômeno e procurar compreender suas práticas é testemunhar o crescimento de uma cultura, como sugere Duffett (2013):

Pode ser que nunca encontremos uma teoria máxima do *fandom*, mas procurar entender esse fenômeno como um conjunto especial de processos que interagem de maneiras contingentes permanece um objetivo nobre. Ao passo em que os aproximamos naturalmente, esses processos inspiram experiências agradáveis e prazeres significativos³⁸ (DUFFETT, 2013, p. 288, tradução nossa).

Integrar um *fandom* é, em suma, partir de um isolamento sociocultural rumo a uma participação ativa em um ambiente receptivo. Embora tenha evoluído concomitantemente e em função do desenvolvimento das novas mídias, a essência do *fandom* digital é a mesma dos *fandoms* antigos e consiste em criar, se apropriar e reproduzir; e é através da participação e mobilização de cada fã que o *fandom* e suas práticas tornam-se imprescindíveis para os conglomerados midiáticos. Os *fandoms* funcionam como comunidades alternativas onde se pode discutir abertamente sobre diferentes objetos, sem precisar esconder predileção, frustração e vontades. A adesão a essas comunidades é motivada pela busca de aceitação e dentro delas há um esforço de se obter reconhecimento através de contribuições e participação ativa.

³⁸ No original: *A master theory of fandom may never be found, but it remains a worthy goal to understand the phenomenon as a special bundle of processes that interact in contingent ways. As we naturally bring them together, those processes inspire delightful experiences and meaningful pleasures.*

2 *Batman vs Superman: dos quadrinhos ao cinema*

Sucesso nos quadrinhos e nas salas de cinema, os super-heróis estão presentes na publicidade, nas mídias, nos livros e em produtos, podendo ser facilmente identificáveis, tomando, desta forma, lugar no imaginário popular e sendo apreciados por públicos de diferentes idades.

(...) super-heróis são personagens complexos e se tornaram a mitologia de nosso tempo (literalmente, no caso de Thor!). Como os deuses, os super-heróis tendem a ter histórias de origem básica e traços de caráter, que prepara o cenário para inúmeras e variadas histórias. E como os deuses da mitologia, os super-heróis não são perfeitos; eles não são como o todo-amoroso, todo-bondoso, todo-poderoso Deus da religião ocidental. Ainda assim, os nossos heróis imperfeitos podem atuar como exemplos morais³⁹ (IRWIN, 2011, p. 20, tradução nossa).

As batalhas entre os heróis é um artifício antigo usado pelas editoras de quadrinhos para aguçar o ímpeto dos fervorosos fãs de HQs. A fórmula é antiga: heróis se cruzam por algum elemento em comum que os ligam e rapidamente os colocam um contra o outro. Logo, tentam resolver suas diferenças não com palavras, mas com socos e disputas de poder. Com o Batman e o Superman a história não é diferente. Ambos já duelaram diversas vezes, por diversos motivos e um já trincou sobre o outro, e vice-versa.

De um lado, temos o Batman: um herói que não possui superpoderes, mas que utiliza seu intelecto, suas habilidades marciais e sua conta bancária para combater o crime. O personagem, criado em 1939 por Bob Kane e Bill Finger, é o alter ego de Bruce Wayne, que quando criança assiste à morte dos seus pais – Thomas e Martha Wayne. Tal fato é o principal motivador para o garoto, herdeiro de uma grande fortuna, tornar-se vigilante e símbolo da justiça da sua cidade – Gotham City. Do outro lado, temos o Superman: um alienígena do planeta Krypton com poderes sobre-humanos como velocidade, força e visão raio-x. O herói foi criado por Joe Shuster e Jerry Siegel em 1933 e passou por diversas reformulações até assumir as características que lhe são atribuídas hoje. Batizado como Kal-El em seu planeta de origem, foi enviado à Terra antes da extinção de Krypton e aqui foi adotado como Clark Kent

³⁹ No original: (...) *superheroes are complex characters and have become the mythology of our time (literally, in the case of Thor!). Like the gods, superheroes tend to have basic origin stories and character traits, which set the stage for a limitless number and variety of tales. And like the gods of mythology, superheroes are not perfect; they are not like the all-loving, all-good, all-powerful God of Western religion. Still, our flawed heroes can act as moral exemplars.*

por Jonathan e Martha Kent, um casal de fazendeiros da pequena Smallville. Os direitos autorais de ambos os personagens pertencem à DC Comics.

O primeiro encontro oficial de Batman e Superman aconteceu em *O Time Mais Poderoso do Mundo*, história que pertenceu à revista *Superman 76 volume 1*. A trama acontece dentro de um navio cruzeiro, onde os dois heróis acabam por descobrir a identidade um do outro quando se empenham em caçar um ladrão de diamantes e fazer com que Lois Lane⁴⁰ não perceba o que está acontecendo. O enredo torna-se cômico a partir do momento em que a repórter começa a jogar seu charme para o Batman com o propósito de fazer ciúmes no Superman, o que acaba por constituir um confronto simbólico entre os dois. Os heróis disputam pela moça, mas quem acaba vencendo é o Robin, que a leva para jantar (FERREIRA, 2015).

Outros embates entre o Homem-Morcego e o Homem de Aço surgiram e foram ocasionados principalmente pelas diferenças ideológicas entre os dois personagens, uma vez que o Superman é um defensor de valores e a personificação dos bons costumes, enquanto o Batman é visto como um justiceiro contra hegemônico. Dentre estes embates, podemos destacar:

Melhores do Mundo 143 (HQ): O confronto ocorre porque o Superman trama uma ameaça em Kandor⁴¹ e pede a ajuda do Batman para salvar a cidade. O plano do Superman era fazer o Homem-Morcego sentir-se melhor, já que este sentia-se inútil por achar que apenas atrapalhava o Homem de Aço. Ao descobrir a farsa, Batman fica chateado e dá um soco em Superman. A briga parte para um duelo à moda de Kandor: com espadas que possuem o poder de atordoar temporariamente aquele que por ela for tocado. Batman atinge o Superman, que fica desmaiado na arena. Porém, a falsa ameaça criada pelo Super torna-se real e os dois heróis se juntam para combatê-la (LIRA, 2015).

Melhores do Mundo 153 (HQ): Na história, o Batman acredita cegamente que o Superman foi o responsável pela morte dos seus pais e o atinge no peito com kryptonita. Derrotado, o Superman é preso numa câmara com kryptonita pelo Batman, que recebe a ajuda de Lex Luthor. No fim, o Batman descobre que quem está por trás da morte dos seus pais é o

⁴⁰ Amor platônico do Superman.

⁴¹ Antiga capital da cidade de Krypton, planeta em que nasceu o Superman. Kandor foi encolhida e engafarrada por um alienígena conhecido como Brainiac antes de Krypton ser completamente aniquilada. Resgatada pelo Superman, a cidade hoje localiza-se no extremo norte da Terra e possui os mesmos elementos de Krypton, fato que faz com que o Superman não tenha poder nenhum dentro dela. Fonte: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/kandor-a-cidade-engarrafada-\(kandor-\)/9438](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/kandor-a-cidade-engarrafada-(kandor-)/9438). Acesso em 08/02/2016.

próprio Lex, que atinge o Homem-Morcego com um tiro. Batman morre após pedir desculpas ao Superman (LIRA, 2015).

O Cavaleiro das Trevas (HQ): A história narra o embate mais emblemático vivido pelos dois heróis. A narrativa acontece em um futuro alternativo, no qual Bruce Wayne decide por largar a aposentadoria do Batman e volta a combater os crimes na cidade de Gotham. O Superman recebe a missão de convencer o Batman a mudar de ideia, mas o Homem-Morcego não volta atrás e os dois entram em confronto. Depois de uma grande disputa, quem vence a luta é o Batman (LIRA, 2015).

Batman: Silêncio (HQ): Na história, o Superman é controlado mentalmente por um vilão, que se utiliza de folhas de Hera Venenosa para tal. Para livrar o Superman do controle mental, o Batman luta contra o Homem de Aço com um anel de kryptonita, além de colocar a Lois Lane em perigo (LIRA, 2015).

O Cavaleiro das Trevas 2 (HQ): Segue os eventos da história original do Cavaleiro das Trevas. A luta acontece na Batcaverna, onde o Superman vai com o objetivo de conversar com o Batman e acaba sendo derrotado pelo Homem-Morcego, que recebe a ajuda de outros heróis, além das luvas de kryptonita (HESSEL, 2015).

Liga da Justiça 1 e 2 (HQ): Como parte da reformulação das histórias em quadrinhos da editora, a história marca o primeiro confronto dos dois heróis depois de todo o cânone das histórias serem zeradas. O Batman novamente bate de frente contra o Superman temendo seu imensurável poder. O Homem de Aço vence o confronto, mas logo os dois heróis decidem se aliar contra um inimigo em comum (LIRA, 2015).

Injustiça: Deuses Entre Nós (HQ): Em uma história de realidade paralela, Superman, após matar acidentalmente Lois Lane, decide que todos os super-heróis devem assumir a proteção da Terra totalitariamente sob suas ordens. Batman, por sua vez, mantém um grupo de heróis contra essa posição. O embate entre os dois acontece quando o Superman invade a Batcaverna desafiando seu rival. O Superman vence a luta. (LIRA, 2015).

Batman: End Game (HQ): todos os heróis da Liga da Justiça são mantidos sob um controle mental e devem caçar o Batman, que derrota um a um até que reste somente o Superman. Novamente, o Batman faz uso da Kryptonita para conseguir confrontar e vencer o Superman (LIRA, 2015).

Em *Batman vs Superman* é possível encontrar recortes das narrativas das histórias em quadrinho acima mencionadas. Conhecendo todas ou parte dessas histórias, os fãs puderam assistir ao filme fazendo uma comparação entre os elementos dos quadrinhos e os elementos do longa-metragem.

Além de histórias que colocaram os dois heróis em confronto, o filme *Batman vs Superman* apresenta em seu conteúdo diversos *easter eggs*⁴² e referências a outros quadrinhos, consagrando-o como um “verdadeiro épico das referências em filmes do gênero” (MILANO, 2016). Este recurso vem sendo bastante explorado pela Warner nos filmes e séries da DC Comics, sendo uma característica marcante de suas produções. Sabendo da possibilidade de encontrar essas pequenas surpresas, os fãs começam a jogar um *game* ou assistir a um filme já na tentativa de encontrá-las. É uma verdadeira caça aos ovos de páscoa. É preciso, porém, ter muita paciência e um profundo conhecimento sobre os personagens para ter sucesso.

Jenkins (2009) vê este tipo de recurso como um atrator e ativador cultural, que tem como objetivo principal evitar que a obra acabe logo após ser usufruída pela primeira vez pelos usuários, afirmando que “os consumidores mais envolvidos vão atrás de dados em múltiplos meios, esquadrinhando cada texto à procura de revelações de seu universo (JENKINS, 2009, p. 138). Assim, os *easter eggs* configuram-se não só como uma brincadeira, mas também como uma grande estratégia de marketing na medida em que os consumidores compartilham suas descobertas em uma espécie de competição que socializa o consumo.

Pesquisando na rede os *easter eggs* de *Batman vs Superman*, podemos encontrar um vasto resultado de artigos que contém listas de diversos *easter eggs* encontrados por fãs. Algumas das referências não foram difíceis de ser encontradas, mas outras estão tão escondidas que só é possível encontrá-las após várias tentativas, utilizando imagens de alta resolução.

Uma das referências mais percebidas pelos fãs está inserida logo na primeira cena do filme, que mostra o assassinato de Thomas e Martha Wayne, pais do Bruce Wayne (figura 1). A cena foi diretamente retirada de *O Cavaleiro das Trevas*⁴³ (1987), conforme mostra a figura 2.

⁴² Ovos de páscoa. O termo se refere às surpresas e segredos virtuais escondidos em programas, músicas, sites, jogos, séries ou filmes e podem revelar detalhes sobre as produções e fazer referências a outras. Fonte: <http://www.techtodo.com.br/noticias/noticia/2013/09/o-que-sao-easter-eggs-e-quais-sao-os-mais-famosos-do-google.html>. Acesso em: 03/02/2017.

⁴³ O quadrinho *O Cavaleiro das Trevas* foi escrito por Frank Miller em 1986 e serviu de inspiração para a construção de *Batman vs Superman – A Origem da Justiça*. Como inspiração, muitos dos elementos que estão



Figura 1 - Sequência do assassinato de Thomas e Martha Wayne em *Batman vs Superman*

inserir na história em quadrinhos também fazem parte do filme. *O Cavaleiro das Trevas* é considerado por sites destinados ao público *nerd* como uma das melhores histórias que narram a vida do Batman. Foi responsável por mostrar que quadrinhos não são apenas coisa de criança, trazendo elementos mais adultos tanto na ilustração quanto no próprio enredo. A história faz parte de um futuro alternativo do Universo DC e aborda um Batman já quarentão, abalado com a morte do Robin cerca de 10 anos antes. Por lei, os heróis foram proibidos de agir, com exceção do Superman, que atua para o governo americano. Com um gradual índice de criminalidade e uma gangue conhecida como “os mutantes”, Batman sente a necessidade de voltar à ativa e combater os crimes, mesmo não recebendo o apoio da mídia e do governo. Fonte: <http://osupernerd.com.br/quadrinho/cavaleiro-das-trevas-prepare-se-para-batman-vs-superman/>. Acesso em: 20/08/2016.



Figura 2 - Sequência do assassinato de Thomas e Martha Wayne em *O Cavaleiro das Trevas*

O filme *A Marca de Zorro* que aparece em cartaz nas cenas do assassinato dos pais de Bruce Wayne e a cena em que Alfred⁴⁴ flagra Bruce bebendo vinho também foram retiradas de *O Cavaleiro das Trevas*, conforme mostram as figuras 3 e 4. Por ser uma das obras mais icônicas sobre a vida do Batman, *Batman vs Superman* retoma várias frases e cenas do quadrinho, que foi a maior inspiração do diretor Zack Snyder para a produção do filme. Abaixo, mostramos mais imagens que demonstram essa inspiração (figuras 5, 6, 7, 8, 9 e 10).



Figura 3 - Sequência da cena em que Alfred flagra Bruce bebendo vinho em *Batman vs Superman*

⁴⁴ Mordomo e tutor de Bruce Wayne.



Figura 4 - Cena em que Alfred flagra Bruce bebendo vinho em O Cavaleiro das Trevas



Figura 5- Batman armado com um rifle em Batman vs Superman e em O Cavaleiro das Trevas

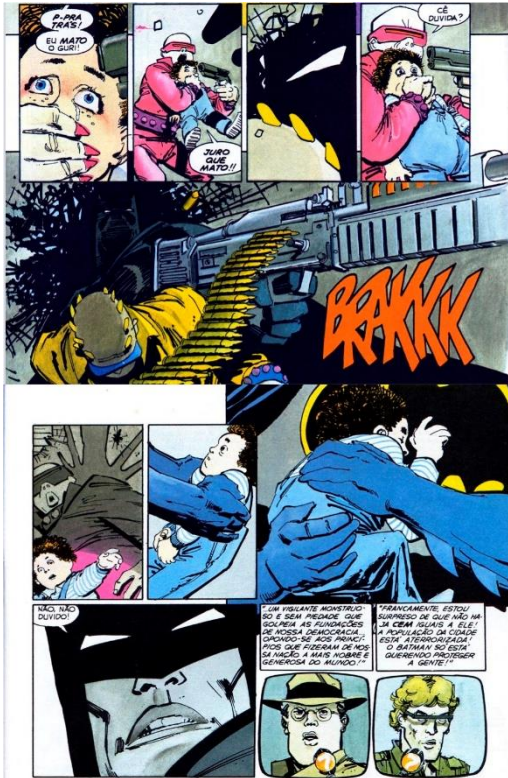


Figura 6 - Batman resgatando garoto em O Cavaleiro das Trevas X Batman resgatando Martha Kent em Batman vs Superman



Figura 7 - Armadura do Batman em O Cavaleiro das Trevas X Armadura do Batman em Batman vs Superman



Figura 8 - Explosão de míssil em Batman vs Superman

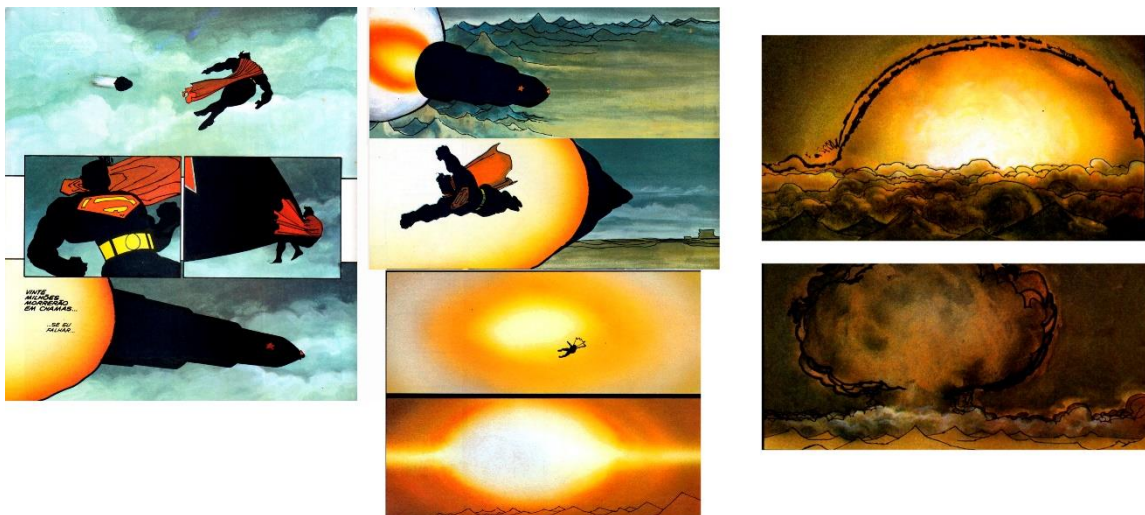


Figura 9 - Explosão de míssil em O Cavaleiro das Trevas

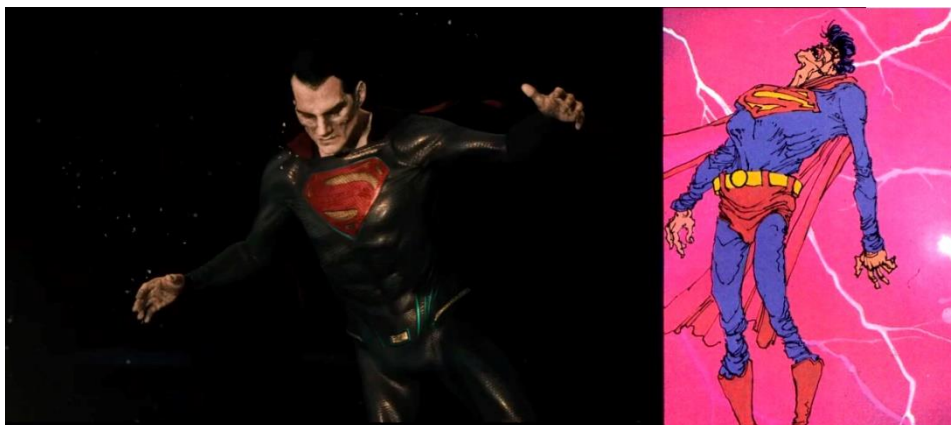


Figura 10 - Aparência do Superman atingido por um míssil em Batman vs Superman e em O Cavaleiro das Trevas

Além de fazer referências a *O Cavaleiro das Trevas*, *Batman vs Superman* traz vários elementos de outros quadrinhos que têm os heróis como personagens principais, e faz alusão a personagens e acontecimentos que não são mostrados claramente no filme, podendo servir de pistas para que os fãs descubram o que poderá ser apresentado nas próximas produções do universo DC. Um exemplo é a apresentação do uniforme do Robin, que aparece pichado na Batcaverna com os dizeres "HAHAHA, Joke's on you Batman"⁴⁵ (figura 11). Tal apresentação do uniforme deu a ideia de que Robin foi assassinado pelo Coringa⁴⁶ e os fãs passaram a acreditar que a morte seria esclarecida em *Esquadrão Suicida*⁴⁷. Porém, *Esquadrão Suicida* não atribuiu o assassinato do Robin ao Coringa, mas deixou pistas de que o ato teria sido cometido por Arlequina⁴⁸. Embora o Coringa não apareça em *Batman vs Superman*, o vilão é mencionado nas entrelinhas por Bruce Wayne, que fala para Clark Kent que o Superman não o agrada porque Gotham City já tem "um histórico ruim com malucos vestidos de palhaço" (figura 12).



Figura 11 - Uniforme do Robin em *Batman vs Superman*

⁴⁵ HAHAHA, a piada é você, Batman.

⁴⁶ Vilão da DC Comics.

⁴⁷ Filme sobre os vilões da equipe Esquadrão Suicida, da DC Comics. O filme teve estreia no dia 4 de agosto de 2016. Assim como *Batman vs Superman - A Origem da Justiça*, *Esquadrão Suicida* foi distribuído pela Warner Bros.

⁴⁸ Vilã da DC Comics, namorada do Coringa.

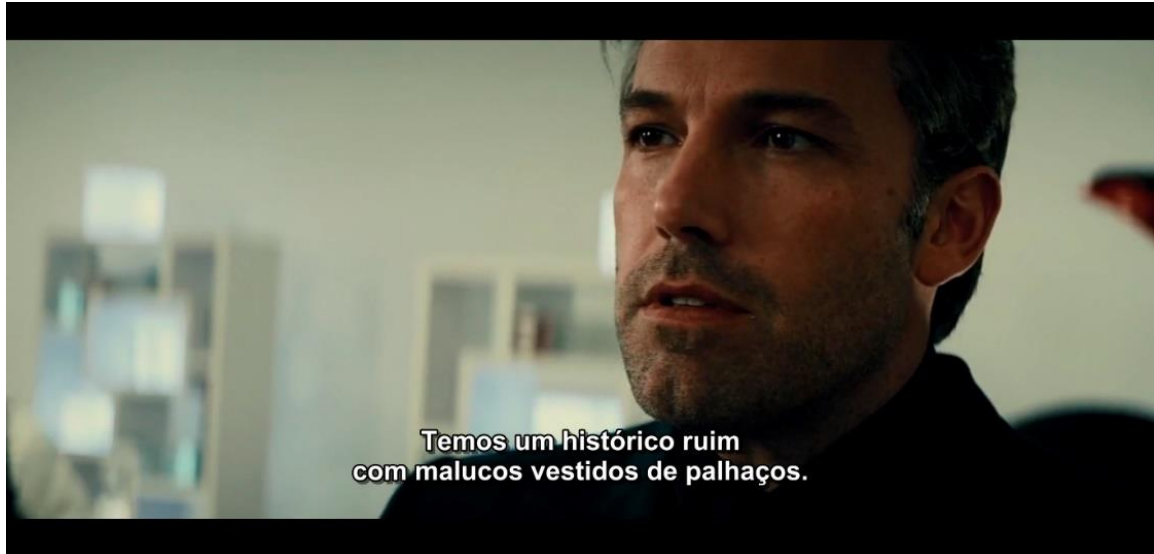


Figura 12 - Bruce Wayne faz menção ao Coringa

Outro vilão que não aparece no filme, mas é percebido em detalhes de algumas cenas é o Darkseid⁴⁹. As marcas do vilão são mostradas nas cenas de um pesadelo do Batman, que teme as ações e o poder do Superman. No pesadelo, é possível notar o símbolo do vilão (representado pelo ômega Ω), que parece dominar o local, bem como a presença de parademônios⁵⁰ (figura 13). As cenas sugerem a aparição de Darkseid no filme *Liga da Justiça*⁵¹.

⁴⁹ Vilão da DC Comics, considerado como uma das maiores ameaças do universo DC.

⁵⁰ Insetos humanóides que compõem a tropa do Darkseid.

⁵¹ Filme do universo cinematográfico DC, também dirigido por Zack Snyder. O filme tem estreia prevista para novembro de 2017 e promete ser a continuação de *Batman vs Superman*.



Figura 13 - Símbolo do Darkseid e parademônios sugerem aparição do vilão em futuro filme do Universo DC

Em *Batman vs Superman*, observa-se um Batman preocupado com os superpoderes do Superman, que podem fazer uma cidade se reduzir a cinzas. Esta preocupação se estende à população, que fica dividida em relação ao Homem de Aço. Algumas das cenas mais marcantes que mostram essa dúvida em relação às intenções do Superman em *Batman vs Superman* foram retiradas do quadrinho *Super-Homem: Paz na Terra* (1999), como mostrado nas figuras 14 e 15.



Figura 14 - Superman se apresentando para prestar esclarecimentos ao Congresso em Super-Homem: Paz na Terra e em Batman vs Superman

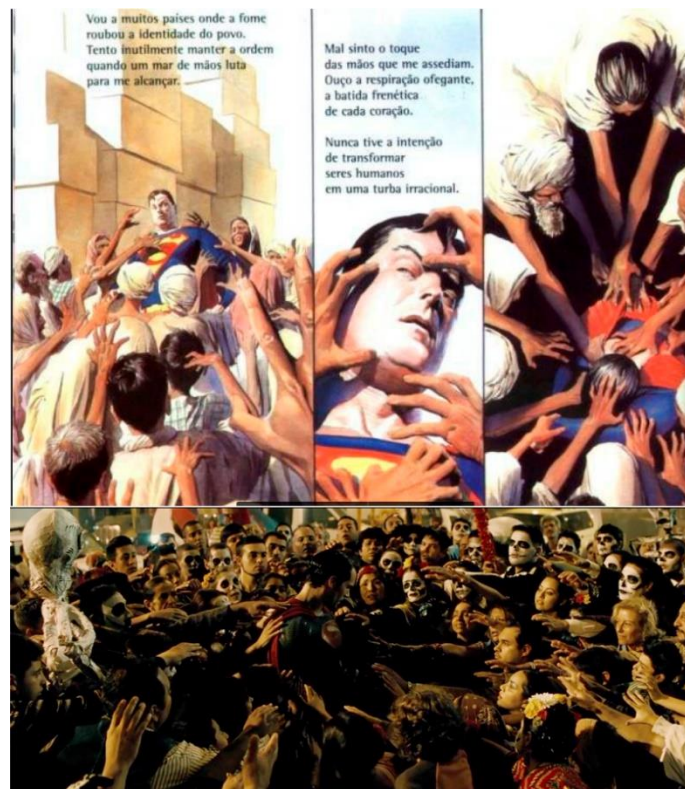


Figura 15 - Superman sendo venerado por multidão em Super-Homem: Paz na Terra e em Batman vs Superman

Batman vs Superman também faz referências a outros filmes, em uma espécie de homenagem. *O Mágico de Oz* é lembrado em dois momentos, quando Lex Luthor fala sobre a localização da kryptonita (figura 16) e quando Perry White (editor chefe do jornal Planeta Diário) se questiona sobre o sumiço de Clark (figura 17). Um detalhe de *Star Wars – Uma Nova Esperança* também aparece em *Batman vs Superman*. Quando Lex Luthor é preso recebe o número 16-TK-421 como código de prisioneiro. TK-421 é o número de um Stormtrooper de *Star Wars* (figura 18).



Figura 16 - Lex Luthor fala sobre a localização da kryptonita. A Cidade de Esmeralda é a capital da Terra de Oz



Figura 17 - Perry faz piada sobre o sumiço de Clark, fazendo referência ao momento em que Dorothy, personagem de *O Mágico de Oz*, bate os calcanhares três vezes usando seus sapatos mágicos para retornar à sua cidade.

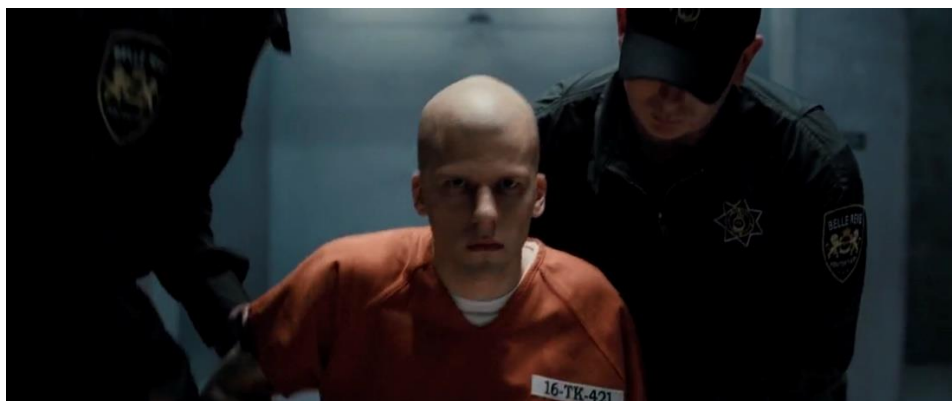


Figura 18 - O código de prisioneiro de Lex Luthor se refere ao número atribuído a um Stormtrooper de *Star Wars*

Muitos dos *easter eggs* encontrados foram confirmados por integrantes da equipe de produção filme. Um fã notou que o símbolo de chumbo (Pb, na tabela periódica) estava escrito nas cápsulas de kryptonita guardadas por Bruce Wayne para serem usadas na luta do Batman contra o Superman. Esse detalhe demonstra que o Batman tinha conhecimento de que a visão raio x do Superman não identifica materiais de chumbo. O fã perguntou ao fotógrafo de set, Clay Enos, no *Twitter* o que a sigla “Pb” significava, e o fotógrafo confirmou que era chumbo, acrescentando que “nada acontece por acidente nos filmes de Zack” (figura 19).



Figura 19 - Fã pergunta a fotógrafo de set de *Batman vs Superman* o que significa a sigla "Pb" nas cápsulas de kryptonita

Outro fã também indagou no *Twitter* os responsáveis pela fotografia e o diretor de *Batman vs Superman* sobre a imagem de uma janela quebrada. James (@mas_critical, no *Twitter*) percebeu a semelhança do formato da janela quebrada com o mapa de Ontario, cidade onde nasceu um dos criadores do Superman, Joe Shuster. Clay Enos disse ter mostrado a pergunta a Zack Snyder, que respondeu: “finalmente alguém notou” (figura 20).

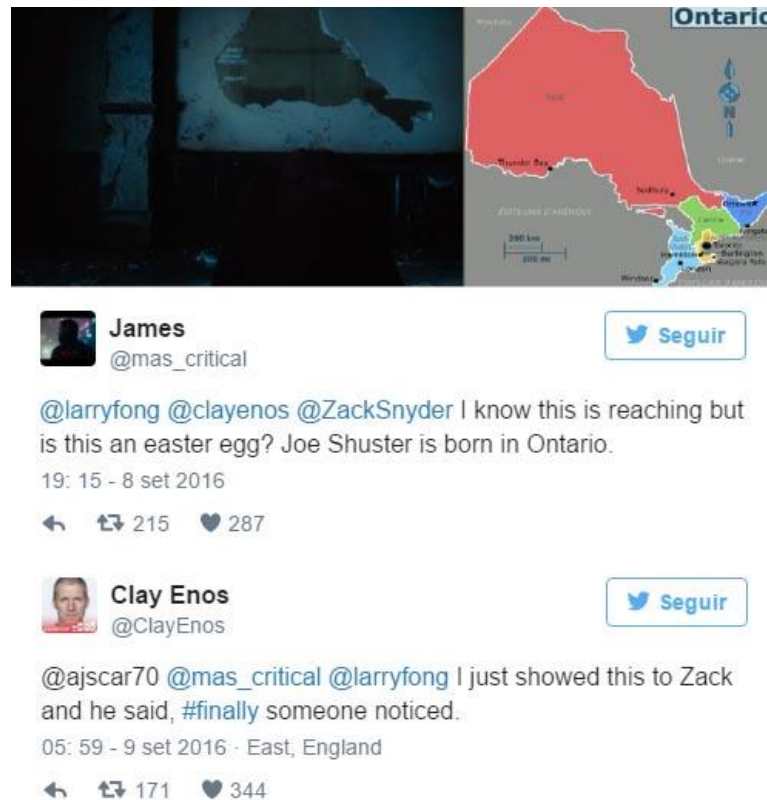


Figura 20 - Fã percebe semelhança entre formato de janela quebrada e mapa de Ontario

Alguns *easter eggs* presentes em *Batman vs Superman* estão tão escondidos que passaram despercebidos por muitos fãs e só foram encontrados meses após a estreia do filme. Foi necessário rever várias vezes as imagens em alta resolução para encontrá-los. Outros só apareceram depois do lançamento da versão estendida do filme, onde foram acrescentados 30 minutos de imagens cortadas da versão apresentada nas salas de cinema. Não é à toa que, quase um ano depois da estreia do filme, ainda tenha fãs curiosos encontrando surpresas em *Batman vs Superman*, inclusive em sua trilha sonora.

Como afirmou o fotógrafo Clay Enos, parece que nada acontece por acaso nos filmes de Zack Snyder. O diretor tem mostrado que é um verdadeiro fã dos quadrinhos, e todas essas referências (e várias outras que não foram mencionadas aqui) são o reflexo dessa adoração, que transformou *Batman vs Superman* em um filme *fan service*⁵², dividindo opiniões do público espectador.

⁵² Elementos incluídos em uma obra para agradar os fãs.

2.1 Das filmagens às salas de exibição: uma cronologia

Três anos se passaram desde o anúncio que *Batman vs Superman* seria lançado até a estreia nos cinemas, trazendo ansiedade aos fãs que tanto o aguardavam. Essa longa espera, entretanto, não deixou os fãs inertes, fazendo-os partir a uma incansável procura por pistas de como seriam os personagens, seus uniformes e outros elementos da narrativa e da produção.

A notícia de que Batman e Superman teriam pela primeira vez um filme juntos no cinema foi anunciada em junho de 2013, na San Diego Comic-Con⁵³. O anúncio foi realizado no painel da *Warner Bros*, onde o diretor Zack Snyder falou um pouco sobre o longa-metragem. Dentre as informações divulgadas, estava a de que não seria Christian Bale⁵⁴ o ator que interpretaria o Batman, mas um outro nome, que não foi mencionado no evento. Foi divulgado também que as filmagens começariam em 2014 e o filme, que não tinha título até então, tinha estreia prevista para 2015. O anúncio causou *frisson* nos fãs, e trouxe suspense no momento em que Harry Lennix (ator de *O Homem de Aço*⁵⁵) leu ao lado de Snyder uma fala retirada do quadrinho *O Cavaleiro das Trevas*, em que Batman fala para Superman: “Eu quero que você se lembre da minha mão na sua garganta, eu quero que você se lembre do único homem que te derrotou”⁵⁶. Após a leitura da frase, a especulação de que os dois heróis se enfrentariam no filme começou.

O filme parecia ser uma continuação de *O Homem de Aço* (filme de 2013 baseado no Superman) e já contava com David S. Goyer⁵⁷ como roteirista, Christopher Nolan⁵⁸ como produtor-executivo e Henry Cavill novamente interpretando o Superman. Já se acreditava que o filme traria um Batman mais velho, assim como o Batman apresentado no quadrinho *O Cavaleiro das Trevas*, e a equipe de produção procurava um ator que atendesse ao perfil do personagem. A informação⁵⁹ de que Ben Affleck assinou contrato para interpretar o Bruce

⁵³ A Comic-Con é uma feira da cultura pop que reúne fãs, artistas, produtores e empresas da indústria do entretenimento.

⁵⁴ Ator que interpretou Batman em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) e em *Batman: O Cavaleiro das Trevas ressurgiu* (2012).

⁵⁵ Filme da DC Comics, também dirigido por Zack Snyder.

⁵⁶ Fonte: <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/batman-e-superman-filme-pode-ser-anunciado-hoje-na-comic-con-2013/>. Acesso em: 10/12/2016

⁵⁷ Roteirista de *Batman Begins* (2005), *O Cavaleiro das Trevas* (2008), *O Cavaleiro das Trevas ressurgiu* (2013), *O Homem de Aço* (2013), entre outros.

⁵⁸ Diretor de *Batman Begins* (2005), *O Cavaleiro das Trevas* (2008), *O Cavaleiro das Trevas ressurgiu* (2013), entre outros.

⁵⁹ Fonte: <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/batman-e-superman-ben-affleck-tem-contrato-para-multiplos-filmes/>. Acesso em: 10/12/2016

Wayne/Batman em múltiplos filmes (não só *Batman vs Superman*) chegou na última semana de agosto de 2013 e não foi bem recebida por grande parte dos fãs, que criaram uma petição contra o ator no papel do Homem-Morcego. A petição contou com mais de 97 mil assinaturas e tinha a seguinte descrição:

Sua capacidade de atuação está longe de fazer um Bruce Wayne verossímil e ele não fará jus ao papel. Ele não é intimidante o bastante para o papel do Batman. Batman é alguém que atinge o medo nos corações dos homens. Sua versão de Demolidor foi atroz e ele não é nem de longe um astro de ação ou super-herói. Por favor, encontrem outra pessoa entregue aos fãs o que eles querem⁶⁰.

As primeiras cenas do filme foram gravadas em outubro de 2013 em Los Angeles, no East Los Angeles College⁶¹ durante o intervalo de uma partida de futebol americano, momento em que o estádio se tornou a sede do time da Gotham City University, que entra em confronto com o time da Metropolis State University. A cena não inclui a participação dos atores principais do filme, que só começaram a gravar em maio de 2014⁶².



Figura 21 - Ben Affleck e Zack Snyder no set de filmagens⁶³

⁶⁰ No original: *His acting skill is not even close to being believable as Bruce Wayne and he won't do the role justice. He's not intimidating enough for the role of Batman. Batman is someone that strikes fear in the hearts of men. His portrayal of Daredevil was atrocious and he's not remotely close to an action star or a superhero. Please find someone else and deliver to the fans what they want.* Petição disponível em: <https://www.change.org/p/courtney-simmons-remove-ben-affleck-as-batman-bruce-wayne-in-the-superman-batman-movie>. Acesso em 09/12/2016.

⁶¹ Universidade situada em Los Angeles.

⁶² Fonte: <https://cinema10.com.br/noticias/primeira-cena-de-batman-vs-superman-sera-filmada-no-fim-de-semana-8402>. Acesso em: 11/12/2016.

⁶³ Fonte: <https://goo.gl/612Pqf>. Acesso em: 15/12/2016.

Pouco a pouco mais informações foram sendo divulgadas, como a definição das locações e a confirmação de Amy Adams (Lois Lane), Laurence Fishburne (Perry White) e Diane Lane (Martha Kent). O trio de atores também participou de *O Homem de Aço*. A presença da Mulher-Maravilha no filme foi mencionada por Daniel Alter, produtor da *Warner Bros*, em seu perfil no *Twitter*⁶⁴.



Figura 22 - Produtor da Warner Bros menciona a presença da Mulher-Maravilha em *Batman vs Superman*

Um dia após o *tweet* de Daniel Alter, há a confirmação⁶⁵ de que a Mulher-Maravilha fará parte do filme, e será interpretada por Gal Gadot. A escolha da atriz causou estranheza aos fãs, que afirmaram que Gadot não tinha porte físico para interpretar a heroína. A atriz assinou contrato para mais dois filmes: *Liga da Justiça* e *Mulher-Maravilha*. *Batman vs Superman* fez a primeira aparição da heroína nos cinemas, que até então só tinha aparecido em quadrinhos e animações para televisão.

⁶⁴ <https://twitter.com/dalter007>

⁶⁵ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2013/revelada-atriz-que-fara-mulher-maravilha-em-batman-vs-superman.html>. Acesso em: 15/12/2016.



Figura 23 - Gal Gadot é flagrada em set de filmagens⁶⁶



Figura 24 - Mulher-Maravilha vs Apocalypse⁶⁷

Em janeiro de 2014 os fãs recebem a notícia⁶⁸ de que o filme seria adiado, com nova data de estreia prevista para o dia 06 de maio de 2016. A notícia gera o boato de que *Batman vs Superman* e *Liga da Justiça* seriam produzidos ao mesmo tempo. Ainda em janeiro de 2014 a Warner confirma o nome de outros dois atores na composição do elenco do filme: Jesse Eisenberg como Lex Luthor e Jeremy Irons como o mordomo Alfred⁶⁹.



Figura 25 - Helicóptero da LexCorp em set de filmagens⁷⁰

⁶⁶ Fonte: <https://goo.gl/1gzRvt>. Acesso em: 15/12/2016.

⁶⁷ Fonte: <https://goo.gl/MXbhnB>. Acesso em: 15/12/2016

⁶⁸ Fonte: <http://www.universohq.com/noticias/batman-vs-superman-e-adiado-para-2016/>. Acesso em: 02/08/2015.

⁶⁹ Fonte: <http://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/batmansuperman-jesse-eisenberg-vivera-lex-luthor-no-filme/>. Acesso em: 02/08/2015.

⁷⁰ Fonte: <https://goo.gl/3zbTiL>. Acesso em: 15/12/2016.

Até então pouco se sabia sobre o filme, que só recebeu título oficial em maio de 2014⁷¹. O título *Batman v Superman: Dawn of Justice*, no original, sugeria que o filme traria não só o Batman como novidade, mas que mostraria também a origem da Liga da Justiça. Junto à divulgação do título, foi divulgada a logo oficial do filme (figura 26).

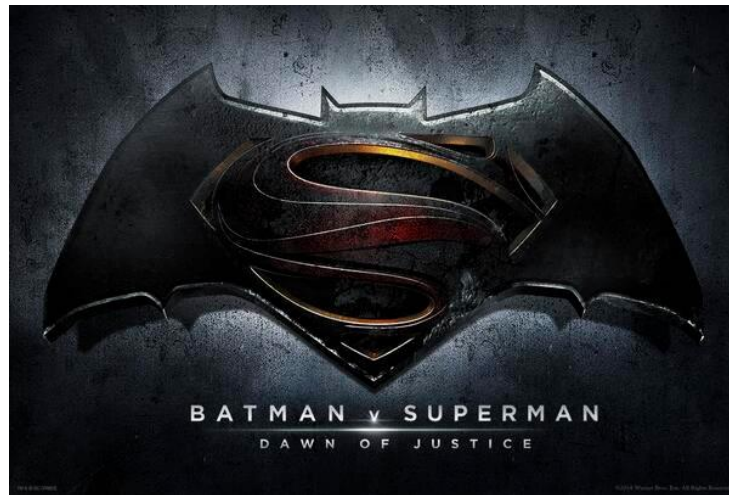


Figura 26 - Logo do filme *Batman vs Superman*⁷²

Boatos e imagens de cenas sendo filmadas começaram a aparecer na rede com mais frequência, mas a primeira imagem oficial de um dos personagens – Superman – só veio a ser divulgada em julho de 2014⁷³. A imagem (figura 27) mostra o Superman com um uniforme parecido com o utilizado em *O Homem de Aço*, com mudanças em alguns detalhes.

⁷¹ Fonte: <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/batman-vs-superman-ganha-titulo-oficial/>. Acesso em: 02/08/2015.

⁷² Fonte: <https://goo.gl/Sm6Wp2>. Acesso em: 02/08/2015.

⁷³ Fonte: <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/batman-v-superman-dawn-justice-sai-primeira-foto-oficial-de-superman/>. Acesso em: 02/08/2015.



Figura 27 - Primeira imagem oficial do Superman⁷⁴

Em julho de 2014 é realizada a San Diego Comic-Con 2014, onde a *Warner Bros* apresentou o primeiro *teaser* do filme *Batman vs Superman*. O *teaser* mostra o Batman com a armadura usada pelo personagem em *O Cavaleiro das Trevas* encarando o Superman. Além do *teaser*, é mostrado o uniforme da Mulher-Maravilha⁷⁵.

⁷⁴ Fonte: <https://goo.gl/XkyUzk>. Acesso em: 02/08/2015.

⁷⁵ Fonte: <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/batman-v-superman-herois-se-enfrentam-em-teaser-na-comic-con-2014/>. Acesso em: 13/08/2015.



Figura 28 - Visual da Mulher-Maravilha em *Batman vs Superman*⁷⁶

Em agosto de 2014, a *Warner* informa uma nova data de estreia para o filme, dia 24 de março de 2016, e afirma que depois de *Batman vs Superman* haverá mais dez filmes baseados em personagens da DC Comics, não revelando o nome de nenhum deles⁷⁷.

As filmagens foram finalizadas em dezembro de 2014 e a fase de pós-produção começou a ser realizada. Foram no total sete meses de gravação e, após a divulgação de um vídeo⁷⁸ que mostra a comparação entre as cenas gravadas com e sem os efeitos visuais, pode-se perceber que grande parte dos cenários do filme foram construídos nas salas de pós-produção (figuras 29 e 30).

⁷⁶ Fonte: <https://goo.gl/FuJfTs>. Acesso em: 13/08/2015.

⁷⁷ Fonte: <https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2014/08/06/warner-anuncia-data-de-batman-vs-superman-e-evita-confronto-com-a-marvel.htm>. Acesso em: 14/08/2015.

⁷⁸ Fonte: Adoro Cinema. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-126659/>. Acesso em 14/01/2017.



Figura 29 - Pessoas sendo resgatadas pelo Superman



Figura 30 - Cena da explosão do Capitólio

O primeiro trailer de *Batman vs Superman*, que tinha data de exibição prevista para o dia 15 de maio de 2015, vazou um mês antes do esperado, e o diretor Zack Snyder acabou divulgando oficialmente o vídeo em alta definição⁷⁹. Dias depois, Snyder divulgou em seu perfil do *Twitter* os primeiros pôsteres oficiais do filme e, posteriormente, o traje completo do Batman.



Figura 31 - Primeiros pôsteres oficiais de *Batman vs Superman*⁸⁰

⁷⁹ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2015/revelado-oficialmente-o-primeiro-trailer-de-batman-vs-superman.html>. Acesso em: 23/11/2015.

⁸⁰ Fonte: <https://twitter.com/ZackSnyder/status/589941893305212929> e <https://twitter.com/ZackSnyder/status/589942078341152770>. Acesso em: 23/11/2015.



Figura 32 - Primeira imagem oficial do uniforme do Batman⁸¹

A sinopse oficial foi divulgada em junho de 2015, mês que também foram divulgadas várias artes conceituais do filme, bem como esclarecimentos sobre a participação de outros personagens, como Aquaman e Flash.

Durante a Comic-Con 2015, um novo trailer de *Batman vs Superman* foi exibido no painel dos filmes da DC. O trailer foi liberado pela Warner logo após a exibição, evitando que fosse compartilhado pelos fãs em baixa qualidade⁸². A distribuidora passou meses divulgando imagens oficiais e conceituais do filme, que geraram expectativas nos fãs e criavam rumores. Um dos rumores mais comentados era de que o Batman iria aparecer mais no filme do que o Superman. O rumor foi confirmado pelo próprio diretor Zack Snyder, que se defendeu argumentando que o Batman de *Batman vs Superman* é novo no mundo do cinema e precisa ser bem apresentado para fazer esclarecimentos. Na medida em que as imagens foram sendo divulgadas, os atores principais foram conquistando a confiança dos fãs, em especial Ben Affleck, que, de acordo com o material divulgado pela Warner, viria a interpretar o Batman mais fiel aos quadrinhos.

No fim do mês de setembro de 2015, a *Motion Pictures Association of America*⁸³ analisou *Batman vs Superman*, e encontrou cenas de violência, ação e sensualidade. A associação atribuiu ao filme a classificação indicativa PG-13, indicado para maiores de 13 anos

⁸¹ Fonte: <https://twitter.com/ZackSnyder/status/590349547886383104>. Acesso em: 23/11/2015.

⁸² Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2015/comic-con-2015-batman-vs-superman-trailer-oficial-e-liberado.html>. Acesso em: 23/11/2015.

⁸³ Porta voz e defensora das indústrias americanas de cinema, vídeo e televisão.

nos Estados Unidos⁸⁴. No Brasil, o filme foi recomendado para maiores de 12 anos. Mais tarde foi confirmado que *Batman vs Superman* ganharia uma versão estendida no formato digital, com classificação *R-rated* (para maiores de 18 anos).

Um novo *teaser* do filme foi divulgado no dia 30 de novembro de 2015. Além de cenas inéditas, o *teaser* divulgou a data de lançamento de um novo trailer oficial, marcado para 02 de dezembro de 2015⁸⁵. O trailer mostrou bastantes detalhes do filme, fazendo os fãs questionarem se ainda teriam alguma surpresa nas salas de cinema. Lex Luthor é mostrado pela primeira vez, de uma forma que mostra bem como será a personalidade do vilão. A Mulher-Maravilha também é introduzida. O trailer deixa claro que o filme é uma continuação de *O Homem de Aço*, e que as consequências das ações do Superman no filme de 2013 serão abordadas em *Batman vs Superman*. Respondendo às críticas de que o trailer mostrou mais do que deveria, a equipe de produção afirmou que os fãs ainda teriam muitas surpresas. As reclamações surgiram devido principalmente à revelação do vilão do filme: o Apocalypse. Após a declaração da equipe, começaram a especular a aparição de um outro vilão, cuja ameaça seria ainda maior que a do Apocalypse.

Poucos meses antes da estreia do filme nas salas de cinema, a *Warner* prossegue com as estratégias de marketing, divulgando spots com cenas inéditas, tempo de duração do filme e novos detalhes sobre os personagens do longa-metragem. O trailer final foi divulgado em meados de fevereiro de 2016, faltando pouco mais de um mês para a estreia⁸⁶. O novo trailer mostra como serão os papéis desempenhados pelo mordomo Alfred e pela Mulher-Maravilha, mas foca no embate entre Batman e Superman, deixando claro que a psicopatia de Lex Luthor influencia a luta entre os dois.

Tudo levava a crer que *Batman vs Superman* quebraria recordes de bilheteria. Nos Estados Unidos o filme seria lançado em um feriado de Páscoa e os jovens ficariam livres para ir aos cinemas. Além disso, não havia um outro filme do gênero em exibição para fazer concorrência. Mas o que mais chamava atenção era o fato de que *Batman vs Superman* colocaria os dois maiores heróis da DC Comics em confronto e reuniria pela primeira vez a Trindade (Batman, Superman e Mulher-Maravilha) nos cinemas. No último dia de janeiro de 2015

⁸⁴ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2015/batman-vs-superman-revelada-classificacao-indicativa-filme.html>. Acesso em: 23/11/2015.

⁸⁵ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2015/lancado-novo-teaser-trailer-oficial-de-batman-vs-superman-origem-da-justica.html>. Acesso em: 16/12/2015.

⁸⁶ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2016/batman-vs-superman-origem-da-justica-liberado-novo-trailer-oficial-filme.html>. Acesso em: 15/03/2016.

começou a pré-venda dos ingressos para a estreia de *Batman vs Superman*, e em 24h foram comprados 59% dos bilhetes disponíveis, sendo a maior arrecadação durante esse período de um filme baseado em quadrinhos e a segunda maior da história do cinema⁸⁷. Em sua pré-estreia, *Batman vs Superman* arrecadou 27,7 milhões de dólares, ultrapassando *Vingadores: Era de Ultron*⁸⁸, que arrecadou 27,6 milhões de dólares durante a pré-estreia⁸⁹. O filme teve a terceira maior arrecadação durante a estreia na China (país que tem o segundo maior mercado de cinema no mundo), arrecadando 20,3 milhões de dólares⁹⁰.

Embora *Batman vs Superman* não tenha agradado os críticos, os primeiros números de bilheteria mostraram que o público espectador não ligou muito para isso. Com 4 dias em exibição, o filme arrecadou 424 milhões de dólares no mundo, sendo 45 milhões só no Brasil, chegando a ser a maior abertura de filmes baseados em quadrinhos nos cinemas⁹¹. Porém, no segundo final de semana de exibição o filme sofreu uma queda brusca na bilheteria, dando indícios de que *Batman vs Superman* não arrecadaria o tão esperado bilhão. No total, o filme arrecadou 876 milhões de dólares.⁹²

⁸⁷ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2016/batman-vs-superman-mais-de-50-dos-ingressos-filme-foram-vendidos-em-24-horas.html>. Acesso em 15/03/2016.

⁸⁸ Filme da Marvel lançado em 2015.

⁸⁹ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2016/pre-estreia-de-batman-vs-superman-ultrapassa-vingadores-era-de-ultron.html>. Acesso em: 02/04/2016.

⁹⁰ Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2016/batman-vs-superman-origem-da-justica-tem-terceira-maior-estreia-ano-na-china.html>. Acesso em: 02/04/2016.

⁹¹ Fonte.: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2016/batman-vs-superman-warner-bros-diz-que-existe-uma-desconexao-entre-os-criticos-e-publico.html>. Acesso em 02/04/2016.

⁹² Fonte: <http://legiaodosherois.uol.com.br/2016/batman-vs-superman-filme-encerra-sua-bilheteria-com.html>. Acesso em: 14/08/2016.

3 Os fãs de *Batman vs Superman* em rede

Ao mesmo tempo em que os fãs discutem seus objetos de fascínio, eles criam conteúdos sobre esses objetos a partir de uma autosseleção de seus conteúdos favoritos, desenvolvendo repositórios que funcionam como uma extensão dos objetos de mídia. Pretende-se neste capítulo trazer à tona as discussões realizadas pelos fãs e espectadores do filme *Batman vs Superman* em um ambiente online específico: dois tópicos do site Multiverso Bate-Boca voltados apenas para este objetivo.

De seu início (15/04/2014) até a data de estreia do filme no Brasil (24/03/2016) – 709 dias –, foram realizados mais de 21 mil comentários no primeiro⁹³ dos dois tópicos do MBB destinados ao filme *Batman vs Superman*. Além de comentarem as possíveis formas que se dará a luta entre os dois heróis, os membros adentraram em outras questões, observadas pela própria pesquisadora em sua presença no tópico, tais como:

- Título do filme: quando o título *Batman v Superman - Dawn of Justice* foi divulgado, os membros do tópico falavam que muito poderia se tirar dele, como o fato de que o filme poderia reunir a Liga da Justiça e que não seria propriamente uma continuação de *O Homem de Aço*, já que aparentemente focaria no embate entre o Batman e o Superman;
- Personagens que irão compor a trama: a ideia de que o filme reuniria a Liga da Justiça foi reforçada na medida em que foi se divulgando quais os personagens fariam parte do enredo. Aquaman, Flash e Cyborg foram confirmados. Os personagens farão parte do filme *Liga da Justiça*, também dirigido por Zack Snyder. O filme irá estrear em novembro de 2017 e promete ser a continuação de *Batman vs Superman*;
- Atores que irão interpretar os personagens: os membros do tópico comentam bastante sobre a escolha, interpretação e visual dos atores que incorporarão os personagens do filme. As escolhas de Ben Affleck como Batman, Gal Gadot como Mulher-Maravilha, Jason Momoa como Aquaman e Jesse Eisenberg como Lex Luthor foram as mais criticadas inicialmente pelos membros do tópico do MBB. Conforme a caracterização dos personagens foi sendo divulgada, a opinião dos participantes foi sendo modificada, principalmente em relação a Ben Affleck e a Gal Gadot;

⁹³ <http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?41196-to-BATMAN-VS-SUPERMAN-V%C3O-PRESTIGIAR-MAIS-UM-DCFU-NOS-CINEMAS>

- Uniformes dos personagens: Logo no início do tópico percebe-se que os membros anseiam saber como será o visual dos uniformes. A maioria aprova os uniformes do Batman, do Superman e da Mulher Maravilha, por exemplo. O uniforme do Aquaman dividiu opiniões entre os membros do tópico;
- Visual do Batmóvel: a maioria dos membros aprovou o visual do veículo do Batman, comparando com o Batmóvel dos quadrinhos;
- Cores (filtro) do filme: os filtros colocados nas fotos oficiais divulgadas são bastante criticados, pois, para os membros, acabam tirando as cores dos elementos e tornam filme sombrio;
- Desempenho da *Warner Bros*: a *Warner* é bastante criticada. Os membros deixam claro que não gostam da forma com que a companhia divulga as informações do filme;
- Faturamento na bilheteria: muitos apostam que o filme irá faturar mais de 1 bilhão, já que é muito esperado por colocar Batman e Superman frente-a-frente e apresentar a Trindade pela primeira vez nos cinemas;
- Semelhança com *O Cavaleiro das Trevas*: essa discussão acontece pelo fato de *Batman vs Superman* ser inspirado na HQ *O Cavaleiro das Trevas*, escrita e desenhada por Frank Miller. Há uma constante comparação entre as imagens do filme divulgadas e as imagens do quadrinho de Miller.

Além destas questões, o tópico conta com uma enquete, criada por membros do MBB, que questiona quem, entre Batman e Superman, irá ganhar o confronto. Entre 123 votantes, 70 responderam que o vencedor será o Batman e os 53 restantes apostaram no Superman.

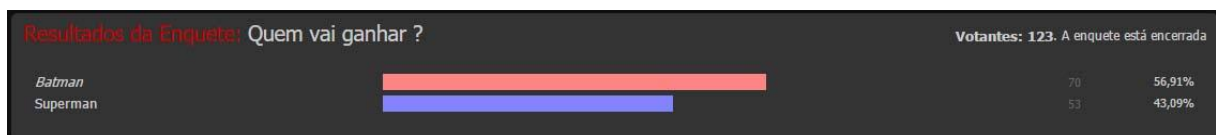


Figura 33 - Enquete questiona quem ganhará a luta em *Batman vs Superman*

Como mostrado no capítulo anterior, as informações sobre o filme foram pouco a pouco sendo divulgadas. O tópico destinado ao filme *Batman vs Superman* no MBB iniciou juntamente ao início das filmagens do longa-metragem. Já se sabia que haveria um filme com Batman e Superman, mas pouco além disso. O tópico mostra-se um ambiente produtivo para a pesquisa, pois acompanhou o processo de produção do filme, e, assim, fica fácil perceber como

as expectativas dos membros foram sendo modificadas durante o processo através da divulgação de informações oficiais, além de sofrer influência da opinião de outros membros.

Percebe-se que os participantes do MBB recorrem principalmente a sites voltados para o público *nerd* para recolher informações a respeito do filme, além de perfis dos atores e de integrantes da equipe de produção nas redes sociais. As informações obtidas eram compartilhadas, de forma desenfreada, no tópico. Os comentários são escritos de maneira informal, seguindo o padrão da internet, além de conter palavras e siglas que remetem ao mundo *nerd*, quadrinhos e filmes.

A cada novidade divulgada, o tópico recebia, em poucos minutos, dezenas de comentários de membros que queriam se manifestar. Os próprios membros falavam que a divulgação de algumas dessas novidades poderia “quebrar a internet”, tamanho o acesso e repercussão que elas teriam. Uma delas foi a divulgação do primeiro *teaser* de *Batman vs Superman*. O vídeo foi exibido durante a San Diego Comic-Con 2014, no dia 26 de julho de 2014 e os membros vasculharam sites *nerds* para colher informações. Com menos de 48 horas após a divulgação do *teaser*, o tópico recebeu cerca de 450 comentários, tornando-se um dos seus momentos mais marcantes.

Fã A: O momento em que o Superman aparece é de arrepiar os cabelos!!!! É MUITA VITÓRIA, AMIGOS!!

Fã B: Jesusmariajosé! Que épico o Superman aparecendo no batsinal!!!

Fã C: Olha... eu vou assistir ao Cavaleiro das Trevas do Miller no cinema... Sensacional.

Fã D: Que belo dia pra ser dcnauta!!!

Fã E: Que *teaser* foda. Parece até... quadrinhos!

Fã F: É de arrepiar mesmo esse *teaser*. Como dito, que fase pra ser fã de quadrinhos! Seja DC ou Marvel!

Fã G: O *teaser* foi tão foda que estou até com medo de quando o filme sair...

Fã H: Olha, surpreendente o uniforme do Batman. Tá show de bola. Especialmente os olhos. Bela amostra. O roteiro, felizmente, ficou por conta do roteirista de *Argo*. Menos mal.

Fã I: tá lindão isso aí... q seja uma porradeira resposta igual ao gibi.

Fã J: Tá bem legal esse *teaser*, curtí. Mal posso esperar pra ver em melhor qualidade.

Fã K: Td muito foda. Finalmente um filme que reunirá os maiores heróis dos quadrinhos.

Uma divergência entre ideias e predileções dos participantes deixavam as discussões não muito amigáveis, gerando conflitos que se dão principalmente de forma ideológica – fãs do Batman vs fãs de Superman – uma vez que há uma disputa de ideologias entre os próprios personagens: o Superman está ao lado do governo e é caracterizado como “bom escoteiro”, enquanto o Batman é contra hegemônico e configura-se como um justiceiro. Fãs do Batman consideram o Superman bom moço e perfeito demais, o que o torna chato. Já os fãs do Superman veem o Batman apenas como um cara rico que se esconde por trás de uma máscara para fazer o que quer. Os conflitos entre os participantes ocorrem de forma frequente e muitas vezes a administração do site precisa intervir, aplicando suspensão nos membros que participam das “brigas”. A administração fica também responsável por excluir comentários ofensivos.

Mas o tópico se configura principalmente como uma comunidade colaborativa, onde os membros complementam ou atualizam as notícias dadas por outros participantes. Fazem isso por prazer ou até mesmo para adquirirem uma boa reputação no site Multiverso Bate-Boca. Informações compartilhadas por membros que possuem um bom histórico (que não entram em conflitos, que compartilham notícias verídicas e demonstram sobriedade) são geralmente confiáveis, ao contrário de informações compartilhadas por participantes que já espalharam falsos boatos apenas para rir das reações dos demais. Percebemos então uma hierarquia dentro do tópico, categorizada por MacDonald (1998), como mostra o quadro 4 (página 43), e vista por Hills (2002) como uma característica intrínseca das comunidades de fãs, que “compartilham interesses em comum ao mesmo tempo em que competem sobre o conhecimento, o acesso ao objeto de *fandom* e status⁹⁴” (HILLS, 2002, p. 46, tradução nossa).

Mesmo quando havia ausência de novidades, o tópico não ficava parado. Entre uma novidade e outra, os membros falavam sobre o *teaser*, sobre os uniformes, especulavam como seria a luta, compartilhavam rumores e exprimiam suas expectativas, que foram sendo construídas na medida em que se divulgava informações oficiais. Mas os membros ansiavam por novas imagens, principalmente pela divulgação de trailers. O primeiro trailer de *Batman vs Superman* vazou um mês antes do esperado, em abril de 2015. Por volta das 12h do dia 17 de abril de 2015, o link que dava acesso ao trailer vazado foi compartilhado no tópico e, até o fim do mesmo dia, foram enviados cerca de 400 comentários.

⁹⁴ No original: *Fans share a common interest while also competing over fan knowledge, access to the object fandom, and status.*

Fã A: Che vibe. Achei meio creepy os caras ajoelhando pro Superman passar.

Fã B: Olha... OLHA!!! Caralho, amigos, que emoção!! Vai ser foda! Filme do século!

Fã C: Mais ou menos. Só depois do mimimi do começo que vem o que importa.

Fã D: começo a acreditar nesse filme.

Fã E: Vitória Suprema. O recreio acabou. Rumo aos 2 bi. São os melhores do mundo. Agora é pra valer.

Fã F: Finalmente! Lindo! A bilheteria desse filme vai entrar pra história...

Fã G: PQP ESSA MERDA TÁ MUITO FODA! MAS CONCORDO COM O AMIGO, TÁ UM NEGOCIO SOMBRIO DEMAIS... Nem parece filme de gibi.

Fã H: puta que pariu muito foda. lex luthor fazendo a cabeça da galera. false god. good people became cruel. do will bleed? You will. é muita vitória! o recreio acabou!

Fã I: A tônica do filme vai ser essa mesmo então, Superman considerado um deus.... E pela cena em que um pessoal se ajoelha pra ele, o Super vai entrar na onda...

Fã J: Em choque amigos!

Fã K: Affleck tá gigante! Clima sinistro demais. Luthor vai botar a opinião pública contra o Super, putz isso tá lindo. Vou chorar.

No dia 11 de julho de 2015, o segundo trailer de *Batman vs Superman* foi exibido durante a *Comic-Con* e divulgado logo após pela *Warner*. O link do vídeo foi compartilhado no tópico do MBB às 17h09min do mesmo dia e até meia noite foram recebidos mais de 160 comentários, que focavam principalmente nas aparições da Mulher-Maravilha e de Lex Luthor, mostrados pela primeira vez em vídeo. O trailer foi comentado durante dias dentro do tópico e aumentou a ansiedade dos fãs em assistirem *Batman vs Superman* nos cinemas.

Fã A: Gostei. Gadot em ação, e nem apareceu o AquaMamão.

Fã B: Rolou um CGI na Mulher-Maravilha hein?

Fã C: mais um pouco e eu chorava, MM em ação, Batman porraideiro master, tudo muito lindo!!!

Fã D: Caralho, o que foi isso? Referência a revista *Force* e o Martelo! Gadot! Porra!!! 34 anos na cara e me senti uma criança quando vi o Batman dos quadrinhos saindo na mão com os caras!

Fã E: Esse Batman ta foda demais. Muito legal ele ter presenciado "a salvação" do Super. Aliás curti terem pegado as críticas justificadas do povão e jogado no filme. Lex é o Eisenberg mesmo

Fã F: Excelente trailer, só não gostei do ridículo lex luthor rede social. De resto, aprovei. Será que a DC vai finalmente acertar a mão?

Fã G: Gostei do trailer. Tenho boas expectativas. A única ressalva é esse ator de A Rede Social aí que faz o Luthor. Pelo trailer gradei não.

Um terceiro trailer foi divulgado no início de dezembro de 2015 e confirmou os rumores de que o vilão Apocalypse faria parte do filme. Os membros não gostaram do visual do vilão e muitos não aprovaram o trailer, o que baixou a expectativa de muitos participantes.

Fã A: Filme do ano? FILME DO ANO sem dúvida alguma! Quem não curtiu cave um buraco no quintal e se enterre porque está morto por dentro.

Fã B: nada demais essa piada no final eu até gostei. o clima desse filme tava pesado demais. agora o apocalipse tá fraco mesmo, tá parecendo aquele abominável do filme do Hulk. Fataram uns ossinhos marotos nesse doomsday aí

Fã C: Achei o trailer PÉSSIMO. Tinha adorado o anterior, coisa fina demais. A caracterização do Luthor ficou uma BOSTA. A vozinha, a postura, as piadas. A própria música, os diálogos, tudo no geral a maior pachorra. (...) Praticamente revelaram o plot todo do filme, também. Putz, muito decepcionado aqui.

Fã D: palavra certa para esse trailer é: constrangedor. sério, fiquei envergonhado.

Fã E: Tava com a expectativa tão baixa que até curti. Mas agora nem precisa mais ver o filme, o trailer entrega tudo o que eu precisava ver. E como ta todo mundo inteiro na frente do monstro, não vai ter crec. Pena.

Fã F: Putz esse trailer ficou foda demais, sensacional a trindade finalmente junta no cinema. Agora sim EMPOLGOU

Em fevereiro de 2016, o trailer final do filme foi divulgado e aumentou novamente a expectativa dos fãs, principalmente em relação às cenas de ação. Faltando pouco mais de um mês para a estreia de *Batman vs Superman* o tópico do MBB destinado às discussões sobre o filme já contava com mais de 1800 comentários e alguns participantes comentaram sobre o próprio tópico.

Fã A: Esse tópico é um clássico, desde seu início lá em 2014. Nesses quase dois anos muita merda foi dita, muitas especulações... Momentos inesquecíveis, tipo a primeira foto do Ben Affleck de Batman, o primeiro trailer da comic-con, as intermináveis discussões de bilheterias, a bipolaridade do Clark, os haters de sempre e os clon... Quer dizer, os novos... Mt. Chuck e seus posts pacificadores pés-no-chão, Canibal Terrio... Sentirei falta desse tópico quando o filme estreiar. Porra se o filme tivesse a repercussão proporcional a esse tópico provavelmente faturaria uns 1.5 bilhões fácil (e teria uns 40% no Rotten Tomatoes)

Fã B: e digo mais: não tenho dúvida de que o tópico é melhor que o filme.

Fã C: Imagine então quando o filme estreiar, primeiras críticas, Rotten Tomatoes, Box Office, surtos e socos na realidade... Poucos tópicos prometem tanto.

Fã D: Em um fórum em que usuários criticam TDK e elogiam Hdf3, já dá pra saber que esse filme não vai agradá-los de forma alguma.

Fã E: Ainda bem que eu to torcendo pelo filme desde o princípio né? Pode procurar e verá posts meus botando fé na Gadot apesar dela ser magrela demais. Eu dizendo que o Ben Affleck seria um bom Batman. Eu dizendo que qualquer filme da Liga ou Superamigos é melhor que filme nenhum. Se esse filme fosse um ano depois de Esquadrão Suicida, aí sim, teríamos o melhor filme de HQ, pois mudariam a abordagem. Mas será sucesso sim.

No tópico, o mês que antecedeu a estreia de *Batman vs Superman* nos cinemas foi marcado por comentários que demonstravam a ansiedade dos membros. A informação de que a crítica desaprovou o filme fez com que alguns participantes temessem uma arrecadação de bilheteria ruim. Membros que assistiram ao filme na pré-estreia, dia 23 de março de 2016, não entenderam as críticas e consideraram o filme bom, mesmo admitindo haver falhas.

O tópico foi encerrado pela administração do Multiverso Bate-Boca na data de estreia de *Batman vs Superman* (24 de março de 2016) e as discussões foram levadas para um outro tópico⁹⁵ criado com novos objetivos, sendo um espaço para discutir os elementos da trama em si e para apresentar as percepções de cada membro que queira se expressar. As discussões são fervorosas, e seguem até hoje, quase um ano após a estreia de *Batman vs Superman*. Com base nesse novo fato, a observação deste novo tópico tornou-se pertinente e essencial para a consolidação desta pesquisa, tendo em vista que ele apresenta questões que podem ou não concordar com nossas hipóteses.

Uma enquete foi aplicada no novo tópico com a pretensão de saber o que os membros acharam do filme e conta com 218 votos. 20,18% dos votantes consideraram o filme excelente; 19,72% acharam ótimo; 27,06% acharam bom. A maioria correspondente a 33,03% dos votos achou o filme péssimo. O resultado da enquete mostra-se relevante para a nossa pesquisa, uma vez que dá uma estimativa sobre as discussões que ocorrem no grupo. Percebe-se através do resultado que o filme dividiu opiniões entre os fãs, e essa diferença se torna clara com os comentários dos membros no tópico.

⁹⁵ <http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?49928-to-BATMAN-VS-SUPERMAN-VI>



Figura 33 - Enquete questiona o que os membros acharam do filme *Batman vs Superman*

Poucos membros tinham assistido ao filme quando o novo tópico foi criado. Como era permitida a divulgação de *spoilers*, alguns membros evitaram checar as discussões que aconteciam antes de assistirem ao longa-metragem. Conforme assistiam ao filme, os membros davam suas opiniões. A primeira opinião foi dada no primeiro *post* do tópico, no dia 23 de março de 2016 às 23h50min. À mesma hora do dia 24 de março o tópico já contava com cerca de 420 comentários. Os membros avaliavam cada elemento do filme: atores, personagens, roteiro, trilha sonora, etc. e, desde o início do tópico, percebia-se que não havia um consenso entre a opinião dos participantes. Muitos amaram o filme, muitos detestaram e muitos acharam mediano. Mas uma coisa era certa: *Batman vs Superman* era o assunto do momento.

Fã A: Filme assim é muito foda, estou debatendo conceitos do filme com amigos há 3 dias e sempre rola uma treta, algumas a favor e outras contra. Isso é muito bom. Tem filme aí que a gente só assiste e fim. Aquela cena do discurso do LELEX pq

Fã B: Isso se chama fanatismo amigo, não mate ninguém e evite morrer

Fã C: Cara eu começo a achar que snyder é verdadeiramente um genio, ele criou a verdadeira guerra civil. Nunca vi um filme criar tanta histeria e chamar atenção pra si com tamanha polarização. O cara conseguiu dá um nó na cabeça da geral. Vcs vão falar desse filme meses... Nego cresceu lendo gíbi e tá surtando com coisa que leu a vida inteira e nunca se importou e agora quer explicação ou achar pelo em ovo pra ver se justifica sua inquietação. Tem marvete gostando do filme e dcnauta com crise existencial dizendo que o heroi favorito dele foi uma merda sendo que o próprio escrachado foi o verdadeiro heroi do filme. Snyder provou que os nerd burraldo não entendem o próprio mundo deles. Tá hilário

Fã D: Vou falar um negócio pra vocês, tô dormindo pouco ultimamente e desde às 4:00 estou vasculhando a popsfera nacional e internacional pela internet, e só se fala em BvS. Muito ódio, um tantinho de amor também, mas parece ser o único assunto do universo. Isso é SUCESSO.

Fã E: De fato. Bem que dizem que pro amor, pior é a indiferença.... Se não for um 'odiar' tipo o do Superman Returns na época... é tipo a mulher que reclama da novela, mas não para de assistir... se for assim, então é positivo.

Fã F: (...) Como um amigo disse aí, esse filme causa questionamentos que vão durar por semanas em rodas de conversas com amigos. Claro que aqui os questionamentos são mais mongóis. "ah, mas eu queria que fosse a Mulher-Maravilha levasse a lança.

Porque sim." *Avengers 2* não aguentaria metade dessa análise sobre o filme. Amanhã voltarei ao cinema, finalmente.

Além de revelar suas opiniões, os membros mostravam-se preocupados com o faturamento da bilheteria do filme e, a cada dia, buscavam a atualização de quanto o filme tinha arrecadado. A informação de que *Batman vs Superman* arrecadou cerca de 500 milhões em 5 dias de exibição fizeram os fãs acreditarem que o filme poderia faturar 1 bilhão de dólares, mas esta esperança perdeu forças na segunda semana de exibição, quando houve uma queda brusca na arrecadação.

A ideia que o filme foi considerado um fracasso pela crítica e por muitos fãs fez com que muitos membros se perguntassem se a versão estendida do filme, que seria lançada 4 meses mais tarde, poderia mudar a opinião do público.

Fã A: Será que uma versão estendida com as cenas que foram tiradas da versão atual fariam os haters mudar de opinião? Falo dos que criticam a edição porca. Provavelmente partiriam para outros argumentos.

Fã B: Pode arregimentar uma galera que se apegou exclusivamente à edição. Mas, mesmo assim, acho que aqueles que não gostaram da edição partirão para outros argumentos. Dentre eles, a descaracterização do Batman e do Super.

Fã C: Vai nada. Primeira Lei do Mbbista: Nunca saia do personagem.

Fã D: já falei, o filme não tem só que colocar cena pra melhorar não. Tem que tirar ou trocar muita coisa. O caso mais grave é o do super brisado ouvindo historinha de cavalo fantasma do pai morto. É pra tirar aquilo inteiro. O filme tava capengando mais aos trancos e barrancos e ainda tava apenas fraco. Ali acabou.

Fã E: É impressionante como o Snyderverso é todo assim. Aconteceu o mesmo com *Watchmen* e *Sucer Punch*. 1 - Lança um filme quase-nada-racha-cuca nos cinemas. 2 - Recebe péssimas críticas apesar da boa bilheteria. 3 - Relança versão com 4 horas pra melhorar o filme e diminuir as críticas. Não era melhor fazer o passo 3 logo de cara?

Fã F: Meu Deus, será? Será que essa versão vai redimir o filme, imagina se for foda?

Fã G: Vamos ver se fica mesmo picotado e eu aumento meu 6,5 q eu dei.

Fã H: eu gostei de BvS versão cinema, mas é claro que assistindo o filme tava fantando um monte de coisa, com 182 minutos acho que muito problema será reparado.

Fã I: Provavelmente vai dar uma melhorada sim. Mas que burrice tirar esses detalhes do filme.

Lançada a versão estendida em Blu-Ray e DVD em julho de 2016, os membros começaram uma discussão sobre cenas e detalhes que não fizeram parte da versão exibida nos

cinemas, e que fizeram muitos dos participantes e fãs em geral mudarem de opinião em relação a *Batman vs Superman*. Os membros prosseguiram discutindo o filme, dando suas avaliações e percebendo novos detalhes a cada vez que assistiam ao longa-metragem. Mesmo sendo considerado um fracasso por muitos dos membros, o filme ainda é assunto no tópico, que em fevereiro de 2017 já conta com mais de 10.100 comentários.

3.1 Expectativa vs Realidade

Uma das hipóteses da nossa pesquisa é a de que a troca de informações gera expectativas nos fãs. Assim, faz-se aqui uma comparação entre as reações dos membros do tópico do MBB a respeito do filme *Batman vs Superman*, antes e após sua estreia nos cinemas. Com base na observação e na coleta dos resultados dos questionários aplicados, pretende-se verificar se as expectativas dos participantes foram ou não alcançadas, tendo como parâmetro os elementos mais comentados pelos fãs dentro da comunidade virtual.

As práticas comunicativas dos *fandoms* mencionadas por Baym (1998) - informação, especulação, crítica e reformulação - são facilmente identificadas nos tópicos em que se discutem *Batman vs Superman* no site Multiverso Bate-Boca. Na medida em que recolhiam informações, os fãs faziam especulações e, após assistir ao filme, escreviam críticas positivas ou negativas, e reformulavam a história ao imaginar o que poderia ter acontecido para melhorar a trama.

Conforme as informações oficiais iam sendo divulgadas, os fãs muitas vezes mudavam de opinião em relação à escolha de atores, uniformes e enredo. Exemplo dessa mudança foi a escolha da atriz Gal Gadot para interpretar a Mulher-Maravilha. A atriz foi, inicialmente, bastante criticada no tópico por ser muito magra. Muitos fãs reconheciam a beleza da atriz, mas alegavam que beleza não é o único requisito para interpretar a Mulher-Maravilha. Na medida em que as fotos oficiais foram sendo divulgadas, a opinião dos membros foi sendo modificada. Alguns se acostumaram com a ideia e outros apostaram que Gal Gadot iria surpreender a todos.

Desde o início do primeiro tópico, os membros revelavam suas expectativas sobre *Batman vs Superman* e percebe-se através dos textos dos participantes que essas expectativas foram sendo construídas não só pelo próprio marketing do filme, mas que têm se desenvolvido desde os quadrinhos que leram durante a infância, além de animações e filmes do universo DC.

Este fato mostra que o trabalho de Zack Snyder seria difícil, pois, além de agradar fãs com altas expectativas e profundo conhecimento dos personagens, teria que agradar também o público geral.

Fã A: Até agora eu não engoli muito esse filme. Esse encontro acontece bastante na DC, tem até HQ e tudo mais. Mas pelo que vou vendo pelas informações que são soltas... Pode ser uma bomba. (ou pode nos surpreender)

Fã B: Esse filme tem que ser BOM. O bi é obrigatório, claro, mas esse filme tem que ser no minimoooo BOM! Se for uma merda, largo a mão de ser decenauta. Sofrimento tem limites.

Fã C: A tendência é que seja melhor que MOS. O que já será ótimo, porque MOS foi muito bom! Acho que agora a Warner/DC acerta a mão.

Fã D: O Super precisa encontrar seu propósito aqui na Terra, e o Batman mostrará isso pra ele. Nesse filme ele vai entender que é muito mais do que um herói pra salvar a namorada ou resolver intrigas alienígenas do passado. Ele é o cara que traz esperança pro mundo, o cara que tá lá quando a coisa fica preta. Batman vai mostrar que um herói não resolve apenas os próprios problemas, mas principalmente os problemas dos outros. Acho que o roteiro vai ser nessa pegada.

A expectativa de muitos participantes do tópico caiu na medida em que novidades surgiam, mas a maior baixa de expectativas aconteceu quando os críticos avaliaram *Batman vs Superman*. No site *Rotten Tomatoes*⁹⁶, *Batman vs Superman* teve apenas 27% de aprovação da crítica, contra 64% de aprovação da audiência. Com base nesses dados, os fãs passaram a acreditar que a crítica exagerou, e foram às salas de cinema com a esperança de que o filme seria bom.

Fã A: ô loko, 41% no rotten. tá com cara de que seguir o esquema de MoS: povão vai curtir por causa das cenas de ação, críticos vão reclamar porque tenta ser inteligente e derrapa. mas tô torcendo pro filme ser bom, já prometer levar a patroa e uma sobrinha na estriia, se for ruim quem se fode sou eu que tô pagando #obivirá

Fã B: Calma gente, vamos acalmar os ânimos, estabilizou nos 42. Não cai mais q isso

Fã C: Ah, cara... O problema não é a crítica falar mal, pq a gente sabe que vão mesmo... o problema é prejudicar a bilheteria, que é o que mais importa pra deixar o universo seguir em frente

Fã D: Pensem no lado bom dessas críticas negativas: Se o filme for bom, vamos chegar com o hype baixo para assistir devido essas críticas, e vamos nos surpreender. é inegável que o hype ajuda a construir expectativas, e as expectativas ajudam a construir boas conclusões (se essas expectativas forem superadas) ou conclusões médias, até mesmo ruins caso o filme fique abaixo das expectativas.

Fã E: Entendo mas ainda acredito que vou ver um puta filme, talvez reduzir a expectativa ate seja algo bom. Fui ver deadpool e guardiões sem muita expectativa e

⁹⁶ Site especializado em divulgar informações sobre filmes, séries e outras produções midiáticas. O site possui um espaço que mostra a porcentagem de aprovação de um filme. A nota é dada por críticos.

adorei os dois. Foda que mesmo com as críticas negativas eu ainda to com o hype la em cima. Seja o que Deus quiser amanhã eu tiro minhas conclusões.

Fã F: Essa histeria generalizada só comprova o quão frágil é a convicção da galera com esse filme. To nervoso pra caralho também. Não precisa fazer bilhão, só precisa passar Deadpool em bilheteria para não passar vergonha.

Foram aplicados dois questionários com os membros dos tópicos, cujas estruturas se encontram no anexo 1 e anexo 2. O objetivo do primeiro questionário era obter um panorama geral a respeito dos participantes e das suas previsões em relação ao filme, além de procurar saber como eles percebem a contribuição do tópico e suas participações dentro dele. O link do questionário foi entregue a 10 membros que a pesquisadora acredita serem os mais participativos e também foi postado dentro do próprio tópico para que outros integrantes pudessem ter acesso. Foram recebidas o total de 15 respostas. Como resultado, temos que a idade média entre os membros é de 30 anos e a maioria participa dos tópicos do MBB há cerca de 10 anos. Quando perguntados se conhecem outras histórias que já colocaram o Batman e o Superman em confronto, todos responderam que sim, mencionando algumas dessas histórias. Abaixo seguem, em forma de gráficos, os resultados de outros questionamentos.

Gráfico 1 – *Você se considera fã do Batman ou do Superman?*

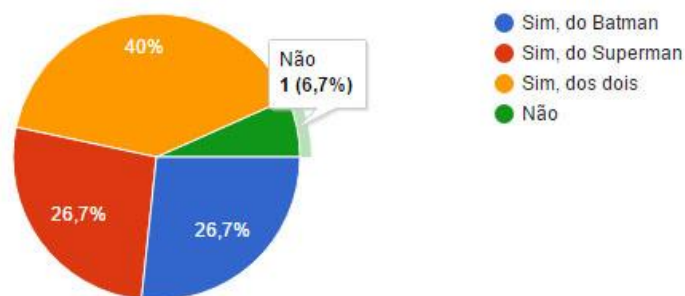


Gráfico 2 – *Você conhece e acompanha a trajetória dos dois heróis? (seja nos quadrinhos, nos games ou no cinema)*

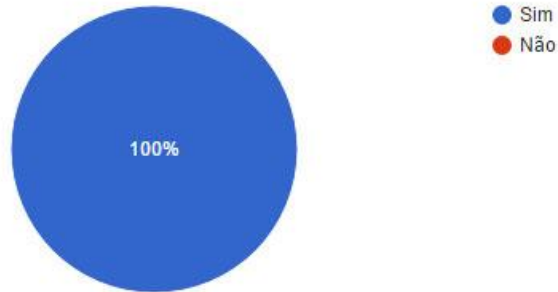


Gráfico 3 – *Você acredita que o filme Batman vs Superman terá um bom faturamento de bilheteria?*

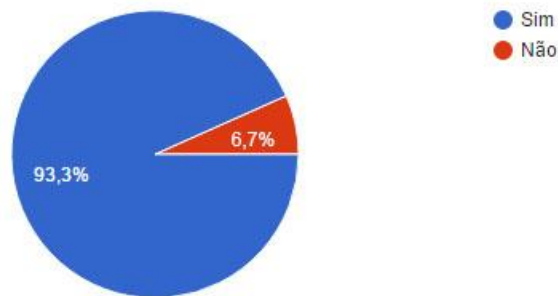


Gráfico 4 – *Quando você pretende assistir ao filme?*



Gráfico 5 – *Como estão suas expectativas em relação ao filme?*

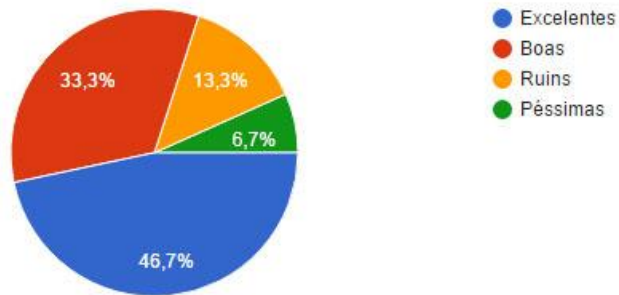


Gráfico 6 – *Sua opinião a respeito do filme foi modificada após o lançamento dos trailers e divulgação de imagens?*

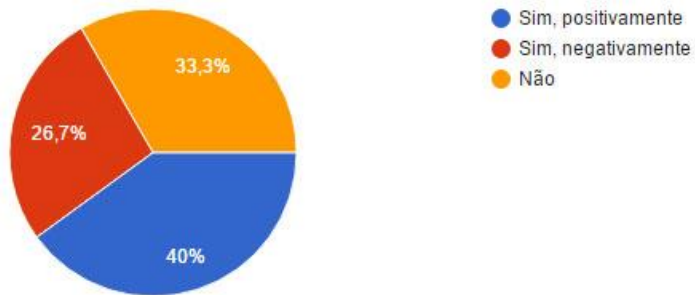


Gráfico 7 – *Você considera o tópico do site MBB destinado ao filme Batman vs Superman como uma boa fonte de informações acerca do longa?*

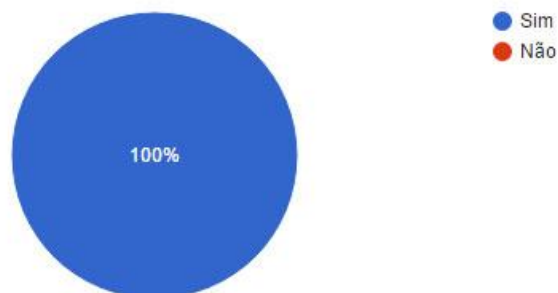


Gráfico 8 – *Você já se indispsôs com algum participante do tópico por causa de divergência de opiniões?*

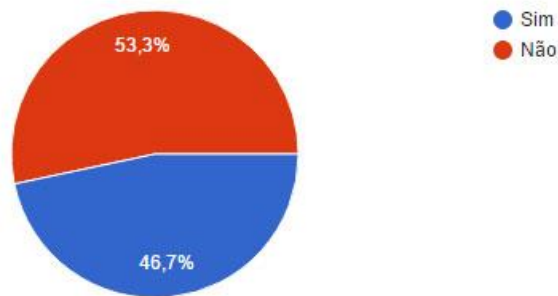
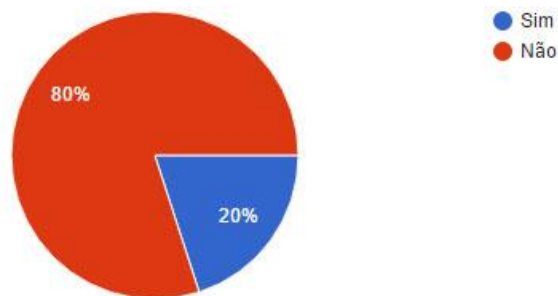


Gráfico 9 – *Você participa de outro espaço online que se destina a debater as questões do filme Batman vs Superman?*



O resultado da pergunta relacionada ao gráfico 7 (p. 85), que questiona se os membros consideram o tópico como uma boa fonte de informações a respeito do filme corrobora com a nossa hipótese de que a troca de informações entre os participantes acaba por transformar o próprio tópico em uma boa fonte de pesquisa. Durante a observação da pesquisadora, notou-se que muitos membros, antes de pesquisarem informações em sites especializados, davam uma olhada no tópico para saber o que os demais estavam debatendo.

Diante dos resultados, o que mais chamou a atenção da pesquisadora, entretanto, foi a resposta negativa de um membro quando perguntado se ele se considera ou não fã do Batman ou do Superman (pergunta referente ao gráfico 1, p. 83). A surpresa relaciona-se à pergunta seguinte (referente ao gráfico 2, p. 84), que questiona se os membros conhecem a trajetória dos

heróis que protagonizaram o filme, na qual todos – inclusive o membro que não se considera fã – responderam que sim. Será, então, que o que "os outros", os que observam de fora, consideram como atitudes de fã não são suficientes para que o próprio indivíduo taxado de fã se considere como tal? Ou será que não há uma auto aceitação do indivíduo como fã devido à conotação ainda estereotipada que o termo carrega? Ou, ainda, será que este membro pode se considerar fã de quadrinhos, mas não especificamente dos heróis em questão?

A pesquisadora também acredita que o resultado do questionamento sobre a bilheteria (gráfico 3, p. 84), em que 93,3% dos membros que responderam ao questionário acreditaram que o filme teria um bom faturamento, demonstra que havia uma boa expectativa sobre *Batman vs Superman*. Isto é verificado com o resultado da pergunta relacionada ao gráfico 5 (p. 85), que questiona como estavam as expectativas dos membros. 46,7% dos membros afirmaram ter excelentes expectativas e 33,3% diziam ter boas expectativas, contra 13,3% que tinha expectativas ruins e 6,7% que diziam ter péssimas expectativas.

Quando se perguntou o que os participantes do tópico esperavam de positivo no filme, 7 dos 15 membros responderam que acreditavam que *Batman vs Superman* teria boas cenas de ação. Dentre outros pontos que geravam expectativas positivas, foram citados a fidelidade das adaptações, interação entre os personagens, bom roteiro, boas caracterizações e a reunião da Trindade pela primeira vez no cinema.

Quanto à pergunta que questionava quais os pontos negativos esperados em *Batman vs Superman*, 3 dos 15 membros responderam que não tinham pensado em nada negativo. Outros membros falaram sobre o filtro utilizado nos filmes de Snyder, sobre o ritmo da narrativa, roteiro, o personagem Lex Luthor e sobre o fato de Batman aparentemente aparecer mais que o Superman.

Outras respostas nos ajudaram a compreender como estavam as expectativas dos membros em relação aos personagens e seus uniformes, ao batmóvel, e à luta entre Batman e Superman. Os membros notaram muitas referências de *Batman vs Superman* a *O Cavaleiro das Trevas* antes mesmo da estreia do filme, em cenas de trailers e em imagens oficiais divulgadas. O visual do batmóvel agradou 11 dos 15 membros que responderam ao nosso questionário, 12 dos 15 gostaram dos uniformes dos personagens (3 acreditaram que o visual do Superman poderia melhorar). A maioria também aprovou Ben Affleck como Batman, Gal Gadot como Mulher-Maravilha e Henry Cavill como Superman. Jesse Eisenberg como Lex Luthor dividiu opiniões.

Meses após a estreia de *Batman vs Superman* nos cinemas e após o lançamento da versão estendida do filme, foi aplicado um novo questionário com os membros (anexo 2). Foram obtidas 18 respostas. O objetivo do novo questionário era saber se as expectativas dos membros foram alcançadas e qual era a visão dos membros sobre os tópicos do MBB destinados ao filme. A pesquisadora já havia verificado que *Batman vs Superman* dividiu opiniões, não só dos fãs que participam do tópico, mas também de todo o público que assistiu ao filme, e as respostas recebidas no questionário também mostraram essa divisão.

Gráfico 10 – *Você assistiu ao filme Batman vs Superman?*

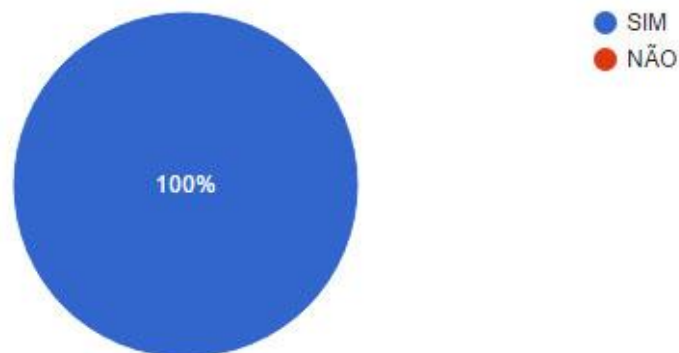


Gráfico 11 – *O que você achou do filme?*

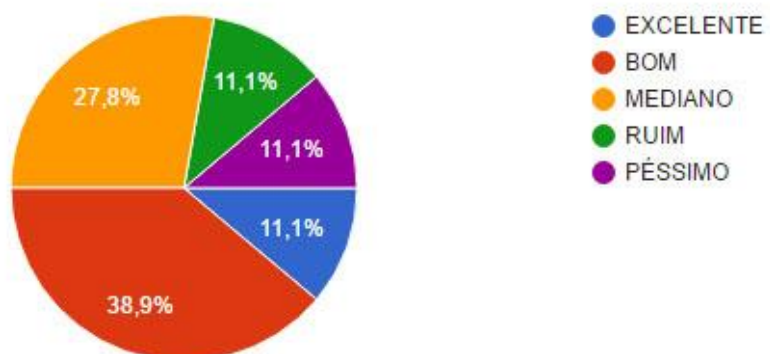


Gráfico 12 – *Antes de assistir ao filme, como estavam suas expectativas em relação a ele?*

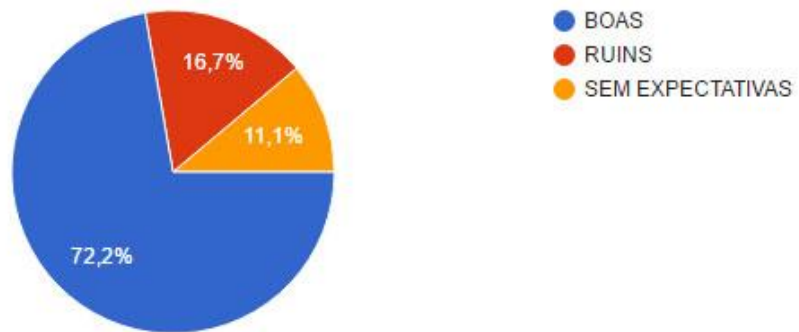


Gráfico 13 – *Na sua opinião, os trailers entregaram todo o conteúdo do filme, não deixando espaço para surpresas?*

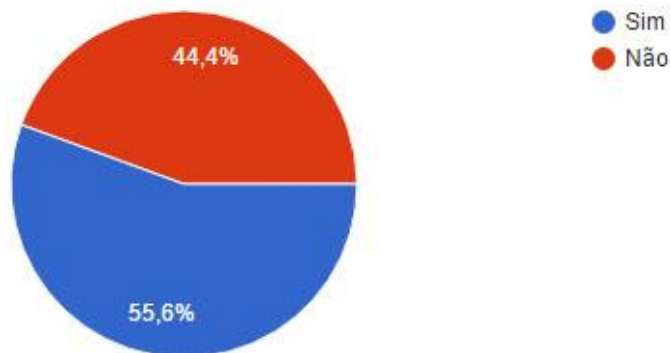


Gráfico 14 – *Sua opinião em relação ao filme condiz com a opinião da crítica especializada?*

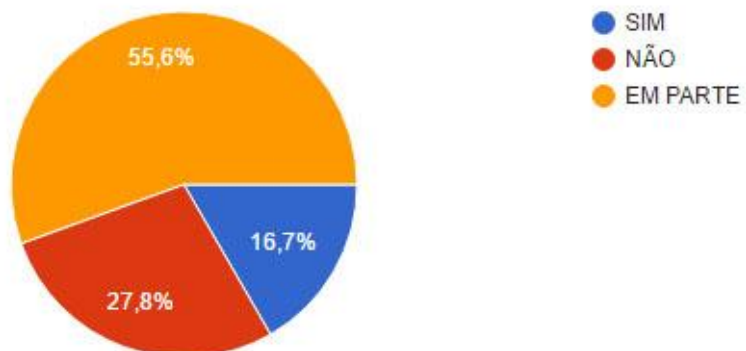


Gráfico 15 – Onde você assistiu ao filme?

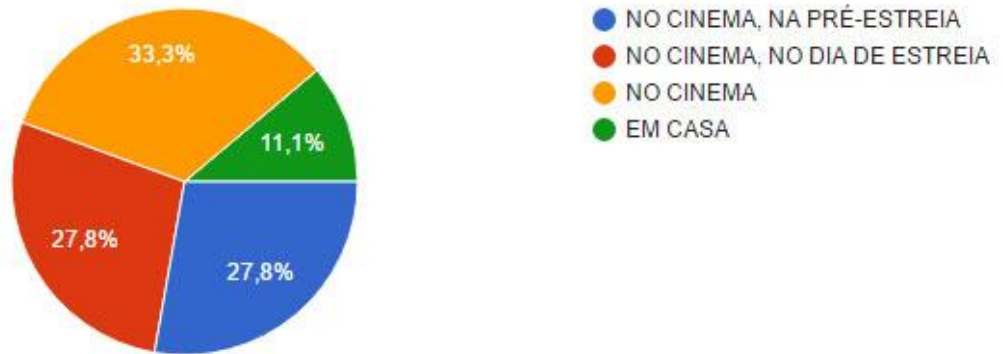


Gráfico 16 – Quantas vezes você assistiu ao filme na versão exibida nos cinemas?

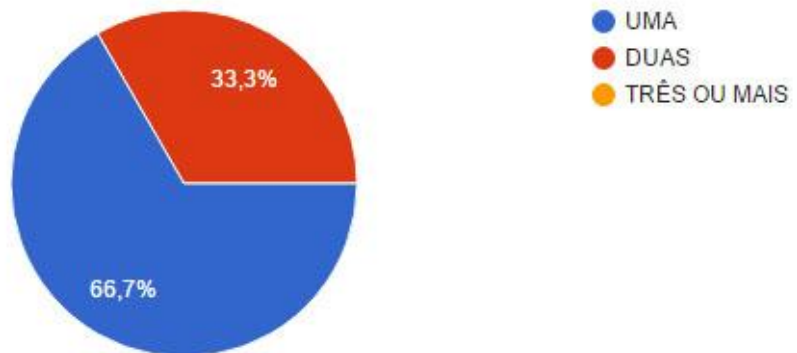


Gráfico 17 – Sua opinião mudou depois de assisti-lo novamente? Positiva ou negativamente?

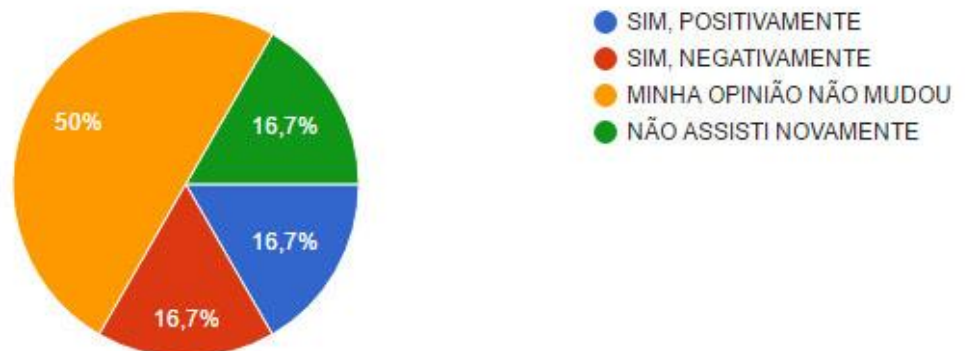


Gráfico 18 – *Assistiu à versão estendida?*

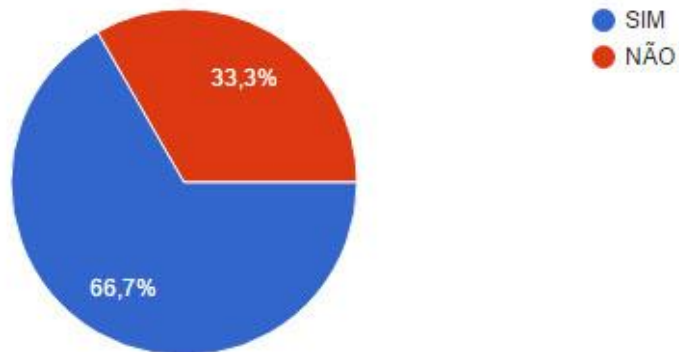


Gráfico 19 – *Sua opinião mudou depois de assisti-lo na nova versão? Positiva ou negativamente?*

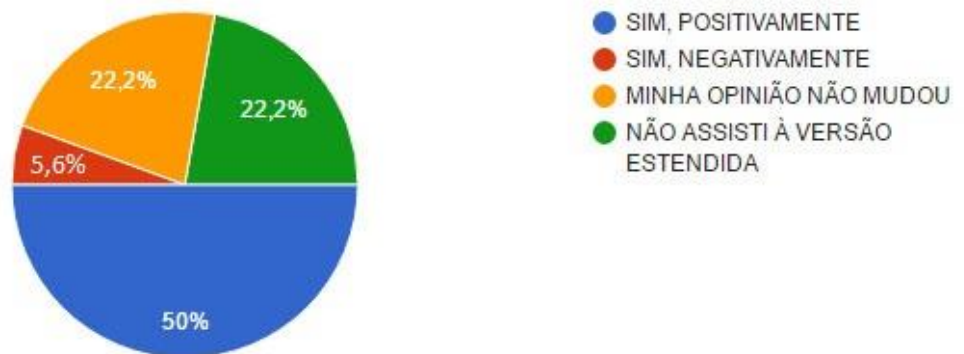


Gráfico 20 – *Você acha que Batman vs Superman será uma boa ponte para o filme da Liga da Justiça?*

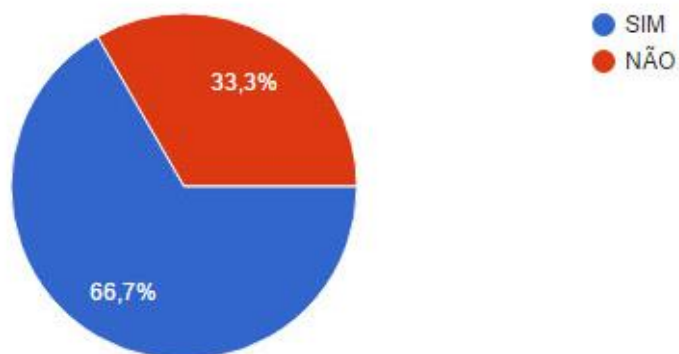
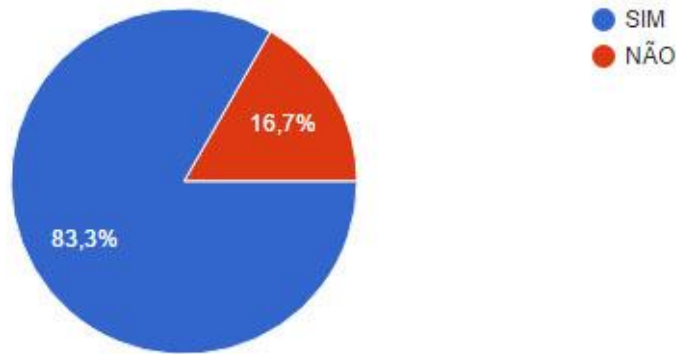


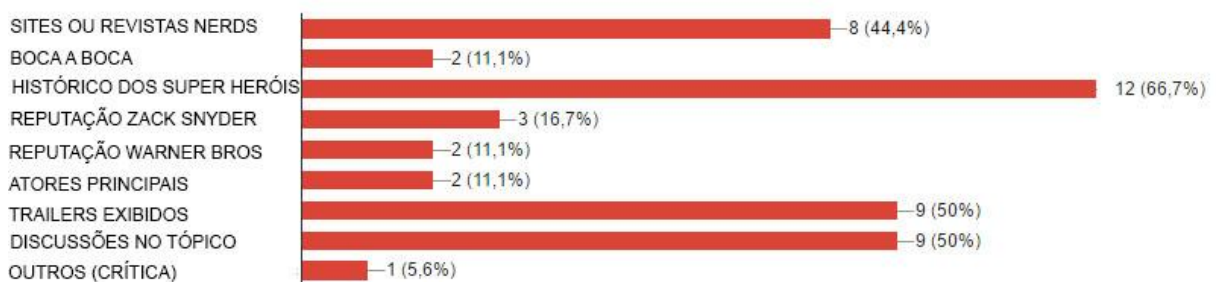
Gráfico 21 – *O processo de produção do filme começou a ser discutido no MBB antes mesmo das filmagens começarem. Você acredita que houve uma boa discussão nos tópicos do site?*



A resposta referente ao gráfico 12 (p. 89) demonstra que os membros foram assistir a *Batman vs Superman* com boas expectativas, mas as respostas referentes ao gráfico 11 (p. 88) demonstram que as expectativas de alguns desses membros foram frustradas nas salas de cinema. Porém, mostra-se no gráfico 14 (p. 89) que muitos fãs concordaram apenas em parte ou não concordaram com a opinião da crítica especializada, afirmando, dentro do tópico, que a crítica tinha exagerado. 66,7% dos membros que responderam o questionário afirmaram ter assistido à versão estendida do filme, e a opinião da maioria que conferiu a nova versão mudou de forma positiva.

Perguntados sobre como suas expectativas foram desenvolvidas, os membros responderam que o que mais contribuiu foi o histórico dos personagens em histórias em quadrinho, animações e outros filmes. Sites e revistas *nerds*, trailers divulgados e as discussões realizadas no tópico também criaram expectativas.

Gráfico 22 – *Suas expectativas foram desenvolvidas através:*



Dentre os pontos positivos de *Batman vs Superman* citados pelos membros estão o Batman de Ben Affleck, a Mulher-Maravilha de Gal Gadot, caracterização dos personagens, fidelidade às revistas em quadrinhos, etc. Quanto aos pontos negativos, muitos membros citaram a edição, roteiro, a narrativa e o diretor como elementos falhos do filme.

Quando questionados sobre o faturamento da bilheteria, a maioria respondeu que considerou uma boa arrecadação, embora esperassem mais, já que Batman e Superman são ícones da cultura popular, reconhecidos por todo o tipo de público.

O gráfico 21 (p. 92) mostra que a maioria dos membros que responderam ao nosso questionário (83,3%) gostaram das discussões sobre o filme nos tópicos do MBB, que tinham como pontos positivos as informações relevantes e descontraídas sobre o filme, acesso rápido a essas informações, fãs defendendo seus personagens favoritos e membros atualizados sobre os detalhes da produção. Fica, assim, evidente a contribuição do tópico para o desenvolvimento das expectativas dos fãs de *Batman vs Superman*, que compartilharam por 2 anos, além de notícias sobre o filme, alegrias e frustrações.

Considerações finais

Os fãs ganharam notoriedade na Academia quando se percebeu que eles criaram uma nova cultura através de seu estilo de vida e práticas de consumo, fazendo surgir também um novo mercado, alimentado por eles mesmos. Corporações comerciais também passaram a dar importância aos fãs e cada vez mais produzem conteúdos para dar-lhes as informações que desejam a fim de fortalecer o vínculo existente entre eles. Dessa forma, os fãs aprendem com a indústria que, por sua vez, se apoia nos fãs para ganhar força.

A pesquisa, que investigou as práticas de fãs dentro de uma comunidade virtual voltada para o filme *Batman vs Superman*, verificou como interagem os membros, o que pensam e onde colhem informações. Os resultados dos questionários e a observação da pesquisadora confirmaram as hipóteses de que a intensa troca de informações recolhidas de sites especializados acabam por transformar o próprio tópico em uma fonte de informações, além de verificar que essas informações trocadas e o conhecimento adquirido ao longo de anos sobre os personagens e seus históricos geram expectativas nos fãs, fazendo-os imaginar o que poderia acontecer no filme.

Os fãs inseridos dentro dos tópicos observados mostraram um alto nível de engajamento, considerado um fator essencial para a qualidade de uma comunidade virtual. A pesquisadora acredita que, embora *Batman vs Superman* tenha se mostrado um fracasso para muitos, contribuiu para uma experiência que vai se tornar cada vez mais comum, em que fãs se reúnem virtualmente para compartilhar informações, fazer críticas e desafiar seus próprios conhecimentos, adquiridos muitas vezes de forma conjunta. Os fãs de *Batman vs Superman* em rede são capazes de transformar uma opinião pessoal em uma interação social através da participação, e qualquer conhecimento compartilhado ganha mais valor a partir dessa interação. Percebe-se, assim, como a cultura participativa se insere em uma comunidade de fãs, os quais se unem em prol do conhecimento coletivo dentro da comunidade, que se mantém conectada e informada por ter direito à opinião e à participação, mesmo que de forma controlada.

Jenkins (2009) afirma que o ato de assistir (seja um programa, um filme ou um seriado) é apenas o início dos processos que efetivam a cultura fã, porém, aqui se percebe que esse processo pode se iniciar antes mesmo do fã ter contato com o produto final e pode não ter prazo para a conclusão. É o que acontece com os comentários sobre *Batman vs Superman* nos tópicos observados na presente pesquisa. Quase um ano após a estreia nas salas de cinema, os fãs,

tenham aprovado ou não o filme, continuam compartilhando informações e opiniões sobre os elementos do longa-metragem, além de se mostrarem como os maiores críticos de *Batman vs Superman*, sendo a crítica observada por Baym (1998) como uma das principais práticas comunicativas presentes em um *fandom*.

Os estudos sobre fãs nos ajudam a perceber as mudanças que ocorreram às margens da indústria da mídia, contribuindo para os Estudos da Mídia ao revelar as práticas comunicativas inovadoras que ocorrem dentro de comunidades de fãs em rede, auxiliando-nos a compreender a importância da participação para o aperfeiçoamento da cidadania.

Referências

- AMARAL, A.; NATAL, G.; VIANA, L. **Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital**. Comunicação, v. 1, n. 6, 2014. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4829/3687>. Acesso do Acesso>. Acesso em 16/07/2015.
- BAYM, N. Talking about soaps: communicative practices in a computer mediated fan culture. In: HARRYS, C.; ALEXANDER, A. (Orgs) **Theorizing Fandom: fans, subcultures and identity**. Nova Jersey: Hampton Press, 1998, p. 111-130.
- BOOTH, Paul. **Digital fandom**. New Media Studies. Nova York: Peter Lang, 2010.
- BRAGA, A. **Interações digitais: usos sociais da internet em perspectiva etnográfica**. 2010. Disponível em: <http://www.puc-rio.br/pibic/relatorio_resumo2010/relatorios/ccs/com/COM-Adriana%20Braga.pdf>. Acesso em 20/08/2016
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- _____. **A Distinção: crítica social do julgamento**, Porto Alegre, Editora Zouk, 2007.
- CARLOS, G. **A produção científica sobre fãs no Brasil: primeiras abordagens e questionamentos**. In: Anais da III Jornada de Pesquisas sobre Tecnologias Comunicacionais Contemporâneas. Porto Alegre: UFRGS, 2015. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/3ajornada/wp-content/uploads/2016/01/Anais-da-III-Jornada-de-Pesquisas-sobre-Tecnologias-Comunicacionais-Contempor%C3%A2neas-1.pdf>>. Acesso em 23/08/2016
- CURI, P. P. Entre Fan Arts, Fan Fictions e Fan Films: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura. **Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, ENECULT**, v. 6, p. 1, 2010.
- DeCERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa**. In: _____. (Org.). Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed, 2006, p. 15-42.
- DINI, P; ROSS, A. **Super-Homem - Paz na Terra**. São Paulo: Abril/DC Comics, 1999.
- DUFFETT, M. **Understanding Fandom: an introduction to the study of media fan culture**. London: Bloomsbury, 2013.
- ESCOSTEGUY, A. C. D. **Cartografias dos estudos culturais: uma versão latino americana**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.
- FERREIRA, V. **Arena 1: Superman vs Batman - Os 10 maiores confrontos**. 2015. Disponível em: <<http://tartarugacosmica.com.br/site/arena-1-superman-vs-batman/>>. Acesso em 08/02/2016
- FISKE, J. The cultural economy of fandom. In: LEWIS, L. A. (Org.) **The adoring audience: fan culture and popular media**. London, New York: Routledge, 2001 p. 30-49

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

GALVÃO, D. P. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Revista científica Intr@ciência**, Guarujá, n. 1, pág. 34-41, 2009. Disponível em: <http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/revista/downloads/edicao12009/Artigo_3_Profa_Danielle.pdf>. Acesso em 19/08/2016.

GERBERA, O. **La netnografía**: um método de investigación em Internet. In: Revista Iberoamericana de Educación. N. 47/2. 10 de Outubro de 2008. Disponível em <<http://rieoei.org/2486.htm>> Acesso em 19/08/2016.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GRAY, J. A.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. (Org.). **Fandom**: Identities and communities in a mediated world. NYU Press, 2007.

GRECO, C. **O fandom como objeto e os objetos do fandom**. MATRIZES, v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015.

GROSSBERG, L. Is there a fan in the house?: the affective sensibility of fandom. In: LEWIS, Lisa A. (org.) **The adoring audience**: fan culture and popular media. London, New York: Routledge, 2001. p. 50-65.

HALL, S. **Encoding and Decoding in the Television Discourse**. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies, 1973.

_____. The rediscovery of 'ideology': return of the repressed in media studies. In: GUREVITCH, M., BENNET, T., CURRAN, J. e WOOLLACOTT, J. (Orgs.). **Culture, Society and the Media**. London: Methuen, 1982, p. 56-90.

HESSEL, M. **Batman vs Superman** - Relembra 15 duelos clássicos dos quadrinhos. 2015. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/batman-vs-superman-relembra-15-duelos-classicos-dos-quadrinhos/334569/>>. Acesso em: 08/02/2016.

HILLS, M. **Fan Cultures**. Londres: Routledge, 2002.

HOGGART, R. **The uses of literacy**. Transaction publishers, 1957.

IRWIN, W. **Superheroes**: The Best of Philosophy and Pop Culture. New Jersey: Wiley, 2011.

JENSON, J. Fandom as pathology: the consequences of characterization. In: LEWIS, Lisa A. (org.) **The adoring audience**: fan culture and popular media. London, New York: Routledge, 2001. p. 9-29.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Fans, bloggers and gamers**: exploring participatory culture. New York: New York University Press, 2006.

_____. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

_____. **Textual poachers**: television fans and participatory culture. New York: Routledge, 1992.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

KOZINETS, R. V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Penso Editora, 2014.
 _____. Netnography 2.0. In: BELK, R. W. **Handbook of Qualitative Research Methods in Marketing**. Edward Elgar Publishing, 2007.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

LIRA, G. **Todas as vezes em que Batman e Superman 'tretaram'**. 2015. Disponível em: <<http://gogeeek.verdrak.com.br/2015/07/17/todas-as-vezes-em-que-batman-e-superman-tretaram/>>. Acesso em: 08/02/2016.

LOPES, M. I. V. (Org.). **Estratégias de transmídiação na ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LOPES, M. I. V. A Recepção Transmidiática da Ficção Televisiva: novas questões de pesquisa. In: FREIRE FILHO, João e BORGES, Gabriela (org). **Estudos de televisão**. Diálogos Brasil-Portugal. Porto Alegre: Sulina, 2011.

LUIZ, L. **A expansão da cultura participatória no ciberespaço: Fanzines, fan fictions, fan films e "a cultura de fã" na internet**. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Lucio%20Luiz.pdf>>. Acesso em 16/07/2015.

MACDONALD, Andrea. Uncertain Utopia: Science Fiction Media Fandom. In **Theorizing Fandom: fans, subcultures and identity**. Nova Jersey: Hampton Press, 1998, p. 131-152

MACHADO, M. A formação do espectador de cinema e a indústria cinematográfica norte-americana. **Sessões do Imaginário**, v. 14, n. 22, p. 77-87, 2010.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papius, 2006.

MILANO, J. **Batman vs Superman é um verdadeiro "épico" das referências**. 2016. Disponível em: <<http://www.vortexcultural.com.br/cinema/batman-vs-superman-e-um-verdadeiro-epico-das-referencias/>>. Acesso em 06/02/2017

MILLER, F. **Batman – O Cavaleiro das Trevas**. São Paulo: Editora Abril S.A., 1987. 4v.

MONTEIRO, C. **Fãs, só que ao contrário: um estudo sobre a relação fãs e antifãs a partir do fandom da banda Restart**. São Leopoldo, 2013. 207 fl. (Dissertação) Universidade do Vale do Rio Sinos - UNISINOS. São Leopoldo

MONTEIRO, T. **As práticas do fã: identidade, consumo e produção midiática**. Rio de Janeiro, 2007. 190 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro. 2007.

SANTOS, M. M. **O Cinema Transmídia e o espectador em rede**. 2013. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/santos-marcelo-2013-cinema-transmidia-espectador.pdf>>. Acesso em 05/05/2015.

SHIRKY, C. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVEIRA, S. **A cultura da convergência e os fãs de Star Wars**: um estudo sobre o Conselho Jedi. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

THOMPSON, E. P. **The making of the English working class**. Open Road Media, 2016.

TURNER, G. **British cultural studies**: An introduction. Psychology Press, 2003.

_____. **Cinema como prática social**. Summus Editorial, 1997.

WILLIAMS, R. **Culture and society, 1780-1950**. Columbia University Press, 1983.

ANEXO 1

QUESTIONÁRIO COM MEMBROS DO TÓPICO DO MBB
BATMAN VS SUPERMAN – A ORIGEM DA JUSTIÇA

IDADE:

NOME DE USUÁRIO NO MBB:

HÁ QUANTO TEMPO PARTICIPA DO MBB?

VOCÊ SE CONSIDERA FÃ DO BATMAN OU DO SUPERMAN?

SIM, DOS DOIS

SIM, DO BATMAN

SIM, DO SUPERMAN

NÃO

VOCÊ CONHECE E ACOMPANHA A TRAJETÓRIA DOS DOIS HERÓIS? (SEJA NOS QUADRINHOS, NOS GAMES OU NO CINEMA)

SIM

NÃO

VOCÊ CONHECE OUTRAS HISTÓRIAS QUE JÁ COLOCARAM O BATMAN E O SUPERMAN EM CONFRONTO?

SIM. QUAIS?

NÃO

VOCÊ ACREDITA QUE O FILME “BATMAN VS SUPERMAN” TERÁ UM BOM FATURAMENTO DE BILHETERIA?

SIM NÃO

QUANDO VOCÊ PRETENDE ASSISTIR O FILME?

PRÉ-ESTREIA

ESTREIA

NÃO PRETENDO ASSISTIR O FILME NO CINEMA

NÃO IREI ASSISTIR DE JEITO ALGUM

COMO ESTÃO SUAS EXPECTATIVAS EM RELAÇÃO AO FILME?

EXCELENTES RUINS

BOAS PÉSSIMAS

O QUE VOCÊ ESPERA DE POSITIVO NO FILME?

O QUE VOCÊ ESPERA DE NEGATIVO NO FILME?

SUA OPINIÃO A RESPEITO DO FILME FOI MODIFICADA APÓS O LANÇAMENTO DOS TRAILERS E DIVULGAÇÃO DE IMAGENS?

SIM, POSITIVAMENTE

SIM, NEGATIVAMENTE

NÃO

COM BASE NO QUE JÁ FOI DIVULGADO, FALE UM POUCO SOBRE SUA OPINIÃO ACERCA DOS SEGUINTE TÓPICOS:

BEN AFFLECK COMO BATMAN:

HENRY CAVILL COMO SUPERMAN:

GAL GADOT COMO MULHER MARAVILHA:

AMY ADAMNS COMO LOIS LANE:

JASON MAMOA COMO AQUAMEN:

JESSE EISENBERG COMO LEX LUTHOR:

UNIFORME DO BATMAN:

UNIFORME DO SUPERMAN:

UNIFORME DA MULHER MARAVILHA:

VISUAL DO BATMÓVEL:

COMO VOCÊ TEM ACESSO A NOVIDADES DO FILME? *pode marcar mais de uma opção

SITES NERDS. QUAIS?

CONVERSAS ENTRE AMIGOS

REDES SOCIAIS

OUTROS:

VOCÊ CONSIDERA O TÓPICO DO SITE MBB DESTINADO AO FILME BATMAN VS SUPERMAN COMO UMA BOA FONTE DE INFORMAÇÕES ACERCA DO LONGA?

SIM

NÃO

COMO PARTICIPANTE DO TÓPICO, COMO VOCÊ DESCREVE OS DEMAIS PARTICIPANTES? ACHA QUE ELES TROCAM INFORMAÇÕES RELEVANTES?

VOCÊ JÁ SE INDISPÔS COM ALGUM PARTICIPANTE DO TÓPICO POR CAUSA DE DIVERGÊNCIA DE OPINIÕES?

VOCÊ PARTICIPA DE OUTRO ESPAÇO ONLINE QUE SE DESTINA A DEBATER AS QUESTÕES DO FILME BATMAN VS SUPERMAN?

POR ÚLTIMO E NÃO MENOS IMPORTANTE: QUEM VOCÊ ACHA QUE IRÁ VENCER A LUTA?

ANEXO 2

QUESTIONÁRIO II COM MEMBROS DO TÓPICO DO MBB
BATMAN VS SUPERMAN – A ORIGEM DA JUSTIÇA

NOME DE USUÁRIO NO MBB:

VOCÊ ASSISTIU AO FILME BATMAN VS SUPERMAN?

SIM NÃO

O QUE VOCÊ ACHOU DO FILME?

EXCELENTE

BOM

MEDIANO

RUIM

PÉSSIMO

**ANTES DE ASSISTIR AO FILME, SUAS EXPECTATIVAS ESTAVAM BOAS OU RUINS EM
RELAÇÃO A ELE?**

BOAS RUINS SEM EXPECTATIVAS

SUAS EXPECTATIVAS FORAM DESENVOLVIDAS ATRAVÉS:

DE SITES OU REVISTAS "NERDS"

DO BOCA A BOCA

DO HISTÓRICO DOS SUPER-HERÓIS PRESENTES NO FILME (HQs, ANIMAÇÕES,
OUTROS FILMES...)

DA REPUTAÇÃO DO DIRETOR ZACK SNYDER

- DA REPUTAÇÃO DA WARNER BROS
- DOS ATORES PRINCIPAIS
- DOS TRAILERS EXIBIDOS
- DAS DISCUSSÕES SOBRE O FILME NOS TÓPICOS DO MBB
- OUTRO

NA SUA OPINIÃO, OS TRAILERS ENTREGARAM TODO O CONTEÚDO DO FILME, NÃO DEIXANDO ESPAÇO PARA SURPRESAS?

- SIM NÃO

SUA OPINIÃO EM RELAÇÃO AO FILME CONDIZ COM A OPINIÃO DA CRÍTICA ESPECIALIZADA?

- SIM NÃO EM PARTE

ONDE VOCÊ ASSISTIU AO FILME?

- NO CINEMA, NA PRÉ-ESTREIA
- NO CINEMA, NO DIA DA ESTREIA
- NO CINEMA
- EM CASA

QUANTAS VEZES VOCÊ ASSISTIU AO FILME NA VERSÃO EXIBIDA NOS CINEMAS?

- UMA DUAS TRÊS OU MAIS

SUA OPINIÃO MUDOU DEPOIS DE ASSISTI-LO NOVAMENTE? POSITIVA OU NEGATIVAMENTE?

- SIM, POSITIVAMENTE
- SIM, NEGATIVAMENTE
- MINHA OPINIÃO NÃO MUDOU
- NÃO ASSISTI NOVAMENTE

ASSISTIU À VERSÃO ESTENDIDA?

- SIM
- NÃO

SUA OPINIÃO MUDOU DEPOIS DE ASSISTI-LO NA NOVA VERSÃO? POSITIVA OU NEGATIVAMENTE?

- SIM, POSITIVAMENTE
- SIM, NEGATIVAMENTE
- MINHA OPINIÃO NÃO MUDOU
- NÃO ASSISTI À VERSÃO ESTENDIDA

VOCÊ ACHA QUE BATMAN VS SUPERMAN SERÁ UMA BOA PONTE PARA O FILME DA LIGA DA JUSTIÇA?

- SIM
- NÃO

MAIORES PONTOS POSITIVOS DO FILME:

MAIORES PONTOS NEGATIVOS DO FILME:

O QUE VOCÊ ACHOU DA BILHETERIA TOTAL ARRECADADA?

O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO FILME COMEÇOU A SER DISCUTIDO NO MBB ANTES MESMO DAS FILMAGENS COMEÇAREM. VOCÊ ACREDITA QUE HOUVE UMA BOA DISCUSSÃO NOS TÓPICOS DO SITE?

SIM

NÃO

CITE PONTOS POSITIVOS DOS TÓPICOS DO MBB DESTINADOS AO FILME:

CITE PONTOS NEGATIVOS DOS TÓPICOS DO MBB DESTINADOS AO FILME:

GOSTARIA DE FAZER MAIS COMENTÁRIOS A RESPEITO DO FILME OU DOS TÓPICOS DO MBB A ELE RELACIONADOS?