



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

Evelin Luana Lima Neves

Something Eternal: ficção e comunidade em um fórum de fãs de Revolutionary Girl Utena

Florianópolis

2026

Evelin Luana Lima Neves

Something Eternal: ficção e comunidade em um fórum de fãs de Revolutionary Girl Utena

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Graduação em Ciências Sociais do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Scott Correll Head, Dr.

Florianópolis

2026

Neves, Evelin Luana Lima

Something Eternal : ficção e comunidade em um fórum de fãs de Revolutionary Girl Utena / Evelin Luana Lima

Newsseptador, Scott Correll Head, 2026.

60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em Ciências
Sociais, Florianópolis, 2026.

Inclui referências.

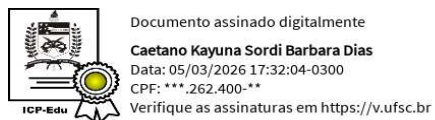
1. Ciências Sociais. 2. Estudos de Fãs. 3. Fandom. 4.
Antropologia Digital. 5. Ficção. I. Head, Scott Correll.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Ciências Sociais. III. Título.

Evelin Luana Lima Neves

Something Eternal: ficção e comunidade em um fórum de fãs de Revolutionary Girl Utena

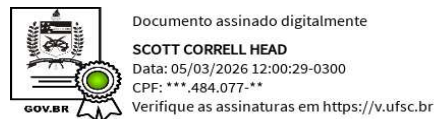
Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para
obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma
final pelo Curso de Graduação em Ciências Sociais.

Florianópolis, 23 de Fevereiro de 2026.



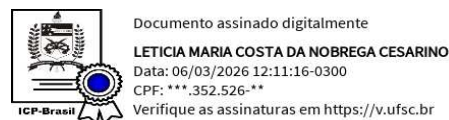
Coordenação do Curso

Banca Examinadora



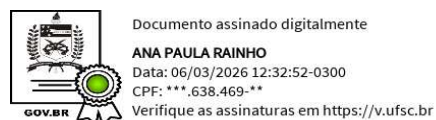
Prof. Scott Correll Head, Dr.

Orientador



Profa. Leticia Cesarino, Dra.

Universidade Federal de Santa Catarina



Ana Paula Rainho, Dra.

Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2026.

AGRADECIMENTOS

A escrita deste trabalho só foi possível graças à ajuda de diversas pessoas e instituições. Para começar, agradeço à Universidade de Santa Catarina por ter me recebido nestes últimos quatro anos e meio. Tive a oportunidade de ter uma educação gratuita e de qualidade, conhecer inúmeras pessoas e participar de projetos de pesquisa e extensão universitária.

Agradeço à professora Miriam Pillar Grossi, que me orientou enquanto bolsista de Iniciação Científica (PIBIC-UFSC) e a todo o Núcleo de Identidades de Gênero e Subjetividades (NIGS) por terem me ensinado o que é fazer pesquisa de maneira reflexiva e consciente e trabalhando em conjunto. As conversas, ainda durante os primeiros semestres da graduação, que tive na sala do núcleo e nos Seminários de Tese, ao lado de colegas como Carolina Bergmann, Cláudia Moro, Lígia Siqueira, Pâmela L. dos Reis, Assis Menin e Francine Costa me acompanharão durante o resto da minha trajetória.

Agradeço também ao Instituto de Estudos de Gênero (IEG-UFSC) onde fui bolsista de extensão nas modalidades Cultura e PROBOLSA e onde sigo atuando. Após dois anos e alguns meses, aprendi que estar na sala do IEG toda semana significa sempre a possibilidade de conhecer alguém novo, auxiliar com um problema, ficar sabendo de uma pesquisa ou projeto e ajudar a construir algo importante, que pode vir a ser carregado por várias pessoas durante muito tempo. Sou feliz por tudo que pude aprender e fazer parte ao lado das professoras Cristina Wolff, Teresa Kleba, Débora Figueiredo, Janine Gomes, da pós-doc e mais querida supervisora, Vera Gasparetto, e das demais amigadas que fiz lá durante esse tempo.

Agradeço aos professores do curso de Ciências Sociais por todos os aprendizados em sala de aula. Sou especialmente grato às professoras Alinne Bonetti, Miriam Pillar Grossi e Ana Rainho, e aos professores Rafael Devos e Scott Head, que ministraram (respectivamente) as disciplinas de Gênero e Sexualidade, Métodos e Técnicas de Pesquisa II, Antropologia da Arte, Antropologia e Literatura e Antropologia Simbólica, disciplinas que me ajudaram a trilhar o caminho que me trouxe até esta pesquisa.

Sou profundamente grato ao professor Scott Head por ser meu orientador e por todas as conversas que tivemos em sala de aula e fora dela, por todas as sugestões e conselhos e por ter acreditado em mim. Agradeço também ao professor Rafael Devos por ter sido membro da banca de qualificação e às membros da banca de defesa, as professoras Letícia Cesarino e Ana Rainho.

Here, I'd like to say thanks to all the Empty Movement community and special thanks to Vanna and Yasha, and Ivan, Sage, Xenofem and Cris, for trusting in me with your work, words and experiences. I wrote about fandom and being a fan with all the care that I could put in it, because I know it deserves it. Being able to do this research was certainly a gift for me and I hope that this work can be a gift for you too.

Para as amizades que fiz em Florianópolis e que tornaram essa cidade um lar para mim: Giuliana, Vitória, Aleixo, Mel, Bruno, Edenar, Leo, Helaine e Olívia. Obrigado por terem me aceitado, escutado e apoiado de inúmeras formas durante todos esses anos. Às amizades à distância que eu conquistei sendo um fã empolgado na internet: Isa, Cley, Jupi, Dan, Lili, Gabby e Yas. Vocês viram eu me tornar quem eu sou e já eram o lar que eu carrego sempre comigo, e por isso sou grato.

Por fim, agradeço à minha família por terem sido minha âncora e meu farol ao longo de 24 anos e especialmente à minha mãe e à minha avó, que me criaram e me ensinaram a amar histórias, compartilhando as que amavam comigo e deixando que se tornassem minhas também. Eu não seria eu sem vocês.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo investigar o engajamento e os usos da ficção por parte de fãs da série de animação japonesa Revolutionary Girl Utena que são membros da comunidade de fãs conhecida como Empty Movement e de seu fórum, Something Eternal. Através de uma etnografia digital e de entrevistas semi-estruturadas, observei e conheci de que forma esses fãs dialogam com a mídia ficcional que é Utena e como interpretam o que é ser fã e fazer parte de uma comunidade de fãs como Empty Movement. Assim, utilizando de referências da Antropologia Digital, Antropologia da Mídia, Literatura e Estudos de Fãs, reflito sobre a ficção e sobre Utena enquanto uma trama que torna a comunidade possível. Ela se conecta com cada fã e permite que fãs se conectem entre si, compartilhando interpretações não somente sobre o mundo ficcional de Utena mas sobre seus próprios mundos.

Palavras-chave: Estudos de Fãs; fandom; ficção; Revolutionary Girl Utena; Antropologia Digital.

ABSTRACT

The present work aimed to investigate engagement and uses of fiction by fans of the Japanese anime series Revolutionary Girl Utena who are also members of the fan community known as Empty Movement and of its forum, Something Eternal. Through digital ethnography and semi-structured interviews, I observed and learned how these fans interact with the fictional medium that is Utena and how they understand what it means to be a fan and to be part of a fan community like Empty Movement. Thus, using references from Digital Anthropology, Anthropology of Media, Literature, and Fan Studies, I reflect on fiction and on Utena as a narrative that makes the community possible. It connects with each fan and allows fans to connect with each other, sharing their readings not only of the fictional world of Utena but of their own worlds.

Keywords: Fan Studies; fandom; fiction; Revolutionary Girl Utena; Digital Anthropology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Título da série em japonês, como visto em sua abertura.....	14
Figura 2 — Utena Tenjou (esquerda) e Anthy Himemiya (direita), personagens principais.....	15
Figura 3 — Montagem de cenas do primeiro episódio de Utena, “The Rose Bride”..	18
Figura 4 — Montagem de cenas do episódio 7, “Unfulfilled Jury”	18
Figura 5 — Montagem de cenas do episódio 27, “Nanami’s Egg”	18
Figura 6 — Colagem de capturas de tela da página principal do site Empty Movement.....	20
Figura 7 — Captura de tela da página principal do fórum Something Eternal.....	23
Figura 8 — Páginas quatro e cinco do quinto volume da fanzine Spockanalia.....	32

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 UTENA E SUA CASA NA INTERNET.....	14
1. 1 UTENA, A GAROTA REVOLUCIONÁRIA.....	15
1. 2 EMPTY MOVEMENT.....	19
1. 3 SOMETHING ETERNAL.....	22
2 COMPREENDENDO FÃS, FANDOM E MEDIA FANDOM.....	26
2.1 FAN STUDIES.....	27
2.2 TRAÇANDO UM CAMINHO.....	30
3 “THIS ONE’S A KEEPER”: A COMUNIDADE DE EMPTY MOVEMENT.....	40
3. 1 FRESTAS NA FICÇÃO.....	41
3. 2 TRAMAS E LAÇOS: FÃS E COMUNIDADE.....	46
6 BIBLIOGRAFIA.....	52

INTRODUÇÃO

Sejam bem vindos a Empty Movement: a principal fonte de trecos e tesouros de Utena por quase 25 anos! Nós (Vanna e Yasha) ainda atualizamos um *website* de verdade, completo e com direito a um fórum! Venha conversar conosco em Something Eternal! Em uma paisagem cultural em constante mudança, nós conseguimos superar todas as chances e continuamos aqui, e enquanto suas humildes *webmasters* e essa ilustre série envelhecem, nossa dedicação a arquivos de mídia (especialmente *queer*) tem apenas crescido. Uma fração das mídias que existem nessa era irão existir até a próxima, e ainda que tenhamos perdido a chance de incluir *Absolute Destiny Apocalypse* no *Voyager Golden Record*, nós vamos ser a segunda melhor opção! Venha! Junte-se a nós! Se nós não podemos te levar ao mundo que você deseja, nós podemos pelo menos te levar a um tesouro infinito de Utena. Vá direto para o conteúdo novo! (Empty Movement, 2025, tradução minha¹).

Em “Reading as Poaching”, Michel de Certeau ([1984]/2021) compara o leitor a um ladrão, um caçador ou um jogador; alguém que segue um rastro ao longo de uma trilha na busca por seu alvo, presa ou prêmio. Ser fã não é muito diferente. Envolve busca (e caso esta seja infrutífera, criação) de algo que ressoe com você, ou com seus interesses mais preciosos, de alguma forma. Foram meus instintos e minha curiosidade que me levaram até Empty Movement. Minhas pistas foram sugestões algorítmicas, meus atalhos foram perfis de artistas que eu costumava seguir em uma rede social que não existe mais. Eles me levaram até um *website* que bem poderia ser uma casa, um museu, a galeria de um artesão ou uma loja de bugigangas cheia de todo tipo de coisa. Um lugar em que os quadros nas paredes e os móveis e bibelôs em cada cômodo refletem os anos de trabalho e cuidado, assim como a personalidade de quem os construiu.

Foi essa a impressão que Empty Movement me causou à primeira vista: um *website* que também é arquivo feito de fãs para fãs, para resguardar — além de informações e objetos ligados à série animada que é seu alvo, sua aposta — suas próprias memórias e ideias, o crescimento de uma comunidade ao longo de mais de vinte anos. Diferentes páginas cheias dos mais diversos itens, se não produzidos, salvos e guardados por fãs. O fórum lateral ao site poderia também ser comparado a um lugar, uma sala de convivência ampla onde ideias são trocadas, onde jogos são jogados, festas são dadas, conflitos e choros acontecem e são resolvidos e confortados. Tudo isso ocorre no formato de posts e *threads*, sequências de *posts*

¹ Do original “Welcome to Empty Movement: the ultimate source of Utena trash and treasure for almost 25 years! We (Vanna and Yasha) still update an actual website, complete with an affiliated forum! Come hang with us at Something Eternal! In an ever-changing cultural landscape, we've managed to beat the odds and stick around, and as your humble webmasters and this illustrious series age, our devotion to (especially queer) media archiving has only increased. A fraction of the media of this age will exist into the next, and while we missed our chance to get Absolute Destiny Apocalypse on the Voyager Golden Record, we're gonna be the next best thing! Come! Join us! If we can't take you to the world you desire, we can at least take you to a neverending treasure trove of Utena content. Get right to the new stuff!” (Empty Movement, 2025).

categorizadas a depender de seu tema e proposta, às quais outras pessoas podem responder e acrescentar, e que podem de fato ser utilizadas de maneira criativa para as atividades citadas. Comparo o *website* e o fórum a prédios e cômodos para tentar torná-los mais palpáveis para quem não os conhece; embora para quem os visite com frequência, mesmo sendo estruturas digitais, esses lugares não deixam de ser lugares, não deixam de guardar as impressões e memórias que guardam. O sentimento neste caso é similar, ainda que haja diferença entre virar uma esquina específica em uma cidade grande ou encontrar o *link* certo em uma rede social movimentada, acessível em um dispositivo na palma de sua mão.

O *fansite* Empty Movement e seu fórum, Something Eternal, ambos voltados para a discussão e compartilhamento de todo tipo de item ou informação ligada à série de animação japonesa Revolutionary Girl Utena (1997) foram os lugares que visitei, percorri e onde conversei com fãs para a realização desta pesquisa. Em minhas primeiras idas eu carregava comigo apenas minhas pretensões de “fã isolado” de Utena. Mas quanto mais a fundo eu adentrava, mais de outra identidade aparecia em mim, a de pesquisador. Percebi então que essa comunidade de fãs a qual eu havia, pouquíssimo tempo atrás, adentrado, ressoava não só com meus interesses e afetos enquanto fã, mas também com meus interesses e questões enquanto cientista social em formação. Enquanto fã, eu sabia que uma comunidade de fãs que permanece ativa por mais duas décadas era algo especial; eu já havia estado em algumas que se desfizeram em pouco mais de dois anos, e já havia pertencido a *fandoms* que “morreram” logo após seu objeto de interesse ter se encerrado. Revolutionary Girl Utena (RGU) já é uma obra tida como clássica em seu meio, com lançamento original há 29 anos e outros lançamentos posteriores apenas esporádicos e em formatos distintos ao de série animada. Com tantas outras mídias e histórias novas disponíveis, por que continuar falando desta em específico, ao longo de tantos anos?

E não somente isso, mas por que falar da maneira que falam? O quê em Utena e o quê nos fãs de Utena contribuiu para que uma comunidade como a de Empty Movement e Something Eternal se formasse? Como estes fãs interagem com a obra de ficção que é Utena e uns com os outros? Como entendem sua experiência enquanto fãs? Com o objetivo de entender as características do cotidiano dessa comunidade, bem como as percepções de seus membros sobre ser fã de Utena e ser membro de Empty Movement, realizei uma etnografia *online* junto ao fórum Something Eternal. Com esta pesquisa, busquei levar a comunidade de fãs que é Empty Movement a sério, considerando-a, a partir dos pontos de vista da Antropologia (Abu-Lughod, 2002; Ginsburg, Abu-Lughod e Larkin, 2002; Issa, 2015) e dos Estudos de Fãs (Jenkins, 1992; Sandvoss, 2007; Morimoto e Chin, 2013; 2017) enquanto um

ambiente em que a vida ocorre, em que coisas são feitas, em que interações são construídas, e em que memórias são criadas. Em suma, acreditando que entender e conhecer mais desta comunidade significa entender e conhecer um pouco mais sobre as pessoas que somos, as coisas que fazemos e o que nos motiva a fazer essas coisas.

Para fazer etnografia no meio digital, é preciso pensar no contexto, nos elementos que estarão presentes no campo, e em como adaptar a metodologia e as preocupações éticas e morais a essa situação, visto que os ambientes digitais não somente são variados entre si como se modificam muito rapidamente (Cesarino; Walz; Balistieri, 2023). Em Empty Movement, é explícito que suas criadoras e sua comunidade estão cientes das influências empresariais e algorítmicas que atuam sobre as redes sociais e sobre todos os espaços online. Usuários, máquinas e empresas se encontram em constante relação, influenciando e sendo influenciados (Cesarino; Walz; Balistieri, 2023). Neste caso, a manutenção de um site e fórum próprios é feita de maneira intencional, buscando mover a comunidade para um ambiente o mais “orgânico” e autogerido quanto possível. Sucessor de In The Rose Garden, fórum atualmente arquivado, Something Eternal foi criado em março de 2023, sendo habitado por membros antigos e novos. Este é um ambiente de escala e fluxo de *posts* e mensagens bem menor que outros espaços digitais como as principais redes sociais, Twitter (X), Instagram, Facebook e mesmo que alguns canais no Telegram.

Assim, decidi, em uma espécie de *perambulação* muito mais lenta e atenta do que pretendiam Laura Gomes e Débora Leitão (2017) acompanhar as discussões mais recentes em cada um dos cinco fóruns menores existentes dentro de Something Eternal, que funcionam como grandes divisores de temas para as *threads* (sequências) a serem criadas. Também, de maneira experimental, busquei algum nível de imersão, não sendo meramente *lurker* mas mantendo meu perfil já criado no fórum, fazendo *posts* e interagindo em algumas das *threads*. Além disso, fiz quatro entrevistas semiestruturadas com fãs membros de Something Eternal. Cada uma destas etapas será descrita mais à frente, no capítulo 3.

Antes de prosseguir com essa introdução, gostaria de falar sobre desvios no percurso de pesquisa. Dentre meus interesses iniciais em relação aos usos da ficção no fórum Something Eternal, esteve a possibilidade de que esta auxiliasse na imaginação e criação, dentre outras coisas, de novos entendimentos sobre experiências e identidades sexuais e de gênero fora da norma cisgênera e heterossexual. A presença de temas como gênero e sexualidade em discussões sobre Utena é frequente. O anime, e em especial o filme, retratam uma relação evidentemente romântica entre Anthy e Utena, e a ideia de uma garota que quer ser um príncipe é central na história, isto para citar apenas dois exemplos.

Por outro lado, embora eu tenha conhecido discussões nesta linha dentro do fórum, Utena enquanto um catalisador de entendimentos ou experiências para as identidades dos fãs, não foi algo que apareceu nas entrevistas que realizei, ainda que os interlocutores reconhecessem este potencial. Para as pessoas com quem conversei, sua percepção sobre a comunidade pareceu mais central. Isso me surpreendeu, chamou minha atenção para outras questões a serem consideradas e por isso o foco do presente trabalho foi alterado. Isso não quer dizer, porém, que não sejam questões presentes dentro da própria comunidade, que declara que “intolerância, racismo, facismo e feminismo transexcludente não são considerados respeitosos e são uma ameaça para a segurança da comunidade”². Portanto, creio que determinadas compreensões sobre estes temas estavam, de certa forma, no plano de fundo, e que as possibilidades para outras investigações e para uma abordagem mais aprofundada em gênero e sexualidade permaneçam.

Falemos então sobre comunidades de fãs. Ainda que já existissem na década de 60, foi somente entre os anos 80 e os anos 90 que estas passaram a ser estudadas sob um ponto de vista que as considerasse enquanto comunidades também produtoras de arte e mídia e caracterizadas por formas específicas de interação. Este ponto de vista viria a se consolidar, nos anos 90, na forma dos *Fan Studies*, os Estudos de Fãs, que, por sua vez, são um campo interdisciplinar, mas que bebe principalmente das disciplinas da Comunicação e dos Estudos Culturais, na medida em que estas se dedicaram aos estudos de mídia e recepção. Desejo, neste trabalho, unir a perspectiva dos *Fan Studies*, tomando os membros de Something Eternal enquanto *fãs*, com referências da Antropologia da Mídia que já trabalharam com audiências e que, ainda que sem o uso frequente do termo “fã”, já entendiam as mídias enquanto uma prática social (Ginsburg; Abu-Lughod e Larkin, 2002). Me baseio também, como já citado, na Antropologia Digital para compreender e retratar os ambientes de interação e convivência nos quais a pesquisa se deu.

Relatei, logo no início, que minha primeira ida ao campo havia ocorrido simplesmente enquanto fã, e que foi somente em futuras visitas que passei a observar as coisas enquanto pesquisador. Mas ainda que fale nestes termos, e que eu entenda essa afirmação enquanto verdade, também não acredito ser possível distinguir onde começa e onde termina ser fã e ser pesquisador, ou se eu sequer poderia ser um sem ser o outro. Ao menos neste cenário, ambas estas faces, dentre as outras que me compõem enquanto pessoa, são especialmente relevantes. Roy Wagner (2010) já alertava que a pessoa antropóloga só pode descrever determinada

² Tradução minha de “Bigotry, racism, fascism, and TERFery are considered not civil and are a threat to the community’s safety.” Disponível em: <https://emptymovement.com/help/terms/>. Acesso em 4 março 2026.

cultura conforme a entende segundo sua própria, uma bagagem da qual não podemos nos desfazer, apenas nos manter cientes e críticos de sua presença enquanto elemento fundamental a ser levado em conta ao narrar o que experienciamos.

Neste caso, o fato de eu me identificar enquanto fã há mais de uma década e estar familiarizado com comunidades de fãs, não me garante necessariamente uma posição mais qualificada para falar sobre Empty Movement e seus membros comparado a um outro pesquisador que nada sobre isso soubesse; são apenas posições diferentes. Além disso, sou alguém que se formou enquanto fã no Brasil, na década de 2010: em outro país e anos depois da formação, enquanto fãs, das pessoas que criaram e administram Empty Movement; o mesmo se aplica para boa parte de seus membros mais ativos. Ainda que possamos ter estado nos mesmos espaços *online*, as percepções e conhecimentos que carregamos sobre ser fãs e sobre comunidades de fãs, inclusive de sua história, são muito diferentes. Para cada coisa que me era familiar, havia uma ou mais coisas que me eram novas e estranhas. Nesse quesito, fã e pesquisador partilhavam do mesmo desejo e objetivo: eu estava ali para aprender.

Contextualizo aqui algumas das diferenças mencionadas e que serão melhor elaboradas nos capítulos a seguir. Empty Movement se trata de uma comunidade de fãs falantes de inglês. Suas criadoras são canadenses, e embora a comunidade seja aberta para todas as pessoas e atraia fãs de outros lugares, é preciso falar inglês para poder aproveitar o conteúdo do site e para interagir mais confortavelmente com outros fãs. Das quatro pessoas que entrevistei, somente duas eram falantes nativas de inglês. Sendo inglês o idioma comum entre nós, as entrevistas foram realizadas através dele e as citações diretas que faço dos interlocutores e de conteúdos do site e do fórum foram todas traduzidas por mim.

Há reflexões quanto a este contexto que escapam ao escopo deste trabalho. Mesmo assim, ressalto que minha própria chegada ao site e ao fórum, bem como a presença de alguns de meus interlocutores e de outros membros, me fazem considerar Empty Movement — conforme descrições no fórum e relatadas a mim em entrevista — uma comunidade de fãs falantes de inglês. Não “falantes nativos de inglês” ou “canadenses” ou “estadunidenses”. Isto não quer dizer que nacionalidades nunca sejam visíveis ou influentes para as interações, mas sim que não se trata de um princípio delimitante. Acredito que uma comunidade de fãs online que fala inglês, possui membros de diferentes idades e origens, fãs de uma obra que se origina em ainda outro idioma e em outro contexto cultural pode ser tida como um exemplo das transformações e dos encontros proporcionados pelos, cada vez mais rápidos, fluxos de comunicação e troca de mídias que afetam nossas vidas no momento em que vivemos. Em

suas próprias palavras, é uma “*ever-changing cultural landscape*” na qual Empty Movement conseguiu perdurar e crescer.

Este trabalho se estrutura da seguinte maneira: no capítulo 1, “Utena e sua casa na Internet” apresentarei o anime³ Revolutionary Girl Utena, o site Empty Movement, a comunidade de mesmo nome e o fórum Something Eternal. Começo por estas descrições para que o leitor possa, desde o início, se familiarizar com o ambiente e os objetos em foco na pesquisa. No capítulo 2, “Compreendendo fãs, *fandom* e *media fandom*”, forneço ao leitor a base teórica referente aos Estudos de Fãs e que será mobilizada no trabalho, contextualizando também a história do tipo específico de comunidades de fãs que será abordado. No capítulo 3, ““*This one’s a keeper*”: a comunidade de Empty Movement” aprofundo a análise tanto a respeito de Utena quanto a respeito da comunidade de fãs, dialogando com as entrevistas realizadas. Por fim, na conclusão, retomo os principais argumentos e faço algumas considerações finais.

³ Termo utilizado de maneira ampla para séries ou filmes animados de origem japonesa.

1 UTENA E SUA CASA NA INTERNET

Figura 1 — Título da série em japonês, como visto em sua abertura.



Fonte: The Utena Gallery at Empty Movement⁴.

Meu primeiro contato com Utena ocorreu via Twitter (atualmente X)⁵, onde vi a obra ser mencionada enquanto um anime que retratava um relacionamento entre personagens femininas, as protagonistas Utena e Anthy, estando em listas de recomendações de “animações lésbicas” ou “sáficas”. Também já havia visto *fanarts*⁶, seja com as personagens originais, seja fazendo referência a elas enquanto retratando outras personagens. Tendo interesse nesse tipo de temática, comecei a assistir o anime ainda em 2020, sem ter muitas informações sobre ele. O que eu sabia era apenas de que se tratava de uma obra dos anos 90, que havia duelos, que era uma obra referência em temas ligados a gênero e sexualidade, e uma noção vaga de que as protagonistas não ficariam juntas no final, de que não havia um final feliz — descobri depois, assistindo, que esta última parte não era exatamente verdade.

Eu estava preparado para um final triste, que não veio, mas não estava preparado para mais nada a respeito de como a obra acontece ou o quê acontece nela. A necessidade de

⁴ Disponível em:

https://ohtori.nu/gallery/Series/Episodes/Repeated_Episode_Sequences/Opening_Sequence/Rinbu_Revolution_016a. Acesso em 9 jan. 2026.

⁵ Utilizarei o termo Twitter pois este era o nome da rede social no momento em que os fatos narrados aconteceram, antes da sua compra por Elon Musk. Assim, “Twitter” faz referência a um período antes da transformação não só nominal, mas no *layout* e design de funções, regras para usuários, políticas de privacidade, implementação de ferramentas de inteligência artificial, etc. que modificaram de maneira intensa o ambiente da rede. O X já foi bloqueado no Brasil por ordens do ministro do STF Alexandre de Moraes, em razão de não se adequar às regras de funcionamento brasileiras. Atualmente, também foi denunciado ao Ministério Público Federal pela deputada Erika Hilton por gerar, via sua ferramenta de inteligência artificial generativa, Grok, imagens pornográficas não consensuais de mulheres e meninas reais, conforme pedidos de usuários.

⁶ Artes feitas por fãs, retratando personagens, cenários ou outros elementos de histórias ou artistas dos quais sejam fãs.

conversar sobre o anime e tentar entendê-lo, estando com toda a história muito presente nos meus pensamentos, me levou a interagir com mais *posts* sobre ela no Twitter, principal rede social que eu utilizava na época. Assim, por recomendação na minha *timeline*, conheci a conta “Empty Movement”, administrada pelas criadoras do site de mesmo nome, onde costumavam postar as atualizações recentes no site e compartilhavam coisas sobre Utena em geral. Segui a conta e, pouco tempo depois, acessei Empty Movement (ohtori.nu), checando algumas das coisas arquivadas, mas sem tanta atenção, sem uma percepção consciente do trabalho empregado ali. Nessa época, por volta de 2021, o fórum ainda não existia.

Somente ao retornar em 2024, já com interesse em rever Utena e aprofundar minhas interpretações sobre o anime e meu conhecimento da história, foi que dei mais atenção aos arquivos do site e que me deparei com Something Eternal, o atual fórum da comunidade. Refleti um pouco, observando os *posts* ali presentes e a divisão do fórum, e então decidi criar um perfil e acessá-lo. A sobreposição do meu “olhar de fã” pelo meu olhar enquanto cientista social em formação durante este retorno ao que viria a ser o campo de pesquisa foi um dos fatores que me motivou na direção deste trabalho. A comunidade que eu pouco conhecia, mas que vi se desenrolar à minha frente, pareceu um caminho possível para responder às perguntas que borbulhavam atrás de mim — o que podem fazer as histórias e o que elas nos permitem? O que fazemos com a ficção e porque algumas pessoas, fãs, se dedicam tanto a ela? A partir disso, comecei a construir a pesquisa que resultaria neste trabalho.

1. 1 UTENA, A GAROTA REVOLUCIONÁRIA

Figura 2 — Utena Tenjou (esquerda) e Anthy Himemiya (direita), personagens principais.



Fonte: The Utena Gallery at Empty Movement⁷.

⁷ Disponível em:

“Shoujo Kakumei Utena”, “Revolutionary Girl Utena”, ou “Utena, A Garota Revolucionária” é uma série de animação japonesa, transmitida originalmente em 1997. É também um mangá⁸, duas *light novels*⁹, duas produções diferentes para o teatro musical, um jogo e um filme; sendo cada uma destas obras não necessariamente uma sequência ou um prefácio da obra original, mas sim versões alternativas da mesma. A série, de 39 episódios, foi desenvolvida por um grupo de artistas intitulado Be-Papas. O diretor do anime, Kunihiko Ikuhara¹⁰, formou o grupo especialmente para produzir Utena. Um de seus primeiros passos na criação da história foi encontrar alguém que pudesse ilustrar as personagens que estava imaginando, tendo sido a *mangaká*¹¹ Chiho Saito a escolhida. Ela é a autora das versões em mangá de Utena, criadas com o acompanhamento e sugestão de Ikuhara, que também participou em níveis diferentes da produção das outras mídias.

Os títulos dos episódios e trechos aqui mencionados estão em inglês em razão de que a série animada nunca foi, até hoje, oficialmente lançada no Brasil e portanto não recebeu legenda e dublagem oficiais. Pesquisando sobre, as principais informações sobre o lançamento do filme Shoujo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku, de 2001 são encontradas apenas em blogs e outros sites criados por fãs, como Shoujo Café¹² e Dublapédia¹³. Este último informa que o filme foi trazido ao Brasil primeiro com uma exibição legendada em São Paulo, no 10º Festival Mix Brasil de Cultura e Diversidade, em 2002, sob o título “Utena Guerreira”. Pude verificar essa informação através do documento de programação¹⁴ dessa edição do evento. É relatado ainda que o filme recebeu um lançamento dublado, em DVD, em 2006, pela Sonar Filmes, no qual foi nomeado “Utena, a

https://ohtori.nu/gallery/Series/Episodes/Repeated_Episode_Sequences/Opening_Sequence/Rinbu_Revolution_009. Acesso em 9 jan. 2026.

⁸ Termo utilizado para histórias em quadrinhos japonesas.

⁹ *Light novels* são histórias, popularizadas a partir dos anos 2000 e normalmente de origem japonesa ou chinesa, que são formalmente publicadas por editoras em volumes, abordando temas como fantasia e romance. São altamente influenciadas pela cultura e construção de personagens e cenários desenvolvidas em mangás e animes, fazendo uso de ilustrações e tendo histórias fluídas e fáceis de ler, dando destaque às personagens (Sugimoto; O; Nam, 2019).

¹⁰ Para melhor compreensão do leitor, utilizo aqui e em casos subsequentes, a nossa convenção de nomeação em que o nome próprio vem antes do nome da família, lendo-se assim “Kunihiko Ikuhara” e “Utena Tenjo”. Originalmente, na convenção japonesa, o nome da família vem primeiro, lendo-se “Ikuhara Kunihiko” e “Tenjo Utena”.

¹¹ Termo japonês para quadrinista, cartunista, pessoas autoras de mangás.

¹² Disponível em: <http://www.shoujo-cafe.com/2006/10/utena-garota-revolucionaria-uma.html>. Acesso em 8 fev. 2026.

¹³ Disponível em: <http://www.shoujo-cafe.com/2006/10/utena-garota-revolucionaria-uma.html>. Acesso em 8 fev. 2026.

¹⁴ Disponível em: https://mixbrasil.org.br/10/wp-content/uploads/sites/11/2022/10/10_2002.pdf. Acesso em 8 fev. 2026.

Garota Revolucionária: Uma Aventura Mágica”. Infelizmente mais detalhes oficiais sobre esse lançamento não puderam ser verificados, visto que a distribuidora não parece ter um site disponível atualmente, embora o verbete na Dublapédia inclua fotos da edição em DVD. Também o mangá foi publicado no Brasil, entre 2008 e 2009, pela editora JBC. Apesar de alguns lançamentos oficiais e da existência de *fansubs*¹⁵, não encontrei, mesmo após diversas buscas, uma comunidade brasileira ativa de fãs de Utena, ainda que conheça fãs individualmente. Sendo o inglês uma língua acessível para mim, aprendida através da interação em espaços de *fandom*, passei a conhecer fãs, opiniões, resenhas e referências a Utena neste idioma. Utena foi legendado e dublado para o inglês, e boa parte das outras produções associadas à série também foram oficialmente traduzidas e distribuídas.

Além de possuir comunidades de fãs na língua inglesa, Utena também é referência em diferentes produções animadas de sucesso da mesma língua, como *My Little Pony* (2010), *Steven Universe* (2013), *She-Ra and the Princesses of Power* (2018) e *The Owl House* (2020). Em termos de referência, Utena foi criado com inspiração nos animes *Versailles no Bara* (1979), *Mobile Suit Gundam GQUUUUUX* (1979) e *Sailor Moon* (1992). Por sua vez, inspirou e/ou é referenciado também em animes como *Puella Magi Madoka Magika* (2011), *Pokémon The Series: Sun & Moon* (2016), *Shoujo Kageki Revue Starlight* (2018) e *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* (2023).

A premissa de *Revolutionary Girl Utena* é, a primeira vista, simples: Utena Tenjou é uma adolescente de catorze anos que perdeu os pais durante a infância e, tendo desejado morrer e ser enterrada em um caixão ao lado deles, é salva por uma promessa: um encontro com um príncipe em seu futuro, simbolizado por um anel com emblema de uma rosa. Quando a história começa, a vemos em seu último ano do ensino fundamental, estudando na Academia Ohtori e sendo uma aluna popular, apesar de sua fixação com a ideia de seguir o exemplo de quem a salvou e se tornar ela mesma um príncipe. Utena sem querer se envolve com um grupo seletivo de estudantes em Ohtori, os membros do Conselho Estudantil, quando desafia um deles para um duelo em defesa de sua melhor amiga, Wakaba. Com este duelo, a jovem descobre que cada um deles possui o mesmo anel que ela. O anel permite que seus portadores dualem entre si pelo poder de “revolucionar o mundo” e pelo noivado para com a “Noiva da Rosa”, Anthy, outra estudante adolescente assim como Utena.

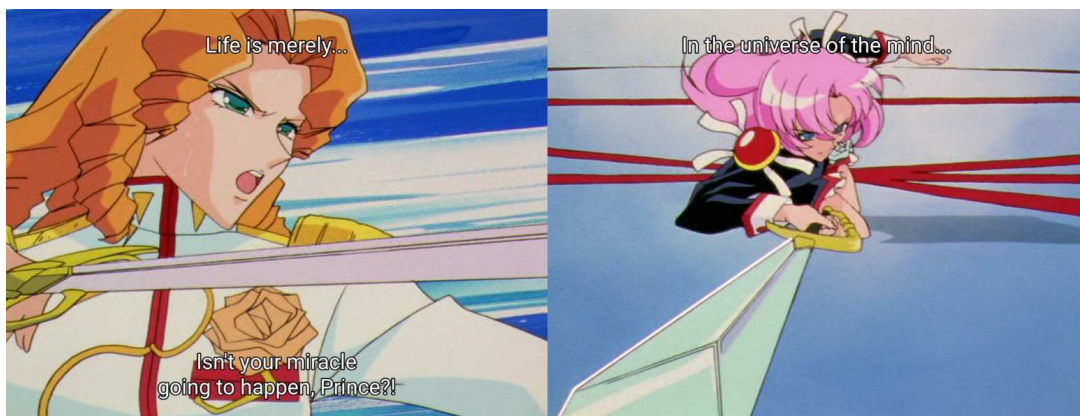
¹⁵ Legendas não-oficiais produzidas por fãs.

Figura 3 — Montagem de cenas do primeiro episódio de Utena, “The Rose Bride”.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 4 — Montagem de cenas do episódio 7, “Unfulfilled Jury”.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 5 — Montagem de cenas do episódio 27, “Nanami’s Egg”.



Fonte: Elaboração própria.

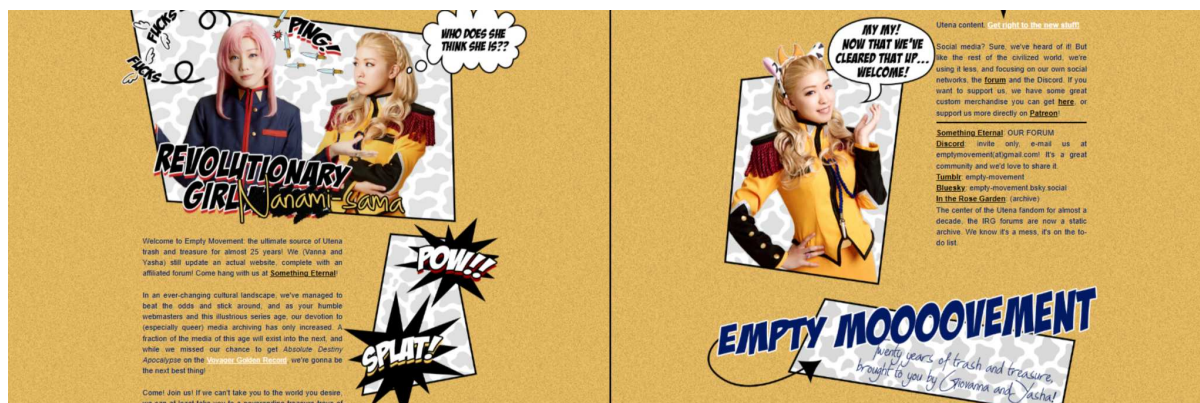
Ao longo dos episódios, Utena e as outras personagens da história, cada uma com seus próprios dilemas e inseguranças, são levadas a questionar os papéis que são impostos a elas por seus colegas, por suas famílias, pelas normas da escola e pelas narrativas que nela circulam. Sobretudo, a compreenderem a intencionalidade por trás dessas narrativas, que têm como objetivo o confinamento dos estudantes à realidade de Ohtori. Esses desenvolvimentos se dão, conforme as cenas com influências surrealistas, tanto metafórica quanto literalmente. Tais metáforas são empregadas metatextualmente pelas personagens para falar sobre sua realidade. Informam a elas, dentro da história e a nós, telespectadores, sobre as relações de poder e dimensões subjetivas que estão ali implícitas. Exemplos disso são a ideia de um “príncipe” que é um herói salvador e de uma “princesa” que deve ser salva; ou quando no episódio intitulado “Nanami's Egg”, a personagem Nanami Kiryuu acredita ter posto um ovo. A partir dessa linguagem, a história aborda frequentemente temas como gênero, sexualidade, abuso, relações familiares, crescimento pessoal, entre outros.

Propondo uma analogia, assistir e interpretar Utena é como tentar lembrar detalhadamente de um sonho, e atribuir sentido a ele. Ao acordar, o sonho perde a nitidez, e seus elementos podem ser tão variados, com falas e cenas sem nenhum sentido ou razão de ser aparente, que é difícil costurá-los todos de maneira coerente e produzir a partir deles um significado fixo, estrito. Em um dos ensaios de fãs publicados em Empty Movement e intitulado “The Power of Living an Embodying Narrative”, seebee (2023, tradução minha¹⁶) diz: “O ponto é, você pode assistir Utena sozinho, mas não pode entender Utena sozinho. Isso quer dizer que o corpo do trabalho que analisa Utena forma o corpo da própria Utena. É um corpo que é infinito, alinear, sempre expandindo, sempre mudando de forma.” A releitura e reinterpretação frequente e questionadora de uma obra, especialmente a que oferece cenário, personagens e narrativa multidimensionais é uma das principais atividades de uma comunidade de fãs como Empty Movement.

¹⁶ Do original “The thing is, you can watch Utena alone, but you can’t understand Utena alone. That means the body of work analyzing Utena forms the body of Utena itself. It’s a body that’s limitless, unlinear, always expanding, always shape-shifting” (seebee, 2023). Disponível em: https://ohtori.nu/analysis/07_seebee_embodiment.htm. Acesso em 9 fev. 2026.

1. 2 EMPTY MOVEMENT

Figura 6 — Colagem de capturas de tela da página principal do site Empty Movement¹⁷.



Fonte: Elaboração própria.

Empty Movement é um *fansite*, criado no ano 2000 e dedicado à série animada japonesa Revolutionary Girl Utena. Seu nome é uma referência a um trecho traduzido da segunda música de encerramento de Utena, chamada Virtual Star Embryology. Também é chamada Empty Movement a comunidade que surgiu ao seu redor e que cresceu com a criação, em 2006, de In The Rose Garden. Este foi um antigo fórum que permaneceu ativo por mais de uma década, mas que acabou por ser desativado em razão da descontinuação do *software* que o sustentava. Empty Movement, site e comunidade, foram fundados e são administrados até hoje por Giovanna Spadaro e Yasha, que se dedicam enormemente à tarefa de arquivar materiais ligados à Utena e ao seu *fandom*. Conforme sua própria descrição, é o maior *fansite* em inglês focado em Utena, e reúne inúmeros itens oficiais e não oficiais ligados ao anime e divididos em diferentes páginas, cada uma com um estilo e aparência próprios.

¹⁷ Disponível em: <https://ohtori.nu/>. Acesso em: 25 dez. 2025. O design da página inicial faz referência a painéis e onomatopéias típicas de histórias em quadrinhos. Da esquerda para a direita, respectivamente, estão as personagens Utena e Nanami nas suas versões do musical de 2018, interpretadas por Ami Noujo e Arisa Suzuki.

Materiais que receberam curadoria dos fãs:

The Gallery at Empty Movement
The Bibliothèque at Something Eternal
The Doujinshi Gallery
The Revolutionary Girl Utena Series Scripts
Young Hopes: The Utena Light Novels
From the Mouths of Babes
Historia Arcana
The Audiology of Utena

Materiais criados por fãs:

The Analysis of Utena
The Long-Legged Older Man
Mother Dearest
The Vector Trace Repository [Legacy/Retired]
The Revolutionary Girl Utena Fandom [Legacy/Retired]
Hosted History: Revolutionary Girl Utena Fansites
Site Information
Morphology of Utena
Empty Movement on Patreon

The Gallery at Empty Movement e *The Bibliothèque at Something Eternal* são ambos sistemas de galeria, o primeiro reunindo mais de 13 mil imagens como planos de fundo, rascunhos das personagens, capturas de tela dos episódios, fotos das edições dos musicais, etc. O segundo está em construção e é dedicado a publicações em revistas, *artbooks* e outros materiais escaneados. *The Doujinshi Gallery*, *The Revolutionary Girl Utena Series Scripts* e *Young Hopes: The Utena Light Novels*, por sua vez, armazenam respectivamente *doujinshis*¹⁸, roteiros da série e *light novels* de Utena que foram traduzidas por fãs. Em *The Mouth of Babes* temos comentários, entrevistas e opiniões da equipe de produção das obras que compõem “Utena” de maneira ampla. *The Audiology of Utena* apresenta informações e letras traduzidas das músicas presentes na trilha sonora do anime, bem como do musical de 1997 e outros álbuns oficiais. Por fim, *Historia Arcana* guarda todo tipo de material que ainda não foi traduzido, incluindo livros oficiais com informações sobre a produção do anime, livros e até um livro de ensaios sobre Utena, criado por fãs japonesas e lançado em 1998.

Quanto aos materiais que foram criados por fãs, a lista abre com *The Analysis of Utena*, um repositório de ensaios sobre diferentes aspectos da obra e que são submetidos ao site. *The Long-Legged Older Man* e *Mother Dearest* são ambos *character shrines*, “páginas-santuário” com informações e perfil de algum personagem favorito ou considerado interessante de ser explorado. Anos atrás, conseguir imagens de cenas em animes em alta definição, que pudessem ser reutilizadas, era difícil. Alguns fãs então retraçavam essas imagens transformando-as em vetores e permitindo que fossem ampliadas. Imagens como essas são as que estão guardadas em *The Vector Trace Repository*, junto com um antigo

¹⁸ Doujinshi são histórias em quadrinhos ou, mais precisamente, mangás escritos e desenhados por fãs e que utilizam personagens e outros elementos próprios de alguma obra fictícia, neste caso de algum mangá ou anime.

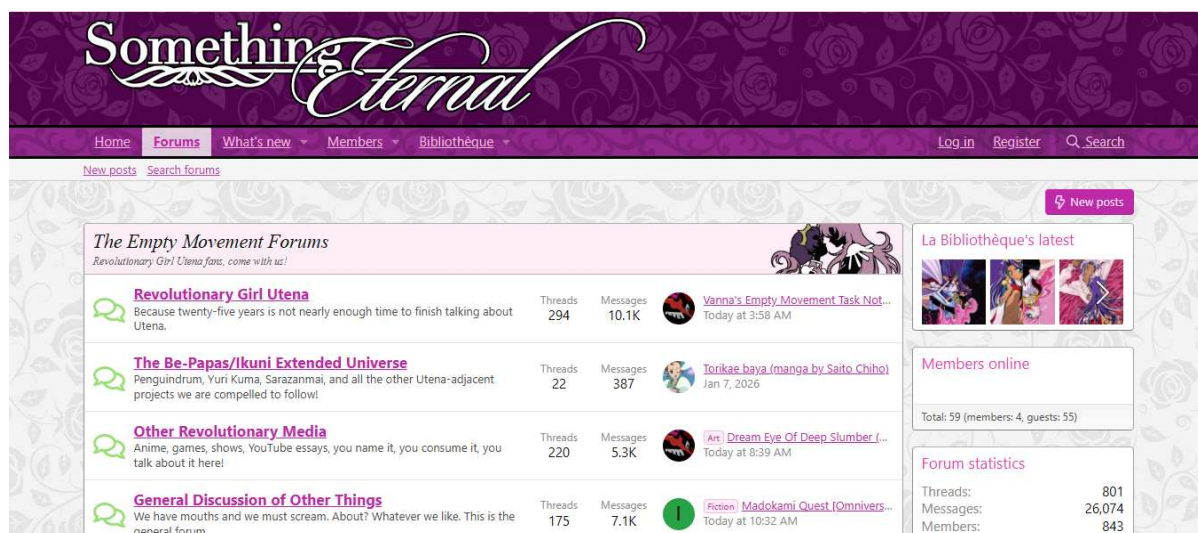
tutorial feito por Giovanna. *The Revolutionary Girl Utena Fandom* mantém *fanfics* e *fanarts* que antes eram submetidas ao site, e *Hosted History: Revolutionary Girl Utena Fansites* preserva outros antigos *fan sites* dedicados a Utena, agora desativados, incluindo o material originalmente presente neles. *Site Information* consiste em uma página com as informações básicas do site, como era tradição anteriormente, *Morphologia of Utena* é a pequena loja do site e, por último, *Empty Movement on Patreon* é um *link* para quem deseja doar algum valor para a manutenção do site e do fórum.

Tomo este espaço para descrever, ainda que superficialmente, as dimensões e amplitude do site de maneira a destacar essas características e contribuir para a compreensão do peso — ou, mais precisamente, presença — que Empty Movement possui no *fandom* falante de inglês. Com tudo que o arquivo guarda, o site é uma valiosa fonte de informação sobre as diferentes versões de Utena. Não só isso, mas também permite que novos fãs acessem outros momentos da comunidade através dos sites e mídias que preserva. Empty Movement surgiu em um momento de mudança para as comunidades de fãs, que passaram a criar seus próprios *websites*, fóruns, perfis em redes sociais e blogs, saindo aos poucos das interações via *mailing lists* ou das subseções em fóruns mais amplos. Também perdurou durante futuras mudanças, como a migração cada vez maior para plataformas como Tumblr e Twitter. Com In The Gardens desativado, porém, um servidor na rede de troca de mensagens rápidas, Discord, foi criado, e esse ficou sendo o único espaço de troca direta da comunidade antes da criação de Something Eternal.

1. 3 SOMETHING ETERNAL

Something Eternal, aberto em março de 2023, é um espaço voltado para a comunidade de fãs de Empty Movement já existente e para novos fãs que desejem a ela se juntar. O fórum é público e pode ser visualizado sem uma conta própria, mas é preciso criar um cadastro para que seja possível interagir de qualquer maneira com as publicações. O cadastro é simples, pedindo apenas por um usuário, com algum nome incluso, e-mail e senha, mas não é automático e precisa ser aprovado. O fórum é dividido em cinco “subfóruns”, de acordo com temas amplos, sendo estes *Revolutionary Girl Utena*, *The Be-Papas/Ikuni Extended Universe*, *Other Revolutionary Media*, *General Discussion of Other Things*. O quinto é uma das poucas partes do fórum que não são públicas, dedicado a *posts* mais privados e sensíveis, e por essa mesma razão não será tornado público aqui.

Figura 7 — Captura de tela da página principal do fórum Something Eternal.



Fonte: Elaboração própria¹⁹.

Como mencionado anteriormente, as conversas acontecem em *threads*, com um post inicial ao qual outras pessoas podem responder e se responder entre si, com cada discussão ficando agrupada sob a primeira publicação. É possível até mesmo responder a um trecho específico da fala de alguém, incluindo uma espécie de “link” para esse trecho em seu comentário. A variedade de seções permite conversas sobre tópicos relacionados a Utena, sobre outras obras produzidas pelo mesmo time principal de Utena, sobre outras mídias e sobre assuntos diversos em geral: política, música, hobbies, qualquer coisa.

Cada *thread* também pode ser categorizada de alguma forma, com *tags* que aparecem ao lado de seu título, como por exemplo “*analysis*” para posts que buscam dissecar algum tema ou personagem, ou “*shaved ice*” para sequências que são “pela piada”, que não devem ser levadas muito a sério, apenas por diversão. Outras opções são também “*Art*”, “*Translation*” e “*Awesome*”. *Posts* em *threads* podem anexar imagens, links externos, links com visualização prévia, como no caso de vídeos no YouTube e músicas no Spotify, emojis, “carinhas” próprias do fórum ou externas. O fórum também permite que as publicações sejam formatadas de maneira específica, aumentando e alterando o tipo e cor das fontes, adicionando listas de tópicos e quebras, entre outras opções.

Além das *threads* nos subfóruns, Something Eternal permite trocas de mensagens diretas entre dois ou mais membros e possui uma seção na sua *Home*, visível apenas para

¹⁹ Disponível em: <https://emptymovement.com/>. Acesso em 28 jan. 2026. Imagem editada para ocultar qualquer usuário específico, pois mesmo que o conteúdo mostrado seja público, muito dele só seria visto por pessoas que traçaram determinado caminho pela internet até acessarem o fórum. Além disso, para que nenhum nome não autorizado permaneça conectado com a pesquisa.

membros logados, intitulada *Profile Posts*. Descrito como “*Twitter, but Better*” (“Twitter, só que melhor”), *Profile Posts* permite publicações mais curtas, de até 1000 caracteres, que ficam enfileiradas de maneira similar à um *feed*, e que podem ser usadas para coisas que não parecem pedir por uma *thread* própria. Assim como em outras publicações, imagens e links podem ser anexados e comentários podem ser feitos. Nesse caso particular, reações como “Curti” e “Haha”, pelo uso de emojis, são permitidas.

Não só publicações podem ser personalizadas, mas perfis de usuários também. Apesar do cadastro inicial simples, membros são livres para adicionarem fotos de perfil, pronomes, título e assinatura, que ficam visíveis na lateral ou sob cada publicação feita pela pessoa. Além disso, podem adicionar a suas páginas de perfil foto de capa, biografia, data de nascimento, links para sites e redes sociais pessoais. Ainda que espaços como redes sociais e fóruns não sejam exatamente pensados enquanto ambientes imersivos com avatares e uma “persona” completa, a caracterização de um perfil, assim como nossa própria manifestação de estilo na vida real, também permite percepções e oferece “ganchos” para possíveis conversas.

Quando respondi a *thread* dedicada a apresentações de membros novos, antes do início da pesquisa, duas das respostas que recebi foram em relação à minha foto de perfil, uma de uma pessoa que desejava saber de onde ela era, e a outra pessoa declarando que também era um de seus animes favoritos. Dentre os perfis em *Something Eternal*, assim como em muitos espaços de *fandom*, não encontrei, durante minhas observações, ninguém que utilizasse foto própria como imagem de perfil. Quem utiliza alguma imagem, utiliza fotos de personagens de animações em geral, mangás, filmes, artes próprias ou de outras pessoas, e avatares feitos em sites de criação de avatares, como o Picrew, por exemplo. A escolha das fotos, do título, do que escrever ou incluir na assinatura são formas possíveis de reafirmar seus gostos dentro ou para além de Utena e algum estilo ou preferência particular. É essa a percepção que fica na memória de outros membros e que fornece a base para que uma pessoa seja imaginada, para além de suas falas e atitudes no fórum.

A variedade de estruturas possíveis de texto e anexos possibilita diferentes usos para as *threads*. Um exemplo que me chamou a atenção foi uma sequência em que uma história é contada, através de ilustrações, e membros podem participar respondendo e escolhendo ações ou caminhos para o personagem, o que abre diferentes ramificações na história. Outras são jogos mais simples, como responder com a última música que você escutou, ou propõem discussões sobre personagens de Utena e suas relações.

Descrevo essas características por diferentes razões. Sigo as indicações de Carolina Parreiras (2024) de qualificar o digital em nossa pesquisa, seja ele campo, contexto ou

ferramenta para esta. Isso se dá tanto para atestar as características presentes no momento da pesquisa, muitas vezes voláteis, quanto para justificar e contextualizar as estratégias utilizadas na pesquisa. Neste caso, também busco informar aos leitores quais as bases e ferramentas de interação sobre as quais a comunicação nesta comunidade se dá, ao menos no que diz respeito ao seu fórum. Decidi ater minhas interações e análises às publicações e membros presentes no fórum, sem incluir o servidor no Discord, devido às dimensões possíveis desse trabalho, e em favor do ritmo mais lento e reflexivo do espaço.

Além disso, por mais customizáveis que sejam outras redes e plataformas, Something Eternal foi construído com Empty Movement em mente. O fórum é suportado em um *software* pago e que é utilizado por empresas e profissionais de computação. Segundo as criadoras, a escolha desse *software* foi feita partindo da premissa de que é improvável que ele se torne obsoleto rapidamente. Há espaço para que fãs façam doações ao site e ao fórum, ou comprem alguns produtos na pequena loja do site, mas contribuições não são diretamente pedidas com frequência. A intenção a longo prazo é que o fórum substitua o servidor no Discord, no caso da plataforma passar por mudanças que afetem sua usabilidade pela comunidade. Mesmo não sendo desenvolvedoras ou *web designers* profissionais, as criadoras são responsáveis por suas funcionalidades e também as pessoas encarregadas de corrigir qualquer erro que ocorra ou atender a possíveis demandas das pessoas usuárias, adicionando ou adaptando ferramentas. Assim, Something Eternal existe puramente em prol da comunidade de Empty Movement e em prol do arquivo — com seu sistema de galeria, *The Bibliothèque at Something Eternal* — de mídias ligadas à Utena no meio digital.

2 COMPREENDENDO FÃS, *FANDOM* E *MEDIA FANDOM*

Contextualizados objetivos e contexto da pesquisa, voltemos ao começo, buscando entender o que são fãs e suas comunidades. Fã, do inglês ‘*fan*’, redução de ‘*fanatic*’, do latim ‘*fanaticus*’; passou, ao longo do tempo, de ‘pessoa que frequenta o templo’ para aficionado, fanático, obcecado, abrigando também a ideia de seguidor e, mais comumente nos tempos atuais, o de pessoa que tem gosto por e acompanha, engaja com algo: artistas, uma celebridade, um time de esporte, um estilo, livros, filmes e outras formas de mídia (Jenkins, 1992). Partindo dessa definição, podemos imaginar diversas formas de ser fã, distintas dadas as naturezas também distintas dos temas e objetos mencionados. Isso resulta em uma variedade correspondente de campos e áreas de estudo que abordam públicos e fãs, se como fãs esses públicos podem ser entendidos. Estudos sobre esportes e que abarcam também suas torcidas, estudos sobre televisão, estudos literários, estudos sobre arte, estudos das mídias, entre outros; que nascem também em diferentes disciplinas: Estudos Culturais, Comunicação, Literatura, Cinema, Antropologia, Sociologia, História, etc.

Atendo-se à figura e à nomenclatura “fã”, esta pesquisa toma como uma de suas principais referências o campo dos Estudos de Fãs (*Fan Studies*), não em ignorância às produções de outros campos, alguns deles também mobilizados aqui, mas em afirmação ao termo e ao fato de que, historicamente, os *Fan Studies* se concentraram no tipo de fãs e comunidades de fãs que pretendo abordar aqui, os *media fans*: fãs de livros, filmes, séries, jogos, músicas, etc. e que possuem um modo específico de interação. Fazer essa distinção, assim como muitas outras ao longo desse trabalho, é tanto arriscado quanto necessário. Precisamos conhecer e saber do que estamos falando, ao mesmo tempo que precisamos encarar e nos ajustar às constantes transformações que sofre um “objeto” de estudo que é vivo, atual e dinâmico.

Assim, ao mesmo tempo em que é possível traçar uma espécie de “caminho compartilhado” entre os *media fandoms*, como veremos mais adiante, eles não deixam de estar conectados com outros tipos de comunidades de fãs. Um “caminho compartilhado” não implica em um caminho único, em essencialismos, homogeneidade e nem isolamento. Além disso, em relação aos *Fan Studies*, enquanto é verdade que por anos seu foco de estudo foram os *media fandoms*, isso vem mudando conforme a definição e a noção do que é ser fã, e de quem é proclamado fã, também vêm mudando (Jenkins e Shresthova, 2012; Gray, Sandvoss e Harrington, 2017). A definição ampla com a qual dei início a essa seção, proveniente da discussão feita por Henry Jenkins ainda dos anos 90, permanece aplicável. No entanto, ela

revela o quão comum ser fã de algo pode se tornar em um contexto como o nosso, em que diariamente estamos em contato direto e constante com diferentes objetos midiáticos, não só em contextos de lazer, mas de trabalho, de aprendizado e de comunicação em geral. Isto é, se você considera que consumir ou interagir com determinada mídia, aproveitá-la bem e acompanhar minimamente sua continuidade — como o lançamento de um álbum novo por um cantor que você aprecia — é suficiente para lhe declarar “fã”.

2.1 FAN STUDIES

A razão do enfoque sobre esse grupo deriva do fato de que, embora o aproveitamento e o acompanhamento de determinada mídia possa ser uma atividade praticada individualmente, o que já levantaria perguntas de pesquisa, em muitos casos ela é coletiva, e comunidades com fãs de interesses em comum, os chamados *fandoms*, tendem a se formar. A partir da observação das atividades e produções dessas comunidades, surgem, como já mencionado, diversos tipos de estudos. Ainda nos anos 80, autoras como Joanna Russ (1985), escreveram sobre *fanfics*²⁰ como uma forma de escrita de mulheres para mulheres, explorando visões alternativas sobre sua sexualidade e gênero. Na década seguinte, o campo dos *Fan Studies* adquire nome e forma, sendo “Textual Poachers: television fans and participatory culture” (1992), de Henry Jenkins, uma das obras fundamentais, pesquisando fãs enquanto uma comunidade com uma cultura própria. Se apropriando do conceito de *poaching*, pensado por Michel de Certeau ([1984]/2021), Jenkins entende que fãs não são puros receptáculos para o conteúdo que acompanham, estabelecendo, na verdade, relações e negociando com esse material.

[...] *textual poaching* se concentra na agência social dos leitores. A leitora é atraída não para o mundo de ficção pré-constituído mas sim para um mundo que ela criou a partir dos materiais textuais. Aqui, os valores pré-estabelecidos da leitora são ao menos tão importantes quanto aqueles priorizados pelo sistema narrativo. Proximidade e distância são diferentes abordagens que leitores adotam durante o ato de compreender a narrativa construída [...] (Jenkins, 1992, p. 63, tradução minha).²¹

²⁰ *Fanfic* é um termo que deriva do inglês *fanfiction*, que faz referência à ficção escrita por fãs e que faz uso de personagens ou outros elementos narrativos próprios de alguma outra obra de ficção. Alternativamente, *fanfics* também podem ser escritas sobre celebridades, unindo sua identidade a alguma personagem.

²¹ No original “[...] textual poaching focuses attention on the social agency of readers. The reader is drawn not into the preconstituted world of the fiction but rather into a world she has created from the textual materials. Here, the reader’s pre-established values are at least as important as those preferred by the narrative system. Proximity and distance are different approaches readers adopt in making sense of the constructed narrative [...] (Jenkins, 1992, p. 63).

O autor exemplifica citando diretamente de Certeau: “Às vezes, na verdade, como um caçador na floresta, ele avista sua presa escrita, segue uma trilha, ri, prega peças, ou então, como em uma aposta, se deixa levar por ela” (de Certeau, [1984]/2021, sp, tradução minha).²² A presa, o texto-alvo, é absorvida, interpretada, apropriada, modificada — nunca de uma só maneira, frequentemente de jeitos contraditórios (Busse e Hellekson, 2006). Os fãs tomam elementos do texto como recurso para suas criações e inserem essa produção, tanto material quanto de significados, em suas experiências cotidianas (Jenkins, 1992; 2018). Essa compreensão marca uma virada nos estudos sobre recepção e outros escritos sobre consumidores, que os retratavam enquanto figuras passivas, refletindo a representação de fãs enquanto fanáticos, obcecados e desocupados, recorrente na grande mídia da época (Jenkins, 1992). Assim, trabalhos conduzidos por pessoas que eram tanto pesquisadoras quanto fãs, buscaram transformar essa visão, alterando o foco para o caráter disruptivo, criativo e autêntico das práticas de fãs e de suas comunidades, já existentes há décadas.

Tal preocupação em retratar a criticidade, a agência e produção subversiva dos fãs fez com que essa primeira onda dos Estudos de Fãs, fosse chamada por Jonathan Gray, Cornel Sandvoss e C. Lee Harrington, de “Fandom Is Beautiful” (2007; 2017). Conforme a divisão proposta pelos autores, a esta primeira onda se sucederam outras duas. A segunda onda viria no final dos anos 90, rompendo com pesquisas restritas à oposição “fãs *versus* indústria”. Seus autores valorizaram uma abordagem mais contextualizada, inspirada em Pierre Bourdieu e dedicada a investigar como as estruturas e hierarquias sociais se manifestam e se reproduzem pelas escolhas e interações entre fãs. Nenhuma destas ondas possui um período de duração específico, cada uma delas se sobrepõe e se encontra, tentando acompanhar o desenvolvimento de fãs, mídias e *fandoms* (Gray, Sandvoss e Harrington, 2007; 2017).

A terceira onda buscou então responder algumas importantes questões que não poderiam ser satisfeitas pelas abordagens das tendências anteriores: por que fãs se tornam fãs, o que motiva suas ações? Assim, pesquisas buscaram então diversificar suas referências e abordagens, utilizando da psicanálise em investigações no nível pessoal, micro. Já no nível macro, o olhar foi redirecionado para as transformações históricas, políticas e sociais que moldam o mundo que conhecemos e para o lugar que fãs ocupam nele (Gray, Sandvoss e Harrington, 2017). Como vimos com a primeira onda, *fandom* nunca foi um lugar de passividade, mas o passar dos anos nos mostrou que sua agência poderia tomar outros níveis: defendendo suas reivindicações em relação à produção de seus *fan objects*; advocando por si

²² No original “Sometimes, in fact, like a hunter in the forest, he spots the written quarry, follows a trail, laughs, plays tricks, or else like a gambler, lets himself be taken in by it” (De Certeau, 2021, sp.)

mesmos frente às representações públicas que consideraram inadequadas; ou ainda, lutando por causas de importância social e política que não estariam diretamente ligadas com nenhuma destas duas instâncias (Jenkins, 1992; Coppa, 2006; Jenkins e Shresthova, 2012; Amaral, Souza e Monteiro, 2015; Gonçalves e Prado, 2024).

As vozes dos fãs passaram a falar mais alto, saindo de comunidades resguardadas para o espaço *mainstream*. Ainda que seus esforços muitas vezes não dessem frutos, eles passaram a fazer barulho, impulsionados pelo avanço tecnológico, pela possibilidade de se comunicar e de **ser fã** a qualquer hora, a qualquer distância, de qualquer lugar. Dentro e fora de seu ativismo, fãs passaram a ser vistos. Ao mesmo tempo, acompanhar e aproveitar diferentes formatos de mídia passou a ser mais fácil. Essas mudanças impactaram fãs, *fandoms* e também os moldes utilizados por pesquisadores para defini-los (Gray, Sandvoss e Harrington, 2017; Sandvoss, 2013). Assim, a terceira onda também representou uma espécie de quebra:

Neste ponto, *fandom* não é mais um objeto de estudo por e em si mesmo. Em vez disso, os trabalhos da terceira onda buscam capturar uma compreensão fundamental sobre a vida moderna — é precisamente porque o consumo por fãs se tornou um aspecto dado da comunicação e do consumo modernos que ele demanda análise e investigação críticas. Estudos de fãs de terceira onda nos ajudam a entender e ultrapassar desafios para além do plano da cultura pop porque eles nos dizem algo sobre como nós nos relacionamos com nós mesmos, uns com os outros, e sobre como nós lemos os textos midiáticos ao nosso redor (Gray, Sandvoss e Harrington, 2017, p. 9, tradução minha)²³.

Tal quebra, a mudança do que os *Fan Studies* definem como fãs, *fandom* e *media fandom*, e o que definem como seu objeto de estudo, é tema de diferentes debates dentro da área atualmente, que envolvem também tópicos como a abordagem de questões raciais e *fandoms* transculturais (Chin e Morimoto, 2013; Woo, 2018). Críticas são feitas à leitura, historicamente defendida e aceita (Pande, 2024), de comunidades de fãs enquanto espaços livres, de aceitação e experimentação, especialmente em relação às questões de gênero e sexualidade, e produtoras de uma cultura contra-hegemônica. Milly Williamson (2005) chama a atenção e reconhece que ainda nos anos 90, estudos demonstraram que muitas pessoas integrantes dessas comunidades eram pessoas “adultas, de classe média e bem educadas” (Susan Brower, 1992 *apud* Milly Williamson, 2005, p. 100, tradução minha)²⁴, o

²³ No original “Here fandom is no longer only an object of study in and for itself. Instead, third-wave work aims to capture fundamental insight into modern life — it is precisely because fan consumption has grown into a taken-for-granted aspect of modern communication and consumption that it warrants critical analysis and investigation. Third wave fan studies help us understand and meet challenges beyond the realm of popular culture because they tell us something about how we relate to ourselves, to each other, and to how we read the mediated texts around us” (Gray, Sandvoss e Harrington, 2017, p. 9).

²⁴ No original “mature, middle-class, well-educated women and men” (Susan Brower, 1992 *apud* Milly Williamson, 2005, p. 100).

que levanta questões sobre a categorização de *fandoms*, num geral, enquanto uma perspectiva que vem “de baixo”.

Mais recentemente, Rukmini Pande (2024) escreveu sobre o apagamento da presença não-branca (principalmente negra) em espaços de *fandom* e da rejeição das críticas feitas por membros ao racismo presente nas comunidades, sendo estas pessoas julgadas sob o rótulo de “antis” e suas falas e demandas sendo reduzidas a questões de preferência pessoal e desejo de controlar o gosto alheio, negando a existência de problemáticas estruturais e a perpetuação do racismo dentro de *fandoms*. Tais fatores não negam o potencial transformativo destes espaços, mas demonstram que também não estão alheios a diversos sistemas e relações de poder e que há perigo em entendê-los a partir de somente um ponto de vista.

Enquanto campo, os Estudos de Fãs são interdisciplinares e nascem de diferentes vertentes do conhecimento, com destaque para os Estudos Culturais e Comunicação, bebendo de todas as fontes que abordam mídia, público e recepção. Se podemos compreender as pesquisas sobre mídia enquanto divididas em três campos, estudos do meio, análise textual e estudos de recepção ou audiência (Rial, 2005); os *Fan Studies* dizem respeito a estas três instâncias. Com a diversificação das produções, pesquisas abordam o meio em que os fãs circulam, na maioria dos casos digital (Stein, 2018) ; os *fan objects* e suas derivações como as *fanfics* e *fanvids* (Busse, 2017; Morrissey, 2018); e as diferentes formas pelas quais fãs interpretam, reagem e interagem (Torres, 2021; Costa, 2020) com as mídias das quais são fãs e com seus produtores.

Os campos dos *Fan Studies*, da Antropologia da Mídia e da Antropologia Digital estão ligados em seu interesse nas formas através das quais se dá a circulação de um determinado produto midiático e/ou informativo e como ele é recebido pelo público e reintroduzido nesse circuito. Esse movimento envolve, citando aqui a análise de Stuart Hall em seu famoso “Encoding, Decoding” (1973), infraestrutura técnica, relações de produção, diferentes referenciais de conhecimento e diferentes estruturas de sentido, construídas tanto na emissão quanto na recepção desse determinado produto. Eles se encontram na investigação da ‘mídia’, que pode ser pensada tanto enquanto produto que circula em um meio (Stuart Hall, 2005; 2006) como enquanto meio por onde circulam produtos (Horst e Miller, 2015).

2.2 TRAÇANDO UM CAMINHO

Media fandom, hoje, é um universo multifacetado que, para além dos fãs de mídias como séries, filmes e livros, reúne fãs de histórias em quadrinhos, jogos, mangás, animes, dramas (J-dramas, K-dramas, C-dramas e BLs e GLs tailandeses)²⁵, *light novels*, para citar alguns exemplos. Tudo isso sem deixar de agregar também podcasts, RPGs²⁶, artistas musicais, atores e mais. É um universo de alcance global, *online* e *offline*, que influencia pessoas, mercados e até mesmo movimentos políticos (Amaral e Driessen, 2024; Costa, 2019; Sandvoss, 2013). Se esse campo de abrangência, em relação ao que é *media fandom* e suas influências, é muito amplo, é preciso chamar atenção ao fato de que nem sempre foi assim. Esse processo de convergência foi gradual e está profundamente ligado com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação e do aspecto corriqueiro, mundano, concedido à circulação, cada vez mais frequente, de objetos midiáticos em nosso cotidiano.

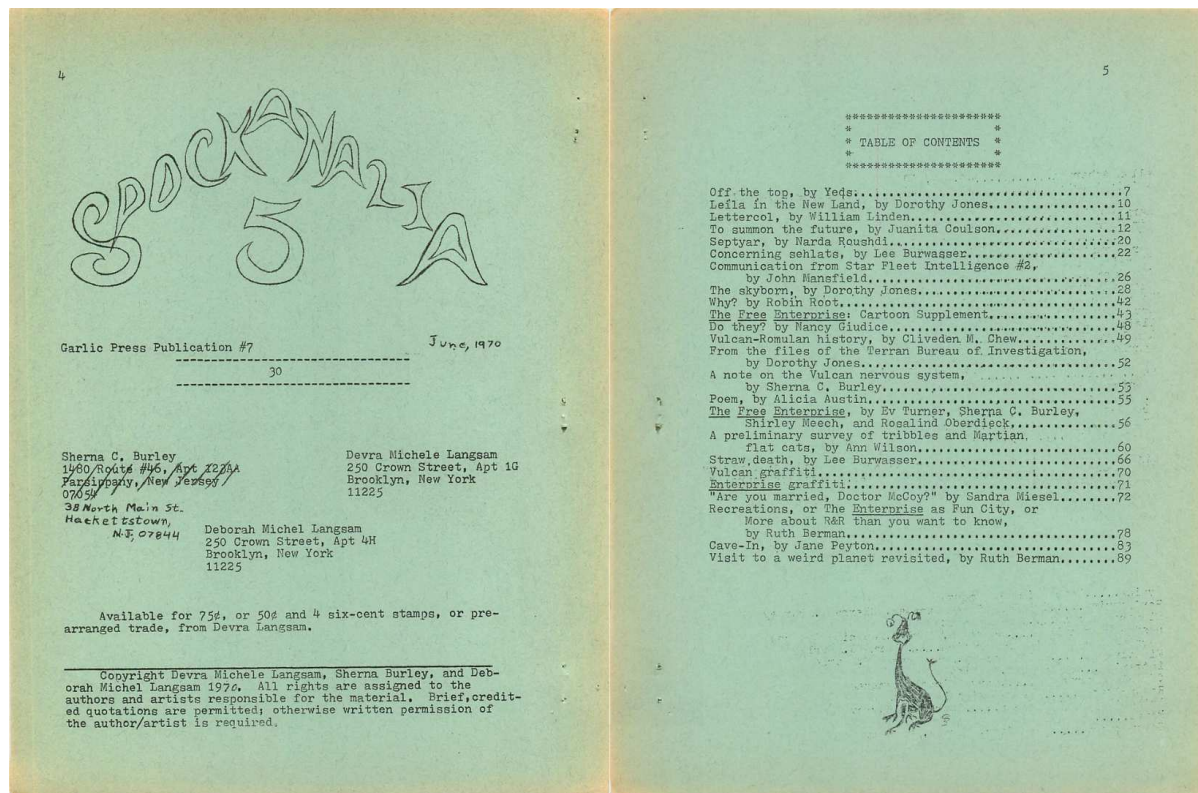
A origem dos *fandoms* de mídia pode ser traçada até grupos de fãs de ficção científica que, desde os anos 1930, produziam *fanzines* divulgando comentários e análises sobre obras literárias do gênero, bem como histórias amadoras, nos intervalos de tempo em que aguardavam novas edições de revistas como a *Amazing Stories*. Seus coletivos também organizavam convenções e encontros, como a *World Science Fiction Convention* que teve sua primeira edição em 1939. Quando séries televisivas como *The Man from U.N.C.L.E.* (1964-1968) e *Star Trek* (1966-1969) foram lançadas, boa parte desses grupos as abraçaram, tanto pela similaridade de temas com as histórias de ficção científica, quanto por suas características mais específicas, como a dinâmica de lealdade, amizade e intimidade entre os pares de protagonistas masculinos das duas séries. Ao passarem a interagir com o objetivo de discutir essas séries, esses fãs formaram os primeiros *media fandoms* (Coppa, 2006). Os *fandoms* de mídia, porém, não herdaram somente o interesse e membros da comunidade de

²⁵ Termo associado à séries televisivas de origem japonesa, sul-coreana, chinesa e tailandesa, diferenciadas pelo uso das iniciais, como em *J-drama* para '*japanese drama*', *K-drama* para '*korean drama*' e *C-drama* para '*chinese drama*'. O uso do termo *Th-drama* para '*thailandese drama*' existe mas é pouco comum, visto que a maioria das séries tailandesas desse gênero exportadas são as mais conhecidas como '*Girls Love*' (GL), quando retratando romances entre mulheres, e '*Boys Love*' (BL) quando retratando romances entre homens; ainda que BLs e GLs não sejam exclusivamente tailandeses (Torres, 2023). Os dramas costumam abordar temas como romance e fantasia, geralmente com protagonistas femininas (à exceção dos BLs) e um formato de história similar às novelas latinoamericanas (Grassau, Mujica e Bruna, 2020).

²⁶ "Roleplaying Game", em português, "jogo de interpretação de papéis". Aqui, o termo é utilizado em referência específica à categoria de RPGs *table top*, jogados por amigos ao redor de uma mesa, com uso de itens como mapa e dados. Apesar deste caráter "privado" do jogo, nos últimos anos cresceu velozmente, com as plataformas de *streaming* como YouTube e Twitch, o número de jogos de RPG que passaram a ser transmitidos enquanto programas de entretenimento e que adquiriram *fandoms* próprios, com fãs que não necessariamente são jogadores. Por isso, menciono o termo em separado da categoria de "jogos".

fãs de ficção científica, herdaram também sua estrutura: as formas de organização e publicações das *fanzines*, organização de convenções e até mesmo uma terminologia específica, que continuou a ser utilizada por décadas (Coppa, 2006).

Figura 8 — Páginas quatro e cinco do quinto volume da *fanzine* Spockanalia²⁷.



Fonte: <https://archive.org/details/SpockanaliaV5/mode/2up>. Acesso em: 18 dez. 2025.

Enquanto um formato alternativo e artesanal de publicação de revistas, as *fanzines*²⁸ (do inglês *fan*, “fã”, e *magazine*, “revista”) promoviam um encontro entre os fãs de sua equipe editorial, entre os que submetiam suas produções para publicação, entre quem as

²⁷ Spockanalia, primeira *fanzine* de Star Trek, foi finalizada em sua quinta edição. Na página quatro observamos a ficha catalográfica da edição, com as informações de *copyright* por Devra Michele Langsam, Sherna Burley e Deborah Michel Langsam, incluindo também seus endereços e o preço da zine: 75 centavos de dólar, ou 50 centavos e 4 selos de 6 centavos, ou uma troca combinada com Devra Langsam. Na página cinco, a lista de conteúdos da edição, com editorial, *lettercol* (espaço para publicação de cartas e comentários de fãs), *fanfics*, um artigo de história vulcana escrito de “dentro” do universo, poemas e mais.

²⁸ Neste trabalho falo de *fanzines* enquanto revistas alternativas produzidas por fãs no contexto de suas comunidades. Porém, em um âmbito maior, suas possibilidades de formato e conteúdo são inúmeras. O termo pode ser utilizado para publicações muito mais artesanais e menores do que os exemplos abordados aqui, sendo produzidas não só por fãs mas por outros grupos como autores de quadrinhos originais, coletivos punk e góticos, e artistas em geral. Para mais informações, ver Medeiros (2016), Andraus e Magalhães (2021). Para outras informações e exemplos brasileiros, ver Marca de Fantasia (disponível em: <https://marcadefantasia.com/index.html>, acesso em 21 dez. 2025) e Biblioteca de Zines (disponível em: <https://biblioteca-de-zines.vercel.app/>, acesso em 21 dez. 2025).

vendiam e compravam, formando assim uma rede de contato, uma comunidade mantida para além dos encontros presenciais em convenções ou entre amigos próximos (Coppa, 2006). Em 1983, Benedict Anderson analisou o surgimento da imprensa e a influência da proliferação de livros e jornais na constituição de comunidades imaginadas — construídas a partir da percepção de compartilhamento e afinidade cultivadas entre seus membros, ainda que tais membros não conheçam, e nunca possam, em totalidade, conhecer diretamente uns aos outros (Anderson, 2013).

O significado dessa cerimônia de massa — Hegel observou que os jornais são, para o homem moderno, um substituto das orações matinais — é paradoxal. Ela é realizada no silêncio da privacidade, nos escaninhos do cérebro. E no entanto cada participante dessa cerimônia tem clara consciência de que ela está sendo repetida simultaneamente por milhares (ou milhões) de pessoas cuja existência lhe é indubitável, mas cuja identidade lhe é totalmente desconhecida. Além disso, essa cerimônia é incessantemente repetida a intervalos diários, ou duas vezes por dia, ao longo de todo o calendário. Podemos conceber uma figura mais clara da comunidade imaginada secular, historicamente regulada pelo relógio? Ao mesmo tempo, o leitor do jornal, ao ver réplicas idênticas sendo consumidas no metrô, no barbeiro ou no bairro em que mora, reassegura-se continuamente das raízes visíveis do mundo imaginado na vida cotidiana (Anderson, 2013, p. 68).

Não pretendo equiparar as *fanzines* aos jornais porque sua circulação ocorria de maneira muito mais lenta e em círculos sociais infinitamente menores. O ponto a ser levantado aqui é que a produção, troca e venda dessas revistas permitia a visualização e o encontro com a existência de outros fãs — não outros leitores, mas outros *telespectadores* que não seriam encontrados na privacidade da sala de estar, onde a cerimônia de assistir à televisão ocorria. Assim, tais revistas atuaram como uma das primeiras formas de conexão entre fãs para além do contato de pessoa para pessoa.

Depois de *The Man from U.N.C.L.E.* e *Star Trek*, novas obras e franquias foram surgindo e atraindo tanto novos públicos, quanto sendo adotadas por *fandoms* já existentes: *Starsky and Hutch* (1975-1979), *The Professionals* (1977-1983), *Star Wars* (1977), *Indiana Jones* (1981), *Beauty and the Beast* (1987-1990), *Doctor Who* (originalmente de 1975, mas adquiriu popularidade com a audiência estadunidense nos anos 80), *Twin Peaks* (1990-1991), *The X-Files* (1993-2002), *Xena: Warrior Princess* (1995-2005), *Buffy, the Vampire Slayer* (1997-2003), *The Lord of the Rings* (2001), para citar apenas alguns dentre os exemplos mais famosos. Dentre as observações discutidas por Coppa (2006) a respeito dos *media fandoms* dentre as décadas de 70 e 80 é válido destacar, em primeiro lugar, a face predominantemente feminina que tais comunidades possuíam, sendo mulheres proeminentes editoras, autoras e organizadoras, ocupando o espaço que lhes costumava ser negado nas associações e

publicações do meio *Sci-Fi*. Em segundo lugar, o apreço dos *fandoms* por histórias que abordassem amizade e relações possivelmente amorosas entre seus protagonistas, com desenvolvimento atencioso das personagens e de suas emoções e motivações. E em terceiro, com o aumento das ficções a serem conhecidas e discutidas, o aumento também do número de fanzines, eventos e coletivos de fãs, alguns já com temas mistos, reunindo diferentes *fandoms*.

Entre o final dos anos 80 e começo dos anos 90 se iniciou, de maneira lenta, a transição de parte das atividades dos *fandoms* para a Internet, ainda em formatos como a Usenet²⁹ e *mailing lists*. Sites e arquivos só podiam ser mantidos por pessoas que tinham acesso à tecnologia e à informação necessárias para isso. Tais indivíduos, de maneira similar às equipes editoriais das fanzines, se tornavam pontos centrais para suas comunidades, organizando e publicando material produzido por outros fãs. Ainda seguindo a revisão de Francesca Coppa, a autora avalia que:

De certa forma, o começo da década de 1990 pode ser compreendido como um período de modernismo para *fandoms* online: um *fandom* poderia ser avaliado pela força de sua infraestrutura; todo mundo sabia que você encontraria fanfics de X-Files no arquivo Gossamer, fanfics de Due South no Hexwood, fanfic de Star Trek no Trekiiverse. Um *fandom* bem organizado talvez tivesse duas *mailing lists* centralizadas: uma para distribuição de ficção e uma para discussões, com a de ficção às vezes sendo dividida entre “geral” e “adulta” (Coppa, 2006, p. 54, tradução minha).³⁰

Essa é uma forma de medir a “qualidade” de organização e de atividade de um *fandom*, muito diferente das utilizadas hoje em dia em comunidades de fãs de objetos midiáticos igualmente (ou ainda mais) populares, que hoje em dia ocupam um espaço digital infinitamente maior. Além de “espaço”, a passagem das atividades e produções dessas comunidades para o online permitiu também seu encontro com outras comunidades de fãs cujos *fan objects* eram diferentes dos citados até então como exemplo de *media fandom*, em

²⁹ Sistema de conexão anterior à *World Wide Web*, criado em 1980 e sustentado por servidores localizados em diferentes universidades e em diferentes países, que se tornou bastante popular durante os anos 80 e 90, antes da proliferação de redes sociais. Ainda pode ser acessado através de navegadores específicos. Antecessor de fóruns, possui grupos específicos, agrupados conforme seu tema, em hierarquias de interesse: por exemplo, “alt.fan.sailor-moon” e “alt.fan.utena” ficam sob a categoria alternativa “alt” e sob a categoria destinada a fãs “fan”. Usuários podem se inscrever nesses grupos e escrever postagens, bem como ler e responder a postagens de outros usuários. Para uma descrição mais detalhada e exemplos de uso, ver Baym (1994), Jenkins (2006, p. 117) e artigo referente na Wikipedia (disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Usenet>, acesso em 10 jan. 2026).

³⁰ No original “In a way, the early 1990s can be regarded as a time of modernism for online fandom: a fandom was judged by the strength of its infrastructure; everyone knew you found X-Files fan fiction at the Gossamer archive, Due South fan fiction at Hexwood, Star Trek fan fiction at Trekiiverse. A well-organized fandom might have two centralized mailing lists: one for distributing fiction, and one for hosting discussion, with fiction sometimes broken up into ‘gen’ and ‘adult’ [...]” (Coppa, 2006, p. 54).

sua maioria filmes e séries de televisão. Estes seriam os *fandoms* de revistas em quadrinhos, celebridades, jogos, música, animes e mangás, dentre outros; cada um com sua própria história, cada um com semelhanças e diferenças entre si. Embora sua existência não fosse necessariamente novidade, e migrações entre esses grupos já ocorressem, a Internet dissipou muitas barreiras entre fãs, permitindo que interagissem entre si. Isso gerou tanto novos conflitos quanto novas afinidades e novas formas de produção. Levou também a um número cada vez maior de fãs que atuam não em um ou dois, mas em vários e distintos *fandoms* (Coppa, 2006).

Até aqui, a principal fonte dessa história foi o ensaio “A Brief History of Media Fandom”, escrito por Francesca Coppa e publicado em 2006, mais de duas décadas atrás. Em outros contextos de pesquisa, esse intervalo de tempo seria relativamente pequeno, mas para a cultura de fãs, naquele momento já enraizada no meio digital, são duas décadas de intensa mudança. Se, no final dos anos 80, os fãs estavam utilizando *softwares* em universidades para manter arquivos (Fanlore, 2025a), sua disposição em se aproveitar e se apropriar das mais recentes formas de tecnologia não diminuiu. De listas de e-mails e fóruns públicos para sites, blogs e fóruns particulares, para perfis em redes sociais, para comunidades no Facebook, para servidores no Discord. Acompanhando as mudanças da própria tecnologia, outras formas de ser fã, de interagir com outros fãs e de conceber a comunidade que é determinado *fandom* surgiram. A boa organização de um *fandom* não pode mais ser medida por *mailing lists* apenas.

Neste momento, gostaria de destacar que a análise de Coppa no começo dos anos 2000 de que “*media fandom* talvez seja, agora, maior, mais barulhento, menos definido e mais cativante do que jamais foi” (2006, p. 57, tradução minha³¹) tem se provado verdade de diferentes formas. Ainda assim, é preciso assumir uma posição crítica e reflexiva. A história contada pela autora é a história de um tipo de *fandom* e de um grupo de fãs específico, fãs falantes de inglês, em sua maioria estadunidenses, canadenses e ingleses — os públicos priorizados no campo dos Fan Studies. Esse grupo moldou intensamente as noções de fãs e de *fandom* dentro e fora do meio acadêmico, não só em seus países de origem mas em muitos outros. Isso se exemplifica neste trabalho pelo número de palavras em inglês utilizadas. O uso se justifica, parcialmente em razão das referências mobilizadas, também em grande parte de língua inglesa, mas a outra parte se dá por serem os termos de fato utilizados por *fandoms* falantes nativos de outras línguas.

³¹ No original “Media fandom may now be bigger, louder, less defined, and more exciting than it’s ever been” (Coppa, 2006, p. 57).

Além de falante de inglês, essa também é uma representação dos *fandoms* enquanto comunidades de pessoas brancas e de classe média. Isso é verdade no caso das comunidades pesquisadas por Jenkins e abordadas em “Textual Poachers” (1992), mas para saber se há de fato, hoje, uma predominância branca em *fandoms*, questioná-la e criticá-la, é necessário um esforço por parte de fãs-acadêmicos em suas pesquisas empíricas e teóricas, como sugerido por Benjamin Woo (2018) em “The Invisible Bag of Holding: Whiteness and Media Fandom”, em não só reconhecer, mas considerar metodologicamente raça e identidade racial enquanto fatores relevantes. No aspecto nacional, Bertha Chin e Lori Morimoto também evocam a necessidade de valorização de fãs (e pesquisadores) de fora de países como Inglaterra e Estados Unidos, que têm sido sobre-representados no campo dos Fan Studies. Não só isso, como também que pesquisadores se dediquem a aprofundar suas análises sobre *fandoms* transculturais para além da dimensão nacional, avaliando também a possibilidade de relações entre fãs e objetos transculturais que possam surgir com base em afinidades afetivas (Chin e Morimoto, 2013; 2024)

Tomando como exemplo o Brasil, muitas das séries e filmes mencionados foram também importados e adquiriram uma base de fãs brasileira, ainda que sejam um objeto de mídia estrangeiro, fenômeno também facilitado pela internet. Entre *fandoms* proeminentes nas duas primeiras décadas dos anos 2000, estão McFly, One Direction, Supernatural, Crepúsculo, Harry Potter, Percy Jackson e os Olimpianos, Jogos Vorazes, Divergente, com destaque também para fãs dos filmes de animação recentes da Disney e DreamWorks, como Enrolados, A Origem dos Guardiões, Como Treinar o seu Dragão e Frozen; isso para citar somente alguns exemplos mais *mainstream*.

Não só a história dos *media fandoms* não é uma única história, como também não podemos compreendê-la, como qualquer história, enquanto uma narrativa linear e harmônica. Cada uma das transformações citadas aqui foi acompanhada de debates e conflitos, separações e uniões influenciadas pelo que era considerado importante para certo grupo, pela migração para outro *fandom*, pela discordância sobre tópicos referentes ao conteúdo canônico ou à “vida real”. *Fandom* pode ser uma comunidade ao mesmo tempo em que pode ser distribuído, heterogêneo, conflituoso e diverso. Ser fã no antigo Twitter não é a mesma coisa que ser fã no Tumblr, no Discord ou em um fórum; assim como ser fã de animes no Brasil não é a mesma coisa que no Japão ou nos Estados Unidos.

Isso significa que o conteúdo oficial ou produzido por fãs ao qual o *fandom* terá acesso será diferente, que a forma de interação, os memes criados, as gírias, as localizações para sua própria cultura, todos serão diferentes — isso tudo, porém, sem deixar de estarem

em conexão. Conexão essa que assume um caráter tanto afetivo e simbólico, gerado pela experiência em comum de ser fã e de ser fã de um mesmo objeto, quanto literal, comunicativo, em muitos casos tecnológico, que se dá através de eventos para fãs, fã clubes e redes sociais, meios por onde mídias e pessoas circulam. Em meio à diversidade existente entre *fandoms* e entre espaços dentro de um mesmo *fandom*, fãs desenvolvem noções sobre si mesmos, sobre sua história e suas características. Essas noções são utilizadas para classificar seja positivamente, negativamente ou através de outras categorias, tais espaços e os fãs que os compõem.

Até aqui, contextualizei a figura do fã, a história dos *media fandoms* e a base da literatura sobre essas comunidades. Vimos como elas se estruturaram e se desenvolveram acompanhando as mudanças tecnológicas, sociais e políticas de nosso mundo, em muitos casos, caminhando à frente. Tendo discutido brevemente sua história, dedico-me agora a delimitar algumas ideias a respeito do significado de *fandom*, mobilizando definições provenientes de fãs e a produção científica existente nos *Fan Studies*.

Como vimos, *fandoms*, ainda que enquanto comunidades, não existem em bolhas isoladas, mas sim em conexões uns com os outros. Conexões traçadas graças à circulação e ao contato entre fãs, e também aos modos de produção, distribuição e venda das próprias mídias (Jenkins, 1992). Indicações surgem a partir de amizades com gostos em comum e em posts públicos em redes sociais. Uma animação é produzida com base em um quadrinho, e faz referência a um livro. Determinado produtor é fã de uma série e carrega elementos dela em sua obra. Assim, em muitos casos, se ser fã de X não significa automaticamente ser fã de Y, provavelmente significa, ao menos, conhecer Y e conhecer fãs de Y. Universos se conversam e, conforme Jenkins:

Fãs, assim como outros consumidores de cultura popular, interpretam intertextualmente tão bem quanto interpretam textualmente, e seu prazer vem das justaposições particulares que eles criam entre conteúdos específicos de um programa e outros materiais culturais (Jenkins, 1992, p. 37, tradução minha³²).

É a partir dessa compreensão que trarei tais noções, propondo menos um retrato definitivo do que uma moldura, através da qual podemos começar a compreender as dinâmicas de tais comunidades. Para os propósitos específicos desta pesquisa, tomo emprestada a definição proposta em Fanlore e entendo *fandom* como um grupo de fãs que

³² Do original “fans, like other consumers of popular culture, read intertextually as well as textually and their pleasure comes through the particular juxtapositions that they create between specific program content and other cultural materials” (Jenkins, 1992, p. 37).

compartilha o interesse por um ou mais objetos (ou tipo de objetos) e que interage frequentemente e intencionalmente entre si, de maneira mais ou menos aprofundada, pessoalmente ou online (Fanlore, 2024). Essa é uma definição que talvez possa oferecer um meio termo ao debate entre as definições de Cornell Sandvoss (2007; 2017), assim como de Sandvoss, Gray e Lee (2007, 2017).

Em 2007, Sandvoss definiu *fandom* como “o consumo regular e emocionalmente envolvido de um determinado texto ou narrativa popular” (p. 22, tradução minha³³), no contexto de um esforço para ampliar o objeto de estudo dos *Fan Studies* e refletir as transformações pelas quais tais comunidades vinham passando. Esse debate já foi aqui mencionado na reflexão mais recente de Gray, Sandvoss e Lee, em 2017, e já estava presente em sua reflexão inicial, em 2007. Entre as duas publicações, Francesca Coppa construiu uma crítica à essa e outras definições similares, defendendo que tal ampliação na verdade constituiria uma mudança de objeto e a exclusão das comunidades que de fato foram entendidas enquanto *fandom* na primeira onda dos Estudos de Fãs. Esse *fandom*, segundo Coppa, seria o *fandom* composto por fãs, por “criadores e participantes para os quais *fandom* era uma maneira de se viver” (Coppa, 2014, p. 74, tradução minha³⁴) e que existem em comunidade, em conexão uns com os outros.

Em minha própria leitura, acredito que estas duas não são posições que precisam ser excludentes. O ato de ler, assistir, escutar — o acompanhamento de determinada mídia ou texto acontece de maneiras muito diferentes, com diferentes níveis de envolvimento, conforme os próprios exemplos citados por Coppa (2014). Enquanto fã, já me identifiquei e presenciei casos em que a definição de Sandvoss era suficiente para que alguém se **identificasse como fã, mas não como parte de um *fandom***. Também é preciso considerar, como será perceptível na fala de duas interlocutoras mais à frente, que as formas com que fãs e o senso comum utilizam a palavra “*fandom*” continuam em frequente mudança e alteram o quanto determinados fãs estão dispostos a utilizar e reivindicar o termo. Como percebo, diferentes formas de ser fã e de estar em um *fandom* merecem ser consideradas, embora isso não signifique que devemos considerá-las sob os mesmos padrões de referência.

Considero, propondo *fandom* enquanto “um grupo de fãs que compartilha o interesse por um ou mais objetos (ou tipo de objetos) e que interage frequentemente e intencionalmente entre si, de maneira mais ou menos aprofundada, pessoalmente ou online” não só a voz dos

³³ Do original “regular, emotionally involved consumption of a given popular narrative or text” (Sandvoss, 2007, p. 22).

³⁴ Do original “the creators and participators for whom *fandom* was a way of life” (Coppa, 2014, p. 74).

fãs autores do respectivo verbete em Fanlore (2024), mas também as ideias dos autores citados, minhas próprias experiências e os relatos de minhas interlocutoras. Entendo ainda, neste contexto, que estar em um *fandom* pressupõe também um nível de compartilhamento de conhecimentos, informações e de memórias entre determinado fã e o resto do *fandom*, um senso de comunidade (Fanlore, 2025b). Proponho esta definição para a melhor compreensão desta pesquisa, mas não deixa de ser importante enfatizar, mais uma vez, que as categorias de fãs, *fandom* e comunidade de fãs são fluidas, disputadas, dependentes de interpretação subjetiva e variam conforme a compreensão das pessoas envolvidas, seja entre fãs, seja entre pessoas estudiosas desses grupos (Coppa, 2014; Sandvoss, 2017; Gray, Sandvoss e Harrington, 2017; Hellekson, 2018).

Da mesma forma, reforço que a ideia de comunidade não implica concordância, unidade, homogeneidade absoluta. Para além das disputas internas no âmbito interpretativo já apontadas por Jenkins em 1992, atualmente diferentes autoras como Pande (2021) e Morimoto, em conjunto com Chin, (2017) já escreveram sobre como a experiência de ser fã e a experiência de *fandom* varia, por vezes drasticamente, conforme os diversos pertencimentos sociais de uma pessoa (gênero, sexualidade, raça e nacionalidade principalmente) e conforme a localidade geográfica e/ou digital de determinada parcela de fãs. Tais autoras chamam a atenção para o fato de que, se enxergarmos *fandoms* enquanto comunidades imaginadas, e concluirmos que, por consequência, são espaços com regras, coesão e consenso, então cairemos em uma percepção simplista e falsa.

Mesmo quando a severidade da disputa é (discutivelmente) mais baixa, estando focada em questões como a (não) representação racial e a misoginia em mídias, ou o preconceito racial, sexual ou de gênero contra fãs proveniente das próprias comunidades de fãs, o que frequentemente acaba sendo priorizado são o consenso e o decoro: obediência às regras não escritas que beneficiam poucos em nome de uma maioria homogênea. A pressuposição de que todos os fãs necessariamente concordam e são governados por essas regras, ou mesmo, de que existem regras acordadas de participação para serem disputadas — *é assim* que comunidades de fãs são de fato imaginadas (Chin e Morimoto, 2017, p. 181, tradução minha, grifo das autoras³⁵).

³⁵ No original “Even when the stakes are (arguably) lower, centering on issues such as racial (mis)representation and misogyny in media, or gendered, racial, or sexual derision aimed at fans from within fan communities, what frequently get privileged are consensus and decorum: hewing to unwritten rules that benefit the few in the name of the undifferentiated many. The assumption that all fans necessarily agree with and are governed by such rules or, conversely, that there exist agreed-upon rules of engagement for disputing them— *this* is how fan communities are in fact imagined” (Chin e Morimoto, 2017, p. 181, grifo das autoras).

3 “THIS ONE’S A KEEPER”: A COMUNIDADE DE EMPTY MOVEMENT

Neste capítulo, discutirei algumas ideias a respeito das possibilidades da ficção e sobre Utena enquanto uma trama: uma história que também é o fio que é tecido ao redor comunidade de fãs de Empty Movement. Abordarei também a percepção de quatro fãs membros de Empty Movement a respeito de Utena, de estar em um *fandom* e estar em Empty Movement. Como mencionado anteriormente, para a realização desta pesquisa utilizei de observação, inspirado inicialmente nas definições propostas por Laura Gomes e Débora Leitão (2017), seguindo os fãs em Something Eternal em suas diferentes *threads*. Ainda assim, não poderia dizer que se trata de fato de uma *perambulação*, como proposto pelas autoras, pois o fórum é o oposto de uma rede social de trocas efêmeras: é um arquivo. É um lugar para guardar e que permite (e incentiva) que conversas antigas sejam resgatadas e respondidas em detalhes, com tempo. Longe estava eu de um cruzamento em uma metrópole, e muito mais próximo de alguém que pôs sua cadeira próximo a diferentes pessoas sentadas em frente às suas casas, ou à mesa do bar, talvez, assistindo os demais passarem e debatendo trabalho, política, música, contando piadas e rindo. E eu estava procurando entender o que compartilhar de um espaço nessa mesa significa para essas pessoas.

Algum nível de imersão esteve envolvido, dado o fato de que o meu acompanhar dessas conversas foi feito ao acessar o fórum com meu próprio perfil, montado da maneira como pensei em montá-lo antes de cogitar realmente pesquisar junto ao fórum. Decidi não alterá-lo ao fazer o primeiro contato com as criadoras da comunidade e não o alterei para fazer a publicação que fiz ao fórum, anunciando minhas intenções. Eu queria demonstrar que, embora tivesse me refreado de interações antes da pesquisa, minha conta era como era porque eu havia chego ali enquanto fã. Também queria que fosse uma opção para os membros evitar interagir comigo, sabendo que eu estaria fazendo uma pesquisa, então eu precisava manter um mesmo registro. Contatei as criadoras, lhes explicando o propósito da pesquisa e o que eu pretendia fazer. Elas me contaram que eu não era a primeira pessoa buscando pesquisar a comunidade e me deram seu apoio. Depois disso, publiquei uma *thread* relatando a mesma coisa, e que obtive algumas respostas. Duas das pessoas que entrevistei foram contatadas por mim a partir de suas respostas manifestando interesse em participar, e outras duas me contataram diretamente.

Quanto às entrevistas, todas seguiram o molde de entrevistas semi-estruturadas (Goldenberg, 2004), mas foram realizadas de diferentes maneiras. A primeira ocorreu de maneira síncrona, via vídeo chamada pela plataforma Jitsi. Fiz a gravação do áudio e

transcrevi a entrevista. As outras três ocorreram por texto, de maneira assíncrona, ainda que em alguns casos estivéssemos online ao mesmo tempo — uma através das mensagens diretas no próprio fórum, e outras duas via mensagem direta através do Discord. Após as entrevistas, as mensagens também foram copiadas e registradas. Todas as entrevistas ocorreram em inglês e os trechos aqui citados foram traduzidos por mim.

Ofereci aos interlocutores a possibilidade de entrevistas por mensagem em razão de esse ser o meio de interação no fórum, e por lhes permitir participar mantendo algum grau de anonimidade, o que eu estava ciente de que algumas pessoas no fórum desejam manter. Além disso, havia questões ligadas ao fuso-horário e disponibilidade. Conforme Gibson (2020) considerei que utilizar um meio que lhes era familiar e o maior tempo para refletir sobre perguntas e respostas poderia ser proveitoso e fazer com que as pessoas entrevistadas se sentissem mais à vontade, ainda que pudessem levar mais tempo para se concluir. Acredito que isso se demonstrou verdade, e eu pude, de maneira geral, fazer o mesmo número de perguntas em todas as entrevistas e obter respostas satisfatórias e elaboradas. As pessoas entrevistadas; Ivan (27, pseudônimo), Sage (33, pseudônimo), Xenofem (31, nome de usuário) e Cris (22); são todas de diferentes países da Europa e América do Norte, e Ivan e Cris não tinham inglês como primeira língua.

Não analisarei as entrevistas individualmente porque minha intenção não é fornecer ao leitor um retrato da opinião de quatro fãs individuais. Suas falas serão articuladas em conjunto, enquanto exemplos de perspectivas presentes em uma comunidade. Ao mesmo tempo, não é meu objetivo, e nem seria possível, dar conta da totalidade do que é — e do que pode ser — Empty Movement. Se podemos ter uma certeza, é que *fandom* é algo contraditório e mutável. Isso não muda, independente da coerência que possa vir a ser percebida nas interpretações aqui expostas e na minha própria.

3. 1 FRESTAS NA FICÇÃO

Uma vez, há muitos anos atrás, havia uma pequena princesa, e ela estava muito triste porque sua mãe e seu pai tinham morrido. Diante da princesa apareceu um príncipe viajante cavalcando um cavalo branco. Ele tinha uma aparência nobre e um sorriso doce. O príncipe envolveu a princesa em um abraço com perfume de rosas, e gentilmente limpou as lágrimas de seu rosto. “Pequenina”, ele disse, “que enfrenta sozinha tanta tristeza”. “Nunca perca essa força ou nobreza mesmo quando você crescer”. “Eu lhe dou isto para que lembre este dia. Nós nos encontraremos de novo. Este anel guiará você até mim, um dia.” Talvez o anel que o príncipe lhe deu fosse um anel de noivado. Isso foi tudo muito bom, mas tão impressionada ficou a princesa por ele, que ela jurou se tornar ela mesma um príncipe um dia. Mas será

que isso era mesmo uma boa ideia? (Revolutionary Girl Utena, 1997, tradução minha³⁶).

A história de Utena, a garota revolucionária, começa e termina com uma promessa. Não a mesma: são duas promessas fundamentalmente diferentes, ainda que nascidas do mesmo sentimento e forjadas entre as mesmas duas personagens. Duas garotas desejando ser salvas. Uma garota condenada em nome de um príncipe, uma garota que ainda acredita neles. Uma garota que promete se tornar um príncipe para salvar outra garota. Duas garotas que se esquecem dessa promessa. Se, ao nascer, lhe declararam “garota”, é provável que você também, um dia, tenha acreditado em príncipes. Que lhe tenha sido contada algum tipo de história. Elas estão por toda parte. Também é possível que você tenha aprendido diferente, que tenha escolhido diferente, ou mesmo que lhe tenha sido imposto o papel de bruxa desde cedo, e bruxas não têm finais felizes e nem ficam com príncipes. Independentemente do papel que lhe tenha sido atribuído, quais são as memórias e sensações que ficam?

Esta pesquisa é sobre histórias — ou sobre estórias³⁷, como formulado por Cardoso (2007) — mas principalmente sobre o que pode ser construído a partir delas, sobre o que elas nos proporcionam. O nosso mundo é constituído pelas coisas que nos são contadas e pelas coisas nas quais acreditamos. Ficção ou não-ficção, literatura ou cinema, histórias nas propagandas ou a história ensinada na escola. Até mesmo a nossa história, a própria percepção de quem nós somos, do que nós vivemos, e dos que vieram antes de nós. Como as coisas acontecem e do que elas são feitas. Na maioria dos casos, nosso envolvimento e nossa crença em determinadas givas não é consciente, elas estão entranhadas nos nossos gostos, nas nossas relações pessoais, nas estruturas sociais sob as quais crescemos e que ajudaram a nos moldar. Mesmo assim, nem toda história é uma prisão, e nenhuma prisão é inescapável. Da mesma forma que a Utena em sua história, a nós também são ofertadas escolhas.

Muitas vezes, escolhemos repetidamente acreditar em histórias que sabemos serem irreais. Sejam elas obviamente distantes ou incrivelmente similares à nossa experiência

³⁶ Da legenda em inglês como vista na versão distribuída por Nozomi Entertainment: “Once upon a time, years and years ago, there was a little princess, and she was very sad for her mother and father had died. Before the princess appeared a traveling prince riding upon a white horse. He had a regal bearing and a kind smile. The prince wrapped the princess in a rose scented embrace, and gently wiped the tears from her eyes. ‘Little one’, he said, ‘who bears up alone in such deep sorrow’. ‘Never lose that strength or nobility even when you grow up’. ‘I give you this to remember this day. We will meet again. This ring will lead you to me, one day.’ Perhaps the ring the prince gave her was an engagement ring. This was all well and good, but so impressed was she by him that the princess vowed to become a prince herself one day. But was that really such a good idea?” (Revolutionary Girl Utena, 1997).

³⁷ O propósito do uso do termo é evidenciar, segundo a autora, o caráter ficcional, a proximidade com as ideias de fábula, de conto (Cardoso, 2007). Neste caso, ainda que utilize “histórias”, a referência a “estórias” relembra as diferentes dimensões do termo, relevantes para este trabalho.

cotidiana, sabemos que elas negam algum fundamento essencial da vida como a vivemos. Sabemos que elas fingem. Então, por que ao lermos uma obra de literatura, jogarmos um jogo, vermos um filme ou uma série, escolhemos fingir junto com as suas histórias? Comecei a me perguntar de quê importa a ficção enquanto ávido leitor e fã de muitas histórias, e esse questionamento apenas cresceu ao ler sobre o fictício e o imaginário sob as ideias de Wolfgang Iser. Como pessoas, crescemos e nos constituímos conforme as possibilidades que nos são dadas, mas pessoas não são, em essência e totalidade, um conjunto de possibilidades pré-definidas. Iser acredita que a importância da interação entre o fictício e o imaginário na experiência humana — sob a forma de literatura, por exemplo — se dá na medida em que esse fingimento consciente, a encenação própria do ato de leitura, transcende realidades. Ela permite um desdobramento contínuo: um jogo no qual o imaginário, mobilizado pela ficção, nega, desfaz a realidade de um ou mais elementos do nosso mundo para permitir que novas possibilidades sejam imaginadas.

Portanto, a encenação (enactment) pode ser considerada uma condição transcendental que permite perceber algo de intangível, propiciando ao mesmo tempo a experiência de alguma coisa que não se pode conhecer. Talvez por essa razão exista a literatura (Iser, 1999, p. 77)

Em *The Queer Art of Failure*, Jack Halberstam (2011) sugere algo similar a respeito de comédias “besteirol” e animações infantis: a ideia de que as formas não convencionais de imaginar a pessoas, coisas e sociedade presentes nessas obras podem oferecer formas alternativas de pensar e reelaborar a nossa realidade. Também a Antropologia já se dedicou à tarefa de investigar as relações construídas entre pessoas e histórias, entre essas formas de ver o mundo que são moldadas por nós, que as criamos, e ainda assim detém o poder de nos moldar. Novaes (2006) nos conta como pesquisadores como Margaret Mead e Gregory Bateson, durante a Segunda Guerra Mundial, buscaram entender a cultura através da análise do conteúdo de filmes.

Também Lila Abu-Lughod (2002; 2003), por exemplo, analisou a relação entre o “melodrama”, difundido através das novelas egípcias e um projeto, por vezes intencional e por vezes sutil, de constituição de um “sujeito moderno”, com uma “sensibilidade moderna” similar à retratada nas obras. Como podemos ver na introdução ao volume “*Media Worlds: Anthropology on new terrain*” (2002), escrita pela autora em conjunto com Faye Ginsburg e Brian Larkin, a influência das mídias e das histórias e representações que elas contém, bem como das tecnologias que as produzem e distribuem, não é novidade.

No caso deste trabalho, a ênfase está em uma mídia específica, Revolutionary Girl Utena, e a comunidade de Empty Movement. Busquei prestar atenção — de maneira similar à análise feita por Issa (2015) sobre seus interlocutores fãs de anime — em como Utena “vem à tona” em suas falas; não deixando de lado suas impressões sobre a própria comunidade. Coloquemos a lente sobre Utena: aqui desejo utilizar da união, proposta por Sandvoss (2007), entre Teoria Literária e Estudos de Fãs, tomando o anime como uma forma de texto sobre o qual ocorre uma disputa. Para propor esta união, Sandvoss utiliza de outros dois textos do já citado Wolfgang Iser, “Indeterminacy and the reader’s response in prose fiction” (1971) e “The act of reading: a theory of aesthetic response” (1978).

Nestes escritos, Iser estabelece que o ato de leitura, enquanto uma forma de comunicação, é iniciado pelo texto, mas que não é o conteúdo do texto que é diretamente absorvido pelo leitor, ele precisa “receber” o texto, interpretá-lo a partir de seus próprios parâmetros de entendimento do mundo (1978). Subentende-se, nessa definição, que um texto também não possui um significado fixo a ser obtido através da interpretação (1971). Cada texto possui um nível diferente de indeterminação, ou seja, ele não possui uma correspondência direta e exata com a realidade e nem com a experiência de quem o lê; além de ser composto por diferentes “visões esquematizadas” (*schematized views*), que devem ser organizadas em uma sequência e entre as quais brechas são abertas (1971). Portanto, o ato de leitura como proposto por Iser é justamente a tarefa, por parte do leitor, de completar essa ponte, de preencher os espaços deixados no texto e “fixar” (*pin down*) — ou “normalizar” (*normalize*) nas palavras de Sandvoss (2007) — “a estrutura oscilante do texto em um significado específico” (Iser, 1971, p. 10, tradução minha³⁸). Assim, o ato de leitura se torna uma disputa entre o texto e o leitor, em que o segundo busca subjugar a indeterminação presente no primeiro.

Sandvoss (2007) resgata o argumento de Iser em uma tentativa de trazer aos Estudos de Fãs alguma preocupação em relação ao valor estético dos *fan objects* que não recaia em colocar a qualidade do ato interpretativo sobre o autor, sobre o leitor, ou sobre o texto isolado. Por isso, ela é colocada sobre a interação entre texto e leitor. Utilizo esta ideia aqui para tentar responder a uma pergunta sobre a qual refleti durante a elaboração e realização da pesquisa que é: por que os fãs *ainda* falam sobre Utena, vinte e oito anos depois? Pensando sobre isso, perguntei aos meus interlocutores o que os havia atraído na obra e o que haviam achado dela à primeira vista. Uma de minhas entrevistadas respondeu:

³⁸ No original “the oscillating structure of the text to some specific meaning” (Iser, 1971, p. 10).

Definitivamente deixou uma grande impressão em mim como sendo uma série que estava fazendo coisas realmente interessantes e poderosas. Uma grande parte do que me atraía em anime no geral, enquanto uma adolescente no final dos anos 2000 e começo dos anos 2010, era uma ideia de que eu estava disposta a adentrar territórios mais pesados, confusos e lidar com histórias mais profundas e complexas do que as das séries ocidentais que eu estava acostumada. [...] Os elementos incompreensíveis/surreais/obtusos contribuíam pro apelo da coisa pra mim; especialmente quando eu era adolescente, eu gostava muito de todo tipo de coisa que fosse obscura/nichada/você-não-entenderia (Xenofem).

Em sua fala percebemos, como discutiu Iser (1971), que a reação da leitora à indeterminação, às incógnitas presentes no texto e à dificuldade de interpretá-lo, pode tomar diferentes extremos. No caso de *Xenofem*, a “obscuridade” a atraía para o anime, a instigava. Essa mesma dificuldade e disparidade entre o texto e as referências do leitor também pode provocá-lo a rever tais referências, seja em relação ao assunto abordado seja em relação à forma de lhe dar significado. Quando perguntei se algo havia mudado após assistir Utena, Ivan me respondeu que:

Acho que me fez mais consciente sobre simbolismos em mídias. Depois de assistir RGU ferverosamente e estudar todos os símbolos em cada episódio, acho que aprendi a identificar simbolismos em outras mídias, mesmo quando eu as estou vendo ou lendo pela primeira vez. Acho que eu não prestava tanta atenção em simbolismos antes, então acho que aprendi essa habilidade, algo assim. (Ivan)

Ainda assim, no caso de Utena, como se tornou o caso de muitas outras obras, o texto não está contido somente no anime em si. Ele se distribui em todas as outras mídias que lhe dão sequência: mangá, musicais, filme, jogo, *light novels*, entrevistas, *art books*, etc. Esse rompimento dos limites do texto é resultado de múltiplos fatores, como a morte do autor, as novas formas de produção de mídias e novas formas de interagir com elas. A intertextualidade, a amplitude que uma obra passa a possuir e os diferentes caminhos que um leitor pode tomar para compreendê-la facilitam muito seu trabalho de tornar o texto familiar (Sandvoss, 2007). Todo o material arquivado em Empty Movement é um exemplo disso: Utena deixa de precisar ser compreendido somente a partir de Utena em si. Além dos atalhos, o tempo é um fator a ser levado em consideração em relação a como o conteúdo e os temas presentes na história podem ser interpretados, afastando-a ou aproximando-a dos referenciais dos leitores.

Em nossa conversa, Sage me relatou que acreditava que Utena ainda possui comunidades de fãs, em comparação com outras obras de alguns anos atrás, por ter algum

legado e não ser “muito do seu tempo” (*too of its time*). Quando perguntei sua opinião sobre o porquê de Utena não ser uma obra tão obra tão fruto da época em que foi produzida, ela me explicou que:

Sobre ser ‘muito do seu tempo’, eu acho que não é COMPLETAMENTE verdade. Muito da estética de Utena é bastante anos 90, e eu acho que, pros fãs menos intensos, tem um certo apelo por ser retrô, mas acho que o amor duradouro pela série dentro da fanbase é porque a história e os temas continuam a ser relevantes ainda que fora do contexto daquela época, em comparação com outras obras que em retrospectiva parecem ser parte de uma tendência breve ou são claramente criadas em resposta a outras coisas populares naquele momento (especialmente no caso de comédias). E talvez, um dia, o jeito com que Utena lida com coisas como gênero e amor e sexualidade VAI parecer datado — e isso provavelmente vai ser um bom sinal! — mas até lá parece mais atemporal do que outras coisas. Mas acredito que a profundidade e complexidade faz parte também, porque a grande quantidade de interpretações possíveis significa que tem mais que as pessoas ainda podem falar sobre (Sage).

Talvez, para fãs como Sage e outras pessoas ativas em Empty Movement, a questão não seja que estes fãs não busquem tornar o texto familiar — Ivan mencionou como buscou destrinchar os simbolismos presentes em cada episódio. Acredito, em vez disso, que estejam dispostos tanto a não se frustrar irreversivelmente com a impossibilidade de se chegar a um único significado que pareça verossímil o suficiente, quanto, se chegam a uma interpretação satisfatória para si, são capazes de abrir mão dela, de ler o texto novamente. E ler o texto novamente não sozinhos, mas com outros fãs, a partir de outras interpretações.

3. 2 TRAMAS E LAÇOS: FÃS E COMUNIDADE

Anteriormente neste trabalho, fiz uma distinção entre ser fã de algo e fazer parte do *fandom* de algo. Não a pretendo como regra, e falo nesses termos apenas como forma de caracterizar diferentes formas de interação com um *fan object* e com outros fãs. Essa distinção, porém, levanta questões sobre o que faz um fã adentrar um *fandom*, o que estar em um *fandom* significa e o que essa comunidade lhes proporciona. Embora eu, sob minha própria leitura enquanto fã, pudesse ter considerado que alguém que possui um perfil em Something Eternal e interage com determinado nível de frequência com outros membros faz parte do *fandom* de Utena e dessa comunidade, duvidei das minhas pressuposições e perguntei, em cada entrevista, se a pessoa se identificava enquanto fã e enquanto parte do *fandom*; não só de Utena como de outras mídias. As respostas que recebi evidenciam mais uma vez a dificuldade em fixar esses dois termos, mesmo do ponto de vista dos próprios fãs.

Acho que é uma questão do que significa estar 'em' um fandom. Tem várias outras coisas que eu gosto, mas nem todas elas têm comunidades organizadas que eu possa encontrar facilmente, várias são séries mais antigas, etc. COSTUMAVAM ter, mas não mais. Eu fiz parte de um fórum de Azumanga Daioh por anos, mas ele não existe mais há muito tempo. Então dependendo de como você define, com certeza existem outras coisas das quais EU me considero uma grande fã. Fora isso, é uma questão do que significa estar 'em' um fandom. [...] Acho que parte disso é por ser um vocabulário em desenvolvimento. Eu me lembro da ideia de 'fandom' enquanto uma coisa um tanto abstrata, e eu acredito que ainda É bastante abstrato na verdade, mas as pessoas falam de 'fandoms' como coisas muito concretas às vezes e me deixa insegura sobre como encaixar isso com o meu jeito de apreciar as coisas. Mas sim, muitas outras séries e coisas que eu continuo acompanhando os lançamentos, curtindo as produções dos fãs em lugares como o Tumblr; conhecendo os memes e as outras coisas (Sage).

Lori Morimoto e Bertha Chin (2017) apontaram como a ideia de *fandom* enquanto essa ampla comunidade imaginada com coesão, consensos e regras ditas e não ditas é em si mesma uma forma de imaginar comunidades de fãs. Assim, precisamos prestar atenção a tensões, conflitos e nuances. O que observei a partir das entrevistas é que a relação que os fãs constroem com determinada comunidade, assim como com determinada história, também depende de seus parâmetros de entendimento. E depende, ainda, das suas formas de encontrar prazer enquanto fãs (Sandvoss, 2007) e dos laços de afetividade que possam surgir nas interações em grupo.

Se eu sou parte do fandom? Eu diria que sim, com alguns adendos. Eu sinto que 'fandom' como é discutido hoje — especialmente a ideia de 'o fandom disso-e-daquilo', no singular — se baseia na noção de um espaço com uma grande comunidade compartilhada (por exemplo Tumblr ou Twitter) que nós todos fazemos parte, e eu não estou nesse espaço e nunca vou estar se eu puder evitar. Mas eu com certeza faço parte de uma comunidade de RGU, Empty Movement, e de várias outras comunidades online e presenciais que tem um bom número de fãs de RGU. E me envolvo em atividades de fãs como reassistir e discutir a série com outras pessoas, aproveitando e, ocasionalmente, criando coisas como fanfics e AMVs, e por aí vai. Então eu diria que eu faço parte do fandom na medida em que possamos compreender o termo enquanto algo distribuído, não monolítico, heterogêneo (Xenofem).

Menciono laços afetivos pois este foi um dos temas que veio à tona, quando perguntei sobre a comunidade de Empty Movement em si e sobre a influência ou necessidade de se ter outras pessoas para conversar sobre determinada mídia. À essa pergunta, Ivan me respondeu que:

Eu acho que sim, porque se você tem um lugar onde você pode conversar sobre essa coisa que você gosta, é bem divertido às vezes. Mas pode se tornar uma faca de dois gumes, porque eu associei bastante [o anime] com a comunidade de Empty Movement. Então depois que eu saí do Discord, eu não acho que eu tenha visto

Utena por completo, os 39 episódios, desde então [...]. Então eu tenho uma conexão emocional entre o fandom e a mídia. Acho que eu estou bem agora para assistir, mas não interessado da mesma forma no fandom (Ivan).

Quando buscava interlocutores, utilizei como parâmetro serem fãs de Utena que estivessem ativos no fórum, ainda que ocasionalmente, então o fato de Ivan ter saído do Discord não afetou a realização da entrevista. Em nossa conversa, ele me relatou que o motivo de sua saída se deu em razão de conflitos sobre questões políticas, e que considerava que o fluxo rápido de mensagens da plataforma tornava mais fácil o surgimento de conflitos e o impacto emocional negativo fruto dessas interações. *“Você responde e outra pessoa responde e vocês entram em uma discussão e isso se torna viral. Em fóruns vocês podem apenas ignorar um ao outro. Eu acho que fóruns são espaços mais seguros”* (Ivan). Diferenças entre modos de interação no Discord e no fórum são evidenciados na seção “Terms of a Poster”, presente no fórum e escrita por suas criadoras. Dentre as regras e orientações, lemos:

- No Discord, trazer de volta ou responder a conversas terminadas há muito tempo é considerado inadequado. Em fóruns, inclusive esse, ressuscitar sequências antigas é uma honra, um privilégio, e um dever. A força dos fóruns é a permanência e centralização de informação.
- Em termos gerais, não poste algo se você não tem nada a dizer. Em um fórum, respostas de uma palavra só ou de um emoji só não são produtivas da mesma forma que elas são em um chat síncrono, onde manter o fluxo é o objetivo. Se vocês desejarem muito intensamente por algo para usar e que possa dizer ‘isso foi legal’ nós iremos nos adaptar de acordo, mas se algo foi legal, por que foi legal? Se algo foi péssimo... por quê? Isso é discussão. Isso é postar. Isso é um fórum.

Regras como essas não são comuns em comunidades online, especialmente as que se constroem em plataformas abertas e velozes. Em Something Eternal, ainda que não sejam as únicas responsáveis, acredito que contribuam para a atmosfera que faz com que a comunidade seja escolhida por fãs como Xenofem:

É na maior parte o conjunto específico de pessoas; eu gosto das ideias delas sobre o anime, gosto do gosto delas para outras mídias, gosto dos seus outros interesses. As pessoas se interessam por Utena enquanto um anime que não escolhe respostas fáceis ou uma divisão simples entre os bonzinhos e os malvados – todo mundo pode ser tanto um abusador quanto uma vítima, de diferentes jeitos e em diferentes níveis, misoginia estrutural age sobre o mundo de formas muito mais complexas que apenas Homens Ferindo Mulheres, etc. Nós podemos discordar em questões como a idade da Anthy ou a sexualidade da Utena sem pular na garganta uma da outra. Esse grupo parece mais sensato do que muitos outros sobre a diferença entre ficção e realidade, entre que é realmente perigoso e o que não é. Uma sequência específica, mais do que qualquer coisa, fixou pra mim a ideia de que ‘ah, esse lugar é legal, essas pessoas são legais, esse é pra ficar’ [...] Além disso, eu gosto de

quanta energia existe aqui para ter novas ideias estranhas e divertidas e dar continuidade a elas. Eu amo a thread de chat de alunos de Ohtori, eu amo os weekly watches, eu amo a trivia, e assim por diante. É um espaço legal de se fazer parte (Xenofem).

Em seu caso, a razão para permanecer e fazer parte da comunidade é menos seu apreço por Utena e mais seu apreço pela comunidade em si. O *fan object* não deve, assim, ser assumido como o foco central de todas as atividades de um *fandom* ou como a motivação última de cada fã para estar ali. Isso não quer dizer, porém, que ele perca sua importância. É possível, como mencionei antes, visualizá-lo como uma trama que **envolve** a comunidade. A partir de um interesse em comum, ou seja, a familiaridade com a mesma história, personagens e símbolos, e a necessidade de falar sobre esse mesmo universo ficcional, pessoas se aproximam. Porém, como nenhuma interpretação deste código ficcional é igual à outra, o desvendar do texto em conjunto pressupõe trocas nessa compreensão, sejam as compreensões sobre o texto, sejam as compreensões sobre a realidade por meio das quais o texto é lido. A partir dessas trocas, relações, afinidades e mesmo amizades surgem, mediadas pela história, envolvidas pela história.

Cris, por exemplo, me relatou que encontrou Utena procurando mídias *queer*, e que mesmo antes de Utena sua forma principal de interagir com mídias era a partir de fandoms. Portanto, quando começou a se interessar por Utena, sentiu que “não teve escolha”, visto que “Empty Movement é O LUGAR na internet falante de inglês para conversar sobre RGU”:

Eu não faço mais fanarts, mas quando eu fazia era um ótimo lugar pra compartilhar e receber feedback, e é sempre um bom lugar pra organizar grupos para assistir filmes e séries já que você sabe que alguém vai ter algo interessante ou engraçado para dizer sobre a mídia que você está mostrando. A comunidade é um lugar tão legal para se estar que meio que arruinou todas as outras experiências online de fandom para mim, risos. Obviamente eu ainda dou uma olhada e converso com pessoas sobre as coisas que eu sou obcecado a qualquer momento, mas é mesmo impossível encontrar outro lugar como esse na internet. Acho que é que as pessoas levam as conversas a sério e fazem um esforço real e estão abertas para discordâncias e coisas do tipo, talvez tenha a ver com a idade em média das pessoas envolvidas (mais velhas)? Não sei, risos (Cris).

Assim, compreendo que mais do que no texto e nos significados a serem decifrados, o prazer, a diversão que os fãs buscam reside também na comunidade que esta atividade lhes proporciona. Utena, mais do que ser um quebra-cabeça a ser montado, é um quebra-cabeça melhor porque a comunidade tenta construí-lo em conjunto. E essa colaboração e modo de interpretação é carregado e levado adiante, não sem conflitos e desentendimentos, para outros

assuntos e universos, ficcionais e não-ficcionais. Como me disse Xenofem, “ser fã é uma atividade social”.

4 CONCLUSÃO

Ursula Le Guin nos conta, em “The Carrier Bag Theory of Fiction” (1989), como as histórias sobre a humanidade e sobre o Herói com sua arma; que fere, mata, conquista; a mantiveram, durante um tempo, afastada do sentimento de ser humana. A autora entende, porém, que se pudermos pensar como um dos fundamentos da humanidade não o desejo de ferir, mas o desejo de guardar, um recipiente em vez de uma arma, então ela poderá se sentir humana. Inspirado em Le Guin, também busquei demonstrar ao longo deste trabalho a ficção como algo que guarda, envolve e conecta. Uma trama, uma rede. Assim, tive como objetivo investigar, por meio de uma etnografia digital, os usos e possibilidades proporcionadas pela ficção em Empty Movement, uma comunidade de fãs de Revolutionary Girl Utena (1997).

Primeiro, apresentei o fio que é Revolutionary Girl Utena e a casa construída a partir dele. De certa forma, podemos pensar no *website* Empty Movement e no fórum Something Eternal também enquanto recipientes. Eles são arquivos cuidadosamente construídos por uma comunidade para abrigar a si mesma, a sua história e produções e também a história de Utena. Em suas páginas, podemos encontrar diferentes momentos do *fandom* do anime e, dentro dos limites de um arquivo, conhecer as diferentes interpretações sobre a obra ao longo do tempo. Contextualizo então as estruturas do fórum, espaço onde realizei a pesquisa, e quais os limites impostos sobre as interações dentro dele. Diferencio-o de outras redes sociais e plataformas famosas atualmente, como Discord, Twitter (X) e mesmo alguns grupos no Telegram, por seu ritmo de interação mais lento e seu foco em proporcionar discussões duradouras que não se perdem em um fluxo veloz de mensagens. Além disso, também foi construída com os fãs em mente, mesmo que sem um *software* próprio, e as suas criadoras, membros da própria comunidade, ouvem pessoalmente os pedidos dos demais membros.

Esta comunidade está posicionada no contexto dos *media fandoms*, derivados dos grupos de fãs de ficção científica que se organizavam desde o final dos anos 30 (Coppa, 2006). Com a popularização de diversas mídias, especialmente séries televisivas, e o aumento de suas comunidades, muitos fãs que também eram pesquisadores passaram a voltar seu olhar para esses grupos. Assim, de audiências passivas, fãs passaram a ser entendidos também como produtores e defensores de uma contra-cultura, subvertendo através de *fanfics*, *fanarts*, etc. obras famosas e transformando-as a partir de suas próprias interpretações (Jenkins, 1992). Tais pesquisadores formaram, nos anos 90, o campo dos Estudos de Fãs, que foram se desenvolvendo ao longo do tempo, contestando suas percepções anteriores a cada nova geração e se adaptando para buscar dar conta de um objeto de estudo que está em constante

mudança (Gray; Sandvoss; Lee, 2017; Jenkins e Shresthova, 2012; Sandvoss, 2013; Chin e Morimoto, 2013).

Dialogando com as observações e com as quatro entrevistas semi-estruturadas que realizei junto ao fórum Something Eternal, analiso as características de Utena enquanto um texto (Iser, 1971; 1978; Sandvoss, 2007) que é abundante em indeterminações, frestas e espaços abertos que convidam seus fãs a preenchê-los, a interagir com eles. A obscuridade e os simbolismos intensos presentes em Utena fazem com que seus fãs continuem engajando com a obra mesmo após quase três décadas de seu lançamento. E esse engajamento não acontece de maneira isolada.

Considerando as características de Empty Movement e Something Eternal, bem como os relatos de Ivan, Sage, Xenofem e Cris; entendo que os fãs de Utena procuram uns aos outros e se encontram no desejo de habitar esse universo ficcional junto a outras pessoas e de desvendá-lo em conjunto. O encontro entre as diferentes interpretações que cada pessoa desenvolve em seu ato de comunicação com o anime abre oportunidades de conversa e troca que excedem os limites do universo de Utena e extravasam para outros universos ficcionais e para o mundo real. Assim, surgem amizades, laços, comunidades. Ficção como um recipiente que se usa para levar algo para casa, para compartilhar com outras pessoas (Le Guin, 1989). Ficção que é trama que tece relações e uma casa, como Empty Movement.

6 BIBLIOGRAFIA

ABU-LUGHOD, Lila. Egyptian Melodrama: Technology of the Modern Subject? In: (Org). GINSBURG, Faye; ABU-LUGHOD, Lila; LARKIN, Brian. **Media Worlds: Anthropology on New Terrain**. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2002, p. 115-133.

ABU-LUGHOD, Lila. Melodrama egípcio: uma tecnologia do sujeito moderno? **Cadernos Pagu**, vol. 21, 2003, p. 75-102.

AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana Vieira; MONTEIRO, Camila. De Westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. **Revista Galáxia**, São Paulo, v.1, n. 29, 2015, p. 141-154.

AMARAL, Adriana; DRIESSEN, Simone. Fan engagement, identities and representation in pop culture. **Brazilian Creative Industries Journal**, v. 4, n. 1, jan/jun. 2024, p. 02-23.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**: Reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

ANDRAUS, Gazy; MAGALHÃES, Henrique. (Org.) Dossiê Fanzines, artzines e biograficzines: publicações mutantes. Goiânia: Cegraf UFG, Coleção Desenrêdos, volume 14, 2021.

BAYM, Nancy K. From practice to culture on Usenet. **The Sociological Review**, vol. 42, n. 1, 1994, p. 29-52.

BUSSE, Kristina; HELLEKSON, Karen. Introduction: Work in Progress. In: (Org.) HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet**: New Essays. Jefferson, North Carolina e London: McFarland & Company, 2006, p. 5-32.

CARDOSO, Vânia. Narrar o mundo: estórias do “povo da rua” e a narração do imprevisível. **Mana**, vol. 32, n. 2, 2007, p. 317-345.

CESARINO, Letícia; Walz, Silvia; Balistieri, Tatiana. Etnografia na ou da internet? Desafios epistemológicos e éticos do método etnográfico na era da plataformização. In: (Org). ROCHA DE SIQUEIRA, Isabel; COSTA, Vítor de Souza. **Metodologia e Relações Internacionais**, vol. 4. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2023, p. 17-46.

CHIN, Bertha; MORIMOTO, Lori Hitchcock. Towards a theory of transcultural fandom. **Participations: Journal of Audience & Reception Studies**, vol. 10. n. 1, maio de 2013, p. 92-108.

CHIN, Bertha; MORIMOTO, Lori Hitchcock. Rumo a uma teoria do fandom transcultural. **Brazilian Creative Industries Journal**, vol. 4, n. 1, jan/jun. 2024, p. 24-45.

COPPA, Francesca. A Brief History of Media Fandom. *In:* (Org.) HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays**. Jefferson, North Carolina e London: McFarland & Company, 2006, p. 41-60.

COSTA, Aianne Amado Nunes. **Tendências e Lacunas dos Estudos de Fãs no Brasil e no Mundo**: uma revisão do campo. *In:* XXI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2019, São Luís-MA. Anais [...], 2019, p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos/R67-0684-1.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2026.

COSTA, Aianne Amado Nunes. **Please come to Brazil**: uma análise crítica dos fãs brasileiros como apreciadores de objetos culturais internacionais. 2020. 219 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2020.

DE CERTEAU, Michel. Reading as poaching. **ArtsEverywhere**, 2021, sp. Articles & Essays. Disponível em: <https://www.artseverywhere.ca/reading-poaching-2/>. Acesso em 5 jan. 2025.

FANLORE. The Gossamer Project, 2025. Disponível em: https://fanlore.org/wiki/The_Gossamer_Project. Acesso em 22 dez. 2025

FANLORE. Fandom, 2024. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Fandom>. Acesso em 31 jan. 2026.

FANLORE. Fannish Community, 2025. Disponível em: https://fanlore.org/wiki/Fannish_Community. Acesso em 31 jan. 2026.

GINSBURG, Faye; ABU-LUGHOD, Lila; LARKIN, Brian. Introduction. *In:* (Org.) GINSBURG, Faye; ABU-LUGHOD, Lila; LARKIN, Brian. **Media Worlds: Anthropology on New Terrain**. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2002, p. 1-36.

GONÇALVES, Laís Limonta; PRADO, Denise Figueiredo Barros do. #ARMYHELPTHEPANTANAL e o ativismo do fandom Army no Brasil. **Brazilian Creative Industries Journal**, vol. 4, n. 1, jan/jun. 2024, p. 130-154.

GOLDENBERG, Mirian. **A Arte de Pesquisar**: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro: Record, 8º ed., 2004.

GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. Introduction: Why Study Fans? *In:* (Org.) GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. New York: NYU Press, 2007, p. 1-18.

HALBERSTAM, J. **The Queer Art of Failure**. Durham and London: Duke University Press, 2011.

HALL, Stuart. Encoding/decoding. *In:* (Org.) HALL, Stuart; HOBSON, Dorothy; LOWE, Andrew; WILLIS, Paul. **Culture, Media, Language: Working papers in Cultural Studies, 1972-1979.** Taylor & Francis e-Library, 2005.

HALL, Stuart. Codificação/Decodificação. *In:* HALL, Stuart; (Org.) SOVIK, Liv. **Da diáspora: identidades e mediações culturais.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006, p. 387-406.

HELLEKSON, Karen. The Fan Experience. *In:* (Org.) BOOTH, Paul. **A Companion to Media Fandom and Fan Studies.** Wiley Blackwell, 2018, p. 65-76.

ISER, Wolfgang. O Fictício e o Imaginário. *In:* (Org.) ROCHA, J.C.C. **Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser.** Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999. p. 65-77.

ISER, Wolfgang. Indeterminacy and the reader's response in prose fiction. *In:* (Org.) MILLER, J. H. **Aspects of narrative.** New York: Columbia University Press, 1971, p.

ISER, Wolfgang. **The act of reading: a theory of aesthetic response.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.

ISSA, Victor Eiji. **Otaku: um sujeito entre dois mundos** - Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade. 2015. 152 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/D.8.2014.tde-01062015-154037>. Acesso em: 04 fev. 2026.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers: television fans and participatory culture.** New York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. **Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture.** New York: NYU Press, 2006, p. 117.

JENKINS, Henry. Fandom Negotiation, Participatory Culture. *In:* (Org.) BOOTH, Paul. **A Companion to Media Fandom and Fan Studies.** Wiley Blackwell, 2018, p. 11-26.

JENKINS, Henry; SHRESTHOVA, Sangita. Up, up, and away! The power and potential of fan activism. **Transformative Works and Cultures**, vol. 10, 2012, sp. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/article/view/435/305>. Acesso em 3 jan. 2026.

LE GUIN, Ursula K. The Carrier-Bag Theory of Fiction. *In:* LE GUIN, Ursula K. **Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places.** New York, Grove Press, 1989.

LEITÃO, Débora; GOMES, Laura. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Revista Antropolítica**, n. 42, 1º sem., 2017, p. 41-65.

MEDEIROS, Lucas de Sousa. **A identidade de fã mediada pelos fanzines: análise do discurso de fã nos fanzines brasileiros de histórias em quadrinhos na década de 1990.** 2016. 121 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2016.188>. Acesso em 4 fev. 2026.

MILLER, Daniel; HORST, Heather. O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital. **Revista Parágrafo**, vol. 3, n. 2, 2015.

MORIMOTO, Lori Hitchcock; CHIN, Bertha. Reimagining the Imagined Community: Online Media Fandoms in the Age of Global Convergence. *In: (Org.) GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World.** New York: NYU Press, 2017, p. 174-190.*

MORRISSEY, Katherine. Vidding and/as Pedagogy. *In: (Org.) CLICK, Melissa A.; SCOTT, Suzanne. **The Routledge Companion to Media Fandom.** New York: Routledge, 2018, p. 55-62.*

NOVAES, Sylvia Caiuby. **Etnografia e Imagem.** Tese de livre-docência. Departamento de Antropologia, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2006.

PANDE, Rukmini. “Get out of here you anti”: Historizing the Operation of Structural Racism in Media Fandom. **Feminist Media Histories**, vol 10, n. 1, 2024, p. 107-130.

REVOLUTIONARY Girl Utena. Dirigido por Kunihiko Ikuhara, 1997. Produzido por Be-Papas e J.C. Staff. Grimes: Nozomi Entertainment.

RUSS, Joanna. Pornography By Women For Women, With Love. *In: (Org.) **Magic Mommas, Trembling Sisters, Puritans & Perverts: Feminist Essays.** New York: The Crossing Press, 1985, p. 79-100.*

SANDVOSS, Cornel. The Death of the Reader? Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture. *In: (Org.) GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World.** New York: NYU Press, 2017, p. 29-44.*

SANDVOSS, Cornel. The Death of the Reader? Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture. *In: (Org.) GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World.** New York: NYU Press, 2007, p. 19-32.*

SANDVOSS, Cornel. Toward an understanding of political enthusiasm as media fandom: Blogging, fan productivity and affect in American politics. **Participations: Journal of Audience & Reception Studies**, vol. 10. n. 1, maio de 2013, p. 252-296.

SANDVOSS, Cornel; GRAY, Jonathan; HARRINGTON, C. Lee. Introduction: Why Still Study Fans? *In: (Org.) GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World.** New York: NYU Press, 2017, p. 1-28.*

SEEBEE. The Power of Living an Embodying Narrative, 2023. *In: SPADARO, Giovanna; YASHA. **Empty Movement**, 2025. Disponível em: https://ohtori.nu/analysis/07_seebee_embodiment.htm. Acesso em 9 fev. 2026.*

SPADARO, Giovanna; YASHA. **Empty Movement**, 2025. Disponível em: <https://ohtori.nu/>. Acesso em 9 fev. 2026.

STEIN, Louisa. Tumblr Fan Aesthetics. *In: (Org.) CLICK, Melissa A.; SCOTT, Suzanne. **The Routledge Companion to Media Fandom***. New York: Routledge, 2018, p. 86-97.

SUGIMOTO, Shogo; O, Hae-sung; NAM, Yoomin. Contemporary Light Novels: Subculture, Literature, and Morality. **Forum for World Literature Studies**, vol. 11, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.fwls.org/Download/Archives/619.html>. Acesso em 24 de maio de 2025.

TORRES, Igor Leonardo de Santana. **Atravessamentos afetivos, morais e políticos na experiência de consumo de séries boys love (BL) no Brasil**. Orientador: Eliane Tânia Martins de Freitas. 2023. 255f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. São Paulo: CosacNaify, 2010.

WILLIAMSON, Milly. **The lure of the Vampire: Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy**. London: Wallflower Press, 2005.

WOO, Benjamin. The Invisible Bag of Holding: Whiteness and Media Fandom. *In: (Org.) CLICK, Melissa A.; SCOTT, Suzanne. **The Routledge Companion to Media Fandom***. New York: Routledge, 2018, p. 245-252.