

RDBCI

Revista Digital Biblioteconomia e Ciência da Informação

RDBCI


Digital Journal of Library and Information Science


ARTIGO

doi: 10.20396/rdbci.v01i0.8655370

FANDOM EM BIBLIOTECAS PÚBLICAS: MAPEAMENTO DE INICIATIVAS E SUAS APLICABILIDADES

FANDOM IN PUBLIC LIBRARIES: MAPPING OF INITIATIVES AND THEIR APPLICABILITY

¹Bruna Daniele de Oliveira Silva 
Universidade de São Paulo,
São Paulo, SP - Brasil

²Deise Maria Antonio Sabbag 
Universidade de São Paulo,
São Paulo, SP - Brasil

Correspondência

¹E-mail: bruna.daniele.silva@alumni.usp.br

Submetido em: 16/05/2019

Aceito em: 29/07/2019

Publicado em: 10/09/2019

Checagem antiplágio



JITA: DC. Public libraries.

e-Location: 019027

RESUMO

O *fandom* constitui-se por indivíduos que apreciam um objeto cultural, constituindo a denominada comunidade de fãs. No interior dessas comunidades criam e compartilham produtos inspirados nos conteúdos culturais originais chamados de cânone. Por outro lado, temos a biblioteca pública que possui entre suas diretrizes a promoção de competências como a leitura, a criatividade e o contato com diversas expressões artísticas. No entanto, essas instituições sofrem com o abandono da comunidade, o descaso e o desconhecimento de suas funções por parte do poder público. Assim, enxerga-se no *fandom* um meio pelo qual as bibliotecas públicas possam resgatar sua relevância e cumprir melhor seu papel ao servir sua comunidade com atividades que despertem múltiplos interesses. O artigo tem como objetivo conceituar as atividades de fãs, mapeando iniciativas semelhantes que obtiveram sucesso nas referidas instituições, bem como discutir as possibilidades de aplicação na realidade brasileira elencando quais benefícios o desenvolvimento de tais atividades traria a comunidade. O percurso metodológico foi descritivo e exploratório, pois a produção acadêmica que relaciona o *fandom* com as bibliotecas públicas é relativamente escassa no país, nesse sentido, foram consultados sites de associações bibliotecárias, periódicos com a temática, blogs sobre fãs, *fandom* e leitura. Apoiado nos conceitos de “biblioteca viva” e “biblioremix”, a comunidade de fãs apresenta-se como um meio para colocar em prática uma nova perspectiva da biblioteca. Por se constituir de indivíduos engajados com diferentes atividades artísticas, os fãs têm o potencial de mobilizar grupos de interesse no entorno da biblioteca pública.

PALAVRAS-CHAVE

Bibliotecas públicas. *Fandom*. Bibliotecários. Biblioteca Viva.

ABSTRACT

The fandom consists of individuals who appreciate a cultural object, constituting the so-called fan community. Within these communities they create and share products inspired by the original cultural content called the canon. On the other hand, we have the public library which has among its guidelines the promotion of skills such as reading, creativity and contact with various artistic expressions. However, these institutions suffer from the abandonment of the community, the neglect and the ignorance of their functions by the public power. Thus, fandom is seen as a means by which public libraries can regain their relevance and better fulfill their role by serving their community with activities that arouse multiple interests. The article aims to conceptualize the activities of fans, mapping similar initiatives that were successful in these institutions, as well as discuss the possibilities of application in the Brazilian reality by listing which benefits the development of such activities would bring to the community. The methodological path was descriptive and exploratory, because the academic production that relates the fandom with the public libraries is relatively scarce in the country, in this sense, were consulted websites of librarian associations, journals with the theme, blogs about fans, fandom and reading. Supported by the “living library” and “biblioremix” concepts, the fan community presents itself as a means to put a new perspective on the library into practice. Because they are individuals engaged in different artistic activities, fans have the potential to mobilize interest groups around the public library.

KEYWORDS

Public libraries. Fandom. Librarians. Living Library.

1. Introdução

A *American Library Association* (ALA) é “a maior e mais antiga associação de bibliotecas do mundo” (ALA, 2018, *online*). Com sede em Chicago, ela atua desde 1876, provendo o desenvolvimento de bibliotecas e seus serviços, a fim de garantir aprendizagem e informação a população (ALA, 2018).

O *Center for the future of Library* é uma iniciativa da ALA, entre seus objetivos conta a identificação de novas tendências para as bibliotecas e para a Biblioteconomia. Ela organiza e classifica as tendências em sete categorias denominadas de Sociedade, Tecnologia, Educação, Meio ambiente, Política e governo, Economia e Informações demográficas (STEEPED).

Inserido na categoria Sociedade temos, a partir de 2016, uma ferramenta para o fomento de parcerias na promoção de alfabetização, engajamento na cultura e criação de mídia: o *fandom*. Segundo a ALA, o “*fandom* assume progressivamente a criação ativa da escrita, gravação, tiragem e remixagem em vez do consumo simplesmente passivo dos meios de comunicação” (2015, *online*, tradução nossa). Nessa perspectiva, as bibliotecas do futuro devem utilizar essas características para acompanhar as demandas culturais e manter seu público.

O *fandom* constitui-se por indivíduos que compartilham o mesmo apreço a um objeto cultural, ele é, portanto, uma comunidade de fãs. No interior dessas comunidades existe a criação e o compartilhamento de diversos produtos que foram inspirados nos produtos conhecidos como originais ou cânone. Importante ressaltar que o desenvolvimento dessas atividades são marcadamente baseadas nos conceitos de colaboração e participação.

Alinhados com a proposta da ALA que aponta o *fandom* como uma tendência para as bibliotecas e para a Biblioteconomia, buscamos refletir sobre a biblioteca pública (BP) e suas diretrizes para a promoção de competências como a leitura, a criatividade e o contato com diversas expressões culturais e artísticas. Considerando, evidentemente, a complexa situação das BPs brasileiras, como o descaso do poder público e o desconhecimento de suas funções sociais, empreende-se no *fandom*, um meio pelo qual seja possível resgatar sua relevância e cumprir melhor seu papel, ao servir sua comunidade com atividades que despertem múltiplos interesses.

Isto posto, o presente artigo tem como objetivo explorar as diversas atividades desenvolvidas por fãs, descrever quais habilidades e competências elas mobilizam e as formas de aplicá-las no âmbito da biblioteca pública. A pesquisa teve caráter descritivo e exploratório, de forma a elencar experiências bem sucedidas do desenvolvimento de atividades de fãs em BPs.

2. Metodologia

A **pesquisa descritiva**, segundo Gil (2002, p. 42), “têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. Dessa forma, a presente pesquisa caracteriza-se como descritiva, pois entre seus objetivos consta a descrição das atividades desenvolvidas por fãs, bem como suas formas de aplicação em BPs.

A pesquisa também é **exploratória**, pois a produção acadêmica que relaciona o *fandom* com as bibliotecas públicas é relativamente escassa no país. A pesquisa exploratória “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses” (GIL, 2002, p. 41). Por não ter grandes referências, principalmente no que tange a análise em nível nacional, considera-se uma pesquisa preliminar com o intuito de captar as primeiras impressões sobre o encontro dos dois objetos principais: biblioteca pública e *fandom*, elencando as oportunidades representadas pelo desenvolvimento dessas atividades nas BPs. Ademais, no âmbito da pesquisa exploratória, também foi aplicada para o reconhecimento de projetos que integram os *fandoms* em bibliotecas públicas pelo mundo. Pela flexibilidade que essa técnica garante, os recursos utilizados nesta etapa foram diversos, apesar de todos advirem da *internet*. Foram consultados sites de associações de bibliotecas públicas, periódicos com a temática de biblioteca pública, blogs sobre fãs, *fandom* e leitura, entre outros.

3. Biblioteca Pública

O desenvolvimento das BPs brasileiras ocorreu em um contexto onde a maioria da população era analfabeta, criando assim, o mito em que esses lugares servem apenas à uma elite intelectual (SUAIDEN, 2000). O desenvolvimento de programas de alfabetização fez com que as bibliotecas públicas fossem frequentadas majoritariamente por estudantes, ocorrendo o fenômeno da “escolarização da biblioteca pública” (SUAIDEN, 2000, p. 55), tal fenômeno persiste até hoje.

As Bibliotecas Públicas (BPs) são instituições com um enorme potencial de transformação social. É nessas instituições que o indivíduo pode desenvolver capacidades e habilidades que o tornarão um cidadão. Infelizmente, no Brasil existe uma percepção de que as bibliotecas são instituições passivas, cuja finalidade restringe-se a emprestar livros para estudantes.

Nessa perspectiva, uma parte considerável das bibliotecas públicas brasileiras permanece paralisada no tempo em diversos aspectos, portanto, é preciso modernizar sua

finalidade e repensar seus produtos e serviços. Novas iniciativas estão apostando na colaboração dos usuários para o desenvolvimento de atividades na unidade, valendo-se dos conhecimentos de cada indivíduo, ampliando assim, a participação da comunidade no uso desse ambiente.

3.1 A biblioteca pública para além do empréstimo de livros

Uma parcela significativa dos usuários das bibliotecas públicas é constituído por jovens. Os jovens “desenvolvem-se como membros individuais da sociedade com a sua própria cultura” (GILL, 2001, p. 48) e, por esse motivo, a biblioteca pública deve desenvolver serviços e atividades que dialoguem com tal cultura própria. Além disso, esse público é o mais ligado ao ambiente web, não à toa, eles constituem majoritariamente o público envolvido com as atividades dos *fandoms*, que em grande parte são desenvolvidas no ambiente digital.

Neste sentido, “as bibliotecas públicas devem estar conscientes das mudanças culturais, sociais e econômicas da comunidade e desenvolverem serviços dotados da flexibilidade necessária para se ajustarem a essas mudanças” (GILL, 2001, p. 51), por isso, é insustentável insistir no modelo de biblioteca como um ambiente passivo que apenas disponibiliza o espaço e livros para o estudo.

Mélanie Archambaud, bibliotecária responsável pela rede de bibliotecas da cidade de Bordeaux - França, defende que a biblioteca do futuro é viva, participativa e tem o usuário como centro de gravidade em detrimento do livro (2017, *online*). Archambaud (2017) refere-se a biblioteca como um terceiro lugar, isto é, um ambiente além dos espaços ocupados tradicionalmente nomeadamente a casa e o trabalho, esse espaço seria a soma das seguintes características: espaço neutro e vivo + lugar habitual + ecumenismo social (provavelmente no sentido de integrar pessoas com distintas características culturais) + ambiente de debate.

Com vistas a alcançar esse terceiro lugar, Archambaud elenca algumas características importantes para sua constituição: prédio de fácil visibilidade e com acessibilidade, mobiliário confortável, espaço estimulante, espaço dividido em zonas segundo atividades oferecidas, horários de funcionamento que condizem com a disponibilidade dos usuários, espaço para relaxamento, espaços que respeitem hábitos culturais, sociais e digitais, regras diferenciadas (ARCHAMBAUD, 2017).

Em pesquisa aplicada à Biblioteca Pública de Informação (BPI), Archambaud (2013) constatou que 65% do público da biblioteca era formado por estudantes e que não havia serviços não-acadêmicos voltado para esse público que é classificado como nativos digitais. A fim de atendê-los foi desenvolvido o projeto “Nova Geração” que consiste em ofertar atividades que dialoguem com os interesses de uma geração pautada pelo digital, de forma a

“favorecer a hibridação da biblioteca e a cultura transmídia” (ARCHAMBAUD, 2013, p. 2, tradução nossa). O projeto tem como objetivos reduzir o fosso digital e promover a autoconstrução, através do oferecimento de oficinas colaborativas, atividades de lazer e desenvolvimento de atividades na *web*. As oficinas devem abordar temas de interesse desse público, tais como: multiculturalismo, questões de gênero, orientação sexual e emocional, discriminação, violência, artes de rua, etc. Tais atividades podem usar como ferramentas: jogos, filmes, revistas, workshops, etc., visando sempre a “democratização cultural através de uma diversificação das formas de expressão” (ARCHAMBAUD, 2013, p. 3, tradução nossa). Por fim, Archambaud (2013) elenca os três princípios para o sucesso do espaço “Nova Geração”: diversidade temática, espaços conducentes a usos induzidos e uma programação cultural regular e diversificada.

Isto posto, fica evidente a necessidade das bibliotecas públicas diversificarem seus serviços, desenvolvendo atividades de acordo com a mudança dos hábitos de seus públicos. Segundo Archambaud (2017, p. 21):

a biblioteca não é mais, exclusivamente, um lugar de guarda de livros. O aumento de tipos de funções não restritas à consulta de livros e documentos nas bibliotecas exige que elas repensem seu papel, assim como seus espaços e suas modalidades de acolhimento, inclusive porque elas devem assegurar a coabitação de públicos e de práticas variadas.

A biblioteca do futuro deve utilizar o conceito de **Biblioremix** para reinventar suas práticas e seus serviços, de modo a entrar definitivamente para o século XXI, pois além de um local de guarda da informação e do conhecimento, ela é “um lugar de produção da cidadania e da emancipação dos indivíduos” (ARCHAMBAUD, 2017, p. 70). Biblioremix significa desenvolver serviços utilizando as competências dos usuários e de usuários em potencial, criando atividades participativas através do compartilhamento de competências (ARCHAMBAUD, 2017). A biblioteca atuaria, portanto, como mediadora da comunidade e disponibilizadora do espaço para o desenvolvimento das atividades, configurando-se como “um lugar de criação, de aprendizagem, de socialização, de experimentação, de participação” (ARCHAMBAUD, 2017, p.35).

Esta autora acredita que é necessário “dessacralizar a biblioteca”, pois “muitos ainda veem essas instituições como templos sagrados e não se atrevem a chegar até a porta de uma biblioteca” (ARCHAMBAUD, 2017, *online*). Para atingir esse objetivo é importante estar atentos às novas demandas da sociedade, oferecendo conteúdos “menos legitimados”, dando ênfase ao fato de que “não há boas ou más leituras” (ARCHAMBAUD, 2017, *online*). Portanto, a biblioteca do futuro é “participativa, viva e conectada” (ARCHAMBAUD, 2017, *online*), integra diversos tipos de culturas e utiliza o conhecimento de todos os usuários para benefício da comunidade.

4. Os Fãs e Suas Produções

4.1 A imagem do fã no século XX

Segundo Jenkins (1992), o termo fã deriva do termo fanático, esse por sua vez evoca significados ligados ao religioso, como devoto, servo e pertencente a um templo. A partir do século XIX, o termo fã é relacionado com os entusiastas esportivos e mais a frente aos frequentadores assíduos de teatros. Apesar da evolução de seu significado, o termo fanático ainda carrega uma sombra religiosa, ligada a extremos, excessos ou, até mesmo, loucura. Quando os fãs ganharam notoriedade, havia alguns estereótipos que os cercavam, tais como (JENKINS, 1992, p. 10, tradução nossa):

- pessoas pouco inteligentes que consumiam qualquer produto associado ao cânone;
- pessoas com pouca interação social;
- pessoas que não distinguiam fantasia da realidade;
- pessoas infantilizadas ou imaturas;
- pessoas feminizadas ou assexualizadas;
- pessoas que investem tempo cultivando conhecimento inútil sobre o cânone;
- pessoas que dão muita importância a um produto cultural sem valor (subcultural ou marginal).

Jenkins (1992) afirma que entre as décadas de 1960-1980, até mesmo teóricos e jornalistas corroboravam esses estereótipos, descrevendo o fã “de acordo com uma concepção emocionalmente instável, socialmente desajustado e perigosamente fora de sincronia com a realidade” (p. 13, tradução nossa).

Essa imagem sombria dos fãs é explicada a partir de concepções pré-estabelecidas de gosto, conduta ou mérito estético (JENKINS, 1992). Obviamente, tais concepções não são universais, no entanto, muitas delas são institucionalizadas, isto é, elas definem o que é de bom gosto, qual o comportamento correto e o que é bonito. Assim, um adulto com orelhas de elfo, vestido de bruxo, munido de uma espada de plástico e afins, será julgado como uma pessoa que desconhece as normas sociais, culminando em ridicularização e exclusão.

Existem hierarquias culturais onde são definidos o que é intelectual, corruptível, desejável. Os consumidores de culturas consideradas ‘legítimas’ tendem a ser inflexíveis com o que consideram culturas ilegítimas. Contudo, os fãs ignoram essas definições e tratam “textos populares como se merecessem o mesmo grau de atenção e apreciação dos textos canônicos” (JENKINS, 1992, p. 17, tradução nossa). Eles “representam a transgressão do gosto burguês e a perturbação da hierarquia cultural dominante” que por sua vez, tenta “assegurar que suas preferências sejam vistas como anormal e ameaçadora por aqueles que têm um interesse pessoal na manutenção desses padrões” (JENKINS, 1992, p. 17, tradução

nossa). A alteração dos padrões na cultura leva a redefinição ou flexibilização das noções de artista, inovação e qualidade, implicando em mudanças na forma de consumir cultura.

A ascensão dos fãs é permeada por questões de classe e gênero. A rejeição da chamada alta cultura em favor da apropriação de textos pouco valorizados representa uma afronta à estética imposta pela classe dominante. O choque estava na incompreensão de ver jovens de classe média investindo tempo na reinterpretação de materiais pouco valorizados culturalmente, além disso, o fato dos fãs se apropriarem dos cânones para reinventá-los de acordo com sua realidade social foi visto por muitos como transgressão do direito autoral, conforme explica Jenkins:

Sem intimidarem-se com as tradicionais concepções de propriedade literária e intelectual, os fãs saqueiam a cultura de massa, reivindicando seus materiais para uso próprio, retrabalhando-os a base de suas próprias criações culturais e interações sociais. Os fãs parecem borrar as fronteiras entre fato e ficção, falando de personagens como se tivessem uma existência à parte de suas manifestações textuais, entrando no reino da ficção como se fosse um lugar tangível em que podem habitar e explorar (1992, p.18, tradução nossa).

A televisão representa a propagação da cultura popular, essa mídia foi responsável pela exibição de diversos produtos que geraram grandes *fandoms*, ao mesmo tempo e na contramão, a TV ridicularizava esses fãs, afirmando estereótipos de gênero que se perpetuam até hoje, tais como: o homem *nerd* degenerado, a mulher com sobrepeso, solteira que se agarra aos produtos de mídia para fugir da realidade. O filme Louca Obsessão (1990) conta a história de um escritor que sofre um acidente de carro e é resgatado por uma mulher que diz ser sua fã, com ele debilitado pelos ferimentos ela o sequestra e o tortura por dias, ou seja, o filme inteiro reforça estereótipos de fãs, inclusive o de gênero.

Estes estereótipos foram sendo deixados para trás conforme o número de fãs aumentava, fazendo com que uma cultura que vivia na margem conquistasse seu espaço dentro da cultura popular, desta integração dos fãs criaram-se comunidades, os chamados *fandoms* de mídia.

O fã do século XXI é visto de uma maneira totalmente diferente em relação ao século anterior, hoje ele é definido como moderno, ‘descolado’ e integrado à cultura popular. Evidências dessas mudanças são os espaços que os produtos tipicamente de fãs tem conquistado na indústria cultural, a exemplo das grandes convenções (San Diego Comic Con que tem painéis de grandes filmes e séries da cultura popular), das franquias de filmes da Marvel e da DC nos cinemas. bem como a enorme quantidade de itens colecionáveis que essas franquias produzem.

No Brasil temos a *Comic Con Experience* (CCXP) representando a cultura *Geek e Nerd*, a *MagicCon* evento produzido por fãs com tema no mundo bruxo e a *Megacon* que abrange fãs de diversas correntes da cultura popular.

4.2 Os tipos de fãs

Para compreender o que significa ser fã é necessário, precedentemente, diferenciar os conceitos de fã e audiência. O que difere os fãs dos demais consumidores (ou audiência) é a maneira de consumir o cânone. A audiência pode consumir um produto cultural assiduamente e, ainda assim, não criar nenhum vínculo com ele. Já o fã tem uma conexão emocional, ele consome o cânone para além do produto original, seja produzindo derivados, consumindo a produção de outros fãs ou apenas buscando outros elementos que complementam o cânone, por exemplo, as narrativas transmídias. Dessa forma, o fã busca no *fandom* uma identidade cultural ainda não explorada (HILLS, 2015).

Os fãs são subversivos por natureza, eles “se tornaram leitores resistentes exemplares que não só analisam criticamente os textos como também escrevem ativamente, criando suas próprias narrativas que preenchem os enredos, personagens e emoções que não encontraram no texto original” (BUSSE; GRAY, 2011, p. 428, tradução nossa). Jenkins desenvolve o conceito de ‘invasor textual’ para definir os fãs como aqueles que se apoiam em textos que não são de sua autoria, os utiliza e reinventa como bem entende (BUSSE; GRAY, 2011).

Nesse sentido, no início dos estudos de fãs, os autores os viam como um grupo unido que resistia a cultura dominante e produzia sentido para si, foi nesse contexto que os *fandoms* se fortaleceram e ganharam novo significado.

No âmbito da comunidade podemos destacar dois tipos de fãs: a) os que participam ativamente da produção textual, engajados na interpretação e criação de sentido; b) os que compõem a comunidade, compreendem seus significados mas tendem a ser passivo quanto a produção textual, isto é, consomem o cânone e a produção de fãs mas não criam seus próprios textos, são os chamados *lurkers* (BUSSE; GRAY, 2011; HILLS, 2015). As motivações dos fãs vão de dedicação ao ícone popular até o aprimoramento das práticas e habilidades usadas na criação de conteúdo (DANTAS; MOURA, 2013).

A distinção dos fãs também está em seu comportamento *online* e *offline*. Os fãs em convenções ou conferências tendem a manter um equilíbrio entre seus lados enquanto indivíduo e enquanto fã. Quando entramos no mundo virtual a relação do fã com a comunidade pode fazer com que ele desenvolva uma persona mais performática, um exemplo desse comportamento está no uso, por boa parte dos membros de comunidades *online*, de avatares e codinomes em suas identificações (HILLS, 2015). As diferentes performances dos fãs refletem diretamente na produção de conteúdos e narrativas de fãs.

Outra forma de divisão dos fãs são as subcomunidades ou comunidades interpretativas (BUSSE; GRAY, 2011). Nestas, os fãs se agrupam conforme uma visão compartilhada sobre o cânone, por exemplo: uma visão mais romantizada da história, ou uma abordagem mais realista e até mesmo *crossovers* entre personagens e universos. No entanto, não significa que todos os fãs ficarão limitados a apenas uma subcomunidade e nem a um único produto cultural, pois “os fãs são nomádicos e fluem entre os *fandoms*” (DANTAS; MOURA, 2013, p. 2).

4.3 Os produtos de fã

O processo de criação e disseminação de produtos criados pelos fãs colaboradores só obteve êxito devido a sua organização em comunidades. A produção de conteúdo feita pelos fãs colaboradores engloba os mais diversos tipos de materiais, são eles: *fanarts* (desenhos, pinturas), *fanzines* (revistas), *fanfilms* (filmes) e as *fanfictions* (histórias, narrativas). As comunidades de fãs se apropriaram do universo digital para ampliar sua dedicação ao ícone pop, através de fóruns, comunidades e grupos em redes sociais, onde discutem sobre o produto, criam teorias, tentam preencher lacunas do enredo original, compartilham suas produções. A seguir traçaremos uma explicação de cada produto que pode ser desenvolvido no âmbito da biblioteca.

4.3.1 Fanzines

Conceitualmente, os *fanzines* (*zines*) são publicações criadas pelos fãs, originalmente baseados em algum quadrinho específico, portanto, o nome é uma adaptação de magazine (*fanatic + magazine*) (MAGALHÃES, 2012). Essas produções independentes que tinham como base histórias de ficção científica, surgiram nos EUA na década de 1930 com o intuito de suprir a demanda pelo cânone, cuja tiragem era irregular (MAGALHÃES, 2012).

No Brasil, os *zines* surgiram com o nome de boletins em 1965, a partir de 1970 os aficionados passam a chamar suas criações de *fanzines* (MAGALHÃES, 2012). Segundo Magalhães (2012, p. 102), “esse tipo de revista artesanal ou semiprofissional representava a única possibilidade para os jovens autores veicularem seus trabalhos, que se tratava de um gênero ainda considerado como sublitteratura”. Por ter esse caráter marginal, as publicações estiveram fortemente atreladas ao movimento *punk*, muitas delas de cunho político, tais como: Violência Gratuita, Holocausto, Falange Anarquista, Chantagem Ocasional, Revolta do Subúrbio, N.C Punk e Pânico, tendo seu auge nos anos 1980 (PRADO, 2015). Essas publicações também estavam ligadas a movimentos por direitos, a exemplo do movimento feminista, cujo auge nos anos 1990 produziu *zines* como: Cantinho das felinas (1995); Girls Unity (1996), Kaostica Zine (1996 e 1997) e Volcano (1996) (CAMARGO, 2011).

Por ter como características o amadorismo e a autonomia do criador, os *fanzines* podem tratar de diferentes assuntos e utilizar diversos materiais na sua produção, tais como: “desenhos à mão, colagens, montagens, gravuras, xerox, grampeados [...], etc” (CAMPOS, 2009, p. 6). Sendo uma produção independente sua circulação é limitada, no entanto, a periodicidade depende somente de seu criador, no contexto digital o compartilhamento foi facilitado, aumentando seu alcance, diversidade e periodicidade, são os chamadas *e-zines*.

A *New York Public Library* abriga uma vasta coleção de *fanzines*, contendo cerca de 136 títulos, as publicações abordam as mais variadas temáticas, tais como: feminismo, música, política, ativismo, literatura, pessoal, artesanato, arte e design e viagens. A biblioteca destaca a importância do movimento *do-it-yourself* (faça você mesmo), que caracteriza a cultura do *zine*, para “documentar a cultura popular contemporânea” (*New York Public Library*, 2018, online). O *Bernard College* na *Columbia University*, EUA, tem uma vasta biblioteca de *zines*, seus bibliotecários oferecem um curso permanente de como desenvolver os *zines* em bibliotecas, o curso é oferecido tanto na própria unidade quanto em outras unidades que tenham interesse, além disso, os bibliotecários visitam escolas de ensino médio e até clube de escoteiros, visando difundir a cultura do *zine*. No Brasil, a Biblioteca de Americana tem uma feira temática, a AmericanaZINE, o evento está em sua quinta edição e oferece uma oficina que ensina todo o processo para produzir um *zine*, desde a escolha do tema até sua montagem.

Imagem 1. *Fanzines* do AmericanaZINE



Fonte: Daniela Borges (site Sobre Livros e Traduções).

Quadro 1. *Fanzine*

<i>FANZINE</i>		
PAÍS	BIBLIOTECA	AÇÃO
EUA	<i>New York Public Library / Nova Iorque</i>	Trabalha com as temáticas: feminismo; música; política; ativismo; literatura; artesanato; arte e design; viagens.
EUA	<i>Bernard College / Nova Iorque; Columbia University / Nova Iorque</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Grande coleção de <i>Zines</i>; • Os bibliotecários oferecerem cursos para o desenvolvimento de <i>Zines</i>; • Os bibliotecários visitam escolas do ensino médio e clube de escoteiros para difundir a cultura do <i>Zine</i>.
Brasil	Biblioteca de Americana / Estado de São Paulo	Realiza a feira temática Americana ZINE (5ª edição): evento oferece oficina que ensina todo o processo para a produção de um <i>zine</i> .

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Portanto, o *fanzine* é uma ferramenta que estimula a criatividade, é flexível em sua produção e na abordagem de temas, são de baixo custo e podem ser trabalhadas até com analfabetos ou pessoas em processo de alfabetização, todas essas características o qualificam como um possível instrumento de ação cultural na biblioteca.

4.3.2 *Fanfilm*

O *fandom* do filme *Star Wars* figura, sem dúvidas, entre os maiores que existem. O tamanho do *fandom* justifica o grande volume de produtos criados por fãs que são derivados deste cânone. Entre tantos produtos, o *fanfilm* se destaca nesse *fandom* pelo sucesso alcançado em algumas dessas produções. Entre os *fanfilms* de maior destaque estão (FORLANI, 2017): *Troops* que parodia um programa de comédia policial muito conhecido nos EUA; *George Lucas in Love* é uma paródia que faz alusão ao processo criativo do filme original; *Hoshino* mostra o treinamento dos Padawans (futuro membro da ordem de cavaleiros), neste *fanfilm* é desenvolvido um núcleo da narrativa sem destaque no cânone; *Darth Maul: Apprentice* desenvolve um personagem que teve pouco tempo de tela no filme original. Muitos fãs produtores investem nos *fanfilms* como um cartão de visita para o seu trabalho, no caso de *Troops* (1998) o sucesso foi tanto que o autor, Kevin Rubio, passou a receber ofertas para trabalho e o próprio George Lucas (autor da franquia) o contratou para escrever histórias em quadrinhos sobre a saga (JENKINS, 2009).

Fanfilm é uma produção cinematográfica amadora por essência. Amadora no sentido de não ser especializada e não no sentido de falta de qualidade. Os filmes caseiros foram impulsionados pelo vídeo cassete, o sistema de gravação doméstica facilitou a criação de filmes amadores, todavia, sua distribuição era limitada a conhecidos ou sujeitados a mídia de massa em programas específicos (programas do tipos “vídeos engraçados”). Com o desenvolvimento de novas tecnologias digitais os fãs puderam aperfeiçoar seus trabalhos nessa mídia. Segundo Jenkins (2009, p. 188), “os fãs sempre foram os primeiros a se adaptarem às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a *fanzines* e, hoje, de cinema digital”.

Os produtores de conteúdo cinematográfico perceberam que essa atividade movimentava o *fandom* de maneira positiva para as empresas, pois a produção de *fanfilms* exige aparatos e itens que remetam ao cânone, isso leva a movimentação do comércio de itens, beneficiando quem detém os direitos autorais. Por esse motivo, as corporações não impõem tanta resistência ao desenvolvimento de conteúdos realizados pelos fãs produtores, na verdade, muitas delas incentivam essa produção pela visibilidade constante que é dada ao cânone, um exemplo disso é o concurso que a produtora *Lucasfilm* realizava até 2016, cujo intuito era premiar os melhores *fanfilms* de *Star Wars* (SOUSA, 2018). Outras franquias que inspiram muitos *fanfilms* são *Harry Potter* e *Star Trek*, ambas contam com milhões de visualizações nas plataformas em que estão hospedadas. Os produtores de *Star Trek* disponibilizam um manual com as diretrizes para a produção dos *fanfilms*.

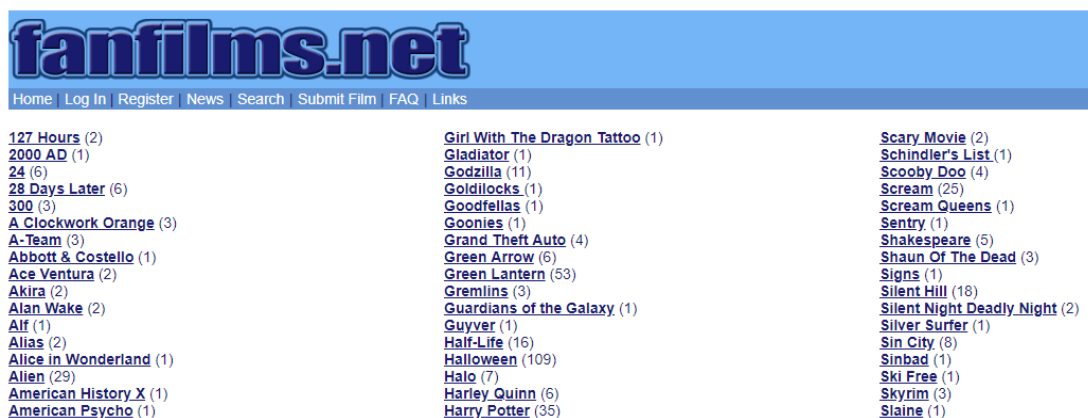
A relação entre os atores envolvidos na cultura participativa consiste em uma disputa de forças constante, de um lado as empresas mostrando que tem a lei a seu favor e, na outra extremidade, os fãs mostrando que o sucesso de seus produtos depende do consumo dos mesmos. Tal relação também é, em certo ponto, dissimulada, pois ambos seguem desenvolvendo seus produtos apesar da tensão entre as partes. Os fãs mostram uma organização cada vez mais sofisticada, os produtores de *fanfilms* levam esse trabalho muito a sério, chegando a criar material de divulgação como pôster e *trailer*. Além disso, existem plataformas para depositar os *fanfilms*, o *fanfilms.net* abriga material baseado em diversos cânones, o acesso a seu material é sujeito a *login*, no entanto, se o usuário não estiver ‘logado’, o site funciona como um catálogo, pois todos os arquivos possuem uma ficha com seus respectivos metadados. O *TheForce.net* é um site especializado na franquia *Star Wars*, o acesso é livre, portanto, funciona como uma biblioteca de filmes de fãs que tem a saga como cânone.

Imagem 2. Print Screen do site *TheForce.net*



Fonte: Site *TheForce.net*

Imagem 3. Print Screen do site *fanfilms.net*



Fonte: *fanfilms.net*

A *Pasadena Public Library* na Califórnia sedia o evento *FanFilm Awards*. O festival internacional acontece anualmente e premia filmes independentes e roteiros criados por fãs tendo como base algum personagem ou tema originalmente de ficção. No evento ocorre exposições de filmes de fã, leituras de roteiro e painéis para comunicação entre fãs criadores e amantes do cinema. A *Gaston County Public Library* situada na Carolina do Norte, EUA, promove o evento *Let's Make a Fan Film*, a instituição dá um treinamento básico de como fazer um *fanfilm* e depois aplica uma atividade prática, na ocasião, a biblioteca deixa os usuários livres para levarem seus aparelhos com mídia de gravação e para fazerem a caracterização de *cosplay*.

Quadro 2. *Fanfilm*

FANFILM		
PAÍS	BIBLIOTECA	AÇÃO
EUA	<i>Pasadena Library</i> / Califórnia	Sedia o evento <i>Fan Film Awards</i> : festival internacional que premia filmes independentes e roteiros criados por fãs
EUA	<i>Gaston County Public Library</i> / Carolina do Norte	Promove o evento <i>Let's Make a Fan Film</i> : realiza treinamento básico de como fazer um filme de fã; realiza atividade prática com caracterização de <i>cosplay</i>

Fonte: Elaborado pelas autoras

A atividade de produzir *fanfilm* mobiliza muitas competências, entre elas: a criatividade, o letramento digital, a escrita, entre outras. Por isso, ela se apresenta como uma ótima atividade para ser desenvolvida nas bibliotecas, respeitando as limitações do local e dos usuários, a instituição pode promover oficinas - ainda que para apenas apresentar a atividade aos seus usuários -, instruir como começar e alertar para questões legais, além disso, pode disponibilizar o espaço da biblioteca como cenário, dependendo da estrutura de cada local.

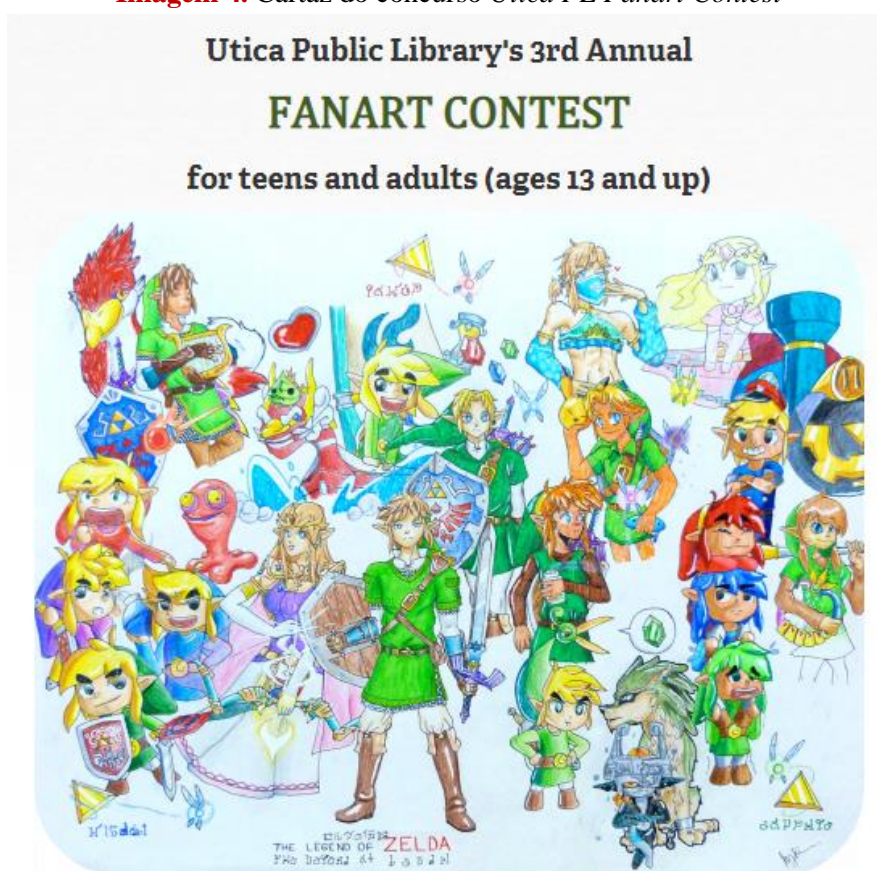
4.3.3 *Fanarts*

Fanarts são criações artísticas inspiradas em produtos culturais de diversos formatos e mídias, sua materialização ocorre a partir de “desenho, pintura, escultura, fotografia, manipulação de fotos, vídeos, artesanato, têxteis, *smithing metal*, e moda” (FANLORE, 2018, *online*, tradução nossa). No entanto, o termo geralmente está relacionado a representações gráficas em forma de desenho ou pintura. A *fanart* esteve atrelada às *fanzines* por muito tempo, os desenhos eram usados como capa ou ilustrações das revistas cuja ascensão remonta aos anos 1960/1970 com os *fandoms* de *Star Trek* e *Star Wars* (FANLORE, 2018).

Conforme o ambiente digital ganhava espaço, as antigas *fanzines* diminuía em número de produção. A *internet* possibilitou a criação do desenho digital e facilitou o compartilhamento das *fanarts*, dessa forma, essa atividade torna-se cada vez mais monetizada. Muitos ‘fanartistas’ - aqueles que produzem *fanarts* - vendem seus desenhos *online*, enviam o original para o comprador, mas disponibiliza a versão digital em portais de *fanarts* (MIRANDA, 2009). Também no ambiente digital, houve uma aproximação da *fanart* com a *fanfiction*, nos grupos e sites de *fanfictions* muitos fãs compartilham suas histórias com uma *fanart* como capa, existe uma organização entre os fãs para compartilhar seus desenhos com aqueles que têm pouca habilidade para desenhar ou criar uma imagem de divulgação digital.

A *Kingston Public Library* em *Massachusetts*, EUA, organiza uma exposição anual de *fanarts* para homenagear os usuários adeptos dessa atividade, é o *Fan Art Exhibit and Contest*. Tendo como público alvo adolescentes, o evento, que já está na 5ª edição, conta com ilustrações que englobam personagens da ficção contemporânea e clássica. A biblioteca incentiva a atividade como forma de desenvolver a criatividade e o encantamento. No mesmo país, no estado de Nova Iorque, a *Utica Public Library* promove o evento *Fanart Contest*. O concurso está em sua 3ª edição e é voltado para adolescentes e adultos. São aceitos trabalhos digitais e físicos, na categoria físico são aceitos os seguintes materiais: tinta acrílica, tinta a óleo, aquarela, pastel, carvão, caneta, lápis, lápis de cor, giz de cera, tinta, giz, marcador, lavagens, colagem, superfície texturizada, *decoupage* e fotos compondo uma colagem. Ambos são divididos nas categorias: Mangá e Anime; Super-heróis; Ficção científica/fantasia; Videogames e Música. São entregues prêmios aos 3 primeiros colocados, a exposição e cerimônia de premiação acontece no *Fandemicon - Utica’s Pop Culture Convention*, evento voltado para *fandoms* realizado na biblioteca.

Imagem 4. Cartaz do concurso *Utica PL Fanart Contest*



Fonte: Site *Utica Public Library*

Quadro 3. *Fanarts*

FANARTS		
PAÍS	BIBLIOTECA	AÇÃO
EUA	<i>Kingston Public Library / Massachusetts</i>	Exposição anual de <i>fanarts</i> , a <i>Fan Art Exhibit and Contest</i> (5ª edição)
EUA	<i>Utica Public Library / Estado de Nova Iorque</i>	Concurso <i>Fanart Contest</i> (3ª edição); aceita trabalhos digitais e físicos

Fonte: Elaborado pelas autoras

A *fanart* é uma atividade excelente para se trabalhar com diversos públicos, com as crianças serve para envolver o lúdico na atividade de leitura, para adolescentes e jovens ajuda aprimorar habilidades artísticas, a versatilidade de materiais e técnicas para produzir uma *fanart* a coloca como uma boa opção em uma biblioteca com poucos recursos, ou seja, a instituição propõe a atividade com os materiais que dispõe no momento. A *fanart* pode ser proposta após uma sessão de contação de história, para uma exposição sobre um livro em destaque ou obras de um autor em destaque, enfim, são múltiplas possibilidades.

4.3.4 *Fanfiction*

Fanfictions podem ser definidas como a produção de histórias ficcionais, baseada em ícones da cultura popular, escritas por fãs que não se contentam apenas com o conteúdo original. Vargas a define como “uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática” (2015, p. 21) e acrescenta:

O termo resulta da fusão de duas palavras da língua inglesa, fan e fiction. [...] O vocábulo é utilizado no mundo inteiro, independentemente da língua em que a *fanfiction* é escrita, inclusive no Brasil. Aqui, além da utilização da abreviatura *fanfic*, igualmente comum naquele universo, é também muito frequente o uso de uma abreviação ainda menor da palavra, *fic*, que, aparentemente, é uma criação local. (2015, p. 21)

Jenkins argumenta que “a escrita dos fãs se baseia nas práticas interpretativas da comunidade de fã, tomando o meta-texto coletivo como a base a partir do qual gerará uma ampla variedade de histórias relacionadas à mídia” (1992, p. 159, tradução nossa). Assim, a dedicação dos fãs à produção textual começa quando o envolvimento emocional com o cânone é tamanho que ele precisa transcender aquilo que já foi escrito. O fã sente a necessidade de dar continuidade a uma história, complementar lacunas deixadas pela original, ou ainda, com uma imaginação mais fértil, o fã pode mesclar diferentes cânones. O mais importante é esse envolvimento que o motiva a desenvolver atividades geralmente apresentadas como obrigações escolares, tais quais a leitura, a interpretação e a escrita de um texto.

A *fanfiction* é um fenômeno espontâneo que se desenvolveu no século passado e ganhou proporções mundiais a partir do acesso a computadores domésticos. Um dos primeiros sites de *fanfictions*, o *fanfiction.net*, foi criado em 1998 e se mantém desde então entre os sites de *fanfictions* mais acessados no mundo. No Brasil, entre os sites mais utilizados temos: o *Spirit Fanfiction* que conta com 774.038 histórias, 4.553.166 capítulos e 2.795.198 usuários cadastrados (*SPIRIT*, 2018, online) e o *Nyah! Fanfiction* que apresenta os seguintes dados (atualizados em 2013): 160.000 histórias, 900.000 capítulos e 300.000 usuários cadastrados, com uma média de 297 histórias publicadas diariamente (*NYAH!*, 2018, online). Esses dados comprovam a dimensão da produção de *fanfictions*, por esse motivo muitas bibliotecas estão incluindo o desenvolvimento dessa atividade entre seus serviços.

A *Hamilton Public Library* em Ontário, Canadá, mantém o projeto *Fanfiction Club*, com foco no público adolescente (12-18), o clube é um espaço para escrever, compartilhar e falar sobre *fanfictions* com membros de todos os *fandoms*. A biblioteca também oferece um *workshop* de escrita criativa que visa auxiliar escritores no desenvolvimento de suas histórias.

No estado de Oklahoma, EUA, a *Southern Oaks Library* promove o concurso *Fan Fiction & Fan Art Contest*, voltado para todas as idades, o evento visa premiar as melhores *fanfictions* e *fanarts* por categoria, no site constam as diretrizes para se inscrever e as categorias por faixa etária.

Imagem 5. Cartaz do evento *Fan Fiction & Fanart Contest*



Fonte: site Metropolitan Library System

Quadro 4. *Fanfiction*

FANFICTION		
PAÍS	BIBLIOTECA	AÇÃO
CANADÁ	<i>Hamilton Public Library / Ontário</i>	Projeto <i>Fanfiction Club</i> : espaço para o desenvolvimento de <i>fanfictions</i> ; Oferece Workshop de escrita criativa
EUA	<i>Southern Oaks Library / Oklahoma</i>	Concurso: <i>Fan Fiction & Fan Art Contest</i>

Fonte: Elaborado pelas autoras

O desenvolvimento de *fanfiction* mobiliza habilidades de leitura e escrita, a biblioteca pode auxiliar nessa atividade de diversas maneiras, desde disponibilizar o cânone que inspira a escrita, até promover oficinas sobre construção de texto, regras ortográficas, bloqueio criativo, uso dos sites que hospedam *fanfictions*, entre outros. A escrita da *fanfiction* é, talvez, a atividade de *fandom* mais importante a se desenvolver na biblioteca, pois é a mais intimamente ligada à leitura, ela desenvolve ambos letramentos, informacional e digital, além do potencial de engajar novos escritores profissionais.

4.3.5 Cosplay

Cosplay é a arte de representar ou se caracterizar de um personagem de ficção. A origem dessa atividade é atribuída a fãs que se fantasiaram para uma convenção de fãs na década de 1930, a *Wordcon* (FANLORE, 2018). Nesse sentido, a prática do *cosplay* é estreitamente atrelada aos eventos promovidos por *fandoms*. Os cânones que inspiram os *cosplays* são diversos, vão desde livros, passando por filmes, séries, quadrinhos e até jogos de *videogames*.

No estado do Texas, EUA, a *Pflugerville Public Library* realiza o *Pflugerville Comic Con*, o evento está em sua 3ª edição e conta com patrocínio de empresas locais. O concurso de *cosplays* é uma das atrações do evento, voltado para adolescentes e adultos o concurso premia os melhores por categorias de idade, individual ou em grupo. Por ser um evento voltado a todas as idades a biblioteca elenca diretrizes para as fantasias de forma a manter o ambiente saudável para todos os públicos, as diretrizes são disponibilizadas na página digital do evento. O *Star Wars Reads* é um movimento de incentivo a leitura a partir do fomento de atividades em torno do cânone, o movimento é anual e ocorre nos meses de outubro. No *blog* oficial de *Star Wars* são descritas maneiras de incentivar a leitura em âmbito local, são mostrados exemplos de bibliotecas que aderiram ao movimento, também são disponibilizados materiais que podem ser trabalhados nas bibliotecas com a finalidade do movimento. Muitas bibliotecas desenvolvem atividades voltadas para o *cosplay*, com oficinas *DIY (do-it-yourself)* para confecção de adereços e fantasias. São alguns exemplos de confecções:

- Sabres de luz de macarrão de piscina
- Orelhas de Yoda de papel *wearable* e coques da princesa Leia
- Anéis dos *Stormtroopers*
- *Jakky Junkyard - droids* com peças recicladas, entre outros.

Entre as bibliotecas participantes estão: *Westwood Free Public Library*, *Charleston County Public Library*, *Bloomsburg Public Library* e *Los Angeles Public Library*.

Imagem 6. Print Screen do evento *Star Wars Read*



Fonte: *site starwars.com*

Quadro 5. *Cosplay*

COSPLAY		
PAÍS	BIBLIOTECA	AÇÃO
EUA	<i>Pflugerville Public Library / Texas</i>	Concurso de <i>Cosplays</i> : <i>Pflugerville Comic Con</i> (3ª edição)
EUA	Blog Oficial <i>Star Wars</i> e Bibliotecas (<i>Westwood Free Public Library, Charleston County Public Library, Bloomsburg Public Library e Los Angeles Public Library</i>)	<i>Star Wars Reads</i> : movimento de incentivo a leitura. As bibliotecas podem participar e recebem materiais para o desenvolvimento de atividades de <i>Cosplay</i> .

Fonte: Elaborado pelas autoras

A atividade de *cosplay* pode ser inserida nas bibliotecas através de oficinas de artigos representativos dos cânones, por exemplo, a confecção da manopla do *Thanos* (HQ e filme da Marvel) ou a varinha do *Harry Potter* (livro e filme). A biblioteca pode realizar um evento ou abrir um dia temático onde os usuários podem ir fantasiados. O *cosplay* desenvolve a criatividade, a capacidade de improvisação e adaptação, além de despertar a sensação de pertencimento ao universo do cânone, fortalecendo vínculos emocionais e, como já foi dito, esse envolvimento emocional propicia a criação de outros produtos de fãs, como a *fanfiction*. O *cosplay* pode, portanto, engajar os usuários em outras atividades.

4.3.6 Eventos

Os eventos de fãs existem há décadas, eles ocorrem em formatos de convenções, festivais ou encontros. Também chamados *fanacs* ou *fannish activities* (MIRANDA, 2009), os eventos de fãs ocorrem para promover a sociabilidade, fazer amizades, adquirir itens colecionáveis, divulgar suas *fanarts*, fazer representações do cânone através do *cosplay* e, em alguns casos, conhecer os autores ou atores envolvidos com o cânone.

Nos EUA há dois bons exemplos de eventos anuais para *fandoms*, a *Barry Public Library* promove o *BPL Comic Con* e a *Boise Public Library* sedia o *Boise Comic Arts Festival*, ambos eventos contam com atividades como: *cosplays*, *workshops*, contação de história, concursos, palestra com autores, oficinas, entre outras. A *Public Library of Brookline* mantém um clube de *fandoms* com encontros semanais para fãs de diversos cânones compartilharem suas produções, obter inspiração, conversar sobre episódios favoritos, jogar diversos jogos, entre outras atividades. No Brasil, a Pública Biblioteca ‘Arthur Vianna’ promoveu, em 2017, o evento *+Geek*, entre suas atividades destacam-se: oficinas, rodas de conversa, desfile, gincanas, além de uma feira *geek* (gibis, produtos colecionáveis, produtos importados, *games* e *players*).

Imagem 7. Cartaz do evento *Boise Comic Arts Festival*



Fonte: site da *Boise Public Library*

A promoção de eventos de *fandom* na biblioteca representa uma oportunidade de promover a sociabilidade entre a comunidade através do desenvolvimento de todas as atividades de *fandom* durante o evento. Engajar a comunidade em objetivos comuns desperta seu comprometimento com a instituição, quando os usuários sentem que o espaço pertencem a eles, tendem a cuidar do mesmo e defender sua permanência.

Alguns sites demonstram como trazer os *fandoms* para as bibliotecas. O site *CCGC in Libraries (Cosplay, Comic and Geek Culture)*, administrado por uma bibliotecária, é um espaço para compartilhamento de ideias e experiências de usuários de bibliotecas em relação às atividades envolvendo cultura popular nessas instituições. O site define seu espaço como “um centro de informações que destaca todas as informações referentes a *cosplay*, quadrinhos e *geeks* e sua relevância para bibliotecas, cultura de biblioteca e interesse de bibliotecários/patrocinadores” (CCGC..., 2016, online, tradução nossa). Ele atua, portanto, como um guia para desenvolver essas atividades em bibliotecas. Sites de associações de bibliotecas também podem ser um norte para aplicação dessas atividades, tais como: *Illinois Library Association*, *Public Library Association* com seu periódico *Public Libraries Online* e a nível federal a *American Library Association*, todos possuem publicações referentes a integração de *fandoms* às bibliotecas públicas.

5. Considerações Finais

A imagem do fã frente à sociedade passou por intensas transformações, essa comunidade foi de excluída e ridicularizada a norteadora da cultura popular. Atualmente os fãs influenciam diretamente a produção de conteúdo em diversas mídias e são determinantes para o sucesso dos mesmos, sua organização em comunidades – os *fandoms* - foi decisiva para essa transformação. As comunidades também garantem a participação dos fãs no uso e apropriação dos cânones para a produção criativa dos produtos de fãs, tais produções mobilizam diversas habilidades intelectuais e criativas, dessa forma, incentivá-las no âmbito das BPs podem engajar o desenvolvimento ou aprimoramento de competências técnicas e artísticas.

O cenário atual das BPs brasileiras não parece favorável ao desenvolvimento de iniciativas inovadoras, incluindo as atividades de *fandoms*. Por questões que vão desde falta de investimento, de autonomia da gestão das BPs, de profissionais formados nessas instituições, até a própria formação dos bibliotecários que muitas vezes se restringe a atividades técnicas da área, iniciativas como as elencadas neste artigo podem enfrentar alguma resistência para serem implementadas.

Ainda assim, é possível alterar esse cenário, começando pela divulgação do conceito de *fandom* aos profissionais de bibliotecas para melhor compreensão acerca do tema. Órgãos de ensino, pesquisa e representação da área podem desenvolver ações que promovam o debate de iniciativas inovadoras, a exemplo do *fandom*. A partir da compreensão dos profissionais acerca do tema, órgãos como o Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP) podem incentivar as bibliotecas com maiores recursos e infraestrutura - a exemplo das BPs estaduais e da biblioteca demonstrativa do SNBP - começarem a desenvolverem tais iniciativas, estabelecendo-se como referências para as demais.

Além disso, o SNBP pode inserir o tema em seus eixos de atuação: Formação de Pessoal e Qualificação de Acervos. Na Formação de Pessoal, promovendo cursos com essa temática de forma a capacitar profissionais para desenvolverem essas atividades em suas unidades. No eixo Qualificação do Acervo, o órgão poderia promover acervos com materiais diversificados, incluindo materiais de uso comum nos *fandoms*.

Portanto, apoiando-se nos conceitos de “biblioteca viva” e “biblioremix”, o *fandom* apresenta-se como um meio para colocar em prática uma nova perspectiva de biblioteca. Por se constituir de indivíduos com interesses comuns e engajados com diferentes atividades culturais e artísticas, os *fandoms* têm o potencial de mobilizar grupos de interesse no entorno da BP. A união das atividades dos *fandoms* à BP pode garantir que a unidade cumpra alguns de seus compromissos implícitos, por exemplo, engajar a leitura, a escrita, desenvolver competências e integrar a comunidade.

Referências

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION (ALA). **About**. Disponível em: <http://www.ala.org/aboutala/>. Acesso em: 7 jun. 2018.

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION (ALA). **Fandom**: libraries transform. 2015. Disponível em: <http://www.ala.org/tools/future/trends/fandom>. Acesso em: 7 jun. 2017.

ARCHAMBAUD, Mélanie. L'espace Nouvelle Génération à la Bpi: de l'enquête au projet. In: IFLA WLIC 2013 - FUTURE LIBRARIES: INFINITE POSSIBILITIES, 2013, Singapura. **Proceedings...** Haia: IFLA, 2013. Disponível em: <http://library.ifla.org/100/>. Acesso em: 3 Out. 2018.

ARCHAMBAUD, Mélanie. **Novas formas de mediação na biblioteca**: a experiência francesa. 2017. 72 slides. Disponível em: https://bibliotecaviva.org.br/wp-content/uploads/2017/11/Apresenta%C3%A7%C3%A3o_10%C2%BA-SBV-2017_PALESTRA_23-10-2017_MANH%C3%83_Novas-formas-de-media%C3%A7%C3%A3o-nas-bibliotecas-tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 03 Out. 2018.

BUSSE, Kristina; GRAY, Jonathan. Fan cultures and fan communities. In: NIGHTINGALE, Virginia. **The Handbook of media audience**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2011. p. 425-443. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781444340525.ch21>. Acesso em: 10 out. 2018.

CAMARGO, Michelle Alcântara et al. Manifeste-se, faça um zine!: uma etnografia sobre zines de papel feministas produzidos por minas do rock (São Paulo, 1996-2007). **Cadernos pagu**, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cpa/n36/n36a7>. Acesso em: 10 out. 2018.

CAMPOS, Fernanda Ricardo. Fanzine: da publicação independente à sala de aula. In: Encontro Nacional sobre Hipertexto, 3., 2009, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFGM, 2009. Disponível em: <http://nehte.com.br/hipertexto2009/anais/b-f/fanzine.pdf>. Acesso em: 10 out. 2018.

CCGC in Libraries. **Home**. 2016. Disponível em: <http://ccgclibraries.com/>. Acesso em: 20 out. 2018.

DANTAS, Georgia Geogletti Cordeiro; MOURA, Maria Aparecida. **O Universo Cultural e Criativo de fãs e suas implicações na produção de conteúdos**: uma abordagem informacional. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciências da Informação, 14, 2013. Santa Catarina: IBCT, 2013. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xivenancib/paper/view/4196>. Acesso em: 18 mar. 2018.

FANLORE. **Cosplay**. 2018. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Cosplay>. Acesso em: 15 out. 2018.

FANLORE. **Fanart**. 2018. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Fanart>. Acesso em: 15 out. 2018.

FANLORE. **History of Fanart**. 2018. Disponível em: https://fanlore.org/wiki/History_of_Fanart. Acesso em: 15 out. 2018.

FORLANI, Marcelo. Star Wars: 5 filmes feitos por fãs que os fãs adoram assistir. **Omelete**, 4 maio 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-wars/star-wars-5-filmes-feitos-por-fas-que-os-fas-adoram-assistir>. Acesso em: 10 out. 2018.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GILL, Philip (Org.). **Os serviços da biblioteca pública: directrizes da IFLA/UNESCO (2001)**. Lisboa: Editorial Caminho e Associação Liberpólis, 2001.

HILLS, Matt. Fiske's 'textual productivity' and digital fandom: web 2.0 democratization versus fan distinction. **Participations**, v. 10, n. 1, p. 130-153, 2013. Disponível em: <http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/9%20Hills%2010.1.pdf>. Acesso em: 10 out. 2018.

HILLS, Matt. O fandom como objeto e os objetos do fandom. [Entrevista cedida a] Clarice Greco. **MATRIZES**, v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. Disponível em:

<http://www.redalyc.org/pdf/1430/143039560009.pdf>. Acesso em: 15 out. 2018.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzine: comunicação popular e resistência cultural.

Visualidades, v. 7, n. 1, 2012. Disponível em:

<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18121>. Acesso em: 10 out. 2018.

MIRANDA, Fabiana Mões. **O Fandom como sistema literário: uma análise crítica do texto na Era da Reapropriação virtual.** Orientadora: Ermelinda Maria Araujo Ferreira. Recife: Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPE. 2009. 158 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7506>. Acesso em: 20 out. 2018

NEW YORK PUBLIC LIBRARY. **Zines at The New York Public Library.** 2018.

Disponível em:

<https://www.nypl.org/about/divisions/general-research-division/periodicals-room/zines>.

Acesso em: 10 out. 2018.

NYAH! Fanfictions. **Um pouco mais sobre o Nyah! Fanfiction.** Disponível em:

<https://fanfiction.com.br/imprensa>. Acesso em: 30 set. 2018.

PRADO, Gustavo dos Santos. “Rock x José Sarney” – Os fanzines punks paulistas e suas interpretações da Nova República (1985-1990). **Diálogos-Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História**, v. 19, n. 2, p. 763-780, 2015. Disponível em: <http://www.redalyc.org/pdf/3055/305541164014.pdf>. Acesso em: 10 out. 2018.

SOUSA, Camila. O universo expandido dos fan films. **Omelete**, 24 jan. 2018.

Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/o-universo-expandido-dos-fan-films>.

Acesso em: 10 out. 2018.

SPIRIT Fanfiction. **Sobre o Spirit.** 2018. Disponível em:

<https://www.spiritfanfiction.com/sobre>. Acesso em: 30 set. 2018.

SUAIDEN, Emir José. A biblioteca pública no contexto da sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 52-60, maio/ago. 2000. Disponível em:

<http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a07v29n2.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2019.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico.** Passo Fundo: UPF, 2015. Disponível em: <http://editora.upf.br/index.php/e-books-free/132-o-fenomeno-fanfiction>. Acesso em: 15 out. 2018.

